

COMPTE-RENDU DU SEMINAIRE ET DES RESONANCES
PREAC THEATRE ET ARTS DE LA SCENE
EN AUVERGNE-RHONE-ALPES
2017/2018

Document réalisé par Edwige Perrot, professeure relais pour le PREAC Théâtre et Arts de la Scène
en Auvergne-Rhône-Alpes, missionnée par la DAAC de Lyon





**LE THÉÂTRE AUGMENTE PAR LES TECHNOLOGIES :
POUR QUELS EFFETS SUR LA RECEPTION DU PUBLIC ?**

RECUEIL DES RESSOURCES ISSUES DU SÉMINAIRE

SOMMAIRE

Compte-rendu

SÉMINAIRE PRÉAC p. 3

Conférence

Isabelle Barbéris : *Le spectateur face aux usages 2.0 dans les formes d'art scénique* Média

Enregistrement : https://www.dropbox.com/s/rvgmgomx5kpe1qy/Conference_Isabelle_Barberis.mp4?dl=0

Conférence

Erica Magris : *La place du spectateur de théâtre face aux nouvelles technologies* p. 8

Conférence (Résonance du PRÉAC à Montluçon)

Charline Granger : *La construction du spectacle par le spectateur : vers un spectateur-acteur ?* Média

Enregistrement : https://www.dropbox.com/s/2ym8f5ocrji47pq/Conference_Charline_Granger.mp3?dl=0

Résumé p. 26

Exemplier et bibliographie p. 28

Compte-rendu

Atelier de pratique artistique avec la Compagnie Haut et Court p. 31

Prolongement pédagogique en collège p. 39

Vidéo : https://www.dropbox.com/s/mhmt0t957lcljy/Atelier_HetC_PREAC_2017.mp4?dl=0 Média

Compte-rendu

Atelier de pratique artistique avec le Collectif INVIVO p. 44

Vidéo : https://www.dropbox.com/s/tvevdgd6ksrh11z/Atelier_INVIVO_PREAC_2017.mp4?dl=0 Média

Webdocumentaire : <http://projects.memorekall.com/preac-2017-atelier-invivo/?w=1> Média



**LE THÉÂTRE AUGMENTE PAR LES TECHNOLOGIES :
POUR QUELS EFFETS SUR LA RECEPTION DU PUBLIC ?**

Document réalisé par Edwige Perrot
Professeure Relais auprès du PREAC
Théâtre et arts de la scène

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.

Les spectacles présentés au cours du séminaire et dont le dénominateur commun a été le recours à des technologies de l'image et / ou du son ont marqué un grand nombre de stagiaires par la sollicitation sensorielle qu'ils impliquaient, leur faculté à faire entrer les spectateurs dans un univers singulier et à interroger tant la forme théâtrale que le devenir du théâtre.

Pour *Je suis la bête* de la compagnie (Mic)Zzaj, l'univers sonore n'a pas été perçu comme étant en rivalité ni avec la comédienne, ni avec le texte dont « l'impressionnante performance » de la première et les images suggérées du second ont participé d'une harmonie d'ensemble, voire d'une « osmose » happant les spectateurs. La performance vocale de la comédienne, le dispositif sonore mis en place, associés à la possibilité pour les spectateurs de s'allonger ou, du moins, d'adopter une position corporelle peu habituelle dans les salles de spectacle, ont été efficaces en termes d'immersion des spectateurs. Certains évoquent même un état hypnotique, entre rêve et imaginaire, en dépit d'une mise à distance induite, dans un premier temps, par le dispositif technique. C'est d'ailleurs un aspect qui a interpellé les stagiaires.

Pour *Artefact*, de Joris Mathieu, la radicalité de la proposition scénique, notamment l'absence d'acteur et plus explicitement « du vivant » matérialisant une certaine forme de déshumanisation, a dérouté les spectateurs créant parfois chez eux un sentiment de malaise voire de rejet. Le rythme lent et répétitif du spectacle a par ailleurs occasionné une certaine forme d'ennui chez certains, tandis que d'autres soulignent davantage les questionnements sur l'homme, sa disparition, et sa substitution par les machines, provoqués à la fois par l'installation en tant que telle, mais également par le parcours du spectateur – confronté à différents dispositifs au cours du spectacle – guidé par la scénographie, ainsi que par son isolement induit par le dispositif sonore (casque/écouteurs).

D'autres en revanche, se sont montrés sensibles à la « poésie des machines » ou à la « poésie en dépit des machines », et intéressés par le fait de questionner à la fois la place de la machine dans la construction des histoires et celle de l'humain dans l'installation : « sommes-nous, nous aussi, des marionnettes ? » s'interrogent quelques stagiaires.

Enfin, un certain nombre de participants a souligné l'intérêt de l'échange entre les artistes et les spectateurs *au terme* du spectacle, permettant de mettre en partage les différentes impressions.

Il est intéressant de voir que cette partie du spectacle dévolue aux échanges et pourtant ritualisée au sein de la proposition, ait été appréhendée par le public non pas comme une partie intégrante de la pièce – sorte de quatrième Acte –, mais comme une rencontre en « bord de scène » relativement traditionnelle.

« Comment s'emparer de cette nouvelle forme d'art avec nos élèves ? s'interroge un bon nombre de stagiaires.

PISTES PÉDAGOGIQUES PROPOSÉES

- Approche culturelle relative à l’histoire et l’esthétique du théâtre :
 - Dresser un bref panorama de l’utilisation des technologies de l’image et du son au théâtre
 - Revenir sur les différentes machineries mises en place au fil des siècles
- Préparation au spectacle :
 - Expliquer le(s) procédé(s) technique(s) employé(s) à l’aide du dossier de presse ou du dossier pédagogique le cas échéant
- Approche dramaturgique et/ou analyse de la représentation :
 - ➔ Interroger l’utilisation de ces procédés dans le spectacle :
 - Débattre de leur utilité
 - Questionner la représentation qu’ont les élèves du théâtre
 - Chercher ce que cela apporte au propos du metteur en scène
 - Identifier ce que ces procédés techniques leur ont raconté de l’histoire
 - Observer leur implication sur le jeu de l’acteur
 - Mettre en mot l’impact de ces procédés sur leur perception du spectacle,
 - Revenir sur leurs sensations au fil de la représentation
 - Confronter le spectacle à la note d’intention présente dans le dossier pédagogique et/ou dans le programme.
- Approche pratique :
 - ➔ Donner pour consigne d’utiliser de la vidéo et/ou du son dans la mise en jeu (mise en scène, mise en corps, mise en lecture) d’un texte court :
 - Rédaction d’une note d’intention
 - Mise en pratique au plateau (recours au téléphone portable, le cas échéant). *Utiliser l’ordinateur et le vidéo projecteur de la classe pour projeter les séquences vidéo (ou images) et diffuser le son au cours de la présentation.*

La place du spectateur en regard de l’usage des technologies au théâtre était au centre de la réflexion voulue au sein de ce deuxième volet¹ du séminaire du PRÉAC. Il est frappant d’observer les trois grandes directions – parfois paradoxales – que l’ensemble des spectacles a permis de donner à cette réflexion :

1. Un spectateur-acteur ou du moins mobilisé, sollicité, sans que cela ne l’empêche d’être « happé » tant par le dispositif que par les histoires racontées.

Bon nombre de stagiaires souligne en effet que chacun des spectacles vus au cours du séminaire sollicite et happe le spectateur à sa manière : l’histoire et le dispositif (par la circularité de l’espace de représentation et la spatialisation du son à 360° autour du public) pour *Je suis la bête* ; la séduction exercée par le théâtre des machines s’apparentant à un théâtre d’objets et le déplacement du spectateur au sein même de l’espace de l’œuvre dans *Artefact*, lui donnant ainsi l’impression de prendre part à la scénographie et, en quelque sorte, de faire partie lui-même du spectacle par le fait d’être vu.

Cependant, ce sentiment d’immersion va de pair avec le fait que le spectateur est amené à sortir de sa zone de confort, à ne pas rester passif. Si la technologie l’enveloppe, le dispositif est déterminant dans la place et la posture que le public adopte. Il est, de cette manière, rendu « acteur » :

¹ Le premier volet du séminaire du PRÉAC Théâtre consacré aux technologies dans les arts de la scène s’est tenu en novembre 2016. Il portait sur l’impact des technologies sur le plan dramaturgique.

son intégration dans le dispositif le rend en effet acteur par le corps et, par extension, par le regard et l'écoute qui en découlent. Dans ce cas, l'utilisation des dispositifs technologiques dans les spectacles est perçue comme utile et complémentaire au jeu.

2. Un spectateur absent, voire nié

La deuxième direction induite par les spectacles dans cette réflexion autour *du spectateur face à l'usage des technologies au théâtre* est nettement plus critique à l'égard des dispositifs mis en place par les artistes, et notamment ceux qui excluent la présence d'acteurs. Certains stagiaires s'interrogent notamment sur l'éventualité que ces dispositifs-là conduisent *in fine* à « absenter le spectateur » lui-même, lorsque disparaît sa sensation d'un théâtre « vivant », « en mouvement », et fondé sur la relation acteurs-spectateurs. Ils ont le sentiment que tout effet de surprise s'en trouve écarté, d'autant plus lorsque que le spectateur a l'impression d'être à son tour *automatisé* : « Le spectateur se laisse diriger par la voix dans le casque, en attendant qu'elle indique la direction. Même avec l'envie de bouger nous attendons son autorisation » (à propos de l'expérience d'*Artefact*).

Par ailleurs, cette éviction du spectateur passe, pour certains stagiaires, par l'omniprésence de la machine qui l'éloigne du propos, ou pour d'autres, par la dimension ludique qui s'insinue dans l'expérience à travers l'impression d'être pris dans un jeu. Tous se rejoignent sur les questionnements qui en découlent : ils s'interrogent tant sur la place, la fonction et l'intérêt de la virtualité dans les formes scéniques, que sur la place du théâtre dans un monde imprégné par l'intelligence artificielle et la robotique.

3. Le renouvellement de l'écoute et du regard du spectateur

La troisième direction prise dans cette réflexion sur la place du spectateur repose sur la question du regard et notamment son atomisation dans un espace scénique polymorphe (écran, plateau, périphérie). Certains stagiaires s'interrogent ainsi sur une orientation du regard qui serait voulue par les artistes : « Regarde-t-on bien ce que l'on nous demande de voir ? » ; « Où placer son regard ? ». D'autres soulignent la complexité de la perception lorsqu'ils sont face à une multiplicité de foyers d'action : « Comment synthétiser les nombreux apports qui nous sont proposés ? » ; ou lorsqu'ils s'aperçoivent du pouvoir de fascination qu'exercent les images et/ou les dispositifs sur eux : « Faut-il céder à la fascination ? », « Peut-on enlever son casque ou pas ? ».

A propos du spectacle *24/7* du collectif INVIVO, si certains stagiaires soulignent avoir été amenés dans un état d'écoute et d'observation singulier, induit par le casque audio et vidéo 3D, ils s'interrogent néanmoins sur l'expérience vécue et les limites du genre théâtral en regard de l'installation vidéo : « Quel spectateur sommes-nous et/ou souhaitons-nous être ? Spectateur de performance, de musées ? ». D'autres, en revanche, estiment que cette expérience au cœur de laquelle siègent l'augmentation des sens et le déploiement de perceptions sensorielles, montre que les intentions artistiques peuvent s'en trouver enrichies et que l'utilisation des technologies au théâtre n'est pas arrivée à son terme mais au contraire, « que l'on peut aller encore plus loin ».

Globalement, à travers la reconfiguration du rapport scène/salle et, par extension, du regard et de l'écoute des spectateurs, mise en œuvre dans les propositions artistiques, bon nombre de stagiaires s'interrogent *in fine* sur la place de l'humain au théâtre et sur celle des émotions traversant le public. Un questionnement qui se voit d'ailleurs parachevé par cette hésitation spécifiée par un certain nombre de stagiaires à la fin de *Artefact* de Joris Mathieu et de *24/7* du collectif INVIVO : « Faut-il applaudir ? ». En outre, certains stagiaires soulignent le fait que l'usage des technologies ne questionne pas tant la posture du spectateur, que les moyens techniques dont disposent notre époque et notre société, ainsi que le *transhumanisme* en jeu et ses dérivés. Ainsi, c'est à une réflexion qui dépasse le théâtre qu'amènent les différentes propositions artistiques, une réflexion qui porte sur le rapport de l'homme au monde et à l'Autre au sein d'une société en pleine mutation technologique et numérique.

La diversité de ces trois directions, et leur caractère parfois opposé, montre bien la richesse du questionnement induit par le recours aux technologies du son et de l'image dans les arts de la scène. L'idée n'est pas tant de trouver dans l'une de ces directions une réponse catégorique et définitive, ni même de motiver une catégorisation du genre théâtral (si tant est que l'on accepte l'hybridité des formes scéniques), mais plutôt d'amener le spectateur à penser leurs points de friction et à s'interroger sur ce que ce théâtre augmenté des outillages mécaniques et/ou numériques dit du monde, de l'humanité et de leur rapport. En cela, les spectacles qui entrent dans ce corpus du théâtre augmenté semblent constituer une source particulièrement féconde de discussions et d'échanges avec les publics (élèves, étudiants, grand public).

Par ailleurs, la sollicitation sensorielle des spectateurs à laquelle les artistes prêtent une attention particulière, est incontestable et prête à réfléchir. Le théâtre ne s'adresse plus seulement au cerveau des spectateurs à travers la mise en représentation d'un texte : il passe par leur corps. Comme si ce dernier faisait partie intégrante de la représentation, en tant que foyer d'actions individuel et particulier, propre à chacun. Si cette sollicitation sensorielle est certes contingente d'une époque où le sensoriel et le sensationnel semblent faire loi (média, divertissement, etc.), elle marque néanmoins une étape dans l'histoire de la mise en scène. Les artistes s'en emparent presque comme mode de narration alternatif, un mode de narration qui emprunte aussi ses propres réseaux de signification en chacun des spectateurs, ses propres échos et résonances.

Lors de ce séminaire consacré à la place du spectateur face aux nouvelles technologies au théâtre, les stagiaires ont été invités à observer et commenter la réception faite par des groupes d'élèves des spectacles présentés. L'idée était de mesurer l'écart possible entre la réception faite des œuvres par des adultes habitués aux salles de théâtre et qui ont vu naître l'engouement pour les technologies sur scène, et celle faite par de jeunes adolescents nés en pleine révolution technologique, habitués à une certaine forme de virtualité (réseaux sociaux, médiatisation) et encore peu habitués à la représentation théâtrale. En dépit des remarques de certains stagiaires expliquant qu'il leur est difficile de répondre à la question des écarts de réception des spectacles en raison d'une absence de discussion directe avec les élèves, d'autres ont néanmoins été en mesure de répondre.

Pour **Artefact** de Joris Mathieu, l'observation fine, pertinente et précise du dispositif et des technologies par les élèves est soulignée par une partie des stagiaires, au même titre que la maturité de leurs réflexions liées au sens, aux personnages et à leur histoire. Cependant, un certain nombre de stagiaires observe qu'ils ont eu plus de facilité que les élèves à percevoir les éléments de science-fiction, à capter la diversité des éléments simultanés et, ainsi, disposaient de plus de clés pour en comprendre le sens. Cela n'a pas pour autant entravé la compréhension globale du spectacle faite par les élèves, comme le notent certains stagiaires.

