



RESSOURCES PRÉAC THÉÂTRE

**LE THÉÂTRE AUGMENTÉ,
POUR QUELS EFETS
SUR L'INTERPRÈTE ?**

2018/2019



©Maxime Lethelier

SÉMINAIRE | 13-15 Février 2018

Hexagone, Scène Nationale Arts Sciences de Meylan

RÉSONANCES | 6 et 7 mars 2019, La Comédie de Clermont-Ferrand

| 12 avril 2019 - Théâtre de la Croix-Rousse (Lyon)

Document réalisé par Edwige Perrot, professeur relais pour le PRÉAC THÉÂTRE en Auvergne-Rhône-Alpes, missionnée par la DAAC de l'Académie de Lyon, en collaboration avec Delphine Drevon, coordinatrice du PRÉAC THÉÂTRE



théâtre **croix-rousse**

LE THÉÂTRE AUGMENTÉ PAR LES TECHNOLOGIES : POUR QUELS EFFETS SUR L'INTERPRÈTE ?

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Contexte et problématique	1
Enjeux pédagogiques	3

LES CONFÉRENCES

Conférence

Images, écrans, robots : en quoi l'usage des technologies a-t-il modifié le jeu de l'acteur ? Perspectives historiques et état des lieux.

Julia Gros de Gasquet (Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle)	6
--	---

Conférence

Les technologies du son pour la scène : de nouvelles voix pour l'acteur.trice ? Perspectives historiques et état des lieux.

Julie Valero (Université Grenoble-Alpes)	21
--	----

LES ATELIERS

Présentation & compte rendu

Atelier de pratique artistique avec Émilie Anna Maillet (Cie Ex-voto à la lune)	35
---	----

Présentation & compte rendu

Atelier de pratique artistique avec Lionel Palun et Isis Fahmy	40
--	----

Présentation & compte rendu

Atelier de pratique artistique avec Florent Dupuis	45
--	----

LA RÉSONANCE DU SÉMINAIRE

Autour du spectacle *L'absence de guerre* de D. Hare par le Deug Doen Group

Compte rendu

Atelier de pratique artistique avec Aurélie Van Den Daele	50
---	----

SYNTHÈSE

Bilan du séminaire PRÉAC 2018 / 2019	56
--	----

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE	63
-------------------------------	----

RECUEIL DES RESSOURCES 2017 / 2018

<http://preac.crdp-lyon.fr/bundles/canopepreac/tinymce/uploads//theatre/recueil-des-ressources-preac-2017.pdf>

INTRODUCTION

CONTEXTE & PROBLÉMATIQUE

CONTEXTE ET PROBLÉMATIQUE

Par Edwige Perrot

L'utilisation des technologies de l'image et du son est un phénomène en expansion depuis une trentaine d'années et plus encore depuis la démocratisation des outils du numérique dans les années 2000. Leur accessibilité et leur fiabilité étant grandissantes, les artistes n'hésitent plus à faire appel aux technologies audiovisuelles aujourd'hui, que ce soit exceptionnellement ou plus systématiquement au fil de leurs spectacles.

Bien que ces usages apparaissent encore « nouveaux » pour certains spectateurs, la fin du 19^e et le 20^e siècles furent balisés de pratiques expérimentales et fondatrices. Parmi celles-ci, nous pouvons retenir les travaux de Henri Dircks, à la fin du 19^e siècle, qui conçoit la technique du *Pepper's ghost* avant que John Henry Pepper l'améliore et lui donne son nom. Au début du 20^e siècle, les travaux de Meyerhold, de Piscator, des futuristes ou encore du Bauhaus (Schlemmer), entre autres, donnent aux arts de la scène un souffle nouveau. Un souffle qui ne manquera pas d'inspirer dans les années 1950 et 1960 les démarches de Jacques Poliéri, de Josef Svoboda ainsi que les performers associés au projet *9 Evenings : Theatre ans Engineering* en 1966¹.

Les années 1970 voient quant à elles naître ce que la chercheuse américaine Bonnie Marranca appelle un « théâtre des images ». Celui-ci n'est à l'origine pas pensé en fonction des usages des technologies à proprement parler, mais vise à définir l'approche résolument nouvelle de l'espace scénique qu'insufflent les artistes Robert Wilson, Richard Foreman et Lee Breuer : un espace qu'ils pensent comme une image, c'est-à-dire dans son potentiel pictural, avant même d'être le lieu du verbe, de la parole et de l'intrigue. La scène est alors pensée comme un tableau inspiré des nouvelles technologies du son et de l'image, et pas nécessairement comme un foyer d'accueil de ces technologies.

Pourtant dans les décennies suivantes, ce « théâtre des images » va intégrer ces technologies dont le développement, nous le savons, a été vertigineusement rapide². Bien sûr, l'effet de mode rôde, mais l'écueil n'est pas systématique. Les artistes explorent de nouvelles manières de raconter, faisant place à une narrativité hybride (alliant texte, son, image, illusion optique, données numériques, casque 3D, etc.) et à des dramaturgies composites. Certains vont solliciter les sens des spectateurs, du sensoriel au sensationnel et, plus largement, chercher à repenser les rapports proxémiques (entre scène et salle) poussant parfois les spectateurs dans leurs retranchements tant les partis pris peuvent être radicaux. Pour les acteurs, la confrontation aux technologies ne sera pas nécessairement évidente et certains metteurs en scène vont d'ailleurs exploiter ces rapports de force d'un genre nouveau, à l'instar de Marianne Weems, directrice artistique du collectif new yorkais The Builders Association qui, en 2007, explique que :

« L'idée est de laisser les médias prendre tellement de place (...) qu'ils en écrasent presque les performers sur scène. À mon sens, cela reflète la vie moderne. Comme spectateurs, nous sommes face à une situation scénique où les technologies entourent complètement les protagonistes et les forcent à redéfinir, par le biais du jeu, leur sens de l'identité et leur être même. (...) Il suffit alors de plonger les performers dans cette toile technologique et de les regarder lutter contre elle ou, tout au moins, entrer en relation avec elle, et ce, avec beaucoup de précautions. Il ne s'agit pas de contrôler la technologie pour qu'elle ne prenne pas trop de place, mais plutôt de faire en sorte que les performers aient à lutter contre elle. »³

¹ Voir le site : <http://www.fondation-langlois.org/html/f/selection.php?Selection=9EVO>.

² Voir notamment l'article d'Ariane Martinez : « Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIX^e siècle et aujourd'hui » publié dans *L'Annuaire théâtral* n° 46, 2009. Disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2009-n46-annuaire3980/045377ar/>

³ M. Weems, « La technologie est la diva de nos performances », in *Mise en scène et jeu de l'acteur. Tome 3*, 2007, p. 487.

L'immersion dans un décor virtuel, les interactions avec des partenaires virtuels, le jeu avec ou face à la caméra, ou encore l'amplification sonore des voix induisent de nouvelles manières de jouer, de mettre en corps et en voix le texte dramatique. Les technologies numériques semblent en effet offrir aux acteurs la possibilité d'élargir plus encore leur palette de jeu, et aux metteurs en scène, la possibilité de voir dans la médiatisation de la scène, une actrice d'un genre nouveau avec laquelle les acteurs sont amenés à composer. **Alors comment ce travail entre l'interprète et les technologies s'établit-il, tant sur le plan visuel que sonore ? Comment aborder ce travail dans le jeu de l'acteur, tant sur le plan du corps que sur celui de la voix ?** Face à la diversité des dispositifs techniques, l'acteur est nécessairement amené à développer des stratégies de travail inédites, lesquelles doivent mener à une nouvelle appréhension de la scène, naviguant entre présence réelle (actuelle) et présence médiatisée. **Comment se déclinent ces modifications du travail de l'interprète ? Quelle portée ont-elles désormais sur son métier ?**

Ces formes scéniques intégrant les technologies impliquent une approche actualisée des performances de l'acteur et de ses outils aujourd'hui. C'est dans cette perspective que le PREAC Théâtre et Arts de la Scène en Auvergne-Rhône-Alpes et ses partenaires ont, en 2016, entamé un cycle de séminaires de formation visant à interroger la place des technologies et du numérique au théâtre. Ainsi, pour donner suite à l'édition 2016 consacrée aux effets des technologies sur la dramaturgie, et à l'édition 2017 dévolue à la réception des formes scéniques « augmentées », le PREAC Théâtre a souhaité cette année poursuivre et approfondir cette réflexion à l'aune de l'interprète, en consacrant le séminaire 2018-2019 à l'impact des technologies du son et de l'image sur le jeu de l'acteur.

Nous pourrions en effet penser que les usages de la vidéo en direct et du microphone sur scène impliquent différents types de jeu d'acteur : jeu devant la caméra et voix amplifiée (de type cinématographique) et jeu devant public, voix nue (de type théâtral ou performatif). La diversité des dispositifs, tant de captation des images que de leur projection et/ou de leur diffusion, ouvre tout un champ de relations potentielles entre, d'une part, l'acteur et la caméra et, d'autre part, l'acteur et l'écran ou l'acteur et l'image. Un champ de relations qui est susceptible de faire évoluer le jeu théâtral.

Plus concrètement, l'acteur peut se trouver filmé presque à son insu, et conserver ainsi un jeu « traditionnel », théâtral, mais il peut également adopter un « jeu caméra ». Il arrive d'ailleurs assez fréquemment que les interprètes soient confrontés à ces deux types de dispositifs au cours d'un même spectacle : tantôt ils sont filmés en pleine action, tantôt ils s'adressent à la caméra mobilisant ainsi essentiellement les expressions de leur visage ou de leur regard. Pour autant, leur manière de jouer présente une certaine unité, une certaine harmonie tout au long de la représentation et l'on s'aperçoit aisément que leur corps tout en entier est mobilisé quel que soit leur rapport à la caméra.

Autres cas de figure : les acteurs peuvent aussi être eux-mêmes les auteurs des images filmées et projetées ou diffusées en direct : ils peuvent être porteurs de la caméra lorsqu'elle est fixée sur une partie de leur corps comme dans *Husbands* par Ivo Van Hove, voire être les *cameramen* comme on a pu le voir dans *Hamlet* par Thomas Ostermeier, mais ils peuvent également fabriquer l'image à partir de leur position dans le champ de la caméra tel que *Cœur ténébreux* par Guy Cassiers l'a montré. L'acteur n'est, dans ces cas, plus seulement « acteur » ; son rôle n'est plus seulement d'incarner un personnage, mais de « performer » au sens littéral du terme. Sa fonction dans la représentation théâtrale se complexifie et demande non seulement une polyvalence technique, une concentration extrême, mais implique de nouveaux partenaires de jeu : la caméra (le microphone éventuellement) mais aussi les régisseurs. **Comment ces contingences affectent-elles la manière d'interpréter un personnage ? L'acteur développe-t-il des outils de jeu particuliers pour pouvoir assumer cette polyvalence ?**

C'est à ces questions que le PREAC Théâtre et Arts de la Scène en Auvergne-Rhône-Alpes a consacré son séminaire 2018-2019 et a convié les universitaires Julia Gros de Gasquet (Université Paris 3) et Julie Valero (Université Grenoble-Alpes) ainsi que les artistes Florent Dupuis, Isis Fahmy, Émilie Anna Maillet et Lionel Palun.

ENJEUX PÉDAGOGIQUES

Par Christophe Mollier-Sabet, chargé de mission Théâtre pour la DAAC de Lyon

Qu'en est-il en classe ? Comment cette place nouvelle de l'interprète dans le théâtre augmenté de nouvelles technologies peut-elle avoir des conséquences sur notre enseignement et nos pratiques pédagogiques ?

L'ÉCOLE DU SPECTATEUR

Le choix des spectacles vus

Le choix du théâtre augmenté par les technologies semble se faire contre l'interprète vivant, dont la présence sur scène est alors virtuelle ou médiatisée, jusqu'à imaginer la disparition de l'acteur, remplacé par des « artefacts ». Paradoxalement, nombre de ces spectacles augmentés, qui diminuent la présence des acteurs interrogent cette diminution ou cette disparition : *Artefact* de Joris Mathieu nous fait éprouver (dans tous les sens du terme) l'absence de l'acteur et de l'humain dans le processus de création théâtrale. Cette interrogation sur la place de l'humain comme interprète est au cœur de nos missions devant les élèves pour qui tout se dématérialise (*pronote, parcoursup, moocs*, etc.). **Comment, dans nos pratiques professionnelles, pouvons-nous utiliser ces spectacles pour interroger la place de l'humain ?**

L'analyse de spectacle

Les outils d'analyse du jeu d'acteur que nous utilisons, dans les fameuses « grilles » d'analyse de spectacles, semblent caduques face à la présence médiatisée ou virtuelle de l'acteur au plateau. **Comment dépasser les simples questions de distribution, de jeu réaliste / expressionniste, de voix et de diction pour analyser finement le degré de présence d'un acteur, le rapport qu'il entretient avec les images et les réalités virtuelles qui l'entourent ? Quelles nouvelles « grilles » fabriquer pour analyser le travail de l'interprète dans et avec ces technologies de l'image ? Quels exercices fabriquer pour rendre compte de cette analyse ?**

LA DIDACTIQUE DU JEU D'ACTEUR

Pour l'essentiel, l'enseignement du jeu théâtral, tel qu'il se dessine dans les textes des programmes et dans nos pratiques, pose des fondamentaux que le théâtre augmenté de technologies nouvelles, par les contraintes qu'il impose à l'interprète, vient bousculer et peut permettre de renouveler. **Quelles sont ces contraintes ?**

Le rapport à l'espace

Le théâtre augmenté modifie le rapport de l'acteur à son espace de jeu. Les quatre directions du plateau (face/lointain/cour/jardin) et les distances fixes qu'elles impliquent et avec lesquelles nous apprenons à nos élèves à travailler (notions de distance, d'équilibre du plateau, etc.), ne sont plus les points cardinaux d'un acteur qui va devoir suivre (ou diriger) une caméra, jouer devant un fond vert, s'approcher d'un hologramme, ou évoluer dans un espace mouvant dessiné par des projections. L'acteur doit donc développer un rapport nouveau et inhabituel à l'espace, souvent sans repères. **Comment travailler avec nos groupes ce nouveau mode de rapport à l'espace ?**

L'acteur et ses doubles

Dans le théâtre augmenté, l'acteur agit mais est *ré-agit* en retour par la technologie qui va proposer au regard du spectateur une représentation du corps de l'interprète qui dépasse l'image de soi dont l'acteur a conscience. L'interprète doit alors garder le contrôle de soi mais aussi le contrôle de son effigie un peu comme dans le travail marionnettique. L'exécution des mouvements et des déplacements est alors soumise à une régularité et une précision qui laisse peu de place à une liberté

d'interprétation ou à un investissement psychologique (c'était déjà, pour Craig, l'avantage de la surmarionnette sur les acteurs). **Par quelles pratiques amener nos élèves à maîtriser ce jeu dédoublé où le corps de l'acteur joue avec ses représentations médiatisées ? Quels exercices concevoir pour que l'élève-acteur puisse aussi être le créateur d'images qui le dédoublent ?**

Le partenaire absent

Multiplié sur scène par la technologie, l'acteur de théâtre augmenté est souvent esseulé et doit jouer avec des partenaires sans présence réelle sur scène. Le travail d'adresse, au cœur de notre enseignement, en est considérablement modifié. **Comment joue-t-on avec un partenaire absent ? Comment s'adresse-t-on à une image ou une présence virtuelle ?**

La voix et ses prothèses

Traditionnellement, la voix et sa projection est un des axes essentiels des enseignements théâtre. On fait tout pour que les voix sortent (respiration, placement des voix, résonateurs, distance de l'adresse...) et que la voix de chaque élève puisse arriver au dernier rang. On met ainsi en place un jeu verbal projeté, témoin d'une technique maîtrisée mais qui perd en naturel et en fragilité. **Comment les différentes prothèses de la voix (micros et enregistrement) peuvent-elles nous aider à mettre en place un « sous-jeu verbal » qui nous sorte de la déclamation de conservatoire ?**

LA QUESTION DE LA TECHNOLOGIE

Toutes les questions et les réflexions qu'ouvre le théâtre augmenté se heurtent à la pauvreté de nos établissements en équipements technologiques et à notre qualification souvent défailante pour les utiliser. La solution passe peut-être par l'expérience « *low tech* ». **Quels exercices peut-on inventer avec un téléphone portable, une tablette, un micro, voire un rétroprojecteur pour aborder ces questions ?**

LES CONFÉRENCES

APPROCHE CULTURELLE

Images, écrans, robots : En quoi l'usage des technologies a-t-il modifié le jeu de l'acteur ? Perspectives historiques et état des lieux.

Par Julia Gros de Gasquet

Cet article porte sur la manière dont les technologies contemporaines ont influencé le jeu de l'acteur. La scène « augmentée » que Clarisse Bardiot a définie comme scène hybride mêlant espace numérique et espace réel, avère depuis les années 1980, la présence de l'ordinateur, en régie et surtout comme actant essentiel du spectacle. Mais en tant qu'elle convoque des images sur scène via la présence des écrans, elle ne peut se comprendre que comme appartenant à un mouvement historique profond : depuis la toile peinte d'un palais à volonté du XVII^e siècle en passant par la lanterne magique, les expérimentations de Piscator, et plus proches de nous, les spectacles de Lepage, Sellars, Wilson, Cassiers, Peyret, Teste, Mathieu... Tous ces « dispositifs » ont fait entrer l'acteur dans l'image scénique. On ne peut saisir ce que fait un acteur sur un plateau qu'en comprenant ce qu'il fabrique avec l'image scénique et les diverses machines numériques (robots, capteurs, caméras, micros...) avec lesquelles il peut être amené à jouer. Et réciproquement, il importe de comprendre ce que l'image scénique et ces diverses machines numériques font de lui, avec lui, pour lui ou contre lui. Cette réflexion sur l'acteur augmenté partant du très contemporain nécessitera un regard sur la figure de l'acteur agrandi des plateaux baroques, le grand mannequin d'osier de Diderot et la sur-marionnette de Craig.

Universitaire et comédienne, Julia Gros de Gasquet est maîtresse de conférences HDR à l'Institut d'Études Théâtrales de la Sorbonne Nouvelle (Paris 3). Comme comédienne, elle s'est formée à l'ENSATT à Lyon et au GITIS à Moscou. Au cinéma, elle a été dirigée par Eugène Green dans *Le Pont des Arts* et dans *Le Fils de Joseph* (2016). Aux éditions Champion, elle a publié *En disant l'alexandrin, l'acteur tragique et son art, 17^e siècle-20^e siècle* (2006). En 2019, elle publie trois ouvrages qu'elle a codirigés : *La Voix du public, manifestations sonores des spectateurs et spectatrices aux 17^e et 18^e siècles*, avec Sarah Nancy aux Presses universitaires de Rennes, *L'objet technique en scène*, avec Julie Valero, aux éditions L'Entretemps/ *Deuxième Époque et Scènes baroques contemporaines* avec Céline Candiard aux Presses Universitaires de Lyon. Elle publie également une synthèse de ses travaux pour l'HDR dans la livraison de janvier 2019 de *La Revue d'Histoire du théâtre* sous le titre « Pour une histoire de l'art de l'acteur : perspectives et propositions ». Elle est la directrice artistique du Festival de la Correspondance de Grignan depuis 2015.

Depuis les années 1980, les médias que sont les écrans, les capteurs (de mouvement, de visualisation, sonores), ordinateurs, les micros, les caméras, les objets robotiques, les microphones et plus récemment des objets techniques comme les drones ont fait leur apparition dans le spectacle vivant, et pour un public large. Qu'il s'agisse de spectacles de danse ou de théâtre, de performances, les écrans, capteurs, caméras embarquées, ordinateurs ne sont pas des présences rares. Que ces arts soient capables d'incorporer les techniques d'une époque n'a rien d'étonnant, ni de nouveau : souvenons-nous des machines de théâtre, celles de l'Antiquité et celles de Sabbatini ou Torelli dans l'Italie et la France du XVII^e siècle, rappelons-nous l'usage de l'électricité sur les plateaux de la fin du XIX^e siècle. Qu'est-ce que cet usage des technologies contemporaines change dans le jeu des interprètes et dans la réception des spectateurs et spectatrices ?

Pour répondre à cette question, sans doute faut-il faire appel à une histoire du jeu qui permette d'ouvrir une perspective plus large. On sait depuis le début des années 2000 que pour comprendre quoi que ce soit à l'acteur ancien, il est nécessaire de lire les traités de rhétorique qui, réglant l'action (voix et corps) de l'orateur, permettent de saisir quel avatar de l'orateur étaient les interprètes en scène par rapport à cette figure emblématique de la parole efficace. Or, à ce travail essentiel, vient s'ajouter depuis les années 2010, une approche de l'art de l'interprète dans l'histoire, à l'écoute des interactions qui le lie à un espace, à la configuration de cet espace (scénographie/décors), dans une acoustique singulière (architecture, disposition du public), avec un éclairage (lumière vacillante de la flamme) qui sont tout autant que le texte et que la technique oratoire, des acteurs du spectacle, qui jouent avec, pour, contre l'acteur. Cette approche, si elle ne contredit pas l'approche rhétorique, permet de la nuancer et d'ancrer la réflexion dans le concret du « métier » des acteurs et des actrices du XVII^e siècle⁴. La focalisation sur les siècles passés permet de donner ici l'hypothèse de travail sur laquelle s'appuie cette réflexion. Saisir ce que fait un acteur sur un plateau numérique, c'est comprendre ce qu'il fabrique avec l'image scénique et comment il joue avec les diverses machines présentes sur le plateau (capteurs, caméras, drones, objets techniques, etc.). Et réciproquement, il importe de prendre la mesure de ce que l'image scénique et ces diverses machines numériques font de lui, **avec lui, pour lui ou contre lui**. Dans cette perspective, il faut se représenter les interprètes non pas face aux machines ou aux écrans, mais plutôt dans un environnement de machines, dans un bain fait de flux et d'influx numériques dans lesquels ils se meuvent. Une mise en garde s'impose au seuil de cette réflexion : quand on aborde la question des nouvelles technologies sur les plateaux de théâtre, il faut avoir à l'esprit que leurs usages sont multiples, qu'ils évoluent au rythme très rapide des révolutions dans le domaine du numérique et qu'ils ouvrent alors à des pratiques extrêmement différenciées. Personne ne peut prétendre les connaître de manière exhaustive, ni les prévoir. Ceci dit pour éviter des considérations générales, et pour prêter attention à chaque geste artistique dans sa singularité. On touche ici à un phénomène qu'il faut garder à l'esprit dans ce travail sur l'interprète et les nouvelles technologies : il n'existe pas de poétique des usages numériques sur les plateaux contemporains, aucune *poiétique* qui permettrait de répertorier ces usages, de les unifier sous certaines catégories et processus de création. Il existe néanmoins une esthétique commune, qui consiste à penser l'interprète de ces plateaux équipés numériquement au prisme de la médiation du jeu par la technique. Cette pensée par la médiation du jeu ouvre la possibilité d'une réflexion autour de deux phénomènes essentiels concernant les effets des dispositifs numériques sur l'interprète : **la**

⁴ Voir à ce propos Julia Gros de Gasquet, *Pour une histoire du jeu en France XVII^e–XXI^e siècles* dans *La revue d'Histoire du théâtre*, n°281, I, 2019, p.161-162 : « Jouer au XVII^e siècle signifie que l'acteur se trouve dans des conditions particulières de représentation. Jouer est indissociable du lieu où se déroule la séance, du public pour lequel elle a lieu : le lieu où l'on joue dans son volume et ses dimensions, influence la manière dont on joue. De même, les modalités de la présence du public, debout au parterre ou encore assis sur la scène influence aussi grandement la façon dont l'acteur va se porter en scène et s'y comporter. D'autres conditions de représentation comme l'éclairage, les scénographies, les habits de scène, le maquillage qui accompagnent les dramaturgies représentées, déterminent l'impression qui est produite, la dépense sonore (voix et musique entremêlées tout au long du siècle sur les scènes de théâtre) et la réception de cet ensemble visuel et « musical ». Le jeu est pris ainsi dans le réseau dense des éléments de la représentation, il en dépend étroitement. Comprendre la représentation au XVII^e siècle, c'est comprendre ce que l'acteur fabriquait en scène, porté par les impressions visuelles et auditives dont il était tributaire et auxquelles il participait. [...] Pour entendre comment on jouait, il faut appréhender de manière concrète et sensible les images visuelles aussi bien qu'auditives que fabriquent les scènes de théâtre, comprendre comment l'acteur y trouve sa place et comment elles sont reçues par le public. Ce que l'on sait de cette impression scénique permet de saisir ce que fait l'acteur en scène. »

dissociation de la voix et du corps et le trouble dans l'expression des émotions : les dispositifs qui accueillent le non-humain, la machine, voire le post-humain, comme des robots androïdes ou non, induisent des interactions avec les interprètes et influencent la manière dont les acteurs et actrices peuvent se mouvoir dans ces dispositifs.