Pour **Je suis la bête** de la compagnie (Mic)Zzaj, ce qui est relevé par les participants c'est que le dispositif d'immersion a permis de susciter chez les élèves une attention particulièrement accrue durant le spectacle, leur faisant vivre une « expérience sensorielle ». Ils paraissent subjugués, tout en adoptant une attitude relâchée, qu'ils soient allongés ou debout. Ils s'emparent en effet aisément de l'espace qui leur est proposé, certains semblent même s'y abandonner, étant laissés libres de leurs mouvements et de leur position au sol, comme le notent quelques stagiaires.

Un certain nombre de stagiaires estime que ce type de spectacle ne nécessite pas obligatoirement une préparation des élèves, en dehors d'une présentation globale (titre, metteur en scène, propos, éléments contextuels – robot, intelligence artificielle), et ce afin de « réserver un effet de surprise pour préserver l'expérience sensible » des élèves. Il s'agirait de « les sensibiliser aux conditions du spectacle vivant, mais de les laisser libre de recevoir l'œuvre ».

SEMINAIRE NATIONAL DU PREAC THEATRE ET ARTS DE LA SCENE

**LE THÉÂTRE AUGMENTÉ PAR LES TECHNOLOGIES :
POUR QUELS EFFETS SUR LA RECEPTION DU PUBLIC ?**



CONFÉRENCE

La place du spectateur de théâtre face aux nouvelles technologies
ERICA MAGRIS

En 2003, pour l'épisode *Berlin #03* de la *Tragedia Endogonidia*, la compagnie Societas Raffaello Sanzio¹ place dans la salle du Hebbel Theater des pantins en forme de lapins géants, double inanimé des spectateurs, sans yeux, sans parole, sans mémoire.



Photographie prise par Zeizig Emile de l'épisode n°3 Berlin de la *Tragedia Endogonidia* de Romeo Castellucci avec Raffaello Sanzio réalisée dans la ville de Berlin.²

En s'interrogeant, entre autres, sur cette image troublante de public massifié et déshumanisé par laquelle Romeo Castellucci semble dénoncer l'affaiblissement de la relation scène/salle, Marie-Madeleine Mervant-Roux³ observe que ce n'est que « sous la plume de metteurs en scène »⁴ qu'apparaît l'exigence d'un public actif, partenaire de la création théâtrale. En effet, même si les réflexions sur le spectateur ne manquent pas au cours des époques précédentes, la recherche consciente de sa participation se développe avec la mise en scène moderne, entre la fin du XIX^{ème} siècle et le début du XX^{ème} siècle. Bernard Dort, en 1970, souligne déjà ce phénomène lorsqu'il associe l'affirmation de la figure du metteur en scène à l'ouverture d'un écart entre théâtre et société :

[...] dès la seconde moitié de XIX^{ème} siècle, il n'y a plus pour les théâtres un public homogène et nettement différencié selon les genres des spectacles qui lui sont offerts. Dès lors, aucun accord fondamental préalable sur le style et le sens de ces spectacles n'existe plus entre spectateurs et hommes de théâtre. L'équilibre entre la salle et la scène, entre les exigences de la salle et l'ordre du plateau, n'est plus posé en postulat. Il faut le recréer à chaque fois. La structure même de la demande du public s'est modifiée. Un changement vis-à-vis du théâtre se produit. [...] C'est parce que, face à un public changeant et varié, relatif, tenant au lieu et au moment, que l'intervention d'un metteur en scène est devenue nécessaire. Auparavant, un certain ordre régissait les échanges de la salle et de la scène ;

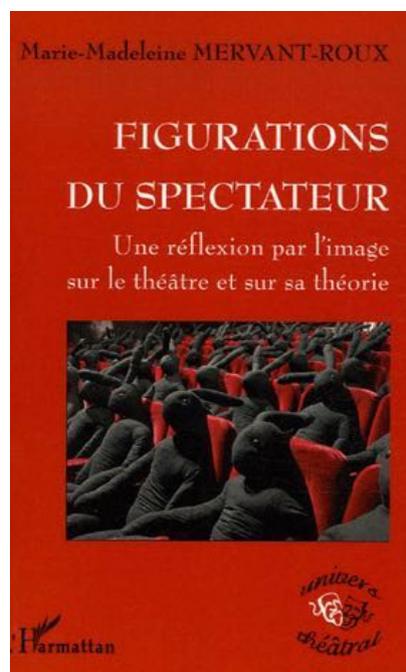
¹ Compagnie italienne fondée à Cesena en 1981 par Claudia et Romeo Castellucci avec Chiara et Paolo Guidi.

² ZEIZIG Emile, EZO 1432. Image de l'épisode n°3-Berlin de la *Tragedia Endogonidia*, Mascarille - Portail des photographes du spectacle vivant, Festival d'Avignon, 2005 URL : <https://mascarille.com/galerie/index.php?category/722>

³ Directeur de recherche émérite en Études théâtrales au THALIM-CNRS : <http://www.thalim.cnrs.fr/auteur/marie-madeleine-mervant-roux>.

⁴ Marie-Madeleine Mervant-Roux, *Figurations du spectateur. Une réflexion par l'image sur le théâtre et sur sa théorie*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 11

maintenant, cet ordre varie avec chaque spectacle et il revient au metteur en scène de l'établir, de déterminer de quelle manière l'œuvre sera reçue et comprise par le public.⁵



Couverture de l'ouvrage MERVANT-ROUX Marie-Madeleine, *Figurations du spectateur. Une figuration par l'image sur le théâtre et sur sa théorie*, Paris, 2006, L'Harmattan.

Issue donc d'une rupture, la préoccupation envers le spectateur s'est, selon M.-M. Mervant-Roux, parfois avérée un leurre, un piège qui conduit à l'exaltation de la fonction relationnelle et esthétique du théâtre au détriment d'« une dimension jusque-là essentielle, la mise en œuvre de la grande fonction dramatique »⁶. Car

Le théâtre n'est pas un art comme les autres puisqu'il ne peut pas supporter d'être totalement artistique – ou alors il devient autre chose que lui-même, autre chose que ce que l'Europe a fait émerger sous ce nom et développé comme une dimension essentielle de la vie de ses sociétés. S'il prétend cependant transgresser cette règle, s'il veut se constituer en espace esthétique, s'il cesse de reconnaître à côté du plateau un pôle spectateur indépendant de lui, incarnant en dehors de lui un réel travaillé par ses propres fictions, il devient un 'art du spectacle', il peut dans ce registre trouver des effets magnifiques et satisfaire ses publics, mais il n'est plus ce lieu original sorti du creuset médiéval où des acteurs d'une part (par récits et mouvements), des regardeurs de l'autre (écoutant et rêvant), participent sans y penser à une activité mythique dont la matière se trouve assez loin en amont, dont les plus forts effets surgissent dans le long terme.⁷

Depuis la publication de l'ouvrage de M.-M. Mervant-Roux en 2006, l'attention portée sur le spectateur n'a cessé d'accroître jusqu'à devenir l'un des caractères émergents du théâtre du XXIème siècle, de la part des praticiens, des institutions, des chercheurs. Les nombreuses études consacrées à la question ces dernières années montrent que le spectateur n'est plus simplement le destinataire des spectacles ni le « spectateur-participant » des utopies des années 1960 et 1970, mais l'objet de recherches spécifiques, un nœud problématique crucial pour penser la fonction artistique et sociale

⁵ Bernard Dort, « La condition sociologique de la mise en scène théâtrale », in *Théâtre réel 1967-1970*, Paris, Seuil, 1971, pp. 61 et 64.

⁶ Marie-Madeleine Mervant-Roux, *Figurations du spectateur. Une réflexion par l'image sur le théâtre et sur sa théorie*, op.cit., p. 81.

⁷ *Ibidem*, p.201.

du théâtre dans notre présent⁸. Si le modèle du « service public » hérité du XXème siècle semble traverser une profonde crise identitaire, c'est celui d'un laboratoire ouvert d'expériences collectives, interdisciplinaires et inclusives qui est en train de s'affirmer. Le metteur en scène italien Gabriele Vacis dit souvent « Moi, au théâtre, je veux faire une expérience, si je dois voir deux acteurs qui dialoguent, une série télé sur Netflix est beaucoup plus intéressante »⁹, et il ajoute : « Aujourd'hui ceux qui font du théâtre, qui font de la danse, sont beaucoup plus nombreux que ceux qui vont les voir. [...] Beaucoup d'artistes ne considèrent plus l'action sociale comme un devoir civique ou un don généreux. L'implication du citoyen, de la personne, dans le travail artistique est désormais la poétique de nombreux acteurs, auteurs, metteurs en scène. Notre présent technologique produit continuellement de nouvelles formes : l'art n'est plus seulement de la création de formes mais aussi de l'inclusion »¹⁰.

Quels sont la place et le rôle des nouvelles technologies en relation avec cette mise au centre problématique du spectateur dans le théâtre contemporain ? Quel type de spectateur émerge des créations à composante technologique ? Pour réfléchir à ces questions, je vous propose un parcours à travers différentes créations théâtrales à composante technologique, sans prétendre évidemment à l'exhaustivité, pour comprendre l'impact de ceux-ci sur la position du spectateur. Toutefois, avant de commencer, un retour à l'histoire du théâtre paraît nécessaire.

1. Technologies et position spectatorielle dans l'histoire du théâtre

Le théâtre s'est toujours emparé des techniques les plus avancées de son temps pour obtenir des effets spectaculaires. Au XVIIIème siècle, des formes mineures de spectacle se développent autour de dispositifs de projection d'images peintes sur des plaquettes en verre, qu'un bonimenteur manipule accompagné par de la musique. Les lanternes magiques, « au moment même où elles projettent n'importe quelle image sur une surface, annulent l'espace environnant et créent un nouvel espace. [...] Un cercle magique où il est dangereux de rester, mais dont il est difficile de sortir avant que l'officiant n'ait terminé le rite »¹¹. En effet, comme nous pouvons le constater dans des gravures de l'époque, les spectateurs – enfants et adultes – apparaissent immergés dans l'espace ouvert par les images et effrayés par les figures qu'elles y font apparaître.

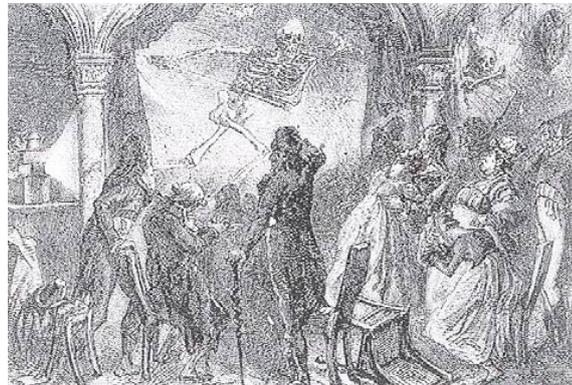
Dans la deuxième moitié du XIXème siècle, les jeux d'optiques et d'autres effets spéciaux sont beaucoup utilisés dans le but de faire surgir sur scène l'invisible, le surnaturel, et frapper l'imaginaire des spectateurs à travers les sens. C'est à cette époque que John Henry Pepper rend populaire le « Pepper's ghost », un système de miroirs et éclairage donnant l'illusion d'une présence fantomatique en trois dimensions et que des projections multiples de lanternes magiques entrent dans les salles

⁸ Cf. par exemple Olivier Neveux, *Politiques du spectateur. Les enjeux du théâtre politique aujourd'hui*, Paris, La Découverte, 2013 ; O. Neveux et Arielle Talbot (dir.), *Penser le spectateur. Théâtre/Public*, n°208, mai 2013 ; Gareth White, *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*, London, Palgrave Macmillan, 2013 ; Josephine Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2013 ; Andy Lavender, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, London-New York, Routledge, 2016 ; James Frieze (dir.), *Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2016.

⁹ C'était aussi le début de son intervention « Presenza, inclusione: awareness », colloque international *Pensare l'attore. Tra la scena e lo schermo*, Università della Calabria, 29-31 mai 2017.

¹⁰ Cf. en particulier la présentation de l'Istituto di pratiche teatrali per la cura della persona que G. Vacis a fondé en 2016 au Teatro Stabile de Turin : <http://www.istituto.it/progetto/>.

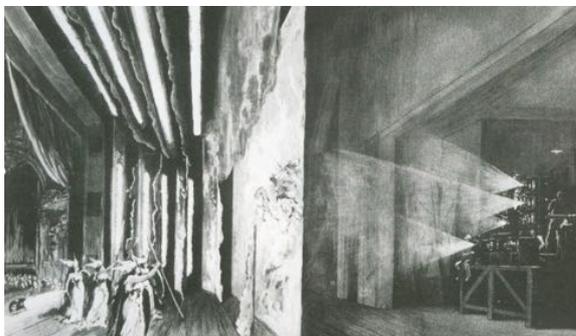
¹¹ Gian Piero Brunetta, *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumièrè*, Venezia, Marsilio, 1997, p. 24 : « nel momento stesso in cui proiettano una qualsiasi immagine su una superficie, annullano lo spazio circostante e creano un nuovo spazio. Privo di profondità: uno spazio da contemplare. Un cerchio magico in cui è pericoloso rimanere, ma da cui è difficile uscire prima che l'officiante abbia terminato il rito ».



de théâtre, comme à l'occasion de différentes mises en scène de *La Walkyrie* de Richard Wagner¹², notamment à Beyreuth et à Paris.

L'avènement de la mise en scène moderne et l'affirmation du metteur en scène en tant qu'artiste à part entière transforment l'utilisation scénique des dispositifs techniques et technologiques qui devient des objets de la pensée et de la recherche théâtrales. Béatrice Picon-Vallin explique, notamment à propos du travail du metteur en scène russe Vsevolod Meyerhold, que

[...] l'homme de théâtre se définit comme organisateur ou monteur des éléments constitutifs du spectacle. Il



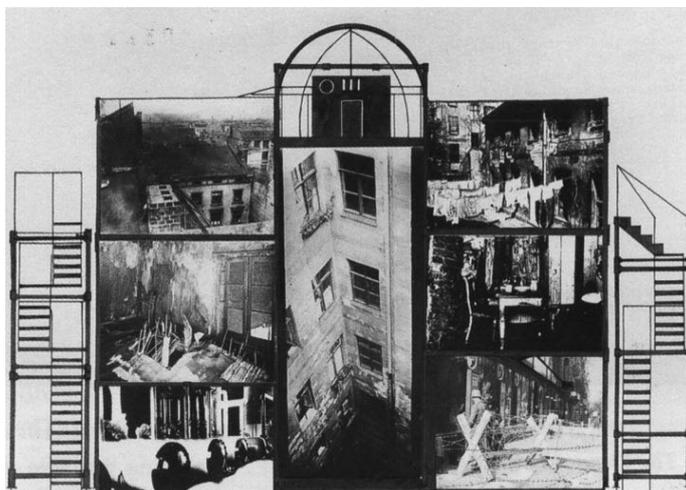
acquiert un pouvoir qui lui permet de se considérer comme auteur, non comme interprète. Le statut du théâtre se transforme à travers ce mode de création qui systématise une intervention technologique et idéologique non pas camouflée mais au contraire soulignée, sur les différents matériaux scéniques. Il rend le théâtre indépendant de la littérature, l'éloigne de la peinture et donne à l'acteur de multiples points d'appui, qui sont à la fois des matériaux et des partenaires entre lesquels s'organisent des relations, en vue d'effets précis et puissants sur le spectateur.¹³

En 1923, dans *La Terre Cabrée*, Meyerhold suspend un écran au dessus du plateau pour y projeter des textes écrits – titres, fragments des répliques, slogans – et des photographies qui constituent un contrepoint au pessimisme du drame dont le sujet est une révolution manquée. C'est donc dans le cadre du théâtre politique – un théâtre qui vise à impliquer, secouer, informer son public afin de contribuer directement aux luttes et aux mutations en cours, notamment dans la Russie et l'Allemagne

¹² Richard Wagner (1813-1883), compositeur allemand, dont l'idée d'œuvre d'art totale, développée à travers des créations et des textes théoriques, sera particulièrement influente à son époque et dans le siècle à venir.

¹³ Béatrice Picon-Vallin, *Meyerhold*, Paris, CNRS, 2004 [1990], p. 151.

de l'après Première Guerre mondiale – que le cinéma fait son apparition sur les scènes théâtrales. Les modalités d'expression de ce nouveau moyen de représentation (cadrage, montage, échelle des plans...) constituent une réponse aux questionnements qu'Erwin Piscator pose aux possibilités de l'art théâtral. Selon Piscator, le théâtre est « une forme d'art figée, déterminée à l'avance, limitée dans ses effets » qu'il veut transformer pour qu'il devienne capable de montrer « l'actualité brûlante qui vous assaille à chaque phrase lue dans le journal »¹⁴. Dès 1924, il insère des extraits filmés dans ses spectacles – documentaires ou tournés exprès par Piscator lui-même – qui deviennent partie intégrante de la dramaturgie¹⁵. Pour la mise en scène *Hop-là, nous vivons !* d'Ernst Töller (1927), avec son scénographe Traugott Müller, il réalise un dispositif praticable composé d'un grand écran vertical autour duquel sont disposées plusieurs aires de jeu cadrées qui se transforment en surfaces de projection. La logique cinématographique du montage devient pivot de la dramaturgie : grâce à l'éclairage, les aires de jeu sont traitées comme des plans filmiques qui s'associent selon des géométries variables, rendues encore plus complexes par les séquences filmiques.



Hop-là, nous vivons ! : maquette de Traugott Müller

Comme l'observe Jeanne Lorang, « le film se charge d'une fonction essentielle, celle de faire éclater la notion de lieu et de temporalité uniques et de situer le contexte historique »¹⁶. Pendant le prologue par exemple, les événements qui sont à l'origine de la République de Weimar sont présentés en une succession rapide d'images :

un torse d'officier décoré ; une main saisit les décorations, les arrache; scènes de violence dont les causes sont ensuite éclairées, démontrées, comme dans un *Lehrstück*, par des séquences brèves, mais marquantes: transports militaires, mutilés, mourants, fusils jetés en tas, fraternisation symbolisée par des mains qui se serrent, conseils de soldats, conseils ouvriers, puis la conséquence de la révolution manquée, la prison, qui marque le passage direct du film au jeu sur scène.¹⁷

Ce procédé est démonstratif, suggestif, et vise à montrer les liens de causes et effets plus que la simple chronologie des faits. De plus, « si les films incitent à déduire, ils invitent aussi à revivre des situations, avec tout ce qu'elles charrient de souvenirs, de souffrances, d'exaltation, de refus ou de peur, mais certainement pas d'indifférence [ni] de neutralité. »¹⁸ En associant images filmées et action

¹⁴Erwin Piscator, *Le Théâtre politique*, trad. Arthur Adamov avec la collaboration de Claude Sebisch, Paris, L'Arche, 1962 [*Das politische Theater*, Berlin, A. Schultz, 1929], p. 65. Une nouvelle édition de cet ouvrage vient de paraître.

¹⁵ Piscator théorise les fonctions du film sur scène : didactique, dramatique et de commentaire.

¹⁶ Jeanne Lorang, « Montage et fonctionnement du montage chez Piscator. Vers une nouvelle dramaturgie », in Denis Bablet (dir.), *Collage et montage au théâtre et dans les autres arts*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. TH 20, 1978, p. 247.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*.

scénique, le théâtre propose ainsi au spectateur une manière inédite de regarder et d'appréhender la réalité historique récente et les bouleversements qu'il a pu vivre à la première personne.

Tout au long du XXème jusqu'à aujourd'hui, les innovations technologiques et médiatiques se sont succédées rapidement. A la reproductibilité technique sur laquelle s'était penché Walter Benjamin dans les années 1930, s'ajoute, surtout à partir de l'après guerre, la reproductibilité en direct et à distance de sons et d'images grâce à la télévision. La projection d'images filmées et diffusées en temps réel fait son apparition au théâtre dans les années 1960, dans le cadre de spectacles engagés qui, à travers la recherche d'un espace-temps technologiquement augmenté au niveau sonore et visuel, transforment la critique du présent et du passé récent en expérience sensible. C'est le cas de l'opéra *Intolleranza 1960* de Luigi Nono mis en scène en 1965 à l'Opera House de Boston, pour lequel le scénographe tchèque Josef Svoboda conçoit un dispositif d'écrans multiples où sont projetées diapositives, films, images en direct provenant de la salle, d'un studio où sont recueillis et montrés des documents d'actualité, et même du dehors du théâtre. Dans *L'Instructor* de Peter Weiss¹⁹ mis en scène par Virginio Puecher en 1967 pour le Piccolo Teatro de Milan dans des salles de sports, cinq caméras filment les comédiens de différents points de vue ; leurs visages ou d'autres détails de leur corps, énormes, sont projetés en noir et blanc par un eidophore sur l'écran au fond de la scène.



L'istruttoria de P. Weiss mis en scène par V. Puecher : la caméra, la régie et l'image diffusée en direct (photo Luigi Ciminaghi -Piccolo Teatro de Milan)

Ces images se combinent selon une partition précise avec des séquences filmiques en couleurs tournées dans le camp d'Auschwitz à l'époque du spectacle, des diapositives et des images en direct de documents factuels – schémas, listes, contrats – et de quelques rares photographies. De plus, des microphones sur pied permettent d'amplifier la voix des acteurs, tout en les obligeant à l'immobilité lors qu'ils disent leur texte. Par ce « documentaire total », Puecher veut éviter une approche purement émotionnelle, morbide, de l'extermination, pour en proposer une interprétation qui en montre le caractère scientifique, industriel, capitaliste de ces crimes insupportables, en les mettant en relation avec le présent. Le dispositif technologique lui permet de trouver un équilibre entre distance critique – de par les documents présentés ainsi que par l'exhibition du processus, de la fabrique des sons et des images, du spectacle dans son ensemble – et implication profonde, intime – de par la véritable agression sensorielle de l'amplification technologique. Les technologies contribuent à mettre le

¹⁹ Texte théâtral documentaire de 1965 basé sur les matériaux du procès de Frankfort contre des fonctionnaires et des employés de deuxième plan du camp d'extermination d'Auschwitz.

spectateur dans une condition de réception particulière par rapport au contenu grave, traumatique, du spectacle.

A partir des années 1990, se diffuse de manière massive et continue de se développer la reproductibilité numérique ou synthèse numérique connective qui se fonde sur la transformation en combinaisons de chiffre 0-1 de tout média et de toute opération – images, sons, textes, etc. L'ordinateur devient un médium qui synthétise, manipule, associe et réinventer tous les autres médias. Dès lors, sur scène, déferlent les écrans, les moniteurs (Robert Lepage, Giorgio Barberio Corsetti, Guy Cassiers, Ivo Van Hove...); on expérimente l'utilisation scénographique d'environnements virtuels en 3D (Mark Reaney), de robots et de systèmes interactifs reliant l'acteur, le sons, les images (Marcel-li Antunez Roca), on imagine l'essor d'une nouvelles « dramaturgie multimédia » (Andrea Balzola), dans une richesse de solutions et de dispositifs qui intéressent les chercheurs et font l'objet d'études spécifiques²⁰. Des points de convergence théorique se créent entre l'informatique et le théâtre. Dans les ouvrages *Computer as Theatre* de Brenda Laurel (1994) et *Hamlet on the holodeck* de Janet Murray (1997), la scène sert de métaphore et de modèle pour envisager l'interaction entre l'homme et la machine. Selon B.Laurel, depuis la création du premier jeu vidéo en 1962²¹, le véritable potentiel de l'ordinateur n'est pas tant la capacité de faire des calculs, mais plutôt de « représenter une action à laquelle les êtres humains peuvent participer »²². Elle propose « une vision théâtrale des activités hommes-ordinateur où la scène est un monde virtuel, peuplé d'agents, humains et générés par l'ordinateur, et d'autres éléments de représentation (fenêtres, tasses de thé, bureaux, ou n'importe quoi) »²³. J Murray définit les environnements numériques à travers quatre propriétés essentielles : ils sont procéduriers, car les actions qui s'y produisent en temps réels sont basées sur des règles établies, les algorithmes ; participatifs, car les règles permettent d'induire des comportements induits par les inputs des usagers ; spatiaux, car ils possèdent « le pouvoir de représenter un espace navigable [...] dans lequel on peut bouger »²⁴ ; encyclopédiques, capables de rassembler, organiser et communiquer des données, en représentant ainsi « le monde à la fois avec étendue et méticulosité »²⁵. Les environnements numériques basés donc sur une interaction ouverte, multiple, au présent, ouvrent la voie à des déclinaisons inédites des processus de communication, de réception, de représentation. Réfléchir à cette transformation est nécessaire pour aborder le spectateur dans les théâtres augmentés par les nouvelles technologies.

2. Les caractères spécifiques des nouvelles technologies : un nouvel usager

Pour comprendre la mutation de l'utilisateur dans le cadre des environnements numériques et introduire des outils conceptuels pour la suite de notre parcours, je vais évoquer rapidement trois études de référence pour la définition des caractères spécifiques des nouvelles technologies.

²⁰ Rappelons un ouvrage fondateur en France de cette lignée d'études : Béatrice Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998.

²¹ *Spacewar* fonctionnant sur un ordinateur DEC PDP-1 et développé au MIT.

²² Brenda Laurel, *Computer as Theatre*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1993, p. 1 : « to represent action in which humans could participate »

²³ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997, p. 17 : « In a theatrical view of huma-computer activity, the stage is a virtual world. It is populace by agents, both human and computer generated, and other éléments of the representational content (windows, teacups, desktops, or what-have-you) ».

²⁴ *Ibidem*, p. 79 : « power to represent navigable space [...] that we can move through ».

²⁵ *Ibid.*, p. 84 : « to represent the world with both scope and particularity ».

- **La logique de la «remédiation» entre immédiateté et «hypermédiatété» (cf. J. D. Bolter et R. Grusin).**

Dans l'ouvrage *Remediation. Understanding New Media*, Jay David Bolter et Richard Grusin²⁶ développent une histoire des médias fondée sur la double logique de la « remédiation » (*remediation*). Chaque nouveau média intègre et transforme les plus anciens selon deux directions contradictoires mais complémentaires. D'un côté l'« immédiateté » (*immediacy*), qui vise une présentation transparente du réel et qui tend à effacer la présence du média et de l'autre côté, l'« hypermédiation » (*hypermediacy*) qui, au contraire, joue avec l'opacité propre au média et donc le dispositif est présenté au public²⁷. Selon ces auteurs, les technologies numériques déclenchent un phénomène complexe et global de remédiation de tous les médias. D'une part, les nouveaux médias refaçonnent l'ensemble de ce qui les ont précédés, les transforment et ces dernières intègrent les nouveaux médias dans leurs structures formelles et sociales.

- **Modularité, variabilité, hypermédia (L. Manovich)**

Lev Manovich²⁸ analyse les différences entre les anciens et les nouveaux médias pour « comprendre les effets de l'informatisation de la culture dans son ensemble »²⁹ et la manière dont les éléments du langage et du contenu de la culture traditionnelle sont progressivement remplacés par des concepts venant de l'ontologie, de l'épistémologie et de la pragmatique de l'informatique. Il établit ainsi cinq principes néomédiatiques – représentation numérique, modularité, automation, variabilité, transcodage – et il les observe à l'œuvre. La modularité ou « structure fractale des nouveaux médias » signifie que « la représentation des éléments numériques (images, sons, formes ou comportements) est disposée en échantillons discontinus » ; ces éléments « sont assemblés en objets à plus grande échelle mais conservent leur identité propre »³⁰. Cela concerne tant la structure de la programmation que les objets numériques. L'objet numérique, selon le principe de variabilité, « n'est pas fixé une fois pour toutes, mais peut exister dans des versions différentes, éventuellement en nombre illimité ». Le principe de variabilité est à la base de l'hypermédia, « une structure fort répandue des nouveaux médias, conceptuellement proche de l'interactivité par embranchement. Dans l'hypermédia, les éléments multimédias constituant un document sont interconnectés au moyen de liens hypertextes »³¹, tout en gardant leur indépendance les uns par rapport aux autres. Par conséquent, « l'utilisateur joue un rôle actif en déterminant l'ordre dans lequel accéder aux éléments déjà créés »³². Ainsi, se développent de nouvelles typologies de narration dans lesquels le lecteur (ou le spectateur) tend à devenir joueur, participant, acteur.

- **Le principe du crowdsourcing (cf. J. Howe).**

L'activation de l'utilisateur se développe ultérieurement dans le cadre du *web 2.0*, dans lequel apparaît la dynamique de la production participative (*crowdsourcing*). Le terme a été introduit par Jeff Howe, rédacteur de la revue *Wired*, dans un article célèbre de 2006, où il observe que

²⁶ Jay D. Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999. « Jay David Bolter est professeur Wesley de nouveaux médias et directeur du Centre de recherche et d'éducation sur les nouveaux médias à l'École de littérature, de communication et de culture de la Georgia Tech University. Richard Grusin est professeur et président de l'anglais à la Wayne State University de Detroit ». Lien URL : <https://mitpress.mit.edu/books/remediation>

²⁷ Les deux termes sont généralement traduits en français avec les termes transparence/opacité.

²⁸ « Il est professeur d'informatique au Graduate Center de la City University de New York (CUNY). Il est également membre du corps professoral de l'Institut Strelka pour les médias, l'architecture et le design (Moscou). De 1996 à 2012, Il a été professeur d'art numérique au Département des arts visuels de l'Université de Californie à San Diego (UCSD). » Lien URL : <http://manovich.net/index.php/teaching>

²⁹ Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, les Presses du réel, 2010 [2001], p. 85.

³⁰ *Ibidem*, p. 103.

³¹ *Ibidem*, p. 114.

³² *Ibidem*, p. 117.