Nous proposerons dans un premier temps une définition de l'acteur augmenté qui servira de point de départ à la réflexion. A travers cette définition, nous nous confronterons à la question de la résistance qui a accompagné et accompagne encore l'usage des technologies en scène. Au fond, s'agit-il d'un acteur augmenté ou diminué ? Cette définition permettra d'appréhender le rôle des interprètes sur les plateaux numériques : comment ces dispositifs viennent-ils troubler la relation de l'acteur à son rôle, modifier ses tâches d'interprète ? Enfin, nous poserons la question de la présence des acteurs et des actrices dans les dispositifs numériques entre réel et virtuel et les modalités de la réception par les spectateurs et spectatrices que cela implique.

1. L'acteur dans les nouvelles technologies : un « acteur augmenté » ou diminué ?

Pour une définition de « l'acteur augmenté »

Pour désigner les acteurs et actrices des spectacles numériques, ou *digital performances*, nous sommes quelques-uns à parler d'acteur et d'actrice « augmenté.e ». Sur quoi cette expression est-elle construite ? Elle s'appuie sur une définition de la scène augmentée elle-même définie par rapport à la réalité augmentée. La réalité augmentée désigne toutes les interactions entre une situation réelle et des éléments virtuels tels que de la 3D, des images 2D ou de la géolocalisation. Cette interaction est rendue possible par un appareil qui va faire office d'unité de calcul. Cet appareil va permettre de positionner et de suivre les éléments numériques en temps réel.

Selon Fabrice Arsicot, Directeur du Pôle Digital, de la société Publicorp, la réalité augmentée se compose de plusieurs éléments :

- **Un *device*** : du type smartphone, tablette ou ordinateur équipé *a minima* d'une webcam ou capteur caméra, ainsi que d'une application. Le but sera de mixer virtuel et réel en superposant l'image captée par l'objectif et un contenu généré.
- **Un *marqueur ou déclencheur*** : un symbole, une image, voire un logo si le niveau de contraste est suffisant.
- **Le *contenu généré par l'application*** : 2D, 3D, vidéo, jeu, etc.

Qu'est-ce qu'une scène augmentée ? La définition de Clarisse Bardirot permet d'identifier trois types de scènes spécifiques aux théâtres virtuels :

la *scène actualisable* (espace scénique numérique dont l'interface est l'écran informatique), la *scène augmentée* (superposition d'un espace virtuel à un espace réel ; une *scène augmentée* est un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique) et la *téléscène* (résultante de plusieurs scènes reliées entre elles par des dispositifs de présence à distance). Ces trois scènes ont pour point commun la création d'une scénographie moirée : l'espace est lié au spectateur et change en fonction de sa position tout en étant animé de son propre flux. Ils sont indissociables l'un de l'autre, et pourtant dotés d'une autonomie spécifique⁵.

La scène augmentée via la présence des écrans peut se penser selon un mouvement historique profond : depuis la toile peinte d'un palais à volonté du XVII^e siècle en passant par la lanterne magique, les expérimentations de Piscator, et plus proches de nous, les spectacles de Lepage, Sellars, Wilson, Cassiers, Peyret, Teste, Mathieu, Maillet, ...

D'autre part, la scène augmentée, par rapport à la conception de la scène italienne sous l'œil du prince,

⁵ *Utopies de la scène, scènes de l'utopie*, N°3, 2010, <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559>

propose un plateau pour les acteurs et les spectateurs qui a plusieurs centres, plusieurs points possibles de focalisation, qui peuvent être simultanément en mouvement.

La définition possible de « l'acteur augmenté » serait alors la suivante : on appelle « acteur augmenté » celui ou celle qui évolue dans une scène augmentée. Cela veut dire essentiellement un acteur, une actrice prothétique, équipé.e de micros, de caméras, de capteurs, un ou une actrice appareillé.e⁶. Cette « augmentation » produit des effets de présence que nous analyserons plus bas.

Réalité virtuelle, réalité augmentée : quelle différence ?

Ian Fénelon auteur d'une thèse sur les robots au théâtre⁷ travaille sur l'aporie que représente l'expression « réalité virtuelle ». Il part de la définition du mot « Virtuel » :

Virtuel : ce qui n'est qu'en puissance ; potentiel, possible, se dit de ce qui sans être actuellement réalisé possède assez de perfection pour pouvoir advenir ; (se dit d'une image) qui n'a pas de réalité matérielle⁸.

Il remarque l'impossibilité même de l'expression « réalité virtuelle ». Car si l'on oppose assez spontanément, le virtuel au réel, on voit que la « réalité virtuelle » serait une réalité non réelle.

Un acteur augmenté n'est pas un acteur virtuel, mais il peut avoir un double virtuel. Pensons par exemple à la présence des avatars de *Second Life* qui apparaissent à la fin de *Re-Walden*⁹, spectacle de Jean-François Peyret (2014) :



Capture d'écran de la captation du spectacle *Re-Walden*

La comédienne Lyn Thibault, est assise en tailleur au premier plan, au bord la cabane de Thoreau matérialisée au sol par un rectangle d'un blanc luminescent. Elle joue avec l'ordinateur portable qu'elle tient devant elle, appuyé sur ses jambes, rétro-éclairée par la lumière de l'écran, elle est plongée dans une rencontre entre son double virtuel, debout près de la chaise virtuelle, sur le fond de scène à jardin, et le double de Clara Chabalière, la comédienne qui se tient debout à Cour contre le fond de scène. Le dialogue apparaît à l'écrit sur le fond de scène qui reçoit toutes ces impressions médiatiques, faites de

⁶ Voir la thèse de Jean-François Ballay, *Disparition de l'homme et machinerie humaine sur la scène contemporaine Denis Marleau/ Heiner Goebbels/ J.-F. Peyret*, sous la direction de Marie-Madeleine Mervant-Roux, Université Sorbonne Nouvelle, 2012, p. 21 : Le terme [disparition] est à entendre de prime abord au sens d'une disparition empirique de l'acteur, qui peut aller du simple escamotage (à l'instar du marionnettiste) à une complète substitution (comme dans le spectacle de Marleau), en passant par des appareillages et prothèses (acteur « augmenté ».) » (p. 21).

⁷ Ian Fénelon, *Des robots sur la scène. Aspects du cyber-théâtre contemporain*, sous la direction de Joseph Danan, Université Sorbonne Nouvelle, 2017.

⁸ Entrée *Virtuel*, dictionnaire Larousse, 2007.

⁹ Un spectacle de Jean-François Peyret. Images et scénographie : Pierre Nouvel. Musique : Alexandros Markeas. Dispositif électro-acoustique et informatique : Thierry Coduys. Monde virtuel : Agnès de Cayeux avec Emmanuel Charton, Marie Fricout, Maëlla Maréchal, Estelle Senay. Dramaturgie : Julie Valero. Assistanat à la mise en scène : Solwen Duée. Chargée de production : Flora Vandenesch. Avec Clara Chabalière, Jos Houben, Victor Lenoble, Lyn Thibault et en alternance Alexandros Markeas et Alvisé Sinivia (piano).

mots, d'images, et dans les dernières minutes du spectacle, de ces présences virtuelles. L'avatar de Clara Chabacier présente le même physique : blondeur, minceur, vêtements identiques, avec un travail d'échelle quasi concomitant. Le double numérique est bien à taille humaine et se présente au miroir de la comédienne réelle. Ce moment du spectacle introduit l'ultime variation autour du dialogue homme-machine, dialogue qui est le motif récurrent de cette rêverie à partir du *Walden* de Thoreau. Comment les machines permettent-elles de lire, plus exactement de relire et de mettre en jeu ce texte et la mémoire qu'en ont les comédiens et comédiennes du spectacle ? Que devient le discours de Thoreau sur le volontaire dépouillement, la frugalité et la vie dans la nature lorsqu'il est passé au « moulin » des machines et des programmes informatiques les plus perfectionnés (en 2014) ? De cette collision naît l'étincelle d'une poésie plastique et littéraire :



©Elisabeth Carecchio, Festival d'Avignon, Tinel de la Chartreuse, 2013.



©Elisabeth Carecchio, Festival d'Avignon, Tinel de la Chartreuse, 2013.

Ce genre de poésie n'est pourtant pas goûté par tous. Certaines voix que l'on pourrait qualifier de technophobes s'élèvent violemment pour dire leur haine de cet acteur non pas augmenté mais « diminué » :

Quelle perte que d'enlever au théâtre ce qui lui est spécifique : la suggestion du monde par une équipe d'artistes *live*, en présence d'un public qui lui offre son attention. Quelle perte que d'oublier comment suggérer, rien que par la force des muscles et des cordes vocales, des paysages là où il n'y a que des murs, des remparts là où il n'y a qu'une scène vide, de suggérer la nuit sans diminuer les lumières, de chanter sous la pluie sans se mouiller, d'évoquer la télévision sans encombrer le plateau — nom de Dieu — d'écrans qui trouent l'imagination du public ! Si on veut vraiment faire du théâtre, et pas du cinéma, il faut se méfier profondément du dieu de la machine, il faut couper court à cette idée fixe qui s'est répandue à tous les niveaux de la production théâtrale. Oui, au temps de Sophocle et d'Euripide il existait aussi, le *deus ex machina*, mais il concluait et mettait fin au *drama*. Intégré dans le drame, le *deus ex machina* risque d'annoncer la fin de l'art théâtral¹⁰. »

On entend dans cette voix la totale défiance envers la technique. Elle attaquerait les conventions du théâtre qui font de lui un art et mettrait en péril sa qualité première qui est de préserver un rapport à l'humain dans un monde précisément vécu comme déshumanisé par les machines. La puissance du théâtre, pour ces voix-là, est toute de suggestion, par la force de l'imagination et la présence en chair et en os. On pourra remarquer cependant que la prophétie de la catastrophe, celle d'une fin du théâtre annoncée en 2002, ne semble pas se réaliser. Dix-sept ans plus tard, le théâtre n'a pas disparu et il n'est pas prêt de disparaître si nous en jugeons par le nombre de spectacles faisant usage des technologies, des écrans, des caméras produits, ne serait-ce qu'en France sur une année...

Quelques jalons historiques des *digital performances*

Nous partirons ici de la définition que donne Steve Dixon :

We define the terme « digital performance » broadly to include all performance works where computer technologies play a *key* role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms. This includes live theater, dance, and performance art that incorporates projections that have been digitally created ou manipulated ; robotic and virtual reality performance ; installations and theatrical works that use computer sensing/ activating equipment or telematic techniques¹¹ ;

1956 peut être considérée comme l'année 0 qui voit l'apparition des *Digital performances*. C'est en effet la proposition que fait Clarisse Bardiou considérant que *CYSP 1* – pour les premières lettres de Cybernétique et Spatiodynamique – peut être considéré comme le premier spectacle mêlant danse et électronique. Il propose une sculpture cinétique créée par Nicolas Schöffer avec la collaboration de la société Philips. En 1956, cette sculpture évolue dans un ballet du même nom chorégraphié par Maurice Béjart. On retrouve ici les éléments des spectacles qui intégreront plus tard des technologies numériques : la collaboration non seulement entre artistes de différentes disciplines mais aussi avec des ingénieurs ; la recherche et la mise en œuvre de technologies de pointe ; enfin, la question de la relation entre les machines, l'environnement scénique et les interprètes.

¹⁰ Dirk Opstaele, « Espace habité VS espace créé » dans *L'Acteur entre personnage et performance*, Études Théâtrales, Université Catholique de Louvain, 2002, p.85.

¹¹ Steve Dixon, *Digital Performance, a history of new media in theater, dance, performance art and installation*, The MIT Press, Cambridge, England, 2007, p. 3.

Quelques jalons chronologiques des *digital performances* :

- Robert Wilson, *Einstein on the beach*, 1976 récréation de l'opéra en 2013¹².
- Les spectacles du *Wooster Group* dans les années 1980 : on note dans leur travail l'usage du micro et l'apparition des écrans dans ce qui est encore le mode analogique.
- J.-F. Peyret et Jean Jourdeuil, *Paysage sous surveillance* de Heiner Muller en 1986 à la MC93¹³. La scénographie de Nick Rieti prévoyait un écran/moniteur dans les accoudoirs des fauteuils du public, écrans « privés » qui projetaient des images tournées en direct et un montage de prises de vues de Bobigny.
- Robert Lepage, *Elsinore*, 1995¹⁴.
- Guy Cassiers, *Rouge Décanté*, 2004¹⁵.
- Ivo van Hove, *Husbands*, 2012¹⁶.

Les *digital performances* sont défendus en France par une jeune génération où l'on peut compter Émilie Anna Mailliet¹⁷, Joris Mathieu et la compagnie Haut et Court installée au théâtre Nouvelle génération (Lyon)¹⁸, le collectif MxM de Cyril Teste qui est du côté de la performance filmique depuis quelques années¹⁹. Enfin, les compagnies de magie nouvelle comme *les Anges au plafond*²⁰ ou encore la compagnie *Yokai*²¹ souvent composées de marionnettistes proposent des spectacles nourris par les technologies contemporaines.

Dans ce cadre historique et définitionnel ainsi posé, nous pouvons à présent réfléchir au rapport de l'acteur avec son rôle sur les plateaux numériques : qu'induisent les dispositifs et leurs contraintes pour les acteurs et actrices ? L'hypothèse ici est en deux volets : ces dispositifs imposent par la médiation technique une distance qui peut parfois mettre à mal l'illusion théâtrale et les processus d'identification de l'acteur à son rôle ; mais ils sont suffisamment ambivalents pour favoriser aussi une illusion qui se rapprocherait parfois de la magie nouvelle. Que produit donc cette ambivalence dans le travail des interprètes ?

2. L'acteur et son rôle, le rôle de l'acteur sur les plateaux numériques

L'illusion théâtrale renforcée ou mise à mal ?

La scène numérique dénonce l'illusion théâtrale en démultipliant à l'infini les possibilités de « monstrations » à travers les écrans et les captations en direct : si l'on regarde la vidéo de *Husbands* d'Ivo van Hove²², on observe le dispositif d'écran et de caméras embarquées sur chacun des acteurs. Leurs trois caméras filment en permanence avec un retour de l'image sur l'écran latéral suspendu à Cour :

¹² Voir la présentation de cette reprise sur le site du Festival d'Automne : https://www.festival-automne.com/edition-2013/robert-wilson-philip-glass-einstein-the-beach_1586.

¹³ Musique de Philippe Hersant. Avec Evelyne Didi, André Wilms et le quatuor Enesco.

¹⁴ Pour des photos du spectacle, voir : <http://www.epidemic.net/en/photos/lepage/elsinore/slideshow.html>.

¹⁵ Voir un extrait vidéo du spectacle en suivant ce lien : <https://www.theatre-contemporain.net/spectacles/Rouge-decante>.

¹⁶ Voir le *teaser* du spectacle en suivant ce lien : <https://www.youtube.com/watch?v=ZsYIHCHcbgq>.

¹⁷ Voir la présentation de la compagnie et de sa ligne artistique autour de l'usage du numérique en suivant ce lien : <http://www.exvotoalalune.com/compagnie/demarche/>.

¹⁸ Voir la présentation du projet artistique du CDN et de Joris Mathieu <http://www.tng-lyon.fr/artistes/joris-mathieu/>.

¹⁹ Voir la présentation des derniers spectacles et « le dogme » de création des performances filmiques en suivant ce lien : <http://www.collectifmxm.com>.

²⁰ Voir une présentation des spectacles de la compagnie en suivant ce lien : <https://www.lesangesauplafdond.net>.

²¹ Voir une présentation des spectacles de la compagnie en suivant ce lien : <http://www.compagnieyokai.com>.

²² Voir le *teaser* : <https://www.youtube.com/watch?v=ZsYIHCHcbgq>



Captures d'écran du *teaser* à 0,25 et 0,32 seconde

Les comédiens ne savent pas, lorsqu'ils sont réunis, lequel d'entre eux est en train de filmer. C'est en régie que la chose se joue et ils découvrent en regardant l'écran s'ils sont filmés ou « filmant ». Et lorsqu'ils sont dans un tête-à-tête qui ne laisse pas de place au doute (comme le montre la seconde image captée sur l'écran), il leur faut être vigilants, s'ils sont en mesure d'y veiller, à cadrer correctement l'image. Ce travail de « cadreur » qui vient s'ajouter au travail d'interprétation d'un texte, de ses émotions, d'une situation donnée, est de nature à créer la distance par rapport à l'illusion théâtrale pour l'interprète qui est à la fois au cœur de la fiction et en dehors d'elle, engagé à « contrôler » que techniquement le dessein prévu s'accomplisse. Filmé.e.s en direct, ils et elles sont toujours conscients que le jeu est en train de s'accomplir. Ils ne peuvent ni l'oublier ni oublier qu'ils et

elles sont occupés à « montrer » leur jeu par la médiation de l'image et du micro. C'est bien à la constitution de l'acteur épique du XXI^e siècle, sous les yeux des spectateurs et des spectatrices, que ces plateaux numériques peuvent amener.

Pour autant, les dispositifs utilisés dans les *digital performances* peuvent aussi, dans un travail tout à fait antithétique à celui décrit ici, renforcer l'illusion du spectacle, au lieu de la dénoncer. Le spectacle *M a reflection* de Kris Verdonck²³ est parmi les plus emblématiques de cette ambivalence des dispositifs, favorisant l'étonnement des spectateurs et spectatrices devant ce double numérique de Johan Leysen aussi vrai que le comédien de chair et d'os. La technologie inspirée de l'ancien *Pepper's ghost* n'est pas neuve dans son principe et dans la création d'une apparition surnaturelle, mais elle suppose de la part de l'acteur, une maîtrise très grande de l'image, de la captation, et de son rythme pour faire coïncider les répliques et produire cet impeccable et magique dialogue de soi avec soi-même.

L'acteur des plateaux numériques peut ainsi pousser très loin le rapport à l'illusion, et devenir un illusionniste. De ce point de vue la scène numérique est de plus en plus présente dans les spectacles de magie nouvelle, au service du « leurre » dans certains spectacles de Raphaël Navarro et Clément Debailleul de la Compagnie 14 : 20 ou encore d'Etienne Sagliot de la Compagnie Monstre(s).

La question des émotions : une « interprétation centripète »

Dans tous les cas, que l'illusion soit mise à mal ou renforcée, ces dispositifs numériques favorisent ce que Jacques Polieri nommait « l'interprétation centripète » :

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 conscience²⁴.

Porter la voix, adresser le texte, sortir de soi, effectuer ce mouvement vers le dehors, extérioriser, c'est bien la tâche et le métier des acteurs qui jouent dans des dispositifs traditionnels. Les plateaux numériques baignent l'acteur dans des flux d'images, de sons, de lumières qui favorisent cette interprétation centripète : l'assurance à soi-même, la révélation, la prise de conscience, l'introspection, cette façon de se livrer mais sans excès et sans monstration. Le travail de Dirk Roofthoof dans *Rouge Décanté* de Guy Cassiers donne un exemple très précis et très juste de ce que peut être cette « interprétation centripète »²⁵.

Jouer avec des machines et /ou des robots : la redéfinition du rôle de l'acteur

Le rôle de l'acteur sur les plateaux numériques est marqué par une émotion qui ne fait pas partie du grand livre des émotions humaines telles que le *Traité des Passions* de Descartes (1649) a pu les répertorier. Dans la seconde partie du *Traité*, Descartes les dénombre à partir de l'échiquier principal des six passions primitives :

Art. 69. Qu'il n'y a que six passions primitives
Mais le nombre de celles qui sont simples et primitives n'est pas fort grand. Car en faisant une revue de toutes celles que j'ai dénombrées, on peut aisément remarquer qu'il n'y en a que six

²³ Voir la captation d'un extrait du spectacle en suivant ce lien : <http://www.atwodogscompany.org/fr/projets/item/12-m-a-reflection>.

²⁴ Michel Corvin, *Jacques Polieri, Une passion visionnaire*, Paris, Adam Biro, 1998, p. 285 (notes de René Farabet, collaborateur de Polieri).

²⁵ Voir l'extrait déjà proposé plus haut (<https://www.theatre-contemporain.net/spectacles/Rouge-decante>).

qui soient telles, à savoir l'admiration, l'amour, la haine, le désir, la joie et la tristesse ; et que toutes les autres sont composées de quelques-unes de ces six, ou bien en sont des espèces²⁶

Cette émotion nouvelle, non répertoriée par Descartes, est celle du trouble ou encore du vertige. Prenons pour exemple la présence des robots sur les plateaux de théâtre. On sait qu'il en existe de deux types :

- Le robot androïde (qui imite l'apparence humaine) dont le robot présent dans *Les Trois Sœurs version androïde* mise en scène d'Oriza Hirata donne un exemple²⁷.
- Le robot humanoïde (qui n'a que la forme sans chercher à créer de ressemblance avec l'apparence humaine) dont les petits robots de la pièce chorégraphique *Robots* de Blanca Li sont des exemples²⁸.

Qu'est-ce que cela fait à l'acteur, au danseur ?

Le trouble devant le robot androïde d'apparence humaine se manifeste dans la manière dont les comédiens et comédiennes doivent s'adapter à sa présence. Brierly Long qui a joué la pièce *Sayonara* d'Oriza Hirata, qui met en scène la confrontation verbale d'une jeune fille humaine qui se voit condamnée, avec un androïde, évoque les mouvements robotiques qu'elle est amenée à avoir, pour répondre aux mouvements de l'androïde. Elle ne joue pas comme une machine, mais elle ajuste ses mouvements à ceux du robot. Du point de vue des émotions, elle n'hésite pas à parler de l'amitié qui la lie au robot, soulignant encore le vertige devant cette apparence tangible, main dans la main, main contre joue, et ce sentiment de tendresse qu'elle éprouve²⁹.