Le mouvement des logiciels *open source* a prouvé qu'un réseau de bénévoles passionnés et *geek* pouvait écrire du code tout aussi bien que les développeurs grassement rétribués de Microsoft ou de Sun Microsystems. Wikipedia a montré que ce modèle peut être utilisé pour créer une encyclopédie en ligne tentaculaire et étonnamment complète. Et des entreprises comme eBay et MySpace ont construit des entreprises rentables qui ne pourraient exister sans les contributions des utilisateurs. Toutes ces entreprises se sont développées à l'ère d'Internet et ont été conçues pour tirer profit d'un monde mis en réseau. [...] Les avancées technologiques dans tous les domaines, des logiciels de conception de produits jusqu'aux caméras vidéo numériques, font tomber les barrières qui séparaient autrefois les amateurs des professionnels. Les amateurs et les employés à temps partiel ont soudainement un marché pour leurs efforts, puisque des entreprises intelligentes dans des secteurs aussi disparates que la pharmacie et la télévision découvrent des façons d'exploiter le talent latent des masses. Le travail n'est pas toujours gratuit, mais il coûte beaucoup moins cher que de payer les employés traditionnels. Ce n'est pas de l'externalisation, c'est de la production participative.³³

Ainsi, la frontière entre professionnels et amateurs s'affaiblit voire disparaît, et c'est l'utilisateur lui-même qui produit des contenus médiatiques et des services. Les conséquences sont ambivalentes et controversées, car si d'une part ces processus permettent l'émergence et l'organisation d'une intelligence collective inédite, d'autre part ils sont aussi liés aux phénomènes des *fakes news* et de l'« uberisation » du marché du travail et de la société.

Sans vouloir entrer dans ce débat sociétal et politique, il est indéniable que le théâtre n'est pas imperméable aux logiques et aux comportements propres à la culture numérique. La recherche – parfois démagogique – de la participation du spectateur et l'affirmation du « théâtre immersif »³⁴, ainsi que le développement des stratégies de marketing et de communication au sein des institutions théâtrales, sont à mettre en relation avec ces nouvelles figures d'utilisateur numérique. Dans ce cadre complexe, notre regard va se concentrer sur des cas d'études circonscrits. Nous nous analyseront des créations où les artistes intègrent de manière créatrice et non seulement fonctionnelle – car nous pourrions affirmer que presque tous les théâtres aujourd'hui utilisent des technologies numériques ne serait-ce que pour l'éclairage et le son – des dispositifs et des procédés de travail numériques. Sans prétendre à l'exhaustivité – les pratiques et les esthétiques sont dans ce champ extrêmement riches et variées –, j'ai repéré quatre configurations qui me semblent questionner de manière différente la place du spectateur : sens, navigations, jeux et altérités. Que devient-il le spectateur dans ces créations ? Comment sa position est-elle prise en compte (ou pas) par les nouvelles technologies ? A la manière dont on parle de « théâtre augmenté », est-il possible de parler de « spectateur-augmenté » ?

4. Parcours d'analyses : un « spectateur augmenté » ?

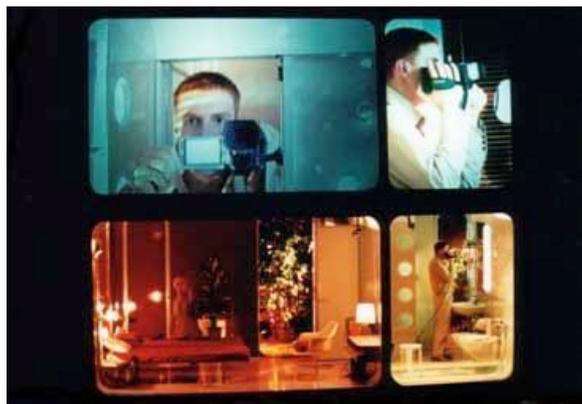
4.1 Sens : dispositifs audiovisuels

Cette première configuration prend en compte la manière dont les dispositifs audiovisuels, hérités du XX^e siècle et « remédiatisés » par le numérique, manipulent le sensorium du spectateur et lui attribue donc une place particulière face au spectacle. Le premier spectacle dont je vais vous parler

³³ Jeff Howe, « The rise of crowdsourcing », in *Wired*, 6 janvier 2006, en ligne : <https://www.wired.com/2006/06/crowds/> : « The open source software movement proved that a network of passionate, geeky volunteers could write code just as well as the highly paid developers at Microsoft or Sun Microsystems. Wikipedia showed that the model could be used to create a sprawling and surprisingly comprehensive online encyclopedia. And companies like eBay and MySpace have built profitable businesses that couldn't exist without the contributions of users. [...] Technological advances in everything from product design software to digital video cameras are breaking down the cost barriers that once separated amateurs from professionals. Hobbyists, part-timers, and dabblers suddenly have a market for their efforts, as smart companies in industries as disparate as pharmaceuticals and television discover ways to tap the latent talent of the crowd. The labor isn't always free, but it costs a lot less than paying traditional employees. It's not outsourcing; it's crowdsourcing.

³⁴ Un genre à part entière ainsi défini depuis 2007 dans le domaine anglophone. Voir par exemple Jason Warren, *Creating worlds : how to make immersive theatre*, London, Nick Hern Books Limited, 2017 ; Josh Machamer (dir.), *Immersive theatre : engaging the audience*, Champaign, Common Ground Research Networks, 2017 ; Adam Alston, *Beyond immersive theatre : aesthetics, politics and productive participation*, London, Palgrave Macmillan, 2016 ; Josephine Machon, *Immersive Theatres*, London, Palgrave Macmillan, 2013.

est *Twin Rooms* que la compagnie italienne Motus³⁵ de Daniela Nicolò et Enrico Casagrande crée à la Biennale de Venise en 2002 dans le cadre du projet *Rooms* – sur lequel je reviendrais par la suite. Il s’inspire de deux sources littéraires principales, les romans *Bruit de fond* de Don De Lillo, pour l’intrigue et le thème de fond, et *Glamorama* de Bret Easton Ellis, pour la structure méta-narrative. Jack, professeur d’études hitlériennes, découvre que sa femme Kate rencontre un amant secret et inconnu dans un motel. En réalité, ces rendez-vous sexuels lui servent de monnaie d’échange pour le *dylar*, une drogue très puissante et dangereuse que son amant lui procure et qui est censée apaiser la peur de la mort par laquelle Kate est obsédée. Jack suit l’amant et se trouve face à face avec son collègue et ami Willy, qu’il essaye de tuer d’un coup de pistolet. Mais comme dans le roman d’Ellis, une troupe de cinéma entre en scène par moments et interrompt ou regarde l’action : la scène devient alors un plateau de tournage, et l’histoire de Jack, Kate et Willy un film que l’on est en train de tourner. La porosité entre les deux niveaux narratif engendre pourtant une incertitude permanent sur la nature de ce qu’on est en train de voir : est-ce le film ? ou l’histoire de la troupe qui est en train de tourner ? sur si on est dans le tournage du film ou le film lui-même. Le dispositif scénographique est constitué de la maquette grandeur nature d’une chambre d’hôtel avec sa salle de bain complètement et réellement équipée, au design kitsch et aux surfaces brillantes, contenue par une boîte de six mètres sur quatre d’aluminium dont le «quatrième mur » est ouvert vers les spectateurs. Les cadres des deux pièces sont flanqués ou surmontés par deux écrans aux mêmes dimensions où sont projetée des images vidéo : séquences enregistrées et prises de vue en direct réalisées par cinq caméras situées à différents endroits – deux du côté des spectateurs, deux à l’intérieur des pièces, une mobile, portée par l’un des acteurs.



Twin rooms de Motus

Mixées en direct par les metteurs en scène, les images changent rapidement, en créant un kaléidoscope de sollicitations visuelles, auquel s’ajoute un mélange de sources sonores hétérogènes (amplification du bruitage et des voix sur scène, voix enregistrées des acteurs, fragments de films, musiques) dont la diffusion est spatialisée. Le regard se fragmente et le temps présent se dissocie en plusieurs lignes temporelles brouillées, discontinues. L’hybridation multiple de la scène avec le septième art – au niveau de l’«intrigue », de l’espace, des références et des sources, ainsi que des médias déployés – produit une sorte de film inabouti, qui se fabrique en direct selon une logique qui relève plus de la décomposition que du montage. Motus trouble la relation entre scène et salle, « problématise la symétrie visuelle »³⁶ entre sujet et objet. Vlada, le cameraman, à un moment, concentre son point de vue sur son visage dans le miroir de la salle de bain et zoome sur son œil, qui apparaît sur l’écran le plus grand : qui regarde qui ? qu’est-ce qu’il voit ? est-il impossible de se regarder en face ce n’est qu’à travers le filtre d’une caméra ? Ce regard, doublé et décomposé, multiplié, médiatisé semble

³⁵ Compagnie fondée en 1991, appartenant à celle qui est a été définie la *Generazione 90*. Voir <http://www.motusonline.com>.

³⁶ Enrico Casagrande cité par Cristina Ventrucci, « La pagina trasparente. Intervista a Enrico Casagrande e Daniela Nicolò », in *Catalogo del 32° Festival Santarcangelo dei Teatri*, 2002, p. 16.

mettre en scène et renvoyer au spectateur un sens de malaise et de désespoir. L'hypermédiatisation individualise et ouvre les processus de signification et le sens de l'action devient flottant, énigmatique. Le public est ainsi atomisé et son caractère d'entité collective mis en question.

La mise en question de la position spectatorielle est aussi centrale dans la deuxième création dont je vais vous parler, *Fraulein Julie* que la metteuse en scène britannique Katie Mitchell et le vidéaste Leo Warner réalisent à la Schaubühne de Berlin en 2010 d'après la « tragédie naturaliste » *Mademoiselle Julie* d'August Strindberg (1888). Le centre du drame est déplacé de la relation entre Julie, la jeune aristocrate, et Jean, le valet de son père, vers le personnage de la cuisinière Christine, fiancée officieuse de Jean, plus âgée que lui – elle a 35 ans – et spectatrice silencieuse de l'action principale. Il ne s'agit pas seulement de changer les équilibres de la pièce, mais de donner à voir le drame à travers ses yeux, de son point de vue individuel et subjectif, en imaginant à partir de ses apparitions ponctuelles dans le texte de Strindberg son passé, ses espoirs, ses craintes, ses réactions³⁷. « Normalement, – explique K. Mitchell – lorsque vous montez une pièce, vous êtes dans une relation très objective, presque documentaire, avec chacun des personnages. Je voulais voir jusqu'où il était possible d'aller dans la subjectivité. »³⁸ Pour expérimenter K. Mitchell se sert d'une forme ciné-théâtrale spécifique et originale. L'espace scénique organisé en compartiments multiples : des pièces d'intérieur, cadrés par des portes et des fenêtres, des murs glissants pouvant faire office de quatrième mur, et un grand écran surmontant la scène. Les pièces – la cuisine, un vestibule, un couloir et une chambre – sont aménagées et meublées dans les moindres détails, avec des meubles réels, des matériaux usés et des équipements fonctionnels. Néanmoins, ces boîtes naturalistes qui reconstituent parfaitement les lieux de l'action théâtrale sont insérées dans un espace autre qui change radicalement leur statut : elles font partie d'un véritable plateau de tournage où l'on produit en direct les images et les sons du film projeté sur l'écran tout au long des spectacles. Autour des pièces se trouvent donc des cabines de doublage, une table pour les effets de bruitage, des tables et d'autres supports pour filmer des séquences.



Fraulein Julie de Katie Mitchell et Leo Warner

Le dispositif ainsi structuré crée une tension entre dedans et dehors qui investit l'ensemble des éléments scéniques : à partir de la dialectique champ/hors-champ et sur scène/hors scène se déclinent d'autres systèmes d'opposition, notamment entre visible/invisible, audible/non audible. De plus, les oppositions s'étendent à l'acteur et à son rapport avec le personnage et son jeu (personnage/hors personnage, jeu/hors jeu). L'unité du jeu – psychologique, d'introspection et d'identification – est

³⁷K. Mitchell raconte que ce choix radical est le résultat de la requête de la Schaubühne d'une mise en scène de *Mademoiselle Julie* impliquant un dispositif vidéo en direct : bien qu'elle aurait aimé mettre en scène le drame de Strindberg de manière traditionnelle, la demande du théâtre se transforme ainsi en défi ; in Dan Rebellato, « Doing the Impossible: Katie Mitchell in Conversation with Dan Rebellato », in Margherita Laera (dir.), *Theatre and Adaptation: Return, Rewrite, Repeat*, London, Bloomsbury, 2014, p. 223.

³⁸Jean-Louis Perrier, « Entretien avec Katie Mitchell », in *Dossier de presse du Festival d'Avignon*, 2011, p. 45. Disponible sur : <http://www.festival-avignon.com/fr/archives-2011>.

mise en tension par le régime du tournage : par les caméramans et les assistant qui se déplacent dans l'espace pour tourner le film, ainsi que par les nombreuses interruptions que le dispositif impose directement aux acteurs. La médiatisation du rapport acteur-spectateur engendre des tensions contradictoires qui, tout en éloignant le spectateur de l'acteur le font pénétrer à l'intérieur du personnage grâce aux effets de subjectivités engendrées par les images (plans subjectifs, gros plans, détails des mains, visions intérieures...) qui en résulte néanmoins fragilisé et dissocié. Le dispositif ciné-théâtral ne se limite pas à créer une coexistence de tensions opposées par rapport à l'espace, à l'acteur et au personnage, mais aussi par rapport au spectateur. S'il accepte le fonctionnement dépaysant du dispositif, celui-ci se trouve dans un équilibre instable et variable entre identification et distanciation, dans une négociation permanente de sa position par rapport au spectacle ; le public est sans cesse maintenu en dedans et en dehors de sa fonction spectatorielle puisqu'il est continuellement amené à réfléchir à son activité, à faire des choix, et donc à s'observer regarder.

Comme dans ces deux exemples, les dispositifs audiovisuels remédiatisés par le numérique complexifient l'espace-temps de l'action théâtrale et tendent engendrer une dynamique autoréflexive. Elle investit aussi les spectateurs et leur position, collective et individuelle : l'action de regarder, de comprendre, d'imaginer ensemble, devient un objet d'investigation et de questionnement.

4.2 Navigations : dispositifs dramaturgiques

La position du spectateur de théâtre est aussi transformé par des modalités de création dont l'essor est lié à la culture numérique. Les frontières entre disciplines sont désormais poreuses et la création théâtrale intègre d'autres formes et formats artistiques : installations, vidéos, films, performances, etc. Le vocabulaire aussi se transforme et les mots « spectacle » et « mise en scène » sont souvent remplacés – de manière plus ou moins revendiquée – par celui moins spécifique de « projet ». L'apparition de ce terme dans le domaine théâtral remonte au début des années 2000. La compagnie Motus a été parmi les premières à systématiser la création par projet, lorsqu'ils commencent le travail pour *Rooms*,

un nouveau parcours de travail, complexe et multiforme [...], un projet ouvert, fondé sur un logique de déplacement et de transformation permanente, [...] visant à dépasser les modalités courantes de la production théâtrale, en transformant le processus de recherche et de composition scénique en des moments d'exposition et de rencontre. [...] Le projet dans son ensemble a été conçu en nous considérant comme le pivot de moments de recherche et de travail, aussi par l'organisation de conférences, projections cinématographiques et vidéo, des ateliers avec des architectes, des scénographes et des web designers, ainsi qu'avec de jeunes écrivains et des musiciens...³⁹

Le point de départ est une idée centrale – le thème de la chambre d'hôtel et ses déclinaisons littéraires, cinématographiques, biographiques – explorée à partir de pistes multiples. E. Casagrande et D. Nicolò pensent aux romans des américains de Don De Lillo, Bret Easton Ellis, Paul Auster, Michael Cunningham et de l'anglais James Graham Ballard, aux pièces de Harold Pinter et Sarah Kane, aux films de David Lynch, Abel Ferrara ainsi qu'aux oeuvres plastiques de Francis Bacon, Sophie Calle, Sem Tylor Wood. La chambre d'hôtel leur paraît un non-lieu où « tu peux être partout et tu es nulle part », un double du théâtre efficace et approprié pour « travailler sur la déstructuration de la narration, sur le fragment, sur l'asynchronisme, sur la *meta-fiction* dans laquelle les auteurs américains sont des maîtres »⁴⁰. Ils construisent ainsi un parcours rhizomatique dont les étapes s'enrichissent mutuellement, en produisant un réseau dynamique d'échos, d'associations, de variations. Même si les résultats principaux demeurent deux spectacles – *Twin Rooms* et *Splendid's* – des étapes de chantier – des workshops et des ateliers – et des « produits dérivés » – un film, un photo-roman, une installation vidéo – sont présentés au public.

³⁹ Motus, présentation du projet publié dans l'ancien site Internet de la compagnie à l'adresse <http://www.motusonline.com/ita/index.htm>, qui n'est plus actif. Néanmoins les descriptifs du projet *Rooms* sont encore disponibles sur : http://www.motusonline.com/old/rooms_home.html.

⁴⁰ *Ibidem*.

Le champ de la création théâtrale s'élargit de manière systématisée et le travail théâtral assume une articulation intermédiaire, permettant des hybridations, des transferts, ainsi que le déploiement d'éléments métalinguistiques et métafictionnels. Comme nous l'avons vu, *Rooms* se sert largement des nouvelles technologies, en particulier de la vidéo numérique, sur la scène et dans les différentes étapes, mais celles-ci ne sont pas simplement des outils de travail: elles constituent la base conceptuelle et opérationnelle du projet, qui se fonde sur la logique combinatoire, la modularité et la variabilité propres au numérique. La création devient un objet hypermédia à travers lequel le spectateur navigue en partageant avec les artistes le parcours de recherche et en composant le fil du sens d'une étape à l'autre, un sens qui demeure mobile et partiel.

Projets : *Rooms* (2001-2004)

- ❖ Workshops et performances (*Room 393 Festival Contemporanea*, Museo Pecci, Prato, 25/26 mai 2001 ; *Il tempo sembra passare...il mondo accade* [le temps semble s'écouler...le monde se passe] Santarcangelo dei Teatri, juillet 2002).
- ❖ Installations vidéo (*White Noise*, Romaeuropa Festival, octobre 2000; *Room*, Riccione TTV, mai 2004).
- ❖ Trois spectacles (*Vacancy Room*, Santarcangelo dei Teatri, juillet 2001, *Twin Rooms*, Biennale de Venise, février 2002; *Splendid's*, Grand Hotel Plaza, Rome, mai 2002).
- ❖ Un film (*Splendid's*, production Motus et Riccione TTV, 2004, 50').
- ❖ Un roman photo, publié dans la revue *Janus*, 2003.

A la différence de Motus, le collectif allemand Rimini Protokoll⁴¹ oriente sa démarche vers la réalisation d'œuvres singulières et autonomes, dont l'appellation projet semble plutôt relever de la variété des formes adoptées et de leur caractère intermédiaire (spectacles, installations interactives, parcours audio, pièces radiophoniques). La mise en place d'un protocole – annoncé de manière ironique par le nom du groupe – d'investigation et de dissémination qui permette d'appréhender d'un point de vue inédit des phénomènes sociaux, économiques, existentiels du monde actuel à partir de questions simples, directes, parfois naïves (« comment la nourriture arrive-t-elle dans nos assiettes? », « comment la communauté internationale devrait-elle réagir face au changement climatique? », etc.). La base du protocole est l'exclusion de comédiens professionnels et l'appel à des « experts », des personnes qui, pour des raisons professionnelles, personnelles ou simplement statistiques, ont une compétence dans le domaine à explorer. Une véritable méthodologie de recherche se construit ainsi autour de chaque projet, à partir de la mise en place d'une équipe de soutien sur le terrain, de voyages, d'entretiens, pour parvenir à la conception d'un dispositif spécifique, adapté pour transmettre aux spectateurs le vécu et les connaissances des experts tels que la rencontre avec les artistes les a « élicités »⁴². Les technologies deviennent un champ d'expérimentation pour explorer différentes modalités de communication, qui interpellent notre vision médiatisée du monde sans faire semblant d'éliminer les médiatisations, mais en inventant de nouvelles. Projections d'images enregistrées et en direct, diffusion d'archives sonores, systèmes de géolocalisation, tablettes, capteurs de mouvements font partie des multiples technologies qui accompagnent les experts et les spectateurs dans la rencontre avec les phénomènes examinés, dans un jeu permanent entre fiction et réalité, spontanéité et artificialité, ironie et empathie. A la différence d'un projet scientifique toutefois, ces

⁴¹La définition de label de production serait peut-être plus appropriée, car les trois fondateurs Helgard Kim Haug, Stefan Kaegi and Daniel Wetzel peuvent créer ensemble ou de manière autonome. Voir <http://www.rimini-protokoll.de/>.

⁴² Terme technique utilisé entre autres dans les domaines de la linguistique, de la pédagogie et de l'ingénierie des connaissances, qui indique des techniques permettant de faire émerger les compétences d'un sujet.

actes de communication n'ont pas l'ambition d'offrir des contenus objectifs, mais de partager des expériences et de questionner nos croyances, nos opinions, nos modes de représentation.



100% Paris, Grande halle de la Villette, 16-26 mai 2014

Dans *100% City*, réalisé la première fois à Berlin en 2011, les habitants de plusieurs villes sont invités à regarder autrement le milieu humain dans lequel ils sont immergés, et à en rencontrer une représentation statistique vivante sur la scène : qu'est-ce qui se cache derrière les chiffres? Comment leur donner un sens humain? A partir des statistiques considérant plusieurs paramètres tels que l'âge, le sexe, l'origine, la profession, la situation familiale, la compagnie réunit un échantillon représentatif de la population, qui, de plus, doit se constituer comme une chaîne : la première va trouver la deuxième, qui à son tour trouve la troisième, et ainsi de suite jusqu'à arriver à la centième. Une fois les cent personnes réunies, des rencontres avec les créateurs sont mises en place, afin de leur proposer certaines questions et d'en faire ressortir d'autres. Pendant le spectacle, dans un dispositif très simple qui mêle images vidéo en direct et musique dans une frontalité assumée, se composent des diagrammes vivants qui composent un portrait dynamique et pluriel d'une communauté. Les citoyens, placés dans deux cadres différents (la scène et la salle), sont mis dans la condition de se rencontrer, de se connaître, et, tout en prenant plaisir à cette rencontre, de se confronter avec le sens de l'appartenance et sur la manière dont la ville où l'on habite forge son identité.

100% City n'est pas seulement un spectacle, mais un véritable « format » que Rimini Protokoll adapte à différentes villes. Après Berlin, d'autres rencontres-portraits ont été réalisées partout dans le monde (Tokyo, Londres, Melbourne, Paris, et bien d'autres). Bien que la documentation sur toutes ces réalisations du projet puisse constituer le corpus d'une cartographie mondiale des territoires urbains dans nos sociétés globalisées, faisant apparaître leur points communs et leurs différences, elle n'a pas été réunie dans un site dédié ni valorisée de manière particulière. Car, pour Rimini Protokoll, le destinataire de ses recherches est le spectateur, pendant la rencontre avec le sujet traité et avec ses protagonistes.

4.3 Jeux : dispositifs participatifs et immersifs

La centralité du spectateur et de son expérience a conduit Rimini Protokoll à éliminer la présence directe, physique des experts pour amener les spectateurs dans des parcours médiatisées où les archives transforment le réel comme dans les *audiowalks* basés sur des dispositifs de geolocalisation. Dans *Situation Rooms*, les spectateurs sont mis littéralement à la place des témoins, dont ils doivent reproduire les actions en même temps qu'ils écoutent leurs récits.

Cette création interroge l'impact des armes et de leur fructueux marché sur la vie des personnes en adoptant une perspective ouverte, globale, qui amène à considérer et associer des témoignages extrêmement diversifiés. A partir d'un travail minutieux de documentation et de nombreuses rencontres, une vingtaine de témoins sont retenus. Ils viennent d'Allemagne, d'Europe, d'Afrique, du Moyen-Orient, d'Amérique du Sud, et leurs relations avec les armes sont très différentes, parfois opposées : un militant contre le financement des armes côtoie un tireur d'élite, un avocat représentant les victimes civiles des attaques de drones, un gestionnaire international de systèmes de défense, un ancien soldat israélien, un réfugié de Syrie. La transmission de ces témoignages passe par leur mise en espace dans un lieu clos, un labyrinthe narratif, un champ de jeu composé de quinze pièces reliées par des couloirs, des portes, des escaliers. La construction de cette scénographie se fonde aussi sur une recherche minutieuse, car elle réunit environ 3 000 objets authentiques qui servent à reproduire les milieux dans lesquels se situent les récits des témoins et aussi à donner un point d'appui concret à des actions évoquées par la parole. Le labyrinthe pseudo-documentaire va servir la deuxième phase du projet : le tournage de vidéos, que les témoins eux-mêmes filment avec une tablette en parcourant les pièces, tandis qu'ils racontent leurs expériences en dialoguant avec un spectateur potentiel, qu'ils invitent à répéter leur parcours. Le témoignage assume ainsi une dimension performative, amplifiée par la structure dramaturgique de la création, qui se précise pendant le tournage des films : vingt spectateurs, dotés d'une tablette et d'un casque, vont entrer dans le labyrinthe et chacun d'entre eux va suivre le parcours de dix témoins, guidé par leur voix et par leur film, en croisant les autres spectateurs, en leur attribuant parfois des identités et des fonctions autres que celles qu'ils sont en train de vivre, dans un jeu kaléidoscopique de découvertes et de rencontres. En s'appuyant sur le ludisme, Rimini Protokoll vise à produire un savoir fragmentaire et intermittent, capable néanmoins de suggérer des connexions critiques et de susciter l'empathie.



Situation rooms de Rimini Protokoll

Les créations à composante technologique qui déplacent la positions du spectateur sont de plus en plus fréquentes. Comme dans une des premières expériences réalisées dans cette direction, *Epizoo* de l'artiste catalan Marcel·li Antunez Roca (1994) – où le public était invité à manipuler le corps du performeur via une souris connectée à un robot exosquelette, en montrant un sadisme inattendu –, elles posent des questions éthiques, des dilemmes, engagent la responsabilité individuelle et mettent en perspective la manière dont se construit l'avenir collectif.



Epizoo de Marcel-li Antunez Roca

A travers des environnements virtuels dans lesquels son corps se trouve immergé (Crew), des dramaturgies participatives parfois directement inspirés des jeux vidéo qui demandent d'intervenir selon des règles précises (Roger Bernat, le *real life game theater* de MachinaEx), ou des dispositifs médiatiques qui le guident pour qu'il produise lui-même une action dramatique (l'*autoteatro* de Rotozaza), le spectateur devient joueur ou spect-acteur. Le théâtre se transforme aussi radicalement pour devenir un laboratoire d'expériences plus qu'un lieu de représentation.

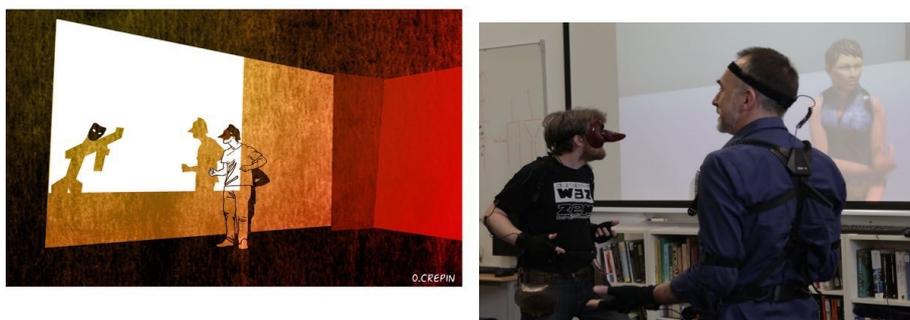
4.4 Altérités : masques numériques

Le numérique intervient aussi dans la création de figures de l'altérité – prothèses, objets performatifs, robots – qui parfois, comme dans le cas d'*Artefact* de Joris Mathieu (2017), remplacent l'acteur et évoquent un monde post-humain ou trans-humain. Que deviendrait alors le théâtre ? Pourrait-il encore exister ? Et dans ce théâtre post-humain, qui serait le spectateur ? En dépit de leur caractère contemporain, sinon d'anticipation, ces expériences sont profondément liées aux origines du théâtre, notamment au masque. Le masque théâtral est à considérer comme l'instrument par excellence d'augmentation et de métamorphose de l'acteur, prolongement artificiel du corps de chair, qui le transforme en corps hybride. Le masque est premièrement un objet que l'acteur pose sur son visage – cette effigie creuse et figée est encore aujourd'hui l'emblème de l'activité théâtrale –, mais il peut aussi se construire à travers le costume, le maquillage, la manière d'habiter le corps qui devient alors, comme le souligne Marco De Marinis, « corps-masque ». Au début du XX^{ème} siècle, à une époque de grands bouleversements techniques, économiques, médiatiques, le masque devient un concept central, non seulement dans les recherches théâtrales (Craig, Coupeau, Bragaglia, Meyerhold), mais aussi en tant que métaphore pour comprendre un monde en mutation – je fais référence par exemple à la vision négative de Luigi Pirandello des masques sociaux qui figent et emprisonnent l'identité de l'individu. Un siècle après, le masque est à nouveau d'actualité, sur le plan théâtral par rapport à la pédagogie de l'acteur, sur le plan culturel en tant que métaphore-clé pour comprendre les environnements numériques et les comportements qui leur sont liés. L'espace du net, les réseaux sociaux sont des espaces potentiels et transitionnels, donc comparable à une scène ; de la même façon les identités numériques sont souvent comparés à des masques. Emmanuel Guez écrit par exemple en 2009 :

En rendant possible l'usage du pseudonyme, et donc la dissimulation, en incitant la création de multiples avatars, et donc la démultiplication de soi, le web n'est-il pas un espace de jeu indéfini, voire infini, où l'enjeu ne serait rien d'autre que l'identité de chacun ? Le web n'est-il pas alors un bal masqué planétaire ? Associée à la notion d'avatar, la co-présence de l'auteur et du lecteur rapproche plutôt l'écriture en réseau de la performance d'acteurs, autrement dit l'écriture en réseau forme un théâtre permanent où chaque auteur se démultipliant est à chaque fois l'acteur de ses fictions ou de ses fantasmes.⁴³

Nous sommes aujourd'hui face à des phénomènes croisés où l'augmentation technologique du théâtre se combine avec une théâtralisation technologique de la réalité pour reprendre ce qui est observé par Andy Lavender dans son ouvrage *Théâtres of engagement*⁴⁴, dans une perméabilité métaphorique et opérationnelle entre les champs du numérique et du théâtre.