Pour les danseurs, les robots posent des questions en termes de rythme et d'ampleur du mouvement qui nourrissent un grand nombre de tableaux du spectacle. On voit comment les danseurs et danseuses se confrontent à la nécessité de s'adapter à la machine pour décomposer les mouvements, là où spontanément nul n'a besoin d'y réfléchir. Il y a là un apprentissage qui a l'air mécanique, une remise à zéro qui fait penser à de la programmation.

On voit aussi comment ils accompagnent le ou les robots présents sur le plateau en se mettant à leur service : ce phénomène renforce le ludisme du jeu théâtral. Il demande aussi un calcul, une numérisation (un chronométrage). Les danseurs et acteurs sont alors confrontés à la nécessité d'un oubli de soi pour se consacrer à l'autre ; ils et elles ne quittent jamais l'idée du contrôle, de la précision absolue. En ce sens, ils et elles deviennent marionnettistes.

Le robot aussi juste soit-il dans son imitation de la peau, des mouvements, des émotions et des comportements humains, renvoie dans sa solitude de machine, à la question de ce que l'on appelle la présence de l'acteur sur un plateau. Cette manifestation de la présence est sensible à tout spectateur, toute spectatrice, elle passe par ce « je ne sais quoi » qui ne peut toujours s'expliquer, phénomène qui lie énergie, puissance de jeu, capacité à actualiser une situation, à la faire vivre, à la partager avec les camarades présents eux aussi sur le plateau et à la transmettre au public assemblé. Or cette présence de l'acteur est troublée elle aussi par la médiation technique des plateaux numériques. De quelle manière ? Et à quoi renvoie-t-elle alors ?

²⁶ Descartes, *Les Passions de l'âme*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1988, p. 195-196.

²⁷ Voir les extraits de la captation en suivant ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=Eo2_tbWWtIY

²⁸ Voir des extraits de la captation en suivant ce lien : <https://www.youtube.com/watch?v=EpD1mmir7UY>.

²⁹ Voir l'entretien de la comédienne en suivant ce lien : <https://www.youtube.com/watch?v=A58s0IbU8w&feature=youtu.be>

3. Présence de « l'acteur augmenté » entre réel et virtuel / Réception des spectateurs et spectatrices

Les modalités de cette présence peuvent se penser selon trois catégories esthétiques forgées à l'épreuve des plateaux numériques : d'une part la dissociation de la voix et du corps, d'autre part, la fragmentation, la diffraction ; enfin les jeux d'échelle.

L'une des premières manifestations de cette dissociation est celle du personnage de la *Dernière Bande* de Beckett (1959). Le jeu de Krapp et du magnétophone sur lequel il écoute son passé mis en bandes magnétiques est emblématique de cette possibilité inventée avec cette technologie du magnétophone que nous qualifierions aujourd'hui de *low-tech*, datant du temps de l'analogique. Elle n'en demeure pas moins exemplaire et mémorable des potentialités de ce phénomène encore inouï dans l'histoire du théâtre : un corps présent et une voix — la sienne en l'occurrence — qui ne sonne pas à l'endroit du corps, émise par lui, mais vibrant ailleurs, dans l'espace et le temps. Les innombrables usages de la voix enregistrée et / ou médiée par les microphones n'ont cessé d'inventer des variations de présence vocale et corporelle dissociée depuis 1959³⁰ :

Sur la table un magnétophone avec microphone et de nombreuses boîtes en carton contenant des bobines de bandes impressionnées. [...] Bande (voix forte un peu solennelle, manifestation celle de Krapp à une époque très antérieure) — trente-neuf ans aujourd'hui, solide comme un — en voulant s'installer plus confortablement il fait tomber une des boîtes, jure, débranche l'appareil, balaye violemment boîtes et registres par terre, ramène la bande au point de départ, rebranche l'appareil, reprend sa posture³¹.

On entend la voix de Krapp plus jeune, on entend aussi le personnage jurer, maladroit, s'affairant avec l'appareil, occupé à rembobiner, rebrancher... il joue avec lui-même, avec sa propre matière, celle de sa voix, se confronte au matériel technologique. Comment ne pas penser ici que Krapp est un personnage matriciel à partir duquel d'innombrables avatars peuvent se décliner, à l'infini des possibilités techniques, avatar dont le personnage de Johan Leysen dans *M, a reflection* serait un exemple ?

L'autre modalité de présence de l'acteur augmenté peut se penser sous les auspices de la fragmentation et/ou de la diffraction. Un exemple patent de cette diffraction est donné dans *Orlando*, le spectacle de Guy Cassiers³² :

³⁰ Sur les usages sonores au théâtre depuis le début des années 2000, voir la thèse de Noémie Fargier, *Expériences sonores et intersubjectivité dans le spectacle vivant contemporain. L'inter[o]rnalité, entre désir et pouvoirs*, dirigée par Marie-Madeleine Mervant-Roux et Peter Szendy, Université Sorbonne Nouvelle, 2018.

³¹ Samuel Beckett, *La Dernière Bande*, Les Editions de Minuit, 1959, p.8 et 13-14.

³² **Spectacle de** Guy Cassiers et Katelijne Damen / Toneelhuis. **Mise en scène et scénographie** Guy Cassiers. **Texte** Virginia Woolf. **Traduction** Gerardine Franken. **Adaptation** Katelijne Damen. **Dramaturgie** Erin Jans. **Collaborateur artistique** Luc De Wit. **Vidéo** Frederik Jassogne. **Lumière** Giacomo Gorini. **Son** Diederik De Cock. **Costumes** Katelijne Damen. **Production** Toneelhuis. **Réalisation** Théâtre de la Bastille.



© Frieke Janssens

On voit au premier plan Katelijne Damen, jouant le personnage d'Orlando, personnage éponyme du roman de Virginia Woolf. Et derrière elle, le mur d'écrans, surface fractionnée sur laquelle sont projetées les images d'une caméra zénitale filmant notamment les mains de l'actrice, en gros plan : forme ourlée des ongles, brillant de la surface polie, plis de la peau aux articulations, réseau dense des veines qui innervent cette partie du corps. Maurice Merleau-Ponty peut nous aider à penser la question de la présence à travers la notion de chair :

Notre siècle a effacé la ligne de partage du « corps » et de « l'esprit » et voit la vie humaine comme spirituelle et corporelle de part en part, toujours appuyée au corps, toujours intéressée jusque dans ses modes les plus charnels, aux rapports des personnes. Pour beaucoup de penseurs, à la fin du XIXe siècle, le corps, c'était un morceau de matière, un faisceau de mécanismes. **Le XX^e siècle a restauré et approfondi la notion de la chair, c'est-à-dire du corps animé³³.**

Le XXI^e siècle poursuit cet approfondissement en permettant *via* l'usage des technologies de l'image, cette approche de la chair.

[...] en même temps que sentie du dedans, ma main est aussi accessible du dehors, tangible elle-même, par exemple, pour mon autre main, (...) elle prend place parmi les choses qu'elle touche, est en un sens l'une d'elles, ouvre enfin sur un être tangible dont elle fait aussi partie. Par ce recroisement en elle du touchant et du tangible, ses mouvements propres s'incorporent à l'univers qu'ils interrogent, sont reportés sur la même carte que lui : les deux systèmes s'appliquent l'un sur l'autre, comme les deux moitiés d'une orange³⁴.

³³ Maurice Merleau-Ponty, conférence « L'homme et l'adversité » (Genève, 10 septembre 1951, *Signes*, p. 284 et sq. Nous soulignons.

³⁴ Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible* (1964), Édition de Claude Lefort, Collection Tel (n° 36), Gallimard, 1979, p. 176.

Ce que l'on peut toucher et ce qui se laisse appréhender par le toucher, « le touchant » et « le tangible » pour reprendre les mots de Merleau-Ponty, cette rencontre du phénomène du toucher par la main, pourrait servir de commentaire en forme de rêverie philosophique à l'image présentée plus haut. Par cette présentation de la main, ce sont toutes ces possibilités d'être au monde que la comédienne embrasse et qu'elle fait embrasser à ceux et celles qui la regardent. On voit ici comment la question de la présence fragmentée, la diffraction de la présence, main, corps, voix amplifiée sur le plateau d'*Orlando* avec spatialisation de la voix, ne correspond pas à un amoindrissement de la présence de la comédienne mais au contraire à une exploration phénoménologique de sa mise en œuvre.

Cette présence augmentée se donne à lire sous une troisième catégorie qui est celle du jeu d'échelle. Le théâtre contemporain offrirait des exemples de ces jeux d'échelle, multiples et variés. Reprenons l'image des mains dans *Orlando*. On voit bien comment le dispositif joue avec la taille humaine de la comédienne présente sous nos yeux et le grossissement par le travail de focus sur cette partie de son corps, ses mains, qui prennent une importance impossible du point de vue « naturaliste » : la collision entre la présence réelle et le gros plan à l'écran des mains créent ce contraste, cette impossibilité opérant une sorte de court-circuit que ne peut ignorer la comédienne, tout entière ramenée à sa petitesse devant la taille démesurée de ses mains qui servent ici de toile de fond à l'image. Ces jeux d'échelle fonctionnent selon le principe rhétorique des *adynata* en stylistique, autrement dit de figures « impossibles » et pourtant porteuses de poésie³⁵. Le plateau devient ainsi le lieu de projections plastiques qui créent sous le régime stylistique de l'hyperbole impossible, des images d'une beauté stupéfiante parfois, d'autant plus belles qu'elles sont des produits de l'art, issue du travail d'*atelier* qu'est un plateau numérique.

Conclusion : pour une analyse du jeu de l'acteur dans les nouvelles technologies

Pour finir, nous aimerions donner ici quelques éléments pour guider le travail du public et l'analyse du jeu des interprètes sur les plateaux numériques. Il s'agit de questions dont les réponses ne sont ni prescrites, ni évidentes, ni même parfois possibles. Mais le fait de les poser permet d'initier le discours sur les spectacles et d'engager les élèves sur le chemin d'une analyse. Du côté du public, trois questions peuvent servir de point de départ à la réflexion : Où regarder ? Que regarder ? Faut-il comprendre ou ressentir ?

Où regarder ?

La multiplicité des centres sur les plateaux numériques, la simultanéité des phénomènes, les télescopages entre l'image réelle et l'image projetée attirent le regard et l'attention dans différentes directions. Le public doit à tout moment choisir où se pose le regard ; ou bien accepter de se laisser guider par les flux d'images et de sons. Ces plateaux favorisent une attitude de lâcher-prise ou de maîtrise. L'ambivalence des dispositifs par rapport à l'illusion théâtrale se prolonge dans l'ambivalence de la réception des spectateurs et des spectatrices. Ils et elles peuvent choisir de se laisser porter par les flux numériques qu'envoient le plateau : ils et elles peuvent être alors présent-e-s à travers un lâcher-prise ou une écoute flottante. Ils peuvent aussi souhaiter embrasser le plus de phénomènes possibles, tenter de regarder partout en même temps, même si l'entreprise est difficile. C'est là ce que nous appelons la volonté de maîtrise dans la réception.

Que regarder ?

Cette question se démultiplie en plusieurs autres questions adjacentes qui toutes sont importantes. Faut-il regarder les acteurs qui jouent ? la manière dont ils jouent avec les machines ? la manière dont

³⁵ L'*adynaton* (substantif masculin ; pluriel : adynata) est une hyperbole impossible à force d'exagération. Voir Bernard Dupriez, *Gradus, Les procédés littéraires*, Paris, Coll. 10/18, 1984, p. 28.

les machines jouent avec eux et la contrainte que cela représente ? Toutes ces questions sont importantes et renvoient le spectateur à la nécessité de les privilégier à tour de rôle.

Comprendre/ ressentir ?

Ces spectacles s'appréhendent parfois selon une forme de discontinuité de l'attention, faite de prises et de déprises devant le spectacle. Parfois, les spectateurs sont appareillés, équipés de casque, de lunettes, parfois ils sont mobiles et déambulent, rendus actifs par le dispositif.

Quant au travail des interprètes sur ces plateaux, on peut aussi chercher à l'appréhender, pour des besoins pédagogiques, à travers quelques questions qui sont comme nous le disions plus haut, des embrayeurs de la réflexion et du discours sur les spectacles. Sans doute faut-il, commencer par une description et une observation les plus précises possibles du dispositif :

1) Observer les dispositifs et décrire leur fonctionnement le plus précisément possible.

Il s'agit ensuite de saisir la place des interprètes dans ces dispositifs : quand entrent-ils, comment entrent-ils sur le plateau ? Que font-ils ? Le fait de décrire les « tâches » des interprètes — par exemple, dire le texte devant une caméra située à tel endroit en sachant que l'image est projetée à tel endroit avec un contraste d'échelle de telle nature— permet de poser les bases d'une analyse du jeu.

2) Chercher à saisir les liens de ces tâches des interprètes avec le rôle, le personnage qu'ils jouent. Si ces tâches sont clairement formulées, on peut alors saisir comment elles agissent en synergie ou bien sont contredites par le texte que le comédien doit dire par exemple, ou par le dialogue qu'il a avec tel ou telle partenaire. Prenons le début du spectacle *Atropa* de Guy Cassiers³⁶. On voit Ariane van Vliet occupée à filmer son visage se tenant de dos aux spectateurs, sur un promontoire, drapée dans une robe de haute couture dont la traîne tombe à terre. L'iris de son œil, puis, progressivement, tout son visage apparaît sur le mur du fond de scène selon un mouvement qui diminue la focale. Elle se filme elle-même dans cette adresse de soi à soi-même dont le Krapp de Beckett, répétons-le, aura été la figure matricielle³⁷. Or cette « tâche » qu'elle accomplit, accompagne paradoxalement le monologue qu'elle dit (texte de Tom Lanoye) où elle ne cesse de s'invectiver, de moquer sa « beauté »³⁸. L'image et le texte se télescopent ici créant à la fois une très grande qualité d'écoute du public, une forme de sidération devant l'étrangeté des images et la manière dont elles contrastent par leur beauté avec la violence du texte.

On peut ensuite chercher à apprécier si l'interprète se situe du côté de la performance, montrant comment il ou elle joue, ou bien s'il a tendance à « disparaître » derrière le personnage. Ce qui joue ici, c'est la notion de curseur esthétique qui permet de mesurer la manière dont l'interprète équilibre les choses entre la performance et la fiction dramatique.

Ce travail préparatoire permet d'en venir à la question la plus épineuse et sans doute aussi la plus intéressante : celle des émotions.

³⁶ *Atropa. La Vengeance de la paix* texte de Tom Lanoye. Mise en scène, Guy Cassiers D'après Euripide, Eschyle, George W. Bush, Donald Rumsfeld, Curzio Malaparte. Dramaturgie, Erwin Jans. Concept esthétique et scénographie, Enrico Bagnoli, Diederik de Cock, Arjen Klerkx. Costumes, Tim Van Steebergen. Contribution vocale, Marianne Pousseur. Avec Katlijne Damen, Gilda de Bal, Vic de Wachter, Abke Haring, Marlies Heur, Ariane Van Vliet.

³⁷ Voir le *teaser* du spectacle en suivant le lien suivant, la première image est précisément celle décrite ici et ne dure que quelques secondes : <https://vimeo.com/142506927>.

³⁸ Tom Lanoye, *Atropa*, traduit et adapté du néerlandais par Alain Van Cruyten, Anvers, SA Lanoye ; Toneelhuis, 2008, p. 9 : Héléne (la belle-sœur du commandant en chef des grecs se tient sur la côte près de Troie et regarde la mer) :

N'être que pourriture de cadavre, et pas moi !

Etre une puanteur de charnier, pas Héléne !

Héléne — moi ? *sarcastique*

Sur qui toutes les femmes voudraient vomir leur fiel ?

Et de qui tous les mâles voudraient faire leur miel

Si je devais choisir entre gale et beauté ?

Je choisirais la gale, la peste, le pus fétide.

3) Quelles émotions sont produites ? Il s'agit de repérer ici la relation de l'interprète au texte, au rôle, à la langue, à l'écriture, voire à la musique et aux images. Comment se laisse-t-il gagner par une ou plusieurs émotions ? Quand varient-elles et pourquoi ?

Aux émotions humaines dénombrées par Descartes, nous avons ajouté celle du trouble, du vertige. Émotion éprouvée par les interprètes tout autant que par les spectateurs. Elle n'est évidemment ni exclusive, ni toujours forcément pertinente. Il s'agit d'une possibilité. Être à l'écoute de ces émotions comme de certaines harmoniques en musique, permet de développer une écoute du plateau, de ce qui s'y déroule du point de vue des passions en jeu, mises en œuvre par une fable ou par la manipulation d'objets, dans une relation aux images, aux sons et aux présences humaines ou non-humaines.

Ces quelques éléments permettront, nous l'espérons, un déchiffrement rigoureux, précis mais aussi sensible de ces plateaux contemporains qui n'ont pas fini d'inventer, de créer de nouvelles formes, pour étonner, séduire et troubler les publics à venir.

Les technologies du son pour la scène : De nouvelles voix pour l'acteur.trice ? Perspectives historiques et état des lieux

Par Julie Valero

À partir d'une traversée historique, cet article porte sur l'influence qu'eurent les différentes technologies du son sur le jeu de l'acteur.trice, tout au long des XX^e et XXI^e siècles. En considérant la voix comme un outil et un média, et en prenant appui sur des exemples concrets, tant du côté de la scène que du côté des dramaturgies, d'André Antoine à Jeanne Balibar, en passant par Samuel Beckett et le travail de l'IRCAM, il aborde les principales mutations qu'ont provoquées des objets et des environnements tels que : le phonographe, le magnétophone, les bandes-son, les microphones ou encore le traitement numérique de la voix. A l'issue de ce panorama, les résistances encore fortes qu'éprouvent nombre de comédien.nes à voir leur voix augmentée, trafiquée, troublée, pousse à interroger la formation de l'acteur et une idéologie technophobe qui semble encore régner dans le milieu professionnel.

Julie Valero est maîtresse de conférences en arts de la scène à l'Université Grenoble Alpes et dramaturge auprès de différents artistes scéniques. Spécialiste des processus de création dans le théâtre contemporain, Julie Valero a travaillé sur l'étude des traces de ces processus, leur production et leur documentation. Elle s'intéresse également aux « dramaturgies augmentées », c'est-à-dire aux processus d'écriture scénique en milieu numérique. Depuis 2008, elle exerce également la fonction de dramaturge auprès de Jean-François Peyret et d'autres artistes, comme Antoine Defoort ou le duo Matijevic/Chico.

Si le théâtre renvoie étymologiquement au lieu d'où l'on voit, on oublie trop souvent qu'il est aussi un lieu d'écoute, un espace acoustique, où l'on vient entendre, écouter quelque chose :

« Au quotidien, ce que nos oreilles perçoivent est cacophonique, mais cette cacophonie, qui est acceptable dans la rue, serait inacceptable ailleurs. Ceci est particulièrement vrai dans tous les espaces régis par une médiation, comme l'espace théâtral, où la grande majorité des sons sont construits pour le spectacle. Ces espaces imposent que nous tenions compte et participions du protocole de médiation en fonction duquel des sons ou des combinaisons de sons sont acceptables et d'autres moins. »³⁹

Pourtant, on étudie peu le son, on ne l'isole jamais pour en faire un objet d'analyse singulier, au même titre que la scénographie par exemple. C'est que le son est, par excellence, un média invisible que l'on analyse que difficilement, tant manquent les outils méthodologiques pour ce faire et tant font défaut les traces. Ainsi a-t-on pu considérer longtemps, comme le rappelle Marie-Madeleine Mervant-Roux, que le passage du XIX^e siècle au XX^e siècle a consisté à passer d'un théâtre de la déclamation, de l'écoute, fondé sur l'audition de la voix de l'acteur, à un théâtre plus réaliste – voire naturaliste – qui, avec l'invention de la mise en scène, a vu naître la scénographie ; un théâtre fondé sur la vision. Aujourd'hui encore la dimension sonore du théâtre n'est pas toujours prise en considération ou évaluée à sa juste valeur : souvent prompt à critiquer des univers sonores riches et complexes, le spectateur n'hésitera pas à affirmer haut et fort qu'il est contre le port de micro HF, quand bien même il s'avère le plus souvent incapable d'en déceler l'usage.

Le son s'impose ainsi comme l'un des grands oubliés de l'histoire du théâtre contemporain et ces constats contribuent à faire que la vision est déterminante, prépondérante dans la façon dont se structure le théâtre aujourd'hui, dans la façon que l'on a de l'appréhender, pourtant « l'ouïe aurait eu dans l'événement théâtral une fonction aussi structurelle que la vue »⁴⁰, nous rappellent Jean-Marc Larrue et Marie-Madeleine Mervant-Roux dans l'introduction à l'ouvrage *Le Son du théâtre*, fruit d'un programme de recherche interdisciplinaire de plusieurs années, qui ambitionnait un important travail de réécriture de l'histoire du théâtre moderne, une histoire qui soit aussi et avant tout une « histoire acoustique » de ce théâtre : ils ont ainsi réinvesti les fonds d'archives, s'intéressant prioritairement à des éléments jusqu'alors totalement laissés de côté : les enregistrements, les disques et toute autre source sonore à leur disposition.

C'est dans leur pas que je vous propose de placer les nôtres aujourd'hui, pour une conférence que j'ai choisi de centrer sur la voix de l'interprète, par souci de temps et de cohérence de l'exposé. Avant d'en venir au plan et au corps de l'exposé, je voudrais prendre le temps de vous exposer une notion forgée par le chercheur québécois Jean-Marc Larrue, celle de « résistance médiatique ».

Introduction : la « résistance médiatique » du théâtre

Les constats faits en ouverture sont le fruit de ce qu'il est convenu d'appeler une « résistance médiatique », c'est-à-dire une forme de refus de l'intégration d'un média. Le théâtre, en effet, a développé, depuis plusieurs décennies, un discours technophobe puissant et virulent, faisant de cet art le dernier refuge de l'authenticité et le gardien d'une communion humaine interpersonnelle, dénuée de toute médiation technologique.

Si l'on se penche avec attention sur la généalogie de ce discours, on s'aperçoit qu'il se déploie essentiellement à trois moments historiques : le début du siècle du XX^e siècle, les années 40-50 et la fin du XX^e siècle. Autrement dit, à des moments où apparaissent des évolutions technologiques notables, donnant lieu à des médias souvent concurrents du média théâtral : les années 20

³⁹ J.-M. Larrue et M.-M. Mervant-Roux, « Théâtre le lieu où l'on entend », *Écouter la scène contemporaine L'Annuaire théâtral*, Numéro 56-57, automne 2014, printemps 2015, p. 23.

⁴⁰ J.-M. Larrue et M.-M. Mervant-Roux, « Composer avec le sonore : historiciser, écouter, écrire », in *Le Son du théâtre, XIX^e-XXI^e siècles*, CNRS Éditions, Paris, 2016.

correspondent à l'expansion du cinéma parlant, les années 50 voient se généraliser les magnétophones, se démocratiser la radio, et la télévision arriver, et la fin du XXe siècle correspond aux débuts du world wide web et à la démocratisation des technologies numériques avec tous les progrès et les nouveaux objets que l'on connaît. Cette concomitance met ainsi en avant les raisons profondes de ce discours technophobe qui se déploie en réaction à une menace, celle que font peser de nouveaux médias, de nouveaux divertissements sur le théâtre qui a été longtemps en position de quasi-monopole en tant que sortie culturelle. Et c'est ainsi pour reprendre les mots de Jean-Marc Larrue que « Le théâtre, qui n'avait pourtant pas cessé depuis les Grecs de s'approprier toutes les techniques susceptibles d'assurer une plus grande efficacité de la représentation, de sophistiquer son "dispositif", s'est pris au piège d'un discours anti-technologique, en contradiction avec ses propres pratiques technologiques »⁴¹. Un discours anti-technologique qui s'appuie sur l'idée d'une supériorité du théâtre en tant qu'art « naturel », en opposition aux arts « médiatisés » :

« La conviction selon laquelle le naturel est supérieur au médiatisé reste encore bien ancrée en ce début de XXIe siècle. On en veut pour preuve cette idée très courante selon laquelle une discussion en tête-à-tête serait nécessairement supérieure à une discussion médiatisée – à distance – alors que la réalité dément cela tous les jours. On se trompe et on trompe aussi efficacement en face-à-face que par Skype ou au téléphone. Ironiquement, c'est même à une technologie qu'on s'en remet, le polygraphe, pour déceler avec le moins d'incertitude possible si une personne ment lors d'une discussion en tête-à-tête ! »⁴²

Il ne serait évidemment pas nécessaire de s'attarder sur ce discours s'il n'avait pas constitué, comme le relève très justement Jean-Marc Larrue, un véritable « piège » pour le théâtre. D'abord, parce qu'il a été totalement inefficace et n'a pas empêché les spectateurs de désertier les salles de théâtre. D'autre part, lorsque l'on réinvestit les archives, comme l'ont fait Jean-Marc Larrue et d'autres chercheurs à sa suite, dans une perspective intermédiaire, on s'aperçoit que ce discours a agi comme un écran de fumée qui a masqué la réalité des faits : depuis les débuts de l'électricité, les artistes se sont assez largement emparés des technologies. Les sons reproduits ont donc toujours habité les plateaux de théâtre et ce très rapidement à partir de l'apparition des premières technologies de reproduction sonore, comme nous le verrons. Enfin, parce qu'il a retardé l'intégration de certaines technologies et il est un domaine où l'adaptation aux technologies de reproduction sonore a été particulièrement lente et fait encore, aujourd'hui, preuve de résistance, c'est la voix.

Aussi n'ai-je pas choisi de centrer mon exposé sur la question de la voix, seulement par souci d'économie de temps et de cohérence thématique, je le fais également par conviction : la voix constitue encore un refuge pour les défenseurs d'un théâtre a-technologique⁴³ :

« les acteurs et actrices vous diront également qu'ils détestent être équipés, quand bien même les plus grands et inventifs metteurs en scène de la dernière partie du XXe siècle ont largement fait usage de la technologie du micro, qu'il s'agisse de Robert Lepage, Denis Marleau, Robert Wilson ou encore Castellucci. »⁴⁴

Il s'agit donc, pour moi, de démontrer, à travers ce parcours historique le rôle qu'a joué la voix dans l'histoire contemporaine du théâtre : quelles relations la voix a-t-elle entretenue avec les technologies sonores tout au long du XXe siècle ? En quoi celles-ci ont-elles pu contribuer à un réagencement des pratiques scéniques et dramaturgiques ? Pour répondre à ces questions – et pour ne pas retomber

⁴¹ J.-M. Larrue, « Le son reproduit et la scène : cas de résistance médiatique », in M.-M. Mervant-Roux et J.-M. Larrue, « Le son du théâtre, I. Le Passé audible », *Théâtre/Public* n°197, 2010-3, p. 55.

⁴² J.-M. Larrue et M.-M. Mervant-Roux, « Théâtre le lieu où l'on entend », *art. cit.*, p. 23.

⁴³ Je remarque toutefois que cette aversion réelle pour les micros HF ne va pas systématiquement de pair avec un discours a-technologique conscient et ceux qui l'éprouvent ne se décrivent ainsi pas nécessairement comme des défenseurs d'un théâtre non médiatisé. L'assistant d'un metteur en scène français renommé me disait encore récemment : « Ah non ! On ne va quand même pas mettre des micros HF aux acteurs ! », quand bien même le spectacle dont il était question usait abondamment de musiques enregistrées et de micros sur pied.

⁴⁴

dans le piège d'un discours essentialiste – il faudra repartir d'une idée simple que l'anthropologie, et Marcel Mauss plus particulièrement, nous ont enseigné depuis fort longtemps mais que la comédienne oublie trop aisément : « le premier et plus naturel objet technique, et en même temps moyen technique, de l'homme, c'est son corps »⁴⁵. Considérons ainsi d'emblée l'art de l'acteur comme un savoir technique, qui s'appuie sur le premier outil mis à sa disposition : son corps, et avec lui, évidemment, sa voix.

Le plan en trois parties suivra, assez schématiquement, une évolution chronologique :

- 1 – Acte 1 : Théâtrophone, téléphone, gramophone : la reconfiguration de l'espace acoustique du théâtre au tournant des XIXe et XXe siècle
- 2 – Acte 2 : Radio et cinéma : pourquoi la voix théâtrale reste-t-elle inaltérable ?
- 3 – Acte 3 : Pratiques numériques actuelles : la voix microphonée, norme des scènes contemporaines

Acte 1 : Théâtrophone, téléphone, phonographe : la reconfiguration de l'espace acoustique du théâtre au tournant des XIXe et XXe siècle

Un des effets de ce discours a-technologique est sans doute d'avoir masqué certains des processus à l'œuvre dans la naissance du théâtre moderne, au tournant des XIX^e et XX^e siècle. On peut ainsi envisager qu'au-delà du seul génie d'hommes tels que Strindberg, Tchekhov ou Ibsen⁴⁶, les bouleversements qu'a connus la forme dramatique durant ces décennies sont aussi le fruit d'un environnement médiatique en pleine mutation. Le travail de la chercheuse Mélissa Van Drie va dans ce sens : à partir d'une étude très rigoureuse des nouvelles technologies de reproduction sonore nées dans les années 1870, que sont le téléphone, le gramophone et le microphone, elle essaie de comprendre leurs répercussions sur la création théâtrale : comment les nouvelles façons d'écouter et d'entendre ont-elles été intégrées à l'espace théâtral et quels impacts ont-elles eu sur la scène et dans la salle ?

- *L'expérience du théâtrophone*

En 1881, Clément Ader met au point un dispositif d'« auditions téléphoniques » permettant d'écouter des représentations d'opéra ayant lieu à distance, à l'Opéra-Comique, à la Comédie-Française ou à l'Opéra Garnier. Ce dispositif sera amélioré et enrichi durant les années à venir pour déboucher sur la création de la « Compagnie du théâtrophone », sorte de fournisseur d'accès d'un autre temps, qui proposait à ses abonnés de suivre en direct plusieurs représentations dans différents théâtres, à partir de chez eux ou de lieux où étaient installés les postes de rediffusion.

Étudiant les documents se rapportant à cette nouvelle technologie, Mélissa Van Drie note que l'écoute d'une représentation, via ce dispositif, suppose d'ajuster son comportement de spectateur : on s'immobilise pour produire le moins de bruit possible, on s'isole des bruits alentours et on dirige toute son attention vers l'écouteur « dans un vide optique, sans repère visuel »⁴⁷ (p. 38). Mais, surtout, on peut faire quelque chose d'inédit : assister à un spectacle sans être sur le lieu même de la représentation. Selon elle, ces mutations témoignent d'un bouleversement plus général, d'une « nouvelle conception et valorisation de la matière sonore » – dont l'apparition de la psychanalyse, fondée non plus sur un dispositif de vision mais d'écoute, est également un des effets – qui ne sera pas sans conséquence sur la redéfinition du spectateur de théâtre, caractérisé lui aussi désormais par l'immobilité, l'anonymat et le silence⁴⁸.

⁴⁵ Article originalement publié *Journal de Psychologie*, XXXII, ne, 3-4, 15 mars - 15 avril 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934.

⁴⁶ Pour reprendre ici la triade chère à Jean-Pierre Sarrazac : cf. *Poétique du drame moderne*, Paris, Seuil, 2012.

⁴⁷ « De nouvelles figures de l'écoute (1878-1910) », in M.-M. Mervant-Roux et J.-M. Larrue, « Le son du théâtre, I. Le Passé audible », *op.cit.*, p. 38.

⁴⁸ On notera évidemment la concordance temporelle avec le travail de Wagner à Bayreuth qui, lui aussi, propose au spectateur un nouveau comportement, de nouveaux codes de réception.

- *Le téléphone : de nouvelles distances ?*

Mais l'hypothèse sans doute la plus intéressante que formule Mélissa Van Drie est, sans aucun doute, celle qui concerne le téléphone et le dialogue dramatique et qu'elle ne fait malheureusement qu'esquisser. Car l'invention sans doute la plus notable, celle qui a, au sein de la société, l'effet le plus déflagrateur, c'est évidemment la conversation téléphonique. Proust lui-même notait à quel point cette nouvelle possibilité de communication s'avérait troublante :

« Et aussitôt que notre appel a retenti, dans la nuit pleine d'apparitions sur laquelle nos oreilles s'ouvrent seules, un bruit léger – un bruit abstrait – celui de la distance supprimée – et la voix de l'être cher s'adresse à nous.

C'est lui, c'est sa voix qui nous parle, qui est là. Mais comme elle est loin ! Que de fois je n'ai pu l'écouter sans angoisse, comme si devant cette impossibilité de voir, avant de longues heures de voyage, celle dont la voix était si près de mon oreille, je sentais mieux ce qu'il y a de décevant dans l'apparence du rapprochement le plus doux, et à quelle distance nous pouvons être des personnes aimées au moment où il semble que nous n'aurions qu'à étendre la main pour les retenir. Présence réelle que cette voix si proche - dans la séparation effective ! Mais anticipation aussi d'une séparation éternelle ! Bien souvent, écoutant de la sorte, sans voir celle qui me parlait de si loin, il m'a semblé que cette voix clamait des profondeurs d'où l'on ne remonte pas, et j'ai connu l'anxiété qui allait m'êtreindre un jour, quand une voix reviendrait ainsi (seule, et ne tenant plus à un corps que je ne devais jamais revoir) murmurer à mon oreille des paroles que j'aurais voulu embrasser au passage sur des lèvres à jamais en poussière »⁴⁹.

Séparée du corps, la voix devient un objet d'étrangeté et Mélissa Van Drie rappelle qu'il fut alors nécessaire de mettre en place de nouveaux codes de politesse, un vocabulaire adapté pour faciliter cette communication inédite qui ne pouvait plus se fonder sur le double décryptage de la voix et des expressions faciales. Le trouble était ainsi tout à la fois réel et inattendu et a pu produire à tout le moins ce que la chercheuse qualifie de « déstabilisation des capacités de communication »⁵⁰. A partir de ce constat, elle suggère un rapprochement tout à fait intéressant :

« Selon Jean-Pierre Sarrazac, dans les dramaturgies d'Ibsen, de Strindberg et de Tchekhov, le dialogue "s'efface devant le monologue" et "si le dialogue signifie échange à distance (dia de dialogue), tout se passe, à partir des années 1880, comme si les personnages n'étaient plus jamais à la bonne distance qui permet le dialogue fondé sur la relation interpersonnelle". Nous souhaitons souligner que les effets des technologies sonores sont à prendre en compte dans l'analyse générale de la crise du dialogue théâtral. »⁵¹

Il me semble que cette hypothèse, qui demande encore à être étayée et que Mélissa Van Drie ne fait qu'esquisser, est tout à fait passionnante et ouvre des perspectives de recherche extrêmement stimulantes.

- *Phonographe et gramophone : conserver et reproduire la voix*

Au-delà de cette dissociation, la possibilité de la conservation de la voix va également avoir un rôle majeur dans l'évolution des mentalités et des constructions identitaires, comme le rappelle Alain Corbin :

« Il faut souligner ici les effets psychologiques de l'enregistrement : l'étrangeté intense de la conservation de la voix. C'était un grand rêve de l'humanité, dont Rabelais témoigne dans son œuvre en imaginant des voix conservées dans la glace. On parle toujours de l'extrême importance de l'irruption de la photographie, mais il existait déjà le portrait et toute une série

⁴⁹ *Du côté de chez Swann, A la recherche du temps perdu* ; En ligne : <http://alarecherchedutempsperdu.com/texte.html> ; consulté le 20/03/19

⁵⁰ M. Van Drie, « De nouvelles figures de l'écoute », *op. cit.*, p. 41.

⁵¹ *Ibid.*

de techniques pour fixer le visible. Il existait le miroir. Le fait que la voix soit conservée, avec le même accent, avec la même intonation, avec le même rythme, avec la même fraîcheur aussi, a dû produire une étrangeté beaucoup plus forte. On a pu prendre conscience de sa propre voix. Pour la construction de l'identité c'est une donnée essentielle. »⁵²

Mélissa Van Drie, de son côté, rappelle qu'en 1904, lorsqu'André Antoine monte *Le Roi Lear*, il apprend le texte en s'enregistrant sur un phonographe, devenant ainsi l'auditeur de sa propre voix. Ce détail n'en est pas un à mon sens :

- Antoine tenait à ce que voix des acteurs et composition sonore se mêlent pour créer un effet saisissant, rythmique ;
- Lorsque Mélissa Van Drie a eu la générosité de m'envoyer un enregistrement de sa propre voix sur phonographe, il m'a semblé que ce concours de circonstance avait sans doute été fondamental dans le processus de création, comme le laisse penser l'audition de cet enregistrement⁵³

Après Antoine, de nombreux comédiens – monstres sacrés du XIXe siècle – acceptent d'enregistrer leurs voix sur phonographe. Selon Mélissa Van Drie, cette volonté de fixer leur voix intervient dans un contexte de bouleversement de la représentation théâtrale qui laisse de moins en moins de place à la voix seule – la déclamation qui régnait en maîtresse de la représentation jusqu'alors – au profit d'un ensemble d'éléments hétérogènes qui serait la mise en scène.

Toutefois ces enregistrements ne vont pas de soi et le face-à-face entre le monstre sacré et l'outil technique censé rendre éternelle sa voix ne va pas sans heurts. D'abord, l'acteur.trice est seul.e, avec quelques techniciens, isolé.e dans un laboratoire ; pas de public ici, dont se nourrissaient grandement les comédien.nes pour moduler leurs voix, ménager leurs effets. D'autre part, l'action même d'enregistrer exige une immobilité totale, souvent dans une position peu naturelle et inconfortable, afin que la voix soit strictement dirigée vers le pavillon. Béatrix Dussane, actrice, observe l'incorporation de ces nouvelles pratiques corporelles chez les acteurs qui se livrent à l'enregistrement :

« Il leur a fallu apprendre à ne pas tourner la tête vers leur partenaire, même dans le dialogue le plus direct ; à se reculer loin du micro au moment où leur personnage élève le ton ; *c'est-à-dire à parler juste dans un mouvement corporel faux*. Il leur a fallu surtout à cette époque d'outillage encore relativement insuffisant, restreindre la courbe mélodique des intonations, et supprimer les éclats de sonorités »⁵⁴.

Et Mélissa Van Drie de conclure qu'il faut, là encore, mettre ces nouvelles pratiques en relation avec un événement fondateur de la modernité théâtrale, la mise en scène d'*Ubu roi* en 1896 :

« La voix d'Ubu est phonographique. L'acteur n'est plus reconnaissable, car le rôle de sa voix et de l'écoute de cette voix ne correspond plus à celle du « théâtre singulier » du monstre sacré. Par cette véritable greffe du masque rigide à la bouche, Jarry annonce le nouveau mode de représentation. »⁵⁵

Et le théâtre moderne.

⁵² A. Corbin, « Historiographie de l'écoute », in *Le Son du théâtre*, op. cit., p. 28.

⁵³ Il n'est pas impossible de penser que le grain sonore de l'enregistrement qui vient littéralement couvrir la voix a suffisamment troublé Antoine pour qu'il souhaite l'inscrire dans sa mise en scène et faire jouer ensemble, par la superposition, voix, musiques et bruits.

⁵⁴ Béatrix Dussane, *Au jour et aux lumières, 1. Premiers pas dans le temple*, Calmann-Lévy, Paris, 1955, p. 235 (cité par M. Van Drie, « Refaçonner l'oreille, prendre en main la voix : le comédien et le phonographe », in J. de Gasquet et J. Valero dir., *L'Objet technique en scène*, Montpellier, Entretiens, A paraître).

⁵⁵ M. Van Drie, *Ibid.*

2 – Acte 2 : Radio et cinéma : pourquoi la voix théâtrale reste-t-elle inaltérable ?

Les changements que je viens d'évoquer, bien que lents, furent irréversibles : de nouveaux sons naissaient, de nouvelles pratiques d'écoute émergeaient, la voix se faisait nomade, devenant manipulable, saisissable⁵⁶. L'écoute, elle, devenait « acousmatique », c'est-à-dire pouvait être séparée de la source physique, faisant ainsi éclater le cadre spatio-temporel de la communication sonore. « Or précisément », expose Jean-Marc Larrue, « c'est à l'aube de ce nomadisme que le monde du théâtre a choisi de se donner une ontologie – théâtrale – fondée sur la présence de l'acteur vivant sur scène et sur la voix qui en émanait directement »⁵⁷.

En effet, dès les années 10, face à la menace que fait peser sur lui le cinéma, le théâtre réagit en se dotant d'un argument surprenant : le « médiatisé » est l'apanage du cinéma tandis que le théâtre repose sur la présence naturelle de l'acteur et, en cela, lui sera toujours supérieur :

« Le cinéma est à son zénith et aucun progrès technique ne peut enrayer son déclin inévitable : ni la parfaite synchronisation du son et de l'image, ni la couleur, ni la stéréophonie [parce que] seule la présence de l'acteur vivant peut communiquer le magnétisme de l'acteur à l'auditoire. Il en découle que le film ne pourra jamais être qu'un palliatif au drame en chair et en os. »⁵⁸

Ce genre de déclarations est d'autant plus surprenante qu'elle ne correspond en rien à la réalité historique. En effet, les sons reproduits étaient massivement présents tant sur les scènes des théâtres d'avant-garde (futurisme et Dada notamment) que sur celles des théâtres plus commerciaux :

- Téléphone, gramophone ou phonographe étaient intégrés au décor comme élément réaliste des intérieurs bourgeois ;
- Ils l'étaient également comme accessoires de jeu et intervenaient fréquemment comme élément de la fable ;
- Hors scène, ils assuraient bruitage et musiques

A partir des recherches menées par Larrue et son équipe sur un fond de plus de 2000 relevés de mises en scène, on peut donc affirmer que dès 1910 la transition entre live et médiatisé était consommée : les orchestres en direct avaient définitivement été remplacés par des gramophones, sans que cela ne souleva de tollé, sans que cela ne mette en question l'identité même de l'art théâtral. Mais sans doute, parce que le théâtre voyait son public désertier les salles, il fallait bien trouver une riposte pour endiguer cette hémorragie et c'est donc dans ce contexte hyper concurrentiel qu'est née l'idée farfelue d'une supériorité de la présence naturelle sur la médiatisation cinématographique, « qu'apparut l'argument ontologique et que s'est posée la question alors cruciale de l'identité du théâtre avec, en son fondement, la voix de l'acteur »⁵⁹.

En 1943, paraît un ouvrage qui aura un retentissement durable : *L'Essence du théâtre* d'Henri Gouhier⁶⁰, l'un des plus ardents défenseurs de ce discours anti-technologique. Pour lui, le cinéma peut bénéficier de toutes les avancées technologiques possibles, jamais il ne pourra surpasser l'art théâtral car « Le cinéma ne nous parlera jamais que par images interposées : l'âme du théâtre, c'est d'avoir un corps »⁶¹.

Gouhier part de l'idée qu'il existerait un certain nombre d'invariants au théâtre, au premier rang desquels se trouve la « présence », concept transhistorique et indispensable pour qu'il y ait théâtre. Jean-Marc Larrue démontre très efficacement comment la définition même du concept de présence

⁵⁶ Sur la voix, cf. Sophie Herr, *Geste de la voix et théâtres du corps. Corps et expérimentations vocales à la croisée des pratiques artistiques du XXe siècle à nos jours*, Paris, L'Harmattan, 2009

⁵⁷ « Son, présence et ontologie. Perspectives intermédiaires sur les enjeux du son au théâtre », pp. 215-234, p. 217.

⁵⁸ Daniel Frohman, producteur de Broadway, au New York Times, en 1915 (cité par J.-M. Larrue, *Ibid.*)

⁵⁹ J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 223.

⁶⁰ Notons que la dernière réédition de l'ouvrage date de 2002.

⁶¹ Cité par J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 225.

dans la pensée de Gouhier reste floue et flottante ; il y rattache tour à tour le charisme de l'acteur, son « aura » et l'idée de « coprésence » (qu'il ne nomme jamais ainsi) : les deux seraient indissociables et il n'y aurait « présence » de l'acteur que dans le *hic et nunc* de la représentation. Mais contrairement aux arguments avancés par Gouhier – et par la grande majorité des défenseurs d'une idéologie essentialiste – la « présence » est un concept relativement récent dans l'histoire du théâtre, nous rappelle Jean-Marc Larrue. Si l'on suit les recherches de Gérard-Denis Farcy comme il le propose, le terme de présence – dans le sens de charisme de l'acteur – serait apparu « légèrement avant 1950 »⁶² : cette idée de « présence », loin d'être un concept transhistorique est donc bel et bien, là encore, une forme de réaction à la médiatisation des pratiques artistiques et non l'inverse.

Pourtant, aujourd'hui, la « présence », comme donnée essentielle du théâtre, est encore un argument communément avancé par les défenseurs d'une essence du théâtre : Larrue met alors en avant le paradoxe de la vivacité de cet argument dans le milieu théâtral avec la reconnaissance par ce même milieu d'artistes tels que Denis Marleau ou Heiner Goebbels et de certaines de leurs mises en scène dans lesquelles « toutes les "présences" scéniques sont médiatisées par des technologies de reproduction du son et de l'image »⁶³. Il rappelle également – à la suite notamment des travaux d'Auslander – que la « coprésence » n'est évidemment pas exclusive au théâtre et que bien d'autres manifestations artistiques, sportives ou juridiques s'appuient dessus.

Ce discours passerait pour divertissant ou exotique s'il n'avait pas été aussi massivement adopté par une grande partie de la profession, soutenu par la majorité des commentateurs – critiques et théoriciens compris – et si cette adoption massive n'avait pas retardé, considérablement, les infléchissements que le théâtre allait connaître sous les effets de l'émergence et de la généralisation des technologies de reproduction de l'image et du son. Car, évidemment, « Le discours essentialiste n'a pas convaincu le public de la supériorité du théâtre sur ses rivaux commerciaux, ainsi que l'a illustré la lente et inexorable migration de ce dernier vers les salles de cinéma ou son attachement à ses téléviseurs. Il n'a pas non plus empêché la technologisation des scènes. Mais il l'a freiné, en plus de la discréditer »⁶⁴. Et il est un domaine où la reconfiguration sous les effets des progrès technologiques fut d'une extrême lenteur : c'est la voix.