A partir de ce lien complexe entre être augmentation des technologies et augmentation du masque, l'équipe du projet *La scène augmentée* (Labex Arts-H2H, 2015-2017) a formulé l'hypothèse d'étudier les technologies numériques sur scène comme des masques contemporains. Je voudrais ici vous parler brièvement de la recherche pratique que nous avons menée à partir de cette hypothèse, *Masques et avatars* dans laquelle nous avons mis en dialogue des masques de théâtre issu de la néo-tradition de la Commedia Dell'arte ou du théâtre Balinais – des masques qui mobilisent un certain nombre de contraintes, qui donnent une dimension dramatique à l'action scénique en évoquant de par leur présence des histoires, des conflits, des personnages et en demandant une relation directe avec le public – avec des avatars en 3D animés en temps réel à travers deux dispositifs différents de capture du mouvement, la Kinect, une caméra infra-rouge, et et la Perception Neuron Mocap, une combinaison équipée de capteurs. Est-ce que les masques peuvent être utiles aux acteurs pour manipuler les avatars ? Est-ce que les techniques du corps du jeu masqué peuvent donner plus d'expressivité à ces figures virtuelles et les transformer en outils de création dramatique ? Comment créer une liaison entre celles-ci et le public ? Des informaticiens et des artistes de théâtre de différents horizons ont participé à huit ateliers expérimentaux qui nous ont conduit à la réalisation trois performances expérimentales, présentées au public le 14 et 15 décembre 2017 au Cube – Centre de création numérique l'occasion du colloque *Masques technologiques : altérités hybrides de la scène contemporaine*⁴⁵.



Traces des workshops *Masques et avatars* de la kinect à la Perception Neuron Mocap

⁴³ Emmanuel Guez, « 7 questions sur l'espace du web », communication d'introduction à la sonde 04#09 – la Chartreuse – Centre National des Ecritures du Spectacle, 2009, publié en ligne : <https://writingmachines.org/7-questions-sur-espace-du-web/>.

⁴⁴ Andy Lavender, *Theatres of engagement*, op. cit..

⁴⁵ *AGAMEMNON REDUX. Une expérience de masque et de mocap en trois scènes* d'après Agamemnon d'Eschyle, conception et mise en scène Andy Lavender ; *La psychanalyse augmentée* de Duccio Bellugi et Mathieu Milesi ; *La vie en rose* de Boris Dymny et Giulia Filacanapa.

Le spectateur a eu une place active dans le processus de recherche puisqu'il a toujours été question de comprendre qu'elles étaient ses réactions face à ces objets. Dans ce cas, il n'est pas question de proposer une expérience sensorielle et autoreflexive, mais plutôt d'essayer de fabriquer du sens dramatique avec des technologies et un imaginaire qui est étranger au théâtre. Le monde virtuel s'est avéré efficace pour montrer de manière imaginative l'interiorité, la subjectivité, la mémoire, mais sa plausibilité théâtrale doit encore être affinée, en particulier en ce qui concerne la manière dont les avatars parviennent – ou pas – à exister pour les spectateurs. A ceux-ci on demande de revenir à leur fonction primaire d'observateurs silencieux qui fabriquent le drame à travers leurs yeux, leur tête, leur cœur, en donnant du sens à des figures de l'alterité qui questionnent notre présent et notre avenir.

5. Conclusions : une logique de programmation

Tout au long de ce parcours, nous avons pu constater que, bien que dans la variété des dispositifs et poétiques adoptés par les artistes, les créations théâtrales à composante technologique tendent à travailler particulièrement le spectateur et sa position, tant à travers la mise en abîme sensible de son activité que par le caractère hypermédia de leur structure et par la sollicitation directe de sa participation. Cette tendance commune relève selon moi d'une « logique de programmation » propre au numérique – où, comme nous l'avons dit, tout est « écrivable », toute opération et toute interaction sont le produit d'une série d'algorithmes – qui investit non seulement les différentes composantes de la création, mais aussi le spectateur lui-même. Celui-ci devient l'un des objets de l'écriture et assume un rôle défini de manière différente pour chaque création. Son point de vue devient partie de la dramaturgie, sa position glisse à l'intérieur de la scène. De ce fait, on pourrait effectivement parler d'un « spectateur augmenté » car, à l'image de la réalité augmentée dans laquelle se superposent et interagissent éléments physiques et éléments numériques calculés en temps réel, sa fonction est renforcée et hybridée par les dispositifs technologiques et par leurs logiques. L'« augmentation » permet de réinventer les médiatisations technologiques qui aujourd'hui déterminent de manière de plus en plus décisive notre relation au monde en créant de nouvelles manières d'habiter les corps, d'utiliser les sens, de construire les imaginaires. Cela peut être extrêmement intéressant et prometteur lorsque on s'adresse aux nouvelles générations nées dans un environnement marqué par la présence des technologies numériques. Mais avec quelles instances et quels outils critiques ? Et pour quels types de publics ? Les nouvelles dramaturgies de la réception s'adressent principalement aux individus, car, même lorsqu'elles évoquent des dynamiques collectives, elles le font en prenant comme point de départ et comme terrain de questionnement principaux les choix et les actes individuels. A l'« augmentation » du spectateur correspondrait donc une « diminution » du public en tant qu'entité collective éphémère mais puissante, déléguée de la société ? La différenciation du public que Bernard Dort avait placée aux origines de la naissance de la mise en scène serait donc devenue une complète fragmentation, conséquence d'une société éclatée et individualiste ? Le théâtre dans son ensemble serait alors en train de vivre, après la « révolution einstenienne »⁴⁶ du début du XXème siècle, une nouvelle révolution remettant en cause ses mêmes fondements, l'acteur et le spectateur. Dans cette transformation radicale, il me semble que l'apparition de nouvelles figures de l'acteur, post-humaines ou trans-humaines, se lie néanmoins avec le noyau anthropologique du théâtre et ouvre la voie à une nouvelle fonction dramatisante contemporaine permettant d'élaborer et d'imaginer l'alterité.

⁴⁶ Bernard Dort, « Le texte et la scène : pour une nouvelle alliance » [1984], in *Le Spectateur en dialogue*, Paris, P.O.L., 1995, p. 270.

La construction du spectacle par le spectateur : vers un spectateur-acteur ?

Charline Granger

Conférence Préac – Théâtre des Ilets, Montluçon

01 février 2018

Aux spectateurs la salle, aux comédiens les planches. Ceux-ci viennent des coulisses, du dedans, du ventre du théâtre ; ceux-là arrivent de la ville, du dehors. Entre eux, tout contact est proscrit. Il y a une entrée des artistes et celle du public. La première est souvent exigüe, tortueuse et confidentielle. L'autre, un vestibule doublé parfois d'un péristyle, est solennelle, ostentatoire. Ce seront aussi leurs sorties respectives. Ici, on n'échange pas les rôles. Toute frontière, cependant, appelle le franchissement.

Nous avons tous fait l'expérience, au moins une fois, de ce que c'est qu'être spectateur de théâtre. Avant d'entrer dans la salle de théâtre, le spectateur a déjà effectué tout un parcours. Il arrive de chez lui ou de son lieu de travail, accompagné ou non, en retard ou ayant pris, au contraire beaucoup d'avance. Puis les lumières s'éteignent dans la salle, le silence se fait et le spectacle commence. Commence alors aussi son travail de « spectateur ». Étymologiquement, le spectateur est « celui qui regarde ». Chaque spectateur est un individu qui se joint à un ensemble d'autres individus dans le but de regarder, de s'unir dans la fonction du regard, dans un espace particulier, en direction d'un spectacle. S'il s'agit de théâtre, c'est-à-dire d'un spectacle « vivant », comme on dit, ces regardants observent des corps en mouvement – à la différence du cinéma, où l'on s'assemble également dans le but de regarder, mais où l'on regarde des images du passé, des corps en mouvement projetés sur un écran. Ces corps en mouvement, les comédiens, sont sur la scène, « dans » le spectacle. Tout spectacle semble ainsi supposer la coexistence de deux espaces, celui où l'on joue et celui où l'on regarde. Ces deux espaces entretiennent un rapport frontal.

Mais ce rapport de frontalité entre scène et salle demande à être historicisé. Il n'y a pas toujours eu de quatrième mur, cloison symbolique immatérielle séparant la scène de la salle et faisant de la scène une boîte close sur elle-même. Le mur s'érige au cours de la seconde partie du siècle, et perdure tout au long du 19^e siècle. Il est « inventé » par Denis Diderot : citation 7. Au 20^e siècle, plusieurs dramaturges vont n'avoir de cesse de briser ce mur pour créer – ou rétablir – une communion entre spectateurs et comédiens. Les artistes partent ainsi à la conquête de nouveaux espaces pour le public et de nouveaux espaces pour le jeu, qui remettent en question le rapport frontal. Comme le dit Bernard Dort, « toute frontière appelle le franchissement ». Car cette frontière pose la question de la nature de la relation que les spectateurs entretiennent avec le spectacle. Dans quelle mesure le fait de « regarder » est-il une activité ? Selon Platon, le théâtre est dangereux parce qu'il possède le pouvoir, par le biais de l'acteur, d'envoûter le spectateur, de le plonger dans l'illusion et de le faire s'identifier aux personnages de la pièce : « quand nous entendons Homère, ou un quelconque des fabricants de tragédie, imiter un des héros, qui est plongé dans la souffrance [...] tu sais que nous y prenons du plaisir, que nous les suivons

en nous abandonnant, en souffrant, comme eux [...] » L'artiste, lors de la création, est en proie à un « délire », qui lui permet de créer. L'acteur rentre ainsi dans un autre état, une possession, lorsqu'il joue. Mais ce délire est contagieux. Il passe de la scène à la salle. Le mal de l'acteur se communique à son public. Le spectateur de Platon est passif – et c'est bien un des reproches qu'il adresse au théâtre.

Nous chercherons donc à déterminer la nature de cette frontière entre scène et salle et à comprendre son influence sur la nature et le degré de l'activité du spectateur. Pour ce faire, mon propos ne s'intéressera qu'au théâtre occidental, et plus particulièrement au théâtre français, même si nous nous permettrons quelques écarts vers le théâtre mondial. La démarche que je suivrai sera historique, mais la chronologie sur laquelle je m'appuierai n'est pas linéaire. Je centrerai en effet mon propos sur deux périodes-charnières dans lesquelles les manières d'envisager le spectateur ont été profondément bouleversées et qui ont vu basculer les pratiques spectatoriales. D'abord, le 18^e siècle, qui a vu le spectateur passer d'une participation active et critique au spectacle à un théâtre de l'illusion dans lequel son activité a radicalement changé de nature, au profit d'un absorbement dans la fiction. Puis le 20^e siècle, qui offre, à certains égards, une vive réaction à ce théâtre de l'illusion. De la remise en question du 4^{ème} mur à sa destruction totale, la mise en scène, le jeu d'acteurs, le dispositif scénique sont bouleversés pour s'approcher au plus près du public et tenter de remettre le spectateur au centre du spectacle... jusqu'à en faire un véritable acteur de la représentation.

Plan

- 1. L'époque classique : une frontière scène/ salle poreuse et une illusion intermittente. Un spectateur acteur.*
- 2. Au XIX^e siècle, le triomphe du quatrième mur. Subjuguer le spectateur.*
- 3. Réformes théâtrales du XX^e siècle : les surréalistes, Alfred Jarry, Antonin Artaud et Bertolt Brecht sortent le spectateur de l'illusion.*
- 4. Le théâtre soixante-huitard ou la grande fête populaire. L'exemple de 1969 d'Ariane Mnouchkine.*
- 5. Tentatives contemporaines : faire du spectateur un acteur du processus théâtral.*

La construction du spectacle par le spectateur : vers un spectateur-acteur ?

Conférence Préac – Théâtre des Ilets, Montluçon, 1^{er} février 2018

Charline Granger

EXEMPLIER

1. « Aux spectateurs la salle, aux comédiens les planches. Ceux-ci viennent des coulisses, du dedans, du ventre du théâtre ; ceux-là arrivent de la ville, du dehors. Entre eux, tout contact est proscrit. Il y a une entrée des artistes et celle du public. La première est souvent exigüe, tortueuse et confidentielle. L'autre, un vestibule doublé parfois d'un péristyle, est solennelle, ostentatoire. Ce seront aussi leurs sorties respectives. Ici, on n'échange pas les rôles. Toute frontière, cependant, appelle le franchissement. » Bernard Dort, *Le Jeu du théâtre, le Spectateur en dialogue*, 1995.

2. « PROJET Pour le Rétablissement du Théâtre François.

Les causes qui empêchent le Théâtre François de continuer le progrès qu'il a commencé de faire depuis quelques années, par les soins et les libéralitez de feu Monfieur le Cardinal de Richelieu, se peuvent réduire à six chefs :

Le premier est, la Créance commune, Que d'assister c'est pêcher contre les règles du Christianisme.

Le second est, l'infamie dont les Loix ont noté ceux qui font la profession de Comédiens publics.

Le troisième est les défauts & les manquemens qui se rencontrent dans les Representations.

Le quatrième, les mauvais Poèmes qui s'y representent indifféremment avec les bons.

Le cinquième, les mauvaises Décorations.

Et le sixième, les Desordres des Spectateurs. »

Abbé d'Aubignac, *Projet de rétablissement du théâtre français*, 1641.

3. « A la représentation de cette Piece [*Abdilly*, de M. de l'Isle, 1729], un instant avant qu'elle commençât, le Parterre voyant un Abbé placé au Théâtre dans les premiers rangs, se mit à crier : « à bas, M. l'Abbé, à bas ». L'Abbé resta tranquillement, comme s'il n'eût eu aucun intérêt dans cette affaire ; mais comme l'on continuoit à le huer, il se leva, & s'adressant au Parterre : « Messieurs, dit-il, depuis qu'on m'a volé une montre d'or en votre compagnie, j'aime mieux qu'il m'en coûte une place au Théâtre, que de risquer encore ma tabatière ». Les huées se changèrent en applaudissemens ; & M. l'Abbé reprit sa place. » De la Porte et Clément, *Anecdotes dramatiques*, 1775.

4. « En 1718, les Comédiens annoncèrent sur leurs affiches, pendant quatre ou cinq jours, qu'ils représenteroient, le 9 Septembre, la Tragédie d'Iphigénie, où l'on verroit quelque chose d'extraordinaire qu'on avoit pas encore vu & qu'on ne verroit peut-être jamais. Le jour arriva où l'on devoit voir cette chose extraordinaire ; il y eut un concours de monde prodigieux ; on excita l'impatience du Public jusqu'au quatrième Acte ; enfin on vit paroître la Thorillière représentant Agamemnon, & Poisson qui jouoit le rôle d'Achille. Cette mascarade fit d'abord rire les Spectateurs ; mais les éclats de rire dégénérèrent bientôt en baillemens ; & les huées alloient succéder aux claquemens de mains, lorsque les Comédiens prévinrent l'orage, et empêcherent de jouer le cinquième Acte. » De la Porte et Clément, *Anecdotes dramatiques*, 1775.