Dans la suite de son article, J.-M. Larrue met ainsi en parallèle la résistance médiatique focalisée sur la voix de l'acteur et l'essor de la radio ; de fait dès les années 1920 et, plus véritablement après la seconde guerre mondiale, la radio devient un média de masse, créant un nouveau rapport avec le public. Jouant d'une relation intimiste, la voix radiophonique adopte les codes de la conversation courante, se détachant ainsi des normes de la déclamation et de l'éloquence. Enfin ! on peut écouter une voix qui « cause » avec spontanéité et allant et ouvre ainsi des possibilités de médiation nouvelle. Le chercheur pose alors la question : « Pourquoi, alors que la plupart des sons créés pour la représentation [théâtrale] étaient des sons reproduits, la voix vivante de l'acteur n'a-t-elle pu bénéficier des avantages de la technologie reproductive et est restée régie, jusqu'à récemment, par les règles déclamatoires d'un autre temps ? »⁶⁵

A cette question, Jean-Marc Larrue n'a pas de réponse satisfaisante et énumère plusieurs possibilités : des insuffisances technologiques, des raisons psychanalytiques, d'autres purement esthétiques ou encore un certain mysticisme⁶⁶. Quoi qu'il en soit, selon lui, cette résistance appartient aujourd'hui au passé et la voix microphonée est bel et bien devenue une norme des scènes contemporaines :

« Nous assistons actuellement à l'effondrement de la résistance théâtrale à la sonorisation de la voix de l'acteur vivant sur scène, comme l'illustre la multiplication des spectacles théâtraux

⁶² Cité par J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 227.

⁶³ Il fait évidemment référence aux *Aveugles* pour Marleau et à *Stifters Dinge* pour Goebbels (*Ibid.*, p. 228)

⁶⁴ J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 230.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 231.

⁶⁶ Pour le détail de ces raisons, je renvoie à l'article de J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 231 à p. 234.

qui recourent aux micros ou aux enregistrements vocaux. La voix machinique est même aujourd'hui en voie de naturalisation [...] Pour les créateurs, le recours à une telle voix s'impose par les infinies possibilités qu'elle offre, y compris celle qui consiste à la rendre transparente – donnant au spectateur l'impression qu'elle leur arrive sans médiation technologique – ou celle qui, au contraire l'opacifie en la faisant dialoguer avec la voix non médiatisée. »⁶⁷

Acte 3 : La voix microphonée, norme des scènes contemporaines

De Bob Wilson à Joël Pommerat, en passant par Roméo Castellucci et Angelica Liddell, de nombreux metteurs en scène aujourd'hui, parmi les plus reconnus artistiquement et institutionnellement, ont utilisé ou utilisent des micros HF⁶⁸. Toutefois, et puisqu'il ne s'agit pas ici d'exposer les usages les plus normés du micro HF⁶⁹, je terminerai mon exposé avec quelques exemples de pratiques plus originales qui utilisent la voix médiatisée non seulement comme un « moyen d'expression » mais véritablement comme « outil de composition » d'une dramaturgie. Mais avant cela, je voudrais donner à entendre les témoignages – trop rares – de comédiens familiers du jeu microphoné.

Habituee des plateaux très technologiques de J.-F. Peyret, Jeanne Balibar explique comment les outils technologiques doivent être les alliés du comédien et les vecteurs de sa créativité :

« Je crois très fermement que les artistes n'inventent pas des trucs à partir de rien, certainement pas à partir de leur propre psychologie, ni même à partir de leur propre culture mais ce qui permet d'inventer quelque chose dans une époque c'est de se laisser manipuler par l'époque et donc par les techniques [...] la sonorisation de l'acteur c'est une possibilité technique de changer la manière de jouer »⁷⁰

Laurent Poitrenaux, complice du metteur en scène Ludovic Lagarde, va également dans ce sens. Pour *Un Mage en été*, texte d'O. Cadiot dans lequel il incarne un mage aux identités multiples, l'IRCAM imagine des transformations vocales faites à partir de voix d'auteurs célèbres, une spatialisation sonore, des changements d'échelle sonore, etc. Laurent Poitrenaux témoigne des apports que constitue cette « augmentation » sonore de sa voix, dans un film documentaire disponible sur le site internet de l'IRCAM. Envahi par le son, le comédien explique comment le micro devient son plus intime allié, le comparant à une caméra, qu'il dirige lui-même sans être instrumentalisé par celui-ci. Se comparant à un « homme bionique », il souligne particulièrement les effets en termes d'imagination pour son travail d'acteur : « la figure que je fais est chargée de ça »⁷¹.

Intéressons-nous maintenant à trois technologies sonores récentes, dont il est peut-être encore difficile de mesurer les apports réels aussi nettement que le faisait Mélissa Van Drie pour le début du XXe siècle, mais qui constituent des façons de faire bouger les lignes, d'interroger les pratiques actuelles.

⁶⁷ J.-M. Larrue, *Ibid.*, p. 234.

⁶⁸ Et je me contente de citer ici des artistes qui ne sont pas nécessairement connus pour cela, car évidemment d'autres, tels qu'Elisabeth LeCompte, Jean-François Peyret ou Heiner Goebbels, affirment plus radicalement cette pratique depuis les années 80 pour les deux premiers.

⁶⁹ Au rang desquels : soutenir la voix, la rendre au contraire transparente, jouer des intensités vocales (chuchotement, cri, etc.), la faire entendre depuis le hors-scène, chanter devant un micro, etc.

⁷⁰ , « Jeanne Balibar ou le burlesque au féminin », Entretien avec J. Valero, p. 27, in L. Campos dir., « Côté sciences », *Alternatives Théâtrales*, n°102-103, 2009, p. 27

⁷¹ Images d'une œuvre n°9 : Un Mage en été d'Olivier Cadiot et Ludovic Lagarde, disponible sur : https://medias.ircam.fr/xad895e_images-dune-uvre-n-9-un-mage-en-ete-d (témoignage de L. Poitrenaux : 5'49 à 7'13) ; consulté le 21/03/19

- Voix de synthèse et avatars : *Re : Walden*, Jean-François Peyret, 2013

En 2013, Jean-François Peyret présente un spectacle inspiré du livre culte du philosophe américain, Henry David Thoreau, *Walden ou la vie dans les bois*. Il jette cette réflexion sur notre rapport à la nature et à la culture dans un bain technologique assez copieux, tant du côté de l'image que du son. Outre les habituels micro HF, l'interaction en temps direct entre voix et musique, jouée et composée par Alexandros Markeas, le metteur en scène propose des voix de synthèse réalisées par l'institut de recherche Numédiart (Université de Mons) à partir des voix des comédiens, comme vous pouvez l'entendre dans l'extrait du spectacle joint.

Ces voix viennent se superposer à la projection d'avatars évoluant dans des mondes virtuels, reprenant le motif de la cabane de Thoreau et certains de ses textes⁷². Par là, Peyret introduit une réflexion sur notre devenir-machine, à travers la robotisation du comédien. L'effet d'étrangeté est très puissant, sans doute en partie pour les raisons évoquées plus haut par Jean-Marc Larrue, et la voix est difficilement audible : le rythme et les intonations n'étant pas respectés, il est difficile de percevoir le sens de ces mots qui s'enchaînent.

Cette voix machine, associée aux avatars déambulant sans but sur l'écran en fond de scène s'inscrivait dans une tentative plus large, celle d'intégrer à la représentation un média récent : les mondes virtuels – de confronter l'ailleurs radical de ces mondes à cet espace restreint, fermé qu'est celui de la scène théâtrale. Comme toujours chez Peyret, l'intégration d'un nouveau média correspond à une recherche inlassable de la limite, à l'expérimentation de l'hospitalité du médium théâtral.

Et si les spectateurs furent surpris, voire dérouterés par l'émergence de ces voix inattendues, on peut supposer que, là encore, le jeu des distances vis-à-vis des médias est trompeur : la voix de synthèse est un objet étrange, peu familier pour le spectateur lambda qui aura donc du mal à accepter ou à comprendre sa présence au sein d'une représentation. Pourtant, n'est-on désormais pas tous guidés par des voix de synthèse, dans nos évolutions géographiques ? Certaines technologies sont plus proches de nous que ce que nous voulons bien l'admettre, comme l'a aussi démontré récemment, ici même à l'Hexagone, la « conférence corporate » de Rocio Bérenguer, *Ergonomics*, qui faisait elle aussi la part belle au play-back et à la voix de synthèse.

- Écouteurs et voix enregistrée : *Rencontre avec Pierre Pica*, Emilie Rousset, 2018

Metteuse en scène formée au Théâtre National de Strasbourg, Emilie Rousset explore des modes d'écriture théâtrale fondée sur la collecte d'informations et l'exploration d'archives. En cela, son travail se situe du côté d'un théâtre documentaire – ou « documenté » – qui se construit à partir d'entretiens qu'elle mène avec des experts, des chercheurs, etc. En 2014, pour une manifestation au Grand Palais de Paris, elle présente un dispositif d'écoute, intitulé *Les Spécialistes*, qui propose aux visiteurs du musée d'écouter un comédien, assis face à eux, rejouer l'entretien qu'elle-même a réalisé avec un expert d'un sujet en rapport avec l'exposition⁷³.

Le port de l'oreillette constitue une modification importante du jeu de l'acteur-riche dans la mesure où il le-la libère dans une certaine mesure de la mémoire du texte ; il demande toutefois une très grande technicité puisqu'il n'est pas évident d'écouter et de (re)dire dans le même temps. C'est aussi une mutation profonde du rapport au matériau ; le texte n'est plus mémorisé en étant lu mais en étant entendu – Emilie Rousset confirme qu'elle n'écrit pas ses partitions, tout est et reste sonore⁷⁴ – c'est donc aussi tout un autre langage que le-la comédien-ne se doit de traduire : respiration de l'interviewé-e, étirements des phrases, suspensions du sens, onomatopées etc.

⁷² La réalisation du monde virtuel était assurée par : Agnès de Cayeux, Marie Fricout, Estelle Senay et Emmanuel Charton.

⁷³ Extrait visible sur le teaser du spectacle : <https://www.youtube.com/watch?v=izZkic1BivY>

⁷⁴ Les conduites techniques l'obligent à coucher sur le papier ce qui est dit : elle fait alors appel à une société extérieure qui se charge de la transcription écrite.

- Le smartphone : 887, Robert Lepage, 2015

Enfin, mon dernier exemple s'intéressera au comédien et metteur en scène québécois, Robert Lepage et à l'un de ses derniers spectacles, 887, créé en 2015. Dans cette pièce, Lepage parvient à faire naître une forme de dramaturgie qui intègre totalement, à la fois au dispositif scénographique, au jeu de l'acteur (lui en l'occurrence) mais aussi à l'écriture, l'usage du smartphone.

A travers un récit de son enfance – forme d'hommage à son père, chauffeur de taxi, sachant à peine lire et écrire – Lepage conte aussi un moment emblématique de l'histoire du Québec, celui de la Révolution Tranquille. On voyage de ces années 60-70 mouvementées au quotidien actuel du metteur en scène qui, ayant accepté de se produire en public à l'occasion de la Nuit blanche de la poésie, ne parvient pas à apprendre le poème qu'il doit y réciter, *Speak white*, poème emblématique de l'époque, écrit par Michèle Lalonde en 1968. Solo voyageant entre le passé et le présent, entre mémoire individuelle et mémoire collective mais aussi et surtout entre mémoire technique (celle du comédien) et mémoire affective (celle de l'enfant), le spectacle met en son centre le téléphone qui ne quitte quasiment jamais les mains de l'interprète, du début à la fin du spectacle. L'objet devient ainsi tout à la fois le prétexte au début de la représentation, puis au commencement du récit autobiographique, un accessoire de jeu et un véritable outil technologique qui interagit avec la scénographie⁷⁵. Utilisé comme caméra à plusieurs, il est ainsi inclus dans le dispositif scénographique et devient outil entre les mains de l'interprète ; les images qu'il produit (images GPS notamment) sont évidemment intégrées à la fable déployée en scène ; le smartphone est, enfin aussi, un accessoire de jeu réaliste qui donne lieu à un échange téléphonique assez drôle, lorsque Lepage ne parvient pas à joindre son répétiteur.

Pour lui, le smartphone est aussi et surtout un objet rassembleur, qui concerne à peu près toutes les personnes installées devant lui : c'est donc à partir d'un partage d'expériences que Lepage déploie sa dramaturgie, la familiarité des gestes qu'il exécute avec son téléphone facilitant l'accès du spectateur à ce qui va être dit. Pourtant, comme il me l'expliquait au cours d'un entretien, il n'est pas évident de trouver l'usage scénique d'un objet du quotidien :

« Je trouve qu'il est difficile de faire un théâtre contemporain où seuls les personnages présents sur scène dialogueraient, du fait de l'importance qu'ont prise les conversations téléphoniques dans nos vies, même avant les téléphones portables. Il faut trouver un moyen de rendre compte de cette présence-absence de l'interlocuteur téléphonique ; ça s'est imposé de soi-même dans mon travail, je pense. Mais ça a pris un certain temps avant de mettre en scène ce que l'interlocuteur disait... et c'est ce que je trouve intéressant. En fait, le téléphone permet d'amplifier. On se permet de plus en plus avec la présence des caméras vidéos, des gros plans, des inserts, des choses qu'on ne se permettait pas avant, mais on ne le fait pas sur le plan sonore. Les acteurs parlent avec un tonus de théâtre et tout à coup ils ont une conversation téléphonique, encore avec la même dynamique. Alors qu'il doit se passer quelque chose dans le ton ; quand on parle dans un téléphone il y a des nuances, des subtilités, des choses qu'on ne se permet pas, qu'on ne s'offre pas normalement au théâtre et que là, on peut s'offrir, surtout dans le cadre d'un spectacle solo comme 887. Ce que je trouvais intéressant c'était de ne pas entendre l'interlocuteur mais d'entendre l'intimité. Il s'agit là d'un travail presque cinématographique, comme un gros plan de ce qui est dit, et ça justifie l'amplification.

Au départ c'est donc comme cela qu'on intégrait le téléphone et ensuite le téléphone s'est mis à devenir autre chose qu'un élément auditif, il est devenu un objet visuel, une caméra, et dans

⁷⁵ Outre le teaser du spectacle, que l'on retrouvera facilement sur Internet, on pourra apercevoir certains des usages du smartphone en scène, dans le spectacle, en se reportant à cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=kYswTsuzDFQ> ; consultée le 22/03/19

887, il devient une illustration de la mémoire, puisque c'est ce qui a remplacé notre stockage cérébral ; stockage qu'on a maintenant dans la main. »⁷⁶

Évidemment, Robert Lepage fait partie de ces artistes qui connaissent fort bien l'histoire intermédiaire du théâtre au XX^e siècle, celle de ses liens avec d'autres arts et médias. Et, au-delà de l'hommage à son père et du récit politique que constitue *887*, j'y vois également une traversée historique des dispositifs d'illusion théâtrale du théâtre moderne : le décor est un castelet au sein duquel Lepage déploie toutes ses qualités de marionnettiste, passant des ombres chinoises à la télévision puis à l'image de synthèse. A l'instar de Jeanne Balibar, l'artiste québécois estime que l'adaptation à l'outil est un facteur important de créativité :

« Les gens pensent que je m'intéresse aux gadgets, "ah ben y a un nouveau gadget, ça l'intéresse", mais ce n'est pas ça du tout... Avant l'impressionnisme, la peinture à l'huile coûtait cher, les pigments coûtaient cher et il fallait avoir des gens qui croyaient en vous pour financer ce matériel et pour devenir des Delacroix, des Caravage ou autres. Les artistes peignaient avec une matière qui n'était pas encore démocratisée. Et tout à coup arrive l'acrylique dans le dernier tiers du XIX^e siècle, qui permet que tout le monde ait accès à toutes les couleurs possibles et imaginables ; et ça démocratise la peinture. Mais le problème avec l'acrylique c'est que ça sèche tout de suite. Donc tu ne peux pas peindre dans le temps comme Eugène Delacroix ou les gens qui utilisent l'huile, tu ne peux que faire des impressions. Et l'impressionnisme vient de ça ; il naît du problème qui vient avec le *medium*. L'acrylique est un nouveau *medium* et son problème c'est que tu ne peux faire que des impressions, donc ça crée un nouveau langage. Et c'est évidemment ça qui m'intéresse dans les nouvelles technologies : il y a sûrement des objets qui viennent avec leurs limites, mais qui, si on les met en scène, si on les utilise, peuvent sûrement créer de nouveaux mouvements, de nouvelles façons de raconter, de nouvelles façons de dire. Parce que finalement, on raconte toujours les mêmes histoires, toujours les mêmes choses, c'est les mêmes émotions qu'on évoque ; mais comment le fait-on ? Avec quel vocabulaire ? Et avec quels outils ? Et le vocabulaire, il dépend des outils. Pour moi, les *smartphones*, ce sont des pots de peinture. »⁷⁷

Les usages scéniques et dramaturgiques que propose Robert Lepage de l'outil technologique, s'ils témoignent d'une grande inventivité et d'une connaissance aigüe de l'histoire technologique, constituent aussi un exemple plus consensuel, une forme moins expérimentale que les deux précédentes. Ils prouvent aussi la lenteur d'un processus d'intégration : j'ai ouvert avec le téléphone et ses effets sur la dissociation voix/corps, et je referme avec le *smartphone* de Lepage, qui certes permet des opérations inimaginables en 1912, mais repose toujours sur la même idée que celle qui saisissait Proust : la « présence-absence » de l'interlocuteur. Si *887* constitue donc, à mes yeux, une sorte de point d'arrivée, l'aboutissement d'une dramaturgie du téléphone, les recherches de Jean-François Peyret et les propositions d'Émilie Rousset m'apparaissent plutôt comme des points de départ, des ouvertures vers des pratiques de jeu encore à inventer.

En guise de conclusion...

Il aura donc fallu la totalité du « long siècle » pour que les potentialités ouvertes par les technologies de reproduction sonore émergentes deviennent des évidences et fassent pleinement leurs preuves. Toutefois, si la voix microphonée est aujourd'hui devenu, *de facto*, une norme de la scène contemporaine, elle l'est encore en sourdine et l'on dit toujours aussi peu à quel point les

⁷⁶ R. Lepage, « 887 : un spectacle "manifeste" ? », Entretien avec P. Bouchet et J. Valero, in J. de Gasquet et J. Valero dir., *L'Objet technique en scène*, op.cit.

⁷⁷ R. Lepage, *ibid.*

relations que certain.es grand.es créateur.trices entretiennent avec les technologies médiatiques font partie intégrante de leur savoir-faire théâtral⁷⁸.

Tout le monde aujourd'hui connaît le théâtre « épique » de Brecht mais qui sait que lui-même avait renoncé à cette expression pour lui préférer celle de « théâtre de l'âge scientifique »⁷⁹ ? Où sont les ouvrages, études, articles qui évoqueraient explicitement l'écriture « médiatique » de Beckett, qui a tout de même fondé une grande partie de son œuvre dramatique sur la dissociation de la voix et du corps, et écrit l'une des plus belles pièces sur les relations entre construction identitaire et externalisation de la mémoire personnelle⁸⁰ ?

Si le discours anti-technologique a été inefficace pour endiguer la désertion du public force est de constater qu'il a été en revanche d'une efficacité redoutable pour retarder l'intégration de certains nouveaux médias, les discréditer, voire aveugler encore aujourd'hui une partie non négligeable de la profession. Il faudra donc, paradoxalement, réaffirmer sans cesse la vocation originelle du théâtre, cet « hypermédium », qui a toujours su intégrer d'autres arts à son dispositif et s'approprié toutes les technologies naissantes ; le théâtre n'est pas un refuge de l'authentique mais bien plutôt le terrain, à géométrie variable, d'une rencontre entre les pratiques, les techniques et les hommes et femmes.

⁷⁸ Depuis cet exposé, deux ateliers avec des spectateurs amateurs m'ont encore prouvé à quel point la résistance au micro HF est forte : « ce n'est pas naturel ! », « cela empêche la physicalité du jeu », etc. Les arguments, même les plus inattendus (est-ce bien naturel de « projeter » la voix ?), ne manquent pas ; preuve aussi que s'il a loupé sa cible (éviter la désertion des foules au profit du cinéma) le discours anti-technologique a toutefois réussi à imposer une certaine idée du théâtre. Ces mêmes spectateurs sont les premiers à admirer le travail de metteur.es en scène en vogue, comme Cyril Teste ou Anne-Cécile Vandalem, qui font largement usage d'un jeu naturaliste, rendu possible grâce à l'usage des micros HF.

⁷⁹ B. Brecht, *Additifs au « Petit organon »*, in *Écrits sur le théâtre*, Paris L'Arche / Gallimard, 2000, p. 384.

⁸⁰ Je parle évidemment de *La Dernière bande* (Paris, Minuit, 1986).

LES ATELIERS

PRATIQUER POUR CONNAÎTRE

ATELIER AVEC LA COMPAGNIE EX-VOTO À LA LUNE

Émilie Anna Maillet, metteure en scène
Maxime Lethelier, vidéaste
Laurent Beucher, concepteur lumières

Pepper's ghost et animation numérique : comment l'interprète joue-t-il avec le virtuel ?

En lien avec le spectacle *KANT*, la metteure en scène Émilie Anna Maillet propose d'expérimenter le travail de l'interprète dans un univers théâtral croisant les technologies numériques et les techniques classiques du théâtre. Véritables machines à rêver, les outils numériques renouvellent pour les artistes la manière d'envisager la scénographie, le récit et le jeu. Comment l'acteur joue-t-il avec des poulies, des fils magiques, des perches, de la vidéo et des hologrammes ? Quelles sont ses contraintes, et comment peut-il trouver sa liberté ? Les participants ont testé certains procédés techniques, ont expérimenté le jeu avec les hologrammes, ont appréhendé les conséquences de ces dispositifs en termes de son et de lumière, et ont éprouvé le travail de l'acteur dans cet environnement technique.

COLLECTIF EX VOTO À LA LUNE

Créée en 2000 par Émilie Anna Maillet, Ex Voto à la Lune interroge les liens entre les formes théâtrales, le rapport aux publics et l'espace scénique.

Fortement influencée par la peinture, formée très jeune à la musique et à la danse, Émilie Anna Maillet envisage le théâtre comme un espace ouvert et multiforme, creuset d'une synthèse rêvée des différentes disciplines artistiques et développe de nouveaux outils poétiques permettant de modifier le rapport au spectateur. Le désir de créer une poésie scénographique et une abstraction issue des textes théâtraux pousse la compagnie à utiliser et à développer des outils comme l'art numérique, la Magie nouvelle, la spatialisation du son, l'art connecté, afin d'en faire des machines à rêver.

Émilie Anna Maillet

Directrice Artistique, metteure en scène et conceptrice

Avec une formation de musicienne, chanteuse, comédienne et une pratique de la danse, elle a cherché à réunir les arts. Elle a joué dans différentes pièces (*La Hoberaute* d'Auberti, *Athalie* de Racine, *Le songe d'une nuit d'été*, *le Misanthrope*). Elle a mis en scène des cabarets, *Beaucoup de bruit pour rien* de Shakespeare, *Mademoiselle Julie* de Strindberg et un spectacle de théâtre et danse *Les deux pieds dans la flaque d'eau* avec une chorégraphe. Après avoir été reçue au CNSAD en mise en scène, Joël Jouaneau l'a sollicitée pour créer un spectacle à Sartrouville (*Odyssée 78*). Elle a alors monté *Le jeune prince et la vérité* de J-C Carrière. Elle a travaillé avec P. Debauche, C. Benedetti, P. Fomenko, A. Engel, J-P Vincent, K. Lupa, J. Brochen, A. Françon, ... Elle a obtenu un Master 2 « mise en scène-dramaturgie » à Paris X, et le C.A en 2008.