5. « Cependant le Parterre témoignoit son humeur ; en vain a-t-on voulu calmer par un discours préparatoire, cela ne s'est terminé qu'en offrant de rendre l'argent aux mécontents. Un d'eux a poussé l'indécence jusqu'à faire ses ordures au milieu de l'assemblée, escorté & soutenu par quelques polissons comme lui. » Louis Petit de Bachaumont, *Mémoires secrets pour servir à l'histoire de la république des lettres en France*, 1777-1789.

6. « Quinault-Dufresne joue le rôle de Sévère dans *Polyeucte*. Il était envoyé par l'empereur Décius pour persécuter les chrétiens. Il confie ses sentiments secrets à son ami sur cette secte calomniée. Le sens commun exigeait que cette confiance, qui pouvait lui coûter la faveur du prince, sa dignité, sa

La construction du spectacle par le spectateur : vers un spectateur-acteur ?

Conférence Préac – Théâtre des Ilets, Montluçon, 1^{er} février 2018

Charline Granger

fortune, la liberté et peut-être la vie, se fit à voix basse. Le parterre lui crie : « Plus haut. » Il réplique au parterre : « Et vous, messieurs, plus bas ». Diderot, *Paradoxe sur le comédien*, 1830 [rédaction entre 1773 et 1777].

7. « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas. » Diderot, *De la Poésie dramatique*, 1758.

8. « On s'est fié à la parole pour évoquer le décor et le faire surgir en l'esprit du spectateur, comptant obtenir par le charme verbal une illusion entière. [...] La parole crée le décor comme le reste [...]. Le plus souvent il suffira d'un fond et de quelques draperies mobiles [...]. Le spectateur [...] s'abandonnera tout entier à la volonté du poète et verra selon son âme des figures terribles et charmantes et des pays de mensonge où nul autre que lui ne pénétrera : le théâtre sera ce qu'il doit être, un prétexte au rêve. » Pierre Quillard, « De l'inutilité absolue de la mise en scène exacte », *Revue d'art dramatique*, 1^{er} mai 1891.

9. « Le spectateur qui vient chez nous saura qu'il vient s'offrir à une opération véritable où non seulement son esprit, mais ses sens et sa chair sont en jeu. [...] Il ira désormais au théâtre comme il va chez le chirurgien ou chez le dentiste. Dans le même état d'esprit, avec la pensée évidemment qu'il n'en mourra pas, mais que c'est grave, et qu'il ne sortira pas de là-dedans intact. [...] Il doit être bien persuadé que nous sommes capables de le faire crier. » Antonin Artaud, *Œuvres*.

10. « Quand un spectateur crie au comédien en scène de se retourner parce que son assassin est derrière lui, ce n'est pas le comédien qui est moqué ou mis dehors, mais le spectateur, parce qu'il a oublié qu'il est au théâtre : pourtant, n'est-ce pas le but qu'a visé l'autre là-haut sur le plateau ? » Bertold Brecht, « Critique de l'identification », *Œuvres*, 1935.

11. « Il faut être regardé par l'œuvre et pas seulement la regarder ».

« Aujourd'hui, nous sommes saturés par les images de messages politiques. Il faut avoir une autre attitude par rapport au théâtre, et le délivrer du sens obligé, du message à transmettre. Sinon, nous ferions entrer le théâtre, même avec plein de bonnes intentions, dans le monde de la communication par l'image. [...] Regarder n'est pas innocent. Surtout aujourd'hui : c'est une action très chargée de sens politique puisque notre société ne sait plus regarder. Le pouvoir politique passe de plus en plus par l'image, mais pas par le regard, ou alors c'est un regard vide, sans activité, passif, un pur regard de communication. La communication n'a pas besoin d'être regardée, elle avance toute seule. Le théâtre joue un rôle important pour lutter contre cela. » Roméo Castellucci, *Conversation pour le festival d'Avignon 2008*, P.O.L., Festival d'Avignon, 2008.

12. « Depuis que les héros ont filé dans les images, *on ne va plus au théâtre pour y jouir de personnages ou de situations*. Ce qui n'entraîne pas qu'on se plaint si on en trouve : ce peuvent être des suppléments bienvenus. Mais c'est vers le cinéma, et non le théâtre que nous porte la recherche de gratifications situationnelles, dramatiques, identificatoires [...]. Nul ne s'achemine plus vers un théâtre dans l'espoir de s'y laisser capter, envoûter, illusionner par les prestiges oniriques ou fantasmatiques d'un récit ou d'une figure. Les spectateurs assoiffés d'histoires entrent dans un cinéma, ou connectent des moniteurs vidéo. [...] Les spectateurs de théâtre, la formule est peut-être moins niaise qu'il n'y paraît, *vont au théâtre pour y voir du théâtre*. On pourrait même dire : *y voir le théâtre*, l'incidence, l'avènement événementiel et singularisé du théâtre, en ce lieu et à cette heure. » Denis GUÉNOUN, *Le théâtre est-il nécessaire ?*, 2002.

La construction du spectacle par le spectateur : vers un spectateur-acteur ?

Conférence Préac – Théâtre des Ilets, Montluçon, 1^{er} février 2018

Charline Granger

QUELQUES REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Le rôle du spectateur, Théâtre/Public, Ed. Théâtre de Gennevilliers, n°55, janvier 1984.

Penser le spectateur, Théâtre/Public, n° 208, mai 2013.

Bernard DORT, *La Représentation émancipée*, Arles, Actes Sud, « Le temps du théâtre », 1988.

–, *Le Spectateur en dialogue : le jeu du théâtre*, Paris, P.O.L., 1995.

Jean, DUVIGNAUD, *Les ombres collectives*, Ed. PUF, Paris, 1973.

Fried M., *La place du spectateur, Esthétique et origines de la peinture moderne, I*, Ed. Gallimard, Coll. NRF Essais, Paris, 1990.

Bénédicte LOUVAT-MOLOZAY et Franck SALAÛN, *Le Spectateur de théâtre à l'âge classique, XVII^e-XVIII^e siècles*, Montpellier, L'Entretiens, 2008.

Marie-Madeleine MERVANT-ROUX, *L'Assise du spectateur, pour une étude du spectateur*, Paris, Éditions du CNRS, « Arts du spectacle », 1998.

Olivier NEVEUX, *Politiques du spectateur : les enjeux du théâtre politique aujourd'hui*, Paris, La Découverte, 2013.

Jacques RANCIÈRE, *Le Spectateur émancipé*, Paris, Éditions La Fabrique, 2008.

Jeffrey S. RAVEL, « Le théâtre et ses publics : pratiques et représentations du parterre à Paris au XVIII^e siècle », *Revue d'histoire moderne et contemporaine* 2002/3 (n°49-3), p. 89-118.

Anne UBERSFELD, *L'École du spectateur, Lire le théâtre II.*, Paris, Éditions sociales, 1981.



Document réalisé par Delphine Drevon, *Coordinatrice du PREAC Théâtre et arts de la scène*, et Edwige Perrot, *Professeure Relais auprès du PREAC*.

ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE AVEC LA COMPAGNIE HAUT ET COURT

Autour du spectacle *Artefact* de Joris Mathieu, et du principe de théâtre optique à l'œuvre dans les créations de la compagnie Haut et Court

Théâtre Nouvelle Génération, CDN Lyon (novembre 2017)

MC2 et Hexagone, scène nationale Arts Sciences de Meylan (formation en résonance, 8 février 2018)



Genèse du spectacle *ARTEFACT*

Artefact est un mot d'origine latine composé de la racine *ars, artis* (art), et du participe passé de *facere* (faire). Le terme désigne à l'origine un phénomène créé de toutes pièces par les conditions expérimentales, un effet indésirable, un parasite. Le mot désigne aussi de manière générale un produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

Dans sa forme la plus évidente, l'artefact peut donc prendre l'apparence d'un objet façonné par l'Homme. C'est ainsi qu'on le nomme lorsqu'on a l'opportunité de le découvrir lors de fouilles archéologiques. Cet objet aura alors traversé les siècles pour témoigner de l'existence d'une civilisation disparue. D'un certain point de vue, on peut alors observer que si c'est bien l'Homme qui donne naissance à l'artefact, c'est tout de même l'artefact qui lui survit.

Ainsi est né l'artefact, par l'action de la main humaine, par transformation de la matière. De manière artisanale d'abord, pour donner jour à des pièces uniques, des os gravés, des pierres taillées qui ont elles-mêmes inspiré des reproductions, des améliorations. De pièces uniques, les artefacts les plus archaïques, sont devenus des objets manufacturés, des copies tellement maîtrisées qu'elles en sont devenues difficilement distinguables les unes des autres. De fil en aiguilles, par l'usage d'artefact-outils, puis d'artefact-machines et d'artefact-usines, la fabrication d'objets s'est massifiée, mue en une chaîne de production qui travaille sans repos. Aux manufactures collectives, ce sont adjointes désormais des fabriques individuelles, qui peuvent prendre place dans nos domiciles, des imprimantes 3D, qui nous permettront de créer sans doute de nouveaux objets, mais surtout d'éditer et dupliquer ceux qui existent déjà. Absents aux origines de la surface de la Terre, les artefacts sont aujourd'hui partout. Autrefois présents au milieu des Hommes, ce sont maintenant les Hommes qui vivent parmi eux. Ils sont devenus notre environnement. Mais qui sont-ils vraiment ? Eux, qui peuvent à présent se passer de la main humaine pour se reproduire ? Eux, qui peuvent communiquer, se transmettre des ordres et des informations, qui analysent nos données, et se réparent tout seuls ?

Et si à travers les siècles, à l'image des bactéries, des micro-organismes, des virus, les artefacts s'étaient servis des êtres humains comme des cellules hôtes pour se reproduire, muter, évoluer vers des formes plus complexes et toujours plus résistantes ?

Est-il possible d'envisager sérieusement cette idée, que les objets nourrissent le projet de dominer les humains ?

Propos du spectacle ARTEFACT

Serait-il imaginable, comme en font l'hypothèse certains chercheurs, que les objets aient pour projet de se servir des humains pour se reproduire ?

En écho avec le débat politique et sociétal actuel de notre avenir sur Terre, au tournant d'un projet de société historiquement lié au travail et à la dégradation de notre milieu naturel, *Artefact* anticipe l'hypothèse de la disparition pure et simple de l'humanité. L'histoire raconte, entre autres, le dialogue entre un homme et une intelligence artificielle qui se nourrit et apprend des humains. Dotée d'une forte personnalité, elle éprouve le désir de faire du théâtre... Hélas, l'homme en particulier et les humains en général disparaissent laissant l'intelligence artificielle nostalgique et seule à cette tâche, sans son tuteur.

Artefact interroge aussi la place du théâtre dans la société comme l'ont fait Calderón, Ibsen ou encore Shakespeare par le passé. Sommes-nous acteurs ou spectateurs du monde qui se construit ? Ici, il sera question d'objets, de réseaux, de flux, parmi lesquels le public va chercher à trouver du sens. Qu'y a-t-il derrière les écrans ? Que nous cachent les images ? Que révèlent-elles ?

En s'interrogeant sur la capacité de l'homme à se réinventer pour le futur, cette création, s'adresse notamment à la génération des natifs numériques. À travers un examen lucide du réel il s'agit de construire le monde de demain avec la volonté de recréer du merveilleux, du changement, de la contemplation.

La place du spectateur

Dans cette installation-performance, Joris Mathieu et son équipe artistique Haut et Court souhaitent faire vivre au public une expérience forte en interrogeant notre rapport aux objets. D'un **format court (45mn)**, ce **dispositif immersif et déambulatoire** pour 45 spectateurs combine le **théâtre optique** (vision d'hologrammes), la **technologie des imprimantes 3D** et de la **robotique**. Castelet d'un nouveau genre, *Artefact* s'apparente à un organisme scénique vivant habité de marionnettes virtuelles et imprimant ses propres décors.

Dispositif scénique

Le théâtre optique dans l'écriture de Joris Mathieu et de la compagnie

Le *Pepper's Ghost* est une technique que la compagnie a adaptée à son travail scénique au moment du travail d'adaptation *Des anges mineurs* d'Antoine Volodine (2006-2010). Le dispositif permet l'amplification de la dimension magique (faire apparaître des décors) mais cela ne le remplace pas non plus puisqu'au fond, le spectateur n'est pas dupe. Néanmoins, en travaillant l'illusion, la compagnie trompe le regard du spectateur en mélangeant objets réels et objets virtuels. Avec le *Pepper's ghost*, l'œil va voir l'image d'un comédien flotter sur scène mais cette image est en 2D. Les comédiens ou éléments de décors peuvent se mêler et se superposer. Ce procédé de « théâtre optique » permet au metteur en scène d'interroger les liens entre illusion et réalité, de mettre à distance le réel.

LA TECHNIQUE DU PEPPER'S GHOST EFFECT

Comme le rappelle Liviu Dospinescu dans son article « 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).

« 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. ».



Capture d'écran : https://www.youtube.com/watch?v=Qbp_s2AG5ZU Explication du principe du Pepper's ghost effect conçu par Henry Dircks et développé pour le théâtre par John Henry Pepper en 1862.

Voir également les explications du dispositif donnée en 1864 par J. Duboscq, alors chef du service de l'éclairage électrique de l'opéra de Paris, dans : DUBOSCQ, J., *Catalogue des appareils employés pour la production des Phénomènes physiques au théâtre*, Paris, chez J. Duboscq, 1864, pp. 13-16. Ouvrage accessible en ligne sur le site du CNUM (Conservatoire numérique des Arts et Métiers) : http://cnum.cnam.fr/CGI/redir.cgi?M20328_7

L'ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

Animé par Maud Peyrache, comédienne et Siegfried Marque, vidéaste et photographe

Enjeux :

- Une immersion dans le processus de création du collectif Haut et Court
- Découverte et expérimentation de la technique du *Pepper's ghost*

Objectif : Créer une vidéo à intégrer dans la boîte optique (boîte de théâtre optique miniature) intégrant un Pepper's Ghost et projeter des images virtuelles dans un décor réel ou faire apparaître des éléments de décors virtuels

ÉTAPES DE L'ATELIER

1. Présentation du projet de création d'une séquence filmique par l'équipe de Haut et Court

Afin d'introduire le travail de création dans lequel les stagiaires vont s'impliquer durant l'atelier de pratique artistique, ceux-ci sont invités à visionner une création réalisée par la compagnie au sein de la boîte optique miniature mise à disposition.



© Photo : Delphine Drevon

Stagiaire assistant à une création à travers la lunette de la boîte optique miniature.

2. Constitution des groupes et présentation des consignes

A partir des trois maquettes suivantes qui représentent les décors du film à venir, écrire des petits scénarii possibles intégrant les trois décors.

Contraintes : les boîtes optiques permettent de jouer sur les rapports d'échelle, sur les apparitions/ disparitions. Le tournage des séquences se fera sur fond vert. La séquence sera muette. Les corps, les visages doivent permettre une lecture facile et explicite du propos. Dans d'autres formes d'ateliers, il est possible d'intégrer du son.



Les trois maquettes de décor à partir desquelles les stagiaires sont invités à imaginer un scénario de séquence filmique.