Laurent Beucher

Directeur technique, créateur lumière

Créateur lumière auprès de compagnies de Magie Nouvelle notamment pour les spectacles *Solo(s)* et *Vibrations* de la Cie 14:20 (éclairage d'hologrammes, lévitations, ombres en captation infra-rouge), et pour des compagnies de théâtre et de marionnettes, il travaille également à la conception d'effets et de machineries plateau pour les créations de la compagnie Monstre, d'Etienne Saglio (*Le soir des monstres*, *Les Limbes*). Il a fait la création lumière de *Hiver* de J. Fosse.

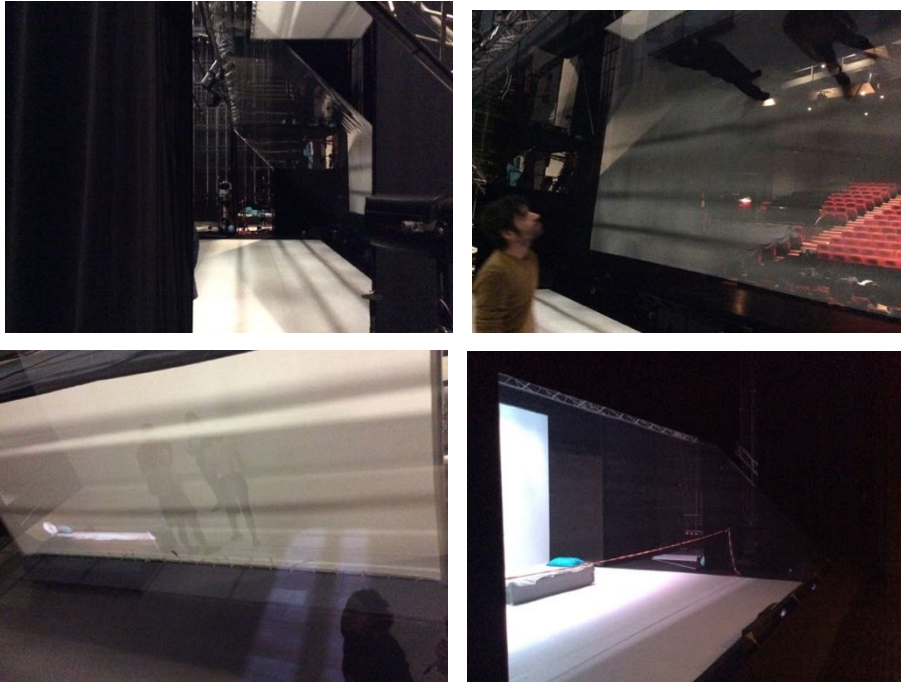
Maxime Lethelier

Concepteur numérique & régisseur vidéo

Diplômé d'un Master en Arts Plastiques et Création Numérique, option Scénographie à l'UVHC en 2008, il n'a de cesse de partager ses activités entre ses deux passions, les installations interactives et la création de visuels pour la musique. Il a collaboré avec diverses compagnies de théâtre afin de développer des scénographies multimédia et est impliqué dans la création d'installations vidéo interactives. Son travail dans ce dernier domaine se concentre principalement sur les thèmes des espaces publics ou partagés, et la manière dont les gens interagissent avec leur environnement. Il a collaboré avec le collectif Hehe (Golden Nica 2008 pour *Art Hybride*) pour l'installation *Siren Shield*. Dans le domaine musical, il a réalisé des clips vidéos pour différents groupes ainsi que des installations scéniques impliquant du mapping, des écrans motorisés... (*Krazy Baldhead* - Ed Banger records - *Abstraxion*...).

Introduction

L'enjeu de cet atelier est de faire découvrir le dispositif du *Pepper's ghost* aux stagiaires en l'expérimentant à travers la création de séquences de jeu au plateau, et de leur permettre ainsi de prendre conscience des contraintes de création que le dispositif impose aux interprètes (espace de jeu réduit à un couloir d'1m50 sur le plateau, incapacité de voir les images perçues par les spectateurs et avec lesquelles pourtant il entre en interaction ou par rapport auxquelles il doit se positionner, extrême précision des mouvements, gestes et déplacements, etc.).

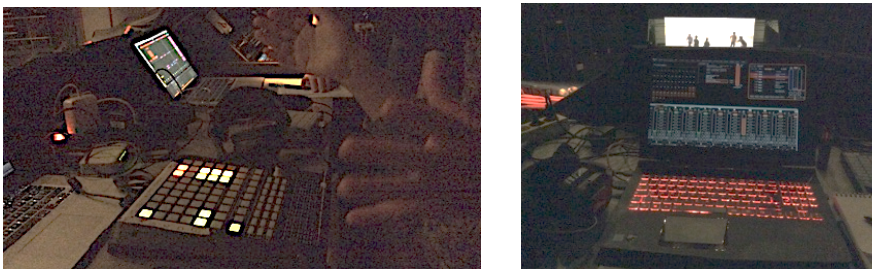


©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Après une brève présentation de son travail, Émilie Anna Maillet, explique le contenu et les objectifs de l'atelier. Les stagiaires constitueront trois groupes qui suivront tour à tour trois temps de création de 15 minutes : en salle (écriture) ; en régie vidéo (réglages des effets), au plateau (jeu). L'objectif est de créer une séquence d'actions incluant les effets vidéo sélectionnés qui seront projetés sur le *Pepper's ghost*.

Matériel utilisé :

- Dispositif de *Pepper's ghost*
- Séquences vidéo de 3 minutes environ proposant différents effets (immersion dans l'univers, renversement des repères spatiaux, apparition de figurines et d'objets, etc.)
- Contrôleur midi (console équivalente à une souris d'ordinateur améliorée)



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Déroulé de l'atelier :

Temps 1 : L'écriture d'un récit d'actions.

Ce temps d'écriture commence par la projection de 7 effets vidéo issus du spectacle *Kant* parmi lesquels les stagiaires doivent en sélectionner trois pour leur production. Une fois ces effets déterminés, les stagiaires imaginent les actions, déplacements et mouvements qui pourraient se dérouler avant, pendant et après les effets.



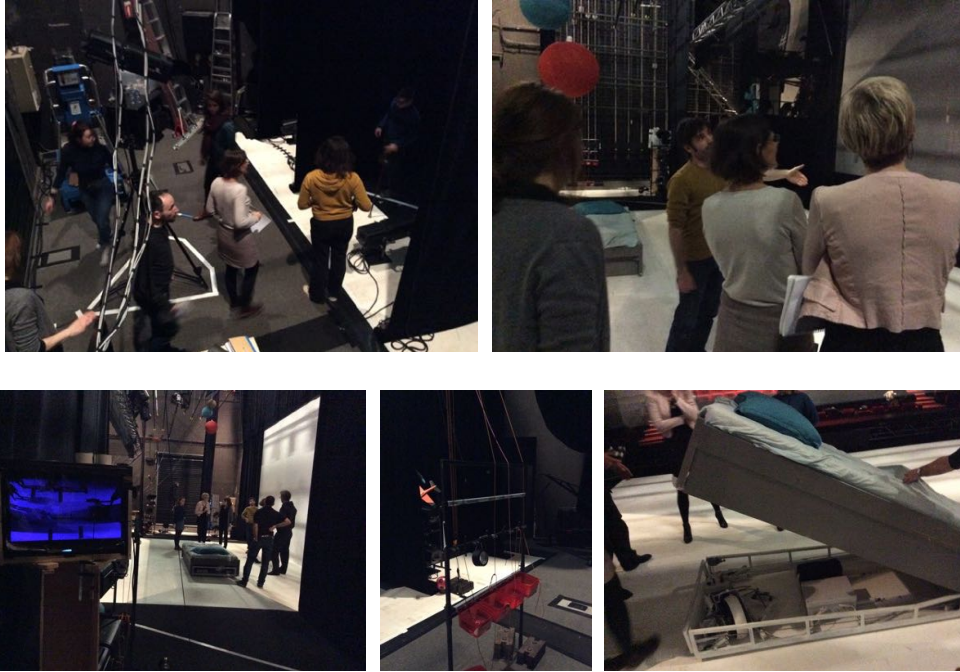
©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

L'enjeu de ce temps d'écriture est de procéder à un travail d'imagination et d'organisation des actions qui intègrent les effets vidéo souhaités. Il s'agit de donner du sens à travers une histoire même sommaire.

Temps 2 : Le jeu au plateau

Lors de leur passage au plateau, les stagiaires découvrent le dispositif scénique où est installé le dispositif du *Pepper's ghost* (écran incliné, limite de la surface de jeu de l'acteur) ainsi que la machinerie traditionnelle actionnée manuellement au cours du spectacle (avion et ballon suspendus, livre au sol et tiré manuellement par une ficelle, lit sur vérins, etc.). Les stagiaires

échantent ainsi avec les techniciens au plateau sur leur projet de séquences et mesurent avec eux ce qu'il est possible de faire et dans quel espace. C'est un temps où de nouvelles possibilités apparaissent au cours des échanges avec les techniciens. Les premiers essais de jeu, de mouvements et de déplacements ont lieu pour tester le dispositif.

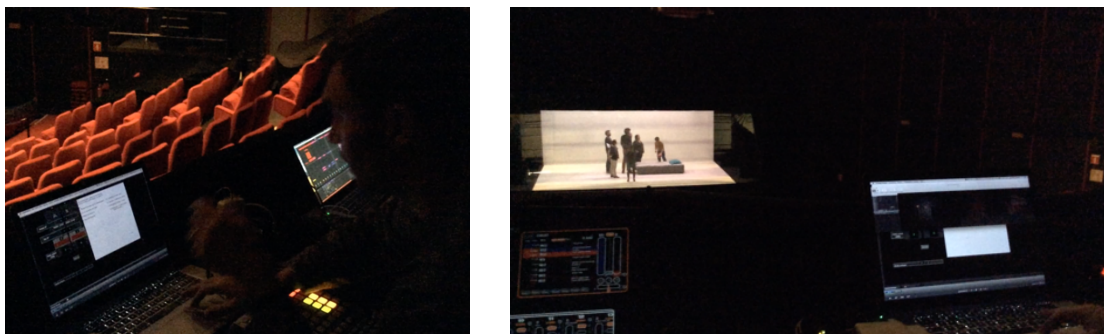


©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

L'enjeu de ce temps au plateau, outre de découvrir la machinerie en place pendant le spectacle, est de mettre les premières idées émanant du travail d'écriture à l'épreuve du plateau et du dispositif. Le dialogue avec les techniciens est fécond de nouveaux possibles et les premiers tests indiquent les difficultés et limites à considérer.

Temps 3 : Le réglage de la séquence en régie vidéo

Au cours de leur passage en régie vidéo, les stagiaires expliquent au régisseur leur choix d'effets et leur projet de séquence d'action. C'est à ce moment-là que les réglages sont enregistrés de manière à organiser l'ordre des projections vidéo, leur durée et leur rythme.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Outre les réglages techniques, l'enjeu de ce dialogue avec le régisseur vidéo est de permettre aux stagiaires de prendre conscience que, dans des dispositifs technologiques, l'interprète a aussi comme partenaire de jeu les régisseurs.

Temps 4 : Répétition, filage et présentation.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

ATELIER AVEC LA COMPAGNIE 720 DIGITAL ET LA COMPAGNIE [IF]

Lionel Palun, électro-vidéaste (compagnie 720 Digital)

Isis Fahmy, metteuse en scène et directrice artistique, Compagnie [IF]

Images vivantes en interaction avec la scène

L'atelier a permis de travailler la pratique multimédia et l'écoute collective autour d'un instrumentarium d'images et de sons, en relation avec la trace du corps de l'interprète dans l'espace et le traitement du texte lu en direct. L'instrumentarium est constitué de 6 corps sonores, de 2 dispositifs de création de son avec de la lumière et de deux projections vidéo manipulables en réaction directe au son. Pour l'atelier on y a adjoint un dispositif de feedback vidéo où le comédien a pu explorer la mémoire des corps dans l'espace ainsi qu'un dispositif de traitement de la voix où le comédien était confronté à la mémoire de son texte. Un accent a été mis sur la question de l'improvisation collective.

Pour découvrir l'instrumentarium :

<https://www.wordpress.lionelpalun.com/projets/instrumentarium/>

LIONEL PALUN ET ISIS FAHMY

Lionel Palun

Electro-vidéaste, compagnie 720 Digital

Après un parcours universitaire de physicien : ingénieur de l'ENSPG (Physique) et docteur de l'UJF (nanoélectronique), Lionel Palun rencontre la danse contemporaine et bifurque vers une recherche singulière autour du rapport entre l'image vivante et la scène, visant à faire de ce média un acteur à part entière du spectacle, au même titre que la danse, le texte, le son ou la lumière. Professionnel dans le spectacle vivant depuis 2001, il développe sa propre lutherie numérique pour l'image et poursuit aussi un travail d'installations vidéo interactives. Depuis septembre 2017, Lionel Palun est artiste associé à l'Hexagone, Scène Nationale Arts Sciences de Meylan dans le cadre d'une résidence de 3 ans financée par le Conseil Départemental de l'Isère.

Isis Fahmy

Metteuse en scène, directrice artistique Compagnie [IF]

Diplômée de Sciences Po Aix, après une licence en esthétique à Panthéon-Sorbonne, Isis Fahmy obtient le Master mise en scène de La Manufacture - Haute école des arts de la scène à Lausanne. Depuis 2011, elle a collaboré comme assistante à la mise en scène auprès de Pierre Guillois, Thomas Condemine, Gian Manuel Rau, Fabrice Gorgerat et Maya Bösch. En janvier 2016, elle met en scène *Louise Augustine* de Nadège Réveillon dans le cadre du *Sloop 2 - GRRRRLS Monologues* au POCHÉ /GVE. Parallèlement, elle fonde la compagnie [IF] en Suisse Romande pour développer ses propres projets. *Kairo[s]* (2014-2018) est une recherche sonore au Caire et prend la forme de diverses installations conçues avec Benoît Renaudin qui se sont réinventées in situ au Caire, à Lausanne, à Montréal etc. Lauréate de la bourse de compagnonnage théâtral 2017/2019 de la Ville de Lausanne et de l'Etat de Vaud, elle a assisté Guillaume Béguin pour la création de *Métamorphoses*, titre à jamais provisoire au Théâtre de Vidy à l'automne 2018 et Stéphane Braunschweig pour *Macbeth* à l'automne 2017 à l'Odéon - Théâtre de l'Europe. Le nouveau cycle *Contrevent[s]* (2016-2019) inspiré du roman *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio, a débuté avec la performance sonore *HORDE*, présentée en juillet 2017 pendant 10 heures dans la Cathédrale de Lausanne, puis en décembre 2018 au Lieu Unique. Ce projet se développera jusqu'en 2019 avec l'adaptation pluridisciplinaire *Contrevent[s]*.

Introduction

Isis Fahmy et Lionel Palun présentent aux stagiaires le contenu de l'atelier autour de la notion de « lutherie numérique et analogique » dont l'enjeu est de faire de l'image un art vivant. Pour cela, l'atelier proposé donnera lieu à quatre temps d'expérimentation et de création dont l'objectif sera de créer collectivement une forme performative incluant la création en direct de son et d'image autour d'un texte. Les quatre étapes seront : l'expérimentation du dispositif vidéo et de « l'outil image », la découverte et la manipulation de l'instrumentarium, la mise en jeu de ces outils autour d'un texte, et enfin la création d'une performance collective.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Matériel utilisé :

- L'Instrumentarium fabriqué par Jérôme Noetinger et Lionel Palun
- Enceintes
- Un ordinateur
- Une caméra
- Deux projecteurs
- Écrans ou surfaces de projection



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Déroulé de l'atelier :

Temps 1 : Exploration du dispositif vidéo

Lors de ce temps d'exploration, les stagiaires interagissent tour à tour avec un carré blanc (ou zone blanche) mobile projeté sur un mur blanc servant de surface de projection. Le carré se déplace selon des programmes préenregistrés sur ordinateur, qu'une personne actionne à sa convenance. Les stagiaires sont quant à eux au plus proche de l'écran. Les stagiaires et la personne à l'ordinateur commencent à créer une partition collective de mouvement et d'interactions avec l'image sans pour autant avoir se parler. La dimension intuitive du partenariat entre « régisseur » et interprète apparaît très vite, une écoute singulière se met en place.

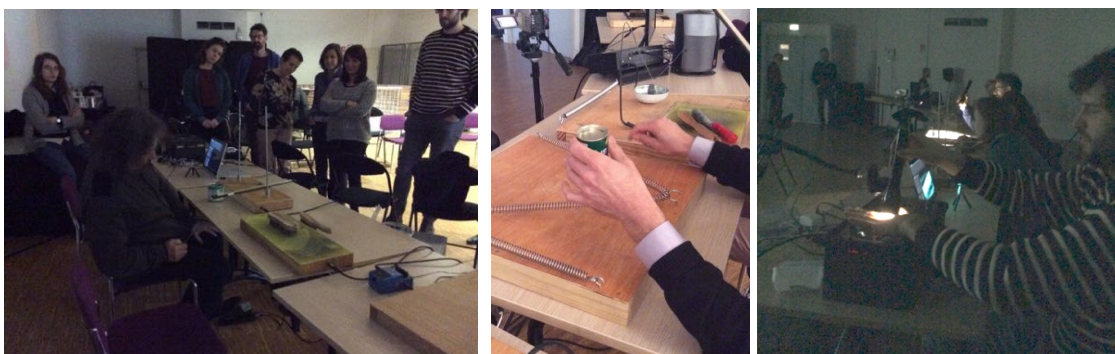


©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Dans la continuité, cette exploration introduit l'image des stagiaires filmée en direct dans la composition visuelle. Cette image est traitée en temps réel par les mêmes programmes que ceux qui régissaient les carrés blancs dans la phase précédente, de manière à produire des dédoublements de l'interprète, des effets miroirs, des effets de distance, de ralenti, de différé, de proche et de lointain, etc. Les stagiaires jouent ainsi avec leur propre image apparaissant à l'écran et expérimentent les interactions possibles, en fonction des effets appliqués à leur image. **L'enjeu de ce temps d'atelier est d'amener les stagiaires à explorer un jeu sur trois niveaux : la relation avec le partenaire en régie, les interactions avec l'image, les interactions avec son double virtuel.**

Temps 2 : Découverte et expérimentation de l'Instrumentarium

Ce deuxième temps d'atelier est dédié à la découverte de l'Instrumentarium créé par Jérôme Noetinger et Lionel Palun : « L'Instrumentarium est composé de 6 corps sonores, de 2 instruments qui convertissent la lumière en son, d'un haut-parleur à plat et d'une tablette. Les images sont projetées par 2 vidéoprojecteurs sous la forme d'un double écran en face des instruments. Chacun des corps sonores se présente sous la forme d'une boîte en contreplaqué sous laquelle est collé un micro piézo-électrique. Le son produit est diffusé par un haut-parleur situé derrière l'instrumentiste. Le volume du son est modulé par une pédale sous la table, permettant à la fois de passer du son acoustique au son amplifié et de laisser les mains libres pour jouer. » (<https://www.wordpress.lionelpalun.com/projets/instrumentarium/>).



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Les stagiaires sont invités à prendre place derrière les différents instruments et à explorer la création des sons et, pour certains, des images qu'ils permettent de concevoir.

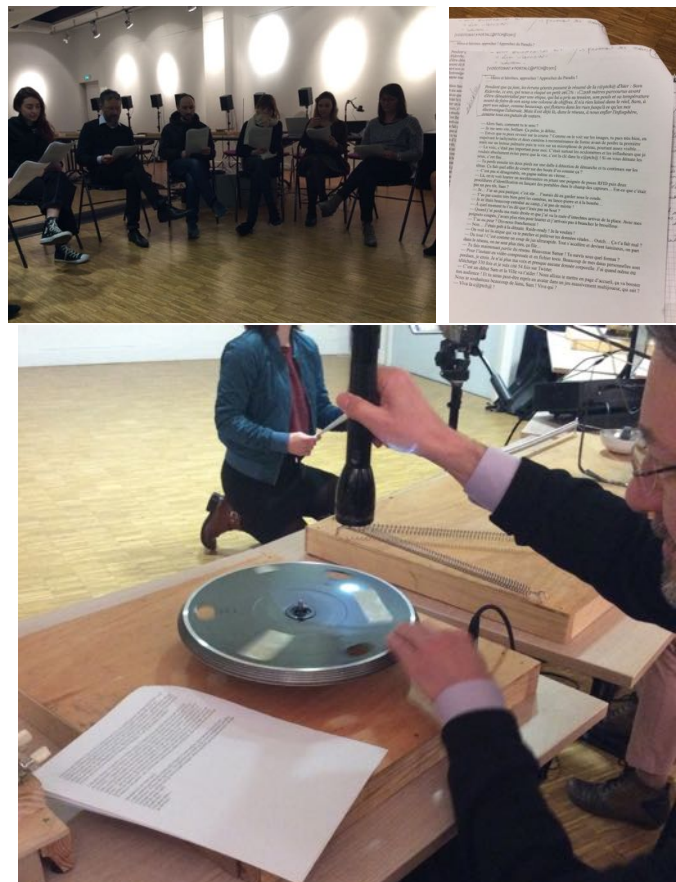


©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

L'enjeu de ce deuxième temps de l'atelier est d'amener les stagiaires à s'approprier les instruments et à en explorer le potentiel sonore (ainsi que visuel, pour certains).

Temps 3 : La partition textuelle

Le troisième temps de l'atelier est dévolu au choix d'un texte parmi les extraits proposés par Isis Fahmy et issus de la nouvelle *C@PTCH@* d'Alain Damasio (*Aucun souvenir assez solide*). Après une lecture collective des extraits et une discussion autour de l'atmosphère qui s'en dégage, les stagiaires sélectionnent avec Isis Fahmy et Lionel Palun, un extrait qu'ils souhaitent travailler. A partir de la discussion et de cette sélection, le groupe réfléchit et chaque stagiaire est invité à faire des propositions de mise en espace du texte. Celui-ci se présentant en trois paragraphes distincts, les stagiaires déterminent à chacun un espace spécifique de l'Instrumentarium et du plateau vidéo.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Les stagiaires se répartissent sur les trois espaces pour préparer en petit groupe leur partition en fonction des instruments dont ils disposent : *vidéo en direct*, Instrumentarium sonore et vidéo, narration. Les stagiaires répètent en petit groupe leur partie de la composition et réinvestissent ce qu'ils ont retenu de leur exploration dans les deux étapes précédentes de l'atelier.

L'enjeu de cette étape du travail est de créer à partir d'un texte, de son sens et de l'atmosphère qui s'en dégage, une proposition audio et visuelle au service du texte. Il est aussi question de prendre conscience que les instrumentistes sont aussi les partenaires de création (jeu, interprétation, mise en voix) des interprètes.

Temps 4 : Performance collective

Ce quatrième temps de l'atelier a fait l'objet de la performance collective en tant que telle. Les trois groupes réunis présentent, tel un plan séquence ininterrompu, leur proposition respective. Après quelques filages permettant l'ajustement des transitions, une performance collective est proposée.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Un tour de table vient clore l'atelier. Les stagiaires reviennent sur ce qu'ils ont expérimenté, et sur ce qu'ils en retiennent. « L'immersion rapide et efficace » dans le dispositif est soulignée au même titre que « la qualité d'écoute » qui se développe dans les interactions entre les uns et les autres. La dimension « artisanale » des manipulations a également marqué les stagiaires et l'idée que « finalement, il faut encore beaucoup d'humain pour s'emparer et manipuler de tels instruments ».

ATELIER AVEC LE COLLECTIF LA CARTE BLANCHE

Florent Dupuis, comédien, Collectif La carte blanche

Théâtre et vidéo en direct

Reprenant le processus à l'œuvre dans les performances filmiques de Cyril Teste et la dramaturgie vidéo dessinée par Katia Ferreira dans *First Trip*, Florent Dupuis propose un atelier de théâtre et vidéo. Comment la vidéo modifie-t-elle le jeu du comédien de théâtre ? Comment joue-t-on avec la caméra ? Comment navigue-t-on entre théâtre et cinéma ? En travaillant à partir de textes et d'improvisations, les stagiaires expérimentent la vidéo tournée, montée, réalisée et projetée en temps réel dans un spectacle de théâtre.

COLLECTIF LA CARTE BLANCHE

Florent Dupuis

Comédien

Florent Dupuis a commencé le théâtre dans le Cycle d'Orientation Professionnelle du conservatoire de Rennes, sous la direction de Daniel Dupont, puis a intégré en 2011 l'École Nationale Supérieure d'Art Dramatique de Montpellier, dirigée par Ariel Garcia Valdès. Il en sort diplômé en juin 2014, et devient membre du Collectif La Carte Blanche. En 2016 il joue dans la performance filmique *Nobody*, mise en scène par Cyril Teste du Collectif MxM et dans le seul en scène *Folamour*, mis en scène par Mathias Labelle. En juin 2018, dans le cadre du Printemps des Comédiens, il présente une maquette de son projet de mise en scène *vivant|mort*, libre adaptation du roman *Ubik* de Philip K. Dick. Il est également auteur, compositeur, interprète et prépare son premier album en musique électronique avec Pauline Collin dans le groupe Gosh. Par ailleurs, il est compositeur et comédien dans le spectacle *First Trip*, mis en scène par Katia Ferreira. Il intervient aux côtés du professeur en oncologie digestive Marc Ychou et du metteur en scène Serge Ouaknine lors de formation théâtre et médecine auprès de jeunes médecins et d'infirmiers, afin d'humaniser la relation patient/soignant. Il a également joué dans le téléfilm *Robin*, réalisé par Alice Douard, les séries *Tandem*, réalisée par Christophe Douchamp, *Candice Renoir* réalisée par Stéphane Malhuret ou encore le film *Grâce à Dieu*, réalisé par François Ozon.

Introduction

Après une brève présentation de son travail, Florent Dupuis explique les différentes étapes de l'atelier dont l'objectif est d'aboutir à la création d'un plan séquence filmé en direct à partir de quelques scènes de *First Trip* adaptées du roman de Jeffrey Eugenides¹. Un principe sur lequel s'appuie notamment le travail de Cyril Teste (Cie MXM) sur la « performance filmique » ou encore de Philippe Vincent (Cie Scène Théâtre-Cinéma) sur la « performance cinématographique ».



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Matériel utilisé :

- Une caméra sur trépied (ici SONY XA30)
- Une carte SD
- Un écran 55 pouces à LED
- Un câble HDMI de 10 mètres

Déroulé de l'atelier :

Temps 1 : Essais vidéo pour que chaque stagiaire prenne conscience de sa position à la fois dans l'espace et dans le cadre de l'image diffusée à l'écran.

L'enjeu étant de permettre au stagiaire de jouer avec les limites du cadre et de s'approprier l'espace qui permet sa présence dans le champ de l'image et sa sortie du champ - l'écart étant de quelques centimètres.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

C'est un temps d'expérimentation dévolu à la prise de conscience et à l'appropriation des espaces (plateau et champ/hors-champ de l'image).

¹ L'adaptation de *Virgin Suicides* mise en scène par Katia Ferreira sous le titre *First Trip* et à laquelle Florent Dupuis collabore (jeu et musique originale) a été créée à la MC2 de Grenoble en mars 2019.

Temps 2 : Essais vidéo pour que chaque stagiaire travaille sur la dissociation de ses mouvements de manière à produire une image différente à l'écran que l'action au plateau. L'exercice retenu est celui de mettre en mouvement le bas du corps (marche avant, marche arrière, marche latérale, glissement, etc.) visible au plateau mais invisible à l'image, tout en maintenant immobile le haut du corps visible à l'écran. L'enjeu étant de permettre au stagiaire de jouer d'une autre manière avec les limites du cadre (image) et cette fois, de penser ses mouvements dans une double présence (à l'écran et au plateau).



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

Dans le prolongement du premier, ce temps d'expérimentation est dévolu à la prise de conscience des mouvements et aux possibles jeux et propos engendrés par deux espaces de visibilité simultanés (le plateau et l'écran). Il s'agit donc de s'appropriier le champ et le hors champ de l'image comme deux espaces de jeu à investir.

Temps 3 : Présentation des scènes dialoguées et monologuées et répartition par groupe. Trois équipes sont constituées et proposeront des scènes différentes qui, dans l'univers fictionnel, se dérouleront à des moments différents (ellipses temporelles).

Ce troisième temps se décompose en quatre étapes :

1. Lecture des scènes.
2. Florent Dupuis explique le propos de cette séquence (= filmer un souvenir), et comment va se dérouler le tournage des scènes. Il situe sur le plateau les aires de jeu et précise comment le cadreur passera d'un espace à un autre sans rupture.



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

3. Répartition en groupe et répétition de chaque scène avant deux à trois filages (sans caméra).



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

4. Tournage de la séquence.

Temps 4 : Visionnage collectif et retour sur l'atelier



©Edwige Perrot, séminaire du PREAC théâtre, 2019.

LA RÉSONANCE

AUTOUR DE *ABSENCE DE GUERRE*

PAR LE DEUG DOEN GROUP

ATELIER AVEC LE DOEG DOEN GROUP

Aurélien Van Den Daele, metteuse en scène et directrice artistique

Julien Dubuc, réalisation vidéo, Collectif INVIVO

Grégoire Durrande, réalisation sonore, Collectif INVIVO

Théâtre et vidéo en direct

Aurélien Van Den Daele

Après une formation de comédienne au conservatoire de Clermont Ferrand et de nombreux stages (La Rumeur-Choisy le Roi, La ferme de Trielle, le magasin à Malakoff), Aurélien Van Den Daele décide de suivre son désir d'exclusivement mettre en scène.

En 2011, elle intègre la formation à la mise en scène au CNSAD, qui lui permet d'approfondir et de théoriser une pratique acquise lors d'assistantats de spectacles, avec Antoine Caubet (*Un Marie Salope* de Jean-paul Quéinnec, *Oedipe Roi* de Sophocle), Quentin Defalt (*Contes d'après les Contes d'Andersen et Lancelot* de Gaetan Peau), et François Rancillac (stage sur *Le Roi s'amuse*).

En 2014, François Rancillac, directeur du Théâtre de l'Aquarium lui propose d'être artiste associée.

En 2015, Yoann Lavabre, directeur de la Ferme de Bel Ebat lui propose d'être artiste associée jusqu'en 2018.

Dans ces deux lieux elle a créé *Dans les veines ralenties* d'Elsa Granat, *Peggy Pickit voit la face de Dieu* de Roland Schimmelpennig, *Angels in America* de Tony Kushner, et *Métamorphoses* d'après Ovide et Ted Hughes, qui ont également tourné en France.

A partir de la saison 2018-2019, elle sera artiste associée au CDN de Montluçon, et à la Faïencerie de Creil. Elle y développera un travail sur les flous, les troubles et le genre, avec la création de la pièce *Soldat Inconnu(e)* de Sidney Ali Mehelleb, lauréat d'ARTCENA, et la reprise de *WHITMAN AND CO*. Elle y mènera également un projet international autour des relectures des *Métamorphoses*.

Féru de cinéma, elle entreprend d'intégrer des outils technologiques dans ses créations et de développer la dichotomie sens/image, verbe/sensation avec des outils technologiques simples mais qui sont autant de clin d'œil à l'inconscient collectif et au cinéma.

Passionné par la transmission, ces associations fortes à des lieux permettent de développer

d'importantes actions artistiques sur le territoire des Yvelines mais aussi à Paris : Classes option théâtre, ateliers avec des scolaires, ateliers avec des amateurs, des conservatoires d'arrondissements...avec l'exigence d'une transmission des formes contemporaines et d'un regard de spectateur actif.

Elle travaille également avec des écoles supérieures, telles que l'EDT ou le CFA d'Asnières, avec lequel elle créera un spectacle de sortie en septembre 2018, *L'abattage rituel de Gorge Mastrumas* de Dennis Kelly.

Julien Dubuc (Collectif INVIVO)

Après deux années au Grim Edif où il obtient un BTS de régisseur lumière, Julien Dubuc intègre le département Réalisation lumière de l'ENSATT dont il sort diplômé en 2011. Il débute son travail de créateur lumière à Lyon avec Catherine Hargreaves, Julie Tarnat, Charly Marty, Antonella Amirante, Matthias Langhoff (dans le cadre de fin de cursus de l'ENSATT) mais aussi à Agen avec le Théâtre du Jour et la compagnie Pierre Debauche (Alan Boone / Vincent Poirier). Plus récemment, il collabore avec Vincent Delerm, Kery James, Jean-Pierre Baro, Carole Thibaut, Jean-Claude Cotillard, Bertrand Bossard, Clémence Labatut, Jane Piot et Yannik Landrein. Il conçoit aussi la lumière et la vidéo des spectacles d'Aurélien Van Den Daele et du Deug Doen Group. Il s'investit régulièrement en tant que vidéaste sur ses projets. Il développe en parallèle des objets vidéos dont le projet évolutif (*ailleurs*) 00 et réalise *MAD*, vidéo de 7 minutes présentée en 2015 aux Anciennes Cuisines (Ville-Evrard). Il a tout dernièrement créé sa première installation plastique et vidéo *Hado* dans le cadre de la 8^{ème} édition de Chemins d'art en Armagnac. En 2011, il co-fonde le collectif INVIVO dont il est artiste membre.

Grégoire Durrande (Collectif INVIVO)

Grégoire Durrande est diplômé de l'ENSATT en réalisation sonore, où il participe à différents projets d'école, dirigés par Matthias Langhoff, Simon Deletang et Arpád Schilling. À partir de 2012, il crée les bandes sons de différents spectacles (*Lambda* de la Cie Moebius, *Les Accapareurs*, m.e.s. Clément Carabédian, *Histoire de Vies*, m.e.s. Isabelle Lombard, *Les inquiets et les brutes*, m.e.s. Olivier Martinaud, *Angels In America*, m.e.s. Aurélien Van Den Daele, *Pharmakos*, m.e.s. Jonathan Moussali, *Les Bâtisseurs d'Empire*, m.e.s. Vincent Ecrepont, *Babacar ou l'Antilope*, m.e.s. Sidney Ali Mehelleb, *Métamorphoses*, m.e.s. Aurélien Van Den Daele). Il propose également des installations et créations musicales personnelles (*Mix'Cuisine*, *CharlieBeatBox* avec Charles Robert) et conseille et réalise des dispositifs sonores sur mesure (*Monodisco* de Philippe Ménard, *Loop Machine* de Julien Barathay). Il travaille également en tant que régisseur son de tournée pour le théâtre, la musique et la danse (*Où j'ai laissé mon âme*, m.e.s. François Duval, *Parfois je rêve que je vois* du collectif INVIVO, *Ah Q !* de Tao Yu, *Radio Manie* avec Guy-Loup Boisneau, *Threads composition Roque Rivas*, *Je suis un pur produit de ce siècle* de Lise Cassaza). Aujourd'hui, Grégoire Durrande poursuit son travail de créateur sonore dans différents projets personnels et collaborations artistiques et participe au fonctionnement et aux créations du collectif INVIVO.

Introduction

L'atelier de création et d'expérimentation fait suite à la rencontre avec Aurélie Van Den Daele et à sa discussion avec les stagiaires autour de sa mise en scène de *L'Absence de guerre* de David Hare. Dans ce spectacle, la metteuse en scène, épaulée par les artistes Julien Dubuc (vidéo) et Grégoire Durrande (son) du collectif INVIVO, met en place un dispositif de vidéo en direct avec lequel les acteurs sont, au cours de la représentation, amenés à jouer voire interagir. Outre les enjeux dramaturgiques que le dispositif vient mettre en avant (médiatisation des hommes politiques, accès aux coulisses du pouvoir, séduction par l'image, popularisation par émissions de télévision, etc.) et qui ont été évoqués lors de l'analyse chorale faite le matin même par les stagiaires, la vidéo en direct est abordée dans cet atelier sous l'angle de ses impacts sur le jeu de l'acteur.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Il s'agira de créer une séquence de jeu introduisant la vidéo en direct et une composition sonore / musicale, à partir d'un extrait de texte choisi parmi ceux proposés par l'équipe artistique. L'enjeu sera notamment de voir comment une proposition initiale (action, interprétation, dramaturgie) se voit reconfigurée par les apports des technologies du son et de l'image. Selon l'ordre de rotation des groupes, les propositions ont comme point de départ – en dehors du texte – soit la mise en situation (dramaturgie), soit la conception vidéo, soit la conception sonore. Chaque projet évoluera et se précisera au fur et à mesure des étapes.

Matériel vidéo utilisé :

- Un iPhone (caméra)
- Un stabilisateur
- Un émetteur
- Un récepteur
- Un mélangeur
- Un écran
- Un vidéoprojecteur

Matériel audio utilisé :

- Micro HF
- 12 enceintes
- Un ordinateur
- Le logiciel Abletown live pour l'enregistrement et la diffusion d'effets sonores

Déroulé de l'atelier :

Temps 1 : La visite du dispositif

Après avoir accueilli les stagiaires et leur avoir présenté le contenu de l'atelier, ses étapes et son objectif, Aurélie Van Den Daele, Julien Dubuc et Grégoire Durrande accompagnent les stagiaires dans leur visite du dispositif.

La régie son avec Grégoire Durrande

Grégoire Durrande présente son matériel et ses modalités d'usage au cours de la création et de la représentation du spectacle. Pour bien comprendre son travail sur le son et son exploitation dans l'espace il souligne la distinction qu'il y a entre le son et la musique :

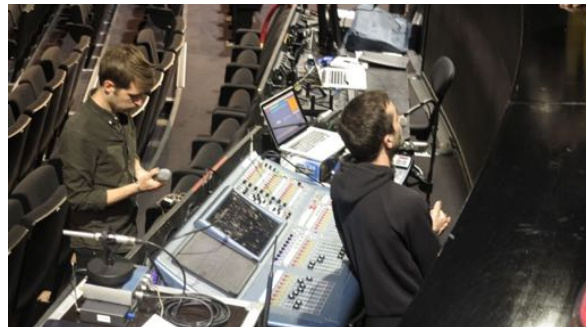
- **Le son** : une vibration de l'air (voix, bruits, etc.) qui relève d'un travail de l'espace
- **La musique** : écriture des notes, des rythmes, des silences, etc. qui relève d'un travail sur le temps.

Aussi, Grégoire Durrande précise les différents traitements sonores selon que l'on souhaite répondre au code du jeu théâtral ou au code du jeu cinématographique dans une création :

- **Le code de jeu théâtral** : voix en direct légèrement renforcée mais sans que le volume sonore des enceintes soit plus fort que la voix des acteurs sur le plateau.
- **Le code de jeu cinématographique** : voix médiatisée et amplifiée de manière plus forte que celle de l'acteur sur le plateau.

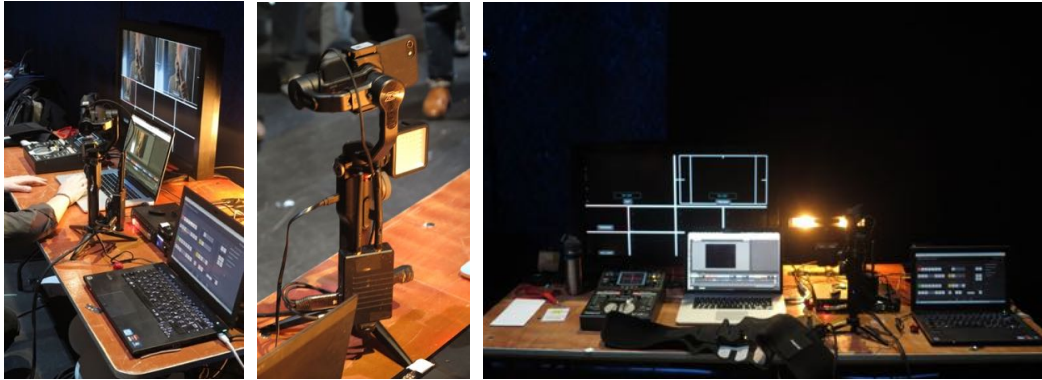
Enfin, le concepteur sonore explique aux stagiaires que le son se travaille sur différents plans spatiaux, impliquant ainsi des sources de diffusion du son variées selon l'utilisation que l'on souhaite en faire. Cela explique notamment pourquoi, dans le spectacle *L'Absence de guerre*, 12 enceintes sont situées à différents endroits du plateau et de la salle et que chacune a une utilité spécifique :

- **Les enceintes dans la salle** sont dévolues à la diffusion de musiques, bandes sonores et amplification accentuée des sons.
- **Les enceintes surplombant le proscenium** servent à diffuser les voix de manière à les situer sur le plateau.
- **Les enceintes dissimulées dans la scénographie**, au lointain, apportent une profondeur aux voix et aux sons diffusés.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Le plateau et la régie vidéo avec Julien Dubuc



©Edwige Perrot et Stéphane d'Orazio, résonance du PREAC théâtre, 2019.

- Un iPhone (caméra)
- Un stabilisateur
- Un émetteur
- Un récepteur
- Un mélangeur
- Un écran
- Un vidéoprojecteur



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Temps 2 : La découverte des textes

Ce deuxième temps de l'atelier est consacré à la découverte et à la mise en voix des différents extraits de textes proposés par l'équipe et tirés, pour certains, de la pièce de David Hare. Ce temps de découverte donne lieu à l'expérimentation par les stagiaires du travail au microphone. C'est une manière de redécouvrir sa voix, de trouver la bonne distance entre sa bouche et le microphone, d'en jouer et de découvrir les effets vocaux que permet d'amplifier la sonorisation (rire, chuchotement, murmure, voix de gorge, etc.). Les stagiaires découvrent aussi que leur distance et leur position par rapport aux enceintes a une incidence sur son jeu.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Lorsque notamment un acteur parle depuis le fond de la salle avec un micro et que le son de sa voix est diffusé par des enceintes situées sur scène, la trajectoire et la vitesse du son font que l'interprète entend l'écho de sa voix et doit nécessairement s'ajuster à cette contrainte. Au terme des lectures, trois groupes sont constitués et vont suivre à tour de rôle trois étapes de création : dramaturgie, conception vidéo et jeu, conception sonore.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Temps 3 : Définir une situation

Lors du temps de l'atelier dévolu à la dramaturgie, chaque groupe de stagiaires ayant défini le texte qu'il souhaitait travailler, réfléchit à la situation dans laquelle il souhaite l'intégrer. Accompagné d'Aurélien Van Den Daele, la réflexion et les discussions des stagiaires donnent lieu à des propositions variées. Au terme de ce temps d'échange, le groupe s'arrête sur une mise en situation du texte et passe à l'étape suivante (conception vidéo ou sonore) – l'ordre des étapes étant variable selon la rotation des groupes.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Temps 4 : Exploiter le dispositif vidéo

Lorsque le groupe de stagiaires aborde, avec Julien Dubuc, la question du dispositif vidéo et de son intégration dans la situation définie avec plus ou moins de précision, celle-ci évolue et commence à se fixer. Au terme des échanges et de la mise en jeu, les rôles et les actions de jeu de chacun se calent et se déploient au plateau. De nouvelles possibilités apparaissent en fonction de ce que le retour vidéo permet de mettre en avant. Les stagiaires ajustent ou amplifient leur gestuelle, leur mouvement, leurs expressions faciales, etc.



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

Temps 5 : Travailler la conception sonore

Avec Grégoire Durrande, chaque groupe réfléchit à la dimension sonore de sa proposition : voix amplifiée ou voix juste soutenue, introduction de musiques, mise en espace du son et de la voix de l'interprète.

Temps 6 : Présentation des propositions et retour collectif



©Edwige Perrot, résonance du PREAC théâtre, 2019.

COMPTE RENDU

SÉMINAIRE 2018/2019

SYNTHÈSE

Par Edwige Perrot

Cette synthèse a été élaborée à partir des réponses données au questionnaire distribué aux 45 stagiaires en début de séminaire. Les mots ou phrases entre guillemets sont tirés de leurs réponses.

En début de stage

Les réponses au questionnaire proposé montrent que le séminaire a réuni des stagiaires qui pouvaient pour certains être sinon réfractaires, du moins sceptiques, à l'égard des technologies au théâtre – renvoyant dans une certaine mesure à cette « technophobie » ou « résistance médiatique » qu'évoquent les chercheuses Julia Gros de Gasquet et Julie Valero dans leurs textes respectifs –, et des stagiaires sensibles à leurs usages voire habitués à fréquenter des spectacles qui y ont recours.

Les premiers mettent en avant une connaissance et « une perception limitée de leurs usages possibles », une absence d'intérêt a priori, ou encore un emploi des technologies qui répond parfois davantage à un effet de mode ou une surenchère d'effets, qu'à une réelle démarche artistique. Certains stagiaires mettent également en avant leur questionnement « sur ce qu'il reste de propre au théâtre avec l'usage marqué de ces technologies », sur le fait que le théâtre pourrait parfois en être « vidé d'une part de sa substance », et s'interrogent sur le devenir de cet art en voyant apparaître dans ces pratiques scéniques hautement technologiques « un nouveau théâtre en train de se créer ». Toutefois, certains d'entre eux observent dans le même temps que leur perception, leur réception et leurs émotions varient lorsque de nouvelles technologies sont employées de manière appuyée sur scène et en fonction de certains spectacles qu'ils ont pu voir par le passé (sont mentionnés les spectacles de Cyril Teste du collectif MXM, et ceux de Joris Mathieu de la Compagnie Haut et Court). Certains stagiaires soulignent en effet que « l'utilisation des technologies au théâtre peut être à double tranchant », selon qu'elle permet de déployer le propos de l'œuvre et de « l'amener dans une dimension qui dépasse acteurs et spectateurs », ou selon qu'elle serve de « gadget » dans la représentation, objet séduisant mais sans portée dramaturgique, esthétique ou véritablement artistique, qui se présenterait comme une béquille à une mise en scène défailante.

Les seconds disent éprouver beaucoup de curiosité pour ces dispositifs et certains d'entre eux ont pour leur part une connaissance développée de ces usages, en raison des stages du PREAC théâtre suivis précédemment, de leur parcours universitaire, de leur culture liée à l'histoire du théâtre (« Machinerie du théâtre à l'italienne, invention de l'électricité... »), de leur collaboration avec certains artistes (Lionel Palun, Isis Fahmy, Rocio Berenguer, etc.) et de leur fréquentation des spectacles convoquant les technologies. Bon nombre souligne la richesse des possibles que peuvent offrir les usages des technologies du son et de l'image et qui les rendent enclins à approfondir leurs connaissances du domaine. Certains d'entre eux reconnaissent qu'avant le stage, ils n'avaient pas pris la mesure « des problématiques qu'elles engendraient pour les interprètes et l'équipe artistique en général », ainsi que de la variété des « moyens techniques mis en œuvre ». Par ailleurs, si certains stagiaires intègrent déjà les usages des technologies à leur approche du théâtre, d'autres reconnaissent toutefois qu'en dépit de leur intérêt, aborder celles-ci en classe leur apparaissait complexe avant d'entamer le stage.

Pour autant la grande majorité des stagiaires (80 %) dit accompagner chaque année les élèves à des spectacles intégrant de nouvelles technologies. S'ils sont rares à le faire 1 à 2 fois par mois, la plupart mentionne 1 à 4 fois par an, selon les programmations théâtrales proposées à proximité. Pour expliquer ces choix, les stagiaires soulignent leur désir de présenter aux élèves des formes et des genres théâtraux variés, le fait que « ces technologies sont de plus en plus présentes dans les scénographies contemporaines », l'engouement des élèves pour ces formes de spectacle dans

lesquelles ils retrouvent des codes qu'ils connaissent (ceux du cinéma dans *Festen* de Cyril Teste, par exemple), ou dans lesquels ils parviennent à s'identifier aux personnages et apprécient que le spectacle leur parle autant des technologies dont ils sont familiers (Internet, téléphone mobile) que des relations humaines (*Syndrome U* de Julien Guyomard, par exemple).

Pendant le stage

Après avoir assisté d'une part au spectacle *Kant* d'Émilie Anna Maillet, dont le dispositif scénique repose sur la technique du *Pepper's ghost*¹ et permet de créer une scénographie immersive et modifiable grâce aux projections vidéo et, d'autre part, à l'atelier mené par la metteuse en scène dans le dispositif même du spectacle², les stagiaires ont pu prendre la mesure des différents impacts des technologies employées dans le spectacle sur le jeu de l'interprète. Si, d'un point de vue esthétique, la complémentarité entre l'acteur et les technologies de l'image et du son employées dans le spectacle a été soulignée par un certain nombre de stagiaires (« relation qui semblait naturelle » ; « ensemble harmonieux » ; « l'un "servant" l'autre » ; « visuellement très beau et poétique » ; « maîtrise chorégraphique », etc.), deux aspects majeurs ont retenu l'attention des stagiaires : des contraintes écrasantes mais fécondes et des collaborations d'un nouvel ordre.

Des contraintes écrasantes

Un certain nombre de stagiaires observe que si le dispositif du *Pepper's ghost* est, d'un point de vue technique, plus simple qu'il peut sembler l'être pour le spectateur, du point de vue du jeu, il s'avère particulièrement contraignant pour l'interprète. Il lui impose en effet une maîtrise et une précision hors norme, que le spectateur ne peut d'ailleurs imaginer depuis son siège. Un.e stagiaire estime que ces contraintes annihilent la part de création de l'acteur, le privant de toutes possibilités nouvelles offertes par l'improvisation dans le *hic et nunc*, et finalement l'obligent à obéir aux technologies, à leurs réglages et leurs aléas :

« À travers l'atelier sur le plateau de *Kant* d'Émilie Anna Maillet, j'ai trouvé que la technologie enfermait l'interprète qui devait s'adapter à la fragilité du dispositif technologique et qui n'évoluait que d'une manière rigoureusement tracée par une partition de laquelle l'interprète ne semble pas pouvoir s'échapper ou improviser. Pendant le spectacle, j'ai eu l'impression que l'interprète était hiérarchiquement inférieur au dispositif technologique. Il n'y avait pas vraiment de jeu entre le comédien et le dispositif. J'entends le terme « jeu » à la fois comme la relation mais aussi comme cet espace permettant une liberté d'action qui me semble important dans le spectacle vivant. »

Cependant, bon nombre de stagiaires soulignent pour leur part la fécondité qu'ils ont pu observer de ces contraintes tant sur le plan du jeu de l'acteur que des collaborations qu'elles impliquent.

¹ Sur la technique du *Pepper's ghost effect* : « Inventé en 1862 par l'ingénieur britannique Henry Dircks et amélioré par John Henry Pepper, professeur à la *Royal Polytechnic* de Londres dont il héritera le nom, le *Pepper's Ghost effect* est l'un des effets optiques les plus spectaculaires dans l'univers des arts de la scène et de l'illusionnisme fantasmagorique. Le dispositif de projection consiste en une surface transparente (...) disposée à un angle de 45° à l'avant de la scène. Un projecteur de lumière éclaire un acteur placé dans une chambre sombre située en dessous de la scène, à l'avant, ou dans les coulisses. L'image de l'acteur réel, invisible aux spectateurs, se reflète dans la surface disposée à 45° formant ainsi son image virtuelle à la scène. L'effet fantomatique (*Ghost effect*) s'explique par la réflexion d'une partie de la lumière alors que l'autre partie se disperse en traversant la surface transparente. C'est la lumière qui se reflète dans la surface disposée à 45° qui crée l'illusion d'une présence fantomatique tridimensionnelle en scène. Celle-ci semble ainsi interagir avec l'univers scénique et avec les acteurs vivants. ». Cf. Dospinescu, Liviu, « L'impossible présence du personnage virtuel au théâtre », in *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, p. 292 (note 8). Voir également Ressources du PREAC Théâtre 2017-2018, p. 33. (<http://preac.crdp-lyon.fr/bundles/canopepreac/tinymce/uploads//theatre/recueil-des-ressources-preac-2017.pdf>)

² *Supra* p. 35.

Des contraintes fécondes

Plusieurs, en effet, remarquent que si le dispositif technologique tend à faire sortir l'acteur d'une zone de confort à laquelle il est sinon habitué, du moins formé, que s'il implique en premier lieu une relation de domination sur l'acteur, lorsque ce dernier parvient à en maîtriser les paramètres, peuvent alors advenir une « relation de création complice, très étroite et complémentaire » et « une autre profondeur de jeu » :

« Après l'atelier que nous avons fait avec elle [Émilie Anna Maillet], j'ai eu plutôt l'impression d'être face à une relation de domination de la technologie sur l'interprète : il la subit plutôt qu'il la contrôle du moins pendant les premières phases de travail sur la pièce. Quand elle devient plus maîtrisée, elle lui apporte une autre profondeur dans son jeu. »

D'autres stagiaires soulignent pour leur part, avoir trouvé qu'en dépit du poids de la technologie, et des rapports induits par le dispositif, ils ont eu soit la « sensation que cette relation renforçait le rapport humain, la metteuse en scène étant obligée d'accompagner d'avantage l'interprète dans son évolution corporelle sur le plateau. », soit que « la partition technique laissait de la place à l'interprète, qui a loisir de créer de manière singulière ». La « dimension ludique » et « la possibilité de prendre du plaisir dans les expérimentations » proposées font aussi partie des aspects soulignés en regard des contraintes posées par le dispositif à l'acteur.

Des collaborations d'un nouvel ordre

Mais l'aspect qui a retenu l'attention du plus grand nombre de stagiaires est la prise de conscience que la régie et, de fait, les régisseurs, leur sont apparus comme de véritables partenaires de jeu et de création. Certains voient dans ces collaborations sinon nouvelles, du moins plus affirmées encore que dans un spectacle « traditionnel », « une avancée et une dimension centrale », une écoute renouvelée voire exacerbée, « une manière de respirer ensemble » au point que « les comédiens comme l'équipe technique semblent travailler au même niveau ». Cette « relation de confiance dans la technique, en dialogue permanent et nécessaire avec le jeu de l'acteur » donne l'impulsion à un renouvellement du jeu d'après certains stagiaires : « Le jeu de l'interprète me paraît vraiment différent, renouvelé, plus qu'avant encore en lien avec la régie. »

« La relation entre l'interprète et les technologies a été grandement éclairée par la rencontre avec Émilie Anna – que j'ai faite avant la représentation. Il ne s'agissait plus donc pour moi d'interprète mais d'interprètes. Chaque action dépend de tous et l'interprète/acteur seul au plateau ne peut compenser un problème majeur lié aux technologies. Si on considère seulement sa place au plateau, cette dernière est très ingrate. Il évolue dans un monde qu'il ne maîtrise pas et qui est virtuel avec le *Pepper's ghost*. Il devient alors plus un danseur qu'un comédien. Émilie Anna Maillet définit cela comme de la « danse accidentelle ».

Ce renouvellement du jeu de l'acteur face aux contraintes des dispositifs et en regard du partenariat constant avec la régie est, sur l'ensemble du séminaire, un des aspects les plus observés par les stagiaires. Un certain nombre souligne que le passage par l'expérimentation (ateliers) leur a permis de prendre la mesure « de manière précise et physique les contraintes de jeu de ces formes théâtrales » et de « la dimension collective entre acteurs et techniciens », mais aussi d'observer qu'un nouveau champ de possibles s'ouvrait à l'interprète : « elles introduisent dans le travail de nouvelles contraintes. Elles nécessitent un travail différent, extrêmement rigoureux voire contraignant qui ouvre de nouveaux champs d'actions. ».

« Nous avons bien pu éprouver le fait que les technologies sont une contrainte, mais qu'elles décuplent les possibilités de création et favorisent l'inventivité. En tous cas qu'elles poussent à

explorer de nouvelles pistes, et qu'elles obligent aussi à de nouvelles compétences. Elles modifient le rapport direct au texte »

Aussi, les différentes postures de l'interprète dans des dispositifs scéniques « augmentés » de technologies, sont clairement apparues : acteur-auteur des images ; acteur-créateur de son ; interprète soumis à une chorégraphie au service du jeu, etc. : « À travers ces trois ateliers de pratiques artistiques, nous avons eu un beau panorama des différentes postures d'interprète face aux nouvelles technologies. Dans l'atelier de jeu face à la caméra, nous avons eu à jouer avec notre image, notre reflet et improviser avec en arrière-pensée un regard avec du recul sur nous-mêmes. (...) Dans l'atelier d'improvisation son et image (...) nous étions réellement des artisans de la matière sonore. Ces technologies n'étaient pas aussi effrayantes car nous pouvions les manipuler, nous amuser avec, les faire nôtres. »

Au-delà des impacts des technologies sur l'interprète, certains stagiaires mentionnent qu'ils ont pu, à travers les ateliers suivis, mieux comprendre les « mécanismes d'écriture au plateau avec les technologies utilisées » ainsi que « la nécessité pour l'interprète d'avoir une grande projection de ce qui se passe en dehors de son jeu pour l'intégrer dedans. ». Ils soulignent notamment l'importance de leur implication dans ce type dispositif, tant sur le plan du jeu, que sur ceux de la création dramaturgique, la création visuelle, et la création sonore.

« Les différents ateliers m'ont permis d'expérimenter l'impact des technologies sur l'acteur :

- *Atelier de Florent Dupuis : interaction avec la caméra (qu'on ignore ou qu'on regarde) et le micro qui permet de ne pas projeter sa voix (médiatisée par le micro de la caméra), d'en jouer plus finement (pour ceux qui peuvent jouer finement...). De plus, j'ai réellement ressenti la multiplicité des espaces imaginaires dans lesquels j'évoluais. Ce dispositif enrichit en effet l'imaginaire de l'acteur qui peut et doit projeter sur l'écran fragmenté de sa vision intérieure les différentes images : celle du plateau, celle du film, et celle de l'histoire. Le film s'ajoute aux supports traditionnels du théâtre. Si l'acteur n'est pas augmenté, son imagination doit l'être.*
- *Atelier d'Émilie Anna Maillet : interaction avec les dispositifs numériques (vidéoprojection invisible et sons des toons) : prise de conscience du caractère très chorégraphique du travail de Régis Royer (l'interprète), et, par conséquent, admiration pour sa performance. Contrairement à d'autres stagiaires, je n'ai pas été gêné par la restriction de la liberté de jeu. J'ai au contraire beaucoup apprécié le caractère chorégraphique, plus ou moins millimétré (plutôt moins pour nous), du jeu avec les toons. Il me semble que jouer, c'est aussi respecter une partition corporelle validée ou suggérée par un metteur en scène et interprétée en harmonie avec ses partenaires. En outre, comme l'a expliqué plusieurs fois Florent Dupuis au cours du séminaire, moins la marge de liberté, d'improvisation, est grande, plus l'impression de jouer dans cette marge est ressentie comme une liberté inédite. Les technologies n'enferment le comédien dans la cage de scène que pour lui faire découvrir la liberté des petits gestes, des inflexions de voix, des regards (...).*
- *Atelier de Lionel Palun et d'Isis Fahmy : interaction avec des images et des sons (des bruits, des musiques) : Prise de conscience de la difficulté de jouer avec une image projetée. J'ai en effet eu du mal à apprivoiser mon reflet. En revanche, j'ai pris beaucoup de plaisir à participer à l'orchestre et à collaborer avec mes compagnons pour créer une séquence que j'ai trouvée belle et juste. J'ai par ailleurs ressenti un grand engagement dans l'exercice, à tel point qu'il m'a fallu plusieurs minutes pour redescendre sur terre. »*

En fin de stage

Au terme du séminaire, les stagiaires estiment à l'unanimité qu'ils se sentent davantage prêt.e.s à accompagner le public dont ils ont la charge vers ce type de spectacles ou du moins qu'ils en éprouvent le désir. Certains expliquent avoir pu comprendre, à travers l'équilibre entre apport théorique (conférences, table-ronde, etc.) et approche pratique du séminaire, « les contraintes et impacts sur le jeu d'acteur et le spectateur » ainsi que leurs enjeux, ou encore percevoir « la grande diversité des technologies employées ». Quelques stagiaires se sentent même rassurés à l'idée de pouvoir parler aux élèves de ces formes spectaculaires augmentées, le stage leur ayant permis d'éclairer ces démarches artistiques qu'ils ne connaissaient guère, et leur ayant donné l'envie d'en apprendre davantage encore.

Sur la nécessité de préparer les élèves à ce type de spectacles en amont de la représentation, les avis sont partagés à part égale. Certains affirment que cette démarche leur semble importante pour trois raisons principales : aiguiller l'attention des élèves pour leur permettre d'analyser ce qu'ils voient ; amener les élèves à s'appropriier le spectacle pour faciliter leur rencontre avec l'œuvre ; accompagner la remise en question d'une vision traditionnelle qu'ils auraient du théâtre :

« Je trouve intéressant de préparer les élèves pour qu'ils soient attentifs et sensibles à ce que cela crée dans le jeu du comédien. Préparer les élèves, c'est leur ouvrir des portes d'analyses du spectacle. »

« Chaque spectacle nécessite selon moi une préparation afin que les élèves s'approprient la sortie et mobilisent leur centre d'intérêt pour aller à la rencontre de l'œuvre. Les nouvelles technologies sont l'occasion d'aborder des thèmes très contemporains qui peuvent les toucher. C'est aussi l'occasion d'avoir un regard critique sur leur utilisation. »

« Les élèves ont eux aussi une vision assez traditionnelle du théâtre et peuvent ne pas entrer facilement dans certains spectacles par manque de compréhension. Il est donc important de les initier déjà de manière générale à ces nouvelles manières de faire du théâtre, et de préparer plus particulièrement les spectacles choisis. »

D'autres stagiaires estiment que si le retour sur spectacle est indispensable, une préparation en amont ne l'est pas car elle risque de « restreindre leur horizon d'attente » ou encore de « casser l'effet magique que peut provoquer la technologie sur le spectateur. » Certains remarquent « qu'il est bien d'assister à un spectacle sans connaître forcément les moyens mis en œuvre » de manière à en conserver une fois encore la magie et à laisser l'imaginaire des élèves s'exercer sans l'influencer. Cela n'empêche pas pour autant une approche analytique par la suite, une « prise de conscience des moyens techniques développés, des contraintes pour le comédien et du processus de création » et leur compréhension. Certains soulignent d'ailleurs le fait que ces technologies font partie du quotidien des élèves, elles leurs sont relativement familières et, en cela, ne représentent pas nécessairement un obstacle à leur compréhension du spectacle. Au contraire, certains stagiaires estiment que ces spectacles peuvent être le point de départ d'une réflexion sur l'impact des technologies notamment sur la « capacité d'attention du spectateur par exemple, l'effort qui lui est demandé, son imaginaire ainsi que sur le rapport des élèves eux-mêmes aux nouvelles technologies ».

« Au cours du stage, il a clairement été rappelé que l'homme a toujours intégré les dernières technologies de son époque au plateau : soit pour des raisons purement techniques, soit pour des raisons dramaturgiques ; soit donc pour créer une illusion que le théâtre antique cherchait déjà, soit pour coller au plus près de la réalité de son époque. Pour moi il n'y a donc aucune raison d'emmener différemment mes élèves voir une pièce « avec ou sans technologie ». Tout cela reste du théâtre, ou de la danse, ou de la musique ou n'importe quelle forme spectaculaire qu'on ne chercherait pas forcément à faire entrer dans une case. C'est l'approche qui demande à être précisée (...). »

Retour en classe

Au cours des ateliers, certains exercices ou dispositifs ont marqué les stagiaires, soit parce qu'ils leur ont permis de mieux appréhender la posture de l'interprète, soit parce qu'ils apparaissent transposables en classe :

- Interagir avec des objets ou des personnages mobiles et invisibles pour l'acteur mais visibles par les spectateurs (par projection vidéo) ; si l'objet mobile est visible par l'interprète, travailler sur le dialogue, l'écoute et l'interaction entre eux.
- La mémoire du geste, des mouvements millimétrés ou des impulsions mesurées : travailler sur l'imaginaire, la précision et la mémoire du corps dans l'espace.
- Le travail à la caméra³ : caméra à l'épaule ou avec un téléphone portable et jeu face caméra : travailler l'interprétation, mais aussi le cadre, ainsi que les champ et hors-champ. « Aborder le hors champ par exemple dans la manière de raconter » ; « Appréhender la vidéo en direct en la manipulant comme une nouvelle matière à l'instar du travail de marionnette (l'écran devenant une sorte de petit castelet) ».
- L'installation sonore fabriquée à partir d'objets sonores de tous les jours : travailler sur l'improvisation, l'écoute collective, la présence *hic et nunc* et la mise en voix d'un texte (rythme, vocalisation, tonalités, jeu, etc.) ; travail au microphone.

Plus globalement, parmi les propositions faites par les stagiaires pour un travail préparatoire avec les élèves ou en guise de prolongement figurent les pistes suivantes :

Rencontrer

- Organiser une rencontre avec les équipes techniques et artistiques avant le spectacle pour sensibiliser davantage les élèves sur l'utilisation des techniques employées et des technologies en jeu lors du spectacle.
- Organiser une visite du dispositif scénique et un échange avec les techniciens en régie
- Participer au bord de scène (le cas échéant)
- Collaborer avec des structures dédiées ou orientées sur le travail avec les technologies et les arts numériques (Substances à Lyon, Lux à Valence, Hexagone à Meylan, etc.)

Pratiquer

- Organiser un ou des ateliers d'initiation
- Organiser un atelier dans le dispositif même d'un spectacle
- Réaliser une expérience sensible avec un téléphone portable afin d'expérimenter l'impact sur notre jeu et notre perception.
- Collaborer avec les professeurs de technologies et/ou d'éducation musicale afin d'engager les élèves dans un travail de création des dispositifs (image et son) et de pratique artistique.
- Expérimenter le temps du récit face caméra et le temps d'action hors du champ (au plateau).

Connaître

- Une intervention sur l'évolution des technologies et de leur écho dans le spectacle vivant
- Une entrée dans l'univers du metteur en scène et du spectacle par des images, extraits, éventuellement textes (interviews...).
- Procéder à une analyse chorale du spectacle
- S'appuyer sur des captations de spectacles ayant recouru aux mêmes moyens technologiques afin de mieux les appréhender et prendre le temps de revenir sur les effets produits.

³ Pour les besoins techniques, voir atelier de Florent Dupuis, *supra*, p. 45.

POUR ALLER PLUS LOIN...

BIBLIOGRAPHIES PROPOSÉES PAR LES ARTISTES ET LES INTERVENANTS

Bibliographie proposée par Julie Valero

K. Arfara, *Théâtralités contemporaines*, Berne, Peter Lang, 2011.

C. Bardiot, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, Leonardo/ Olats & Clarisse Bardiot, décembre 2013 : <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>

Steve Dixon et Barry Smith, *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge (MA) : MIT Press, 2007.

J. Féral, *Théorie et pratique du théâtre*, Montpellier, L'Entretemps, 2011.

Chantal Guinebault-Slamowicz, Jean-Marc Larrue et Marie-Madeleine Mervant-Roux dir., « *Le son du théâtre, II. Dire l'acoustique* », Théâtre/Public n°199, Gennevilliers, Mai 2011.

S. Hagemann, *Penser les médias au théâtre, Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, Paris, L'Harmattan, 2013

J.-M. Larrue et M.-M. Mervant-Roux, *Le Son du théâtre, XIXe-XXIe siècle*, Paris, CNRS Editions, 2016.

M.-M. Mervant-Roux et J.-M. Larrue dir., « *Le son du théâtre, I. Le passé audible* », Théâtre/Public n°197, Gennevilliers, Octobre 2010.

M. Rush, *Les Nouveaux médias dans l'art*, Thames et Hudson, 1999.

C. Salter, *Entangled, Technology and the transformation of performance*, MIT, 2010

J. Valero, « *La Mise en jeu des objets techniques sur les scènes théâtrales contemporaines* », *Scène et technologie*, Brazilian Journal on presence studies, vol. 6 n°2, 2016 : <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/58858>

Bibliographie proposée par Lionel Palun et Isis Fahmy

Philosophie

G. Deleuze, *Deux régimes de fous*, Edition de Minuit, 2003, « Le cerveau, c'est l'écran », p.264-265

J. Favret-Saada, *Les mots, la mort et les sorts*, 1977

H. Laborit, *Eloge de la fuite*, Folio Essais, 1976 (2014), p. 161-186

J. Narby, *Le serpent cosmique*, 1998

L. Susskind, *La guerre des trous noirs* (2005), Edition Laffont, 2010

Voltaire, *Micromégas*, Histoire philosophique (1752), Chapitre II « Conversation de l'habitant de Sirius avec celui de Saturne », Garnier, 1877, Tome 21 pp.105-122 (sur internet).

Une description du Umwelt : https://www.ted.com/talks/david_eagleman_can_we_create_new_senses_for_humans?language=fr

Sources radiophoniques et journalistiques

<https://www.franceculture.fr/emissions/les-pieds-sur-terre/aibo-le-chien-robot>

<https://www.franceculture.fr/emissions/le-salon-noir/prehistoire-et-mythologie>

<https://www.franceculture.fr/emissions/fictions-theatre-et-cie/electroniccity-de-falk-richter>
<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/kenneth-goldsmith-au-louvre-l-ecriture-sans-ecriture-chez-jean-boite-editions/85404>

Roman

A. Damasio, *Aucun souvenir assez solide*, La Volte, 2012, 250p.

C. D. Simak, *Demain les chiens*, Editions J'ai lu, 2013, 350p