Le même atelier a été proposé à deux reprises lors du séminaire 2017 qui a eu lieu au TNG-Vaise à Lyon. Les maquettes avec décor n'étaient pas imposées, cela a donné lieu à d'autres productions.

Des vérifications sur les possibilités de réalisations techniques sont faites avec Siegfried Marque.



3. Mise en commun des scenarii par les trois groupes et choix d'un scenario à réaliser.



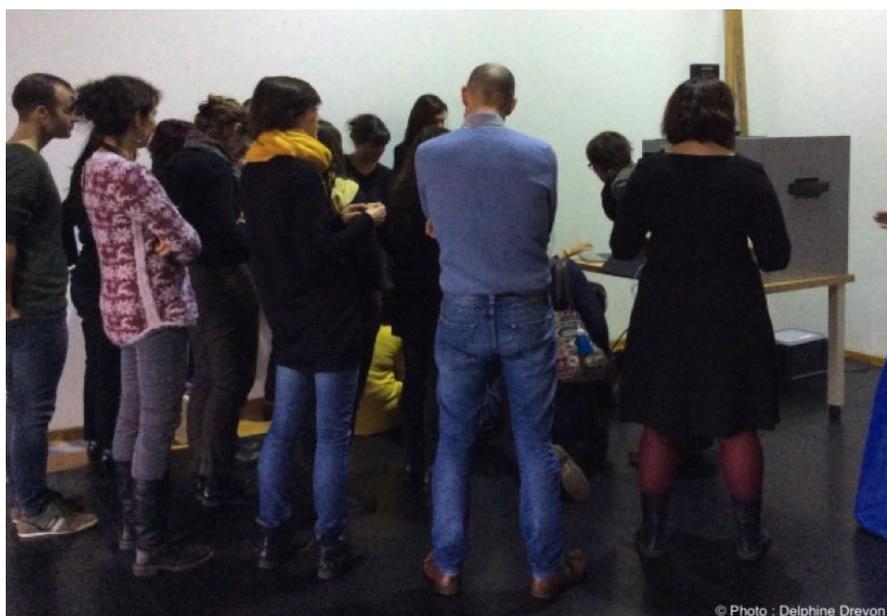
4. Conception d'un storyboard à partir du scénario



5. Tournage des séquences sur fond vert



6. Visionnage du travail réalisé



En conclusion des ateliers avec la compagnie HAUT ET COURT lors du séminaire du PREAC Théâtre (Lyon, 2017) et de la formation en résonance du séminaire (Meylan, 2018) ...

L'atelier avec la compagnie Haut et Court a permis de comprendre le principe du *Pepper's Ghost* et d'en explorer les différentes fonctionnalités. Avec les boîtes de théâtre optique miniatures, il est possible d'explorer facilement les possibilités de jeu sur les rapports d'échelle notamment.

La discussion avec la compagnie a montré que l'utilisation des nouvelles technologies via le théâtre optique fait partie intégrante du travail d'écriture dramaturgique de la compagnie et notamment qu'il permet un travail précis sur la réception du public.

Il s'agit bien pour eux :

- de **créer un trouble sensoriel chez le spectateur** en opérant un va-et-vient entre corps réel et corps virtuel, décors réalistes et fantastiques, apparitions et disparitions, convocations d'êtres disparus ;
- de **plonger le spectateur dans une expérience hypnotique entre rêve et réalité** qui offre à chacun la possibilité d'écrire ou de **lire de manière singulière le spectacle**, les spectacles de la compagnie ne sont pas des spectacles à messages mais des expériences à vivre, où toutes les interprétations sont possibles. Le théâtre optique (dans les spectacles *Frères Sorcières*, *Des anges mineurs*, *Urbik/Orbik*, *Cosmos*) permet aussi à la compagnie de plonger le spectateur dans un univers poétique et littéraire fort.
- Enfin, il questionne aussi les codes de représentation à travers un prisme sociétal : l'incarnation, la question de l'absence de forme dialoguée, la manière de jouer le théâtre, la disparition de la chair, de la communication entre les êtres, les interactions qui se diluent sont autant de questions que la compagnie souhaite poser aux spectateurs et que le théâtre optique permet de mettre en exergue.

Delphine Drevon
Coordinatrice du PREAC Théâtre

Avec la participation de : Rachel Allaoui, Mathilde Allix, Bénédicte Auriault, Lionel Bebin, Naïs Bédia, Mélodie Bonezia, Alix Brunet, Perrine Cadic, Natacha Caillaud, Pierre-Marie Caro, Isabelle Campanella, Thomas Clopez, Catherine Couder, Aurélie Coulon, Quentin Delobel, Serge Desaultels, Bérandère Dumont, Vanessa Facente, Sandrine Ferré, Charles-Frédéric Fiegel, Michel Fougères, Bruno Gallice, Agnès Garrel, Raphaël Gouisset, Cécile Guignard, Elisabeth Hamidane, Agnès Ival, Marie-Louise Jean-Erns, Marie Kusma, Catherine Meffre, Maria Meunier, Isabelle Meyrat, Elsa Mignot, Juliette Nadal, Pierre Neau, Johann Nonat, Anne Pommeray, Christelle Roland, Lise Thomasso, Sophie Thuillier, Nadine Tournon, Anne Veyret, Carine Zache, Hind Zihani.



PROLONGEMENT PÉDAGOGIQUE
Une semaine en immersion au collège des Iris à Villeurbanne
Autour des boîtes de théâtre optique



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL LYON

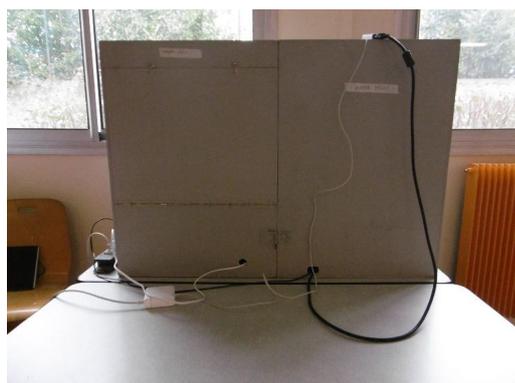


Semaine animée par Siegfried Marque, vidéaste/photographe, et Maud Peyrache, comédienne.
En collaboration avec Thierno Toure, professeur de français et Emmanuelle Chemmam, professeur
documentaliste

Autour du spectacle **Artefact** de Joris Mathieu



Du 29 janvier au 2 février 2018, deux artistes du collectif Haut et Court, Siegfried Marque et Maud Peyrache, sont intervenus auprès d'une classe de 3^{ème} du collège Les Iris à Villeurbanne. Conçu autour du spectacle *Artefact*, vu par les élèves en novembre 2017 au Théâtre Nouvelle Génération, le projet a permis aux élèves d'expérimenter la technique du *Pepper's ghost*, visible dans les stèles du spectacle.



Découverte du dispositif



Objectifs du projet :

Le projet a été conçu autour des trois piliers de l'Éducation Artistique et Culturelle.

Rencontrer une œuvre et des artistes ayant participé à l'œuvre :

Les élèves ont d'abord assisté à une représentation du spectacle *Artefact* de Joris Mathieu en novembre 2017.

Pratiquer :

Pendant une semaine, les collégiens ont travaillé à la réalisation de scénarii pouvant être intégrés au dispositif des boîtes optiques. Ils ont écrit les scénarii, en ont réalisé les *storyboards*, ils ont fabriqué les maquettes représentant les décors puis effectué le tournage sur fond vert. Ils ont enfin assisté au montage technique avec Siegfried Marque.

Connaître :

- Découverte du principe du *Pepper's Ghost* ;
- Découverte du tournage sur fond vert ;
- Écriture et conception de *storyboards* à partir d'un scénario ;
- Réalisation de maquettes de décors ;
- Découverte du jeu corporel ;
- Travail en équipe.

Enjeu de la semaine :

- Réalisation de quatre scénarii pouvant être intégrés dans les boîtes de théâtre optique.

Séance 1 : Présentation du dispositif technique et écriture des scénarii

1. Présentation du dispositif du *Pepper's Ghost*

« 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. » (L. Dospinescu)



Capture d'écran : https://www.youtube.com/watch?v=Qbp_s2AG5ZU Explication du principe du *Pepper's ghost effect* conçu par Henry Dircks et développé pour le théâtre par John Henry Pepper en 1862.

2. Le théâtre optique dans l'écriture de Joris Mathieu et de la compagnie

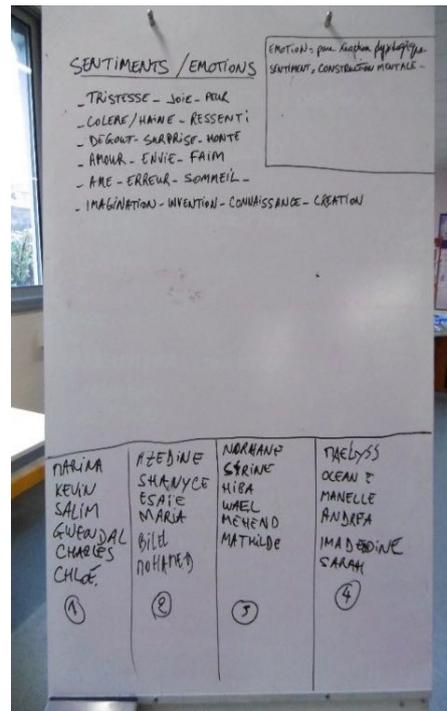
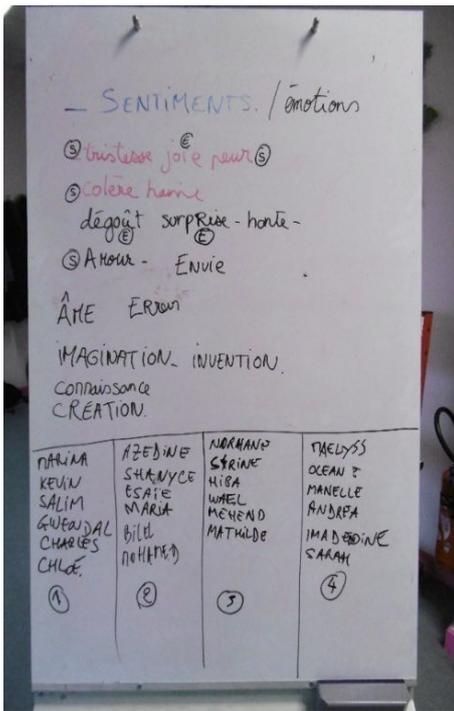
Le *Pepper's Ghost* est une technique que la compagnie a adaptée à son travail scénique au moment du travail d'adaptation *Des anges mineurs* d'Antoine Volodine (2006-2010). Le dispositif permet l'amplification de la dimension magique (faire apparaître des décors) mais cela ne le remplace pas non plus puisque le spectateur n'est pas dupe. Néanmoins, en travaillant l'illusion, la compagnie trompe le regard du spectateur en mélangeant objets réels et objets virtuels. Avec le *Pepper's ghost*, l'œil va voir l'image d'un comédien flotter sur scène mais cette image est en 2D. Les comédiens ou éléments de décors peuvent se mêler et se superposer. Ce procédé de « théâtre optique » permet au metteur en scène d'interroger les liens entre illusion et réalité, et de mettre à distance le réel.

3. Consigne de travail pour les élèves :

Sur la semaine, les élèves répartis en 4 groupes de 6 élèves réalisent un petit film pouvant être montré à une Intelligence Artificielle en vue de lui expliquer l'humanité et lui en apprendre plus sur l'homme. Il s'agit donc en premier lieu de chercher ce que les hommes ont et que les machines n'ont pas (encore).

4. Travail d'écriture et choix de la thématique de chaque scénario

Les élèves commencent par l'énumération des éléments qui nous diffèrent de la machine. Très vite, la sélection s'oriente vers les sentiments et les émotions.



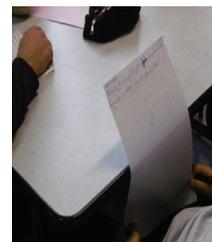
Les collégiens sont ensuite répartis en groupes de 6 et choisissent une émotion qui leur servira de base pour leur réalisation. Les scénarii sont pensés comme une réponse, une leçon donnée à la machine présente dans *Artefact*.

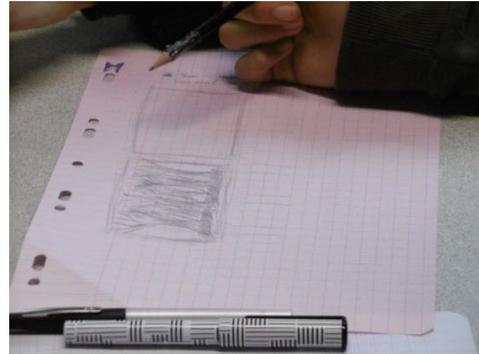
Les contraintes pour l'écriture sont :

- Respecter une unité de lieu ;
- Penser à une scénarisation muette (d'où anticiper l'expressivité du jeu des comédiens, imaginer une situation simple et explicite)
- Anticiper le nombre de personnages, les objets et les décors devant être présents dans l'espace de jeu. Il faut donc réaliser un *storyboard*.

Quatre scénarii sont écrits :

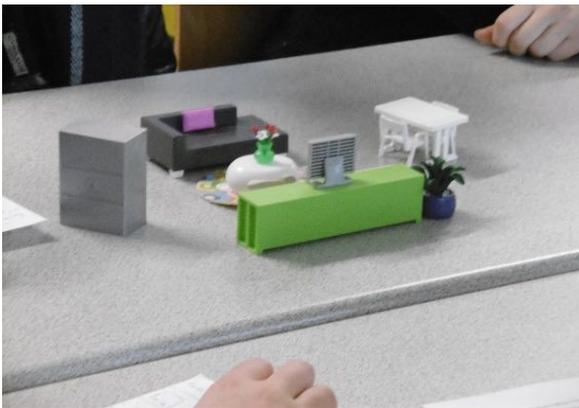
- La tête dans les nuages illustrant l'émotion artistique
- La forêt sombre illustrant la peur
- Le cauchemar (angoisse)
- La chute (angoisse)



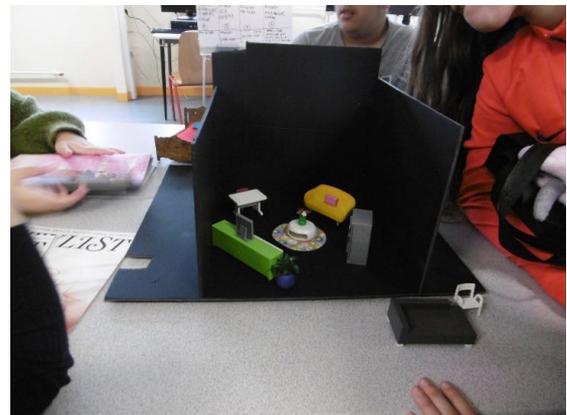


Séance 2 : Réalisation des maquettes en autonomie

Le matin, les quatre groupes équipés de leurs objets se mettent à préciser leur script. Il doit être le plus descriptif possible. Il s'agit de décider de la disposition de chaque objet dans la maquette avec la succession des déplacements des personnages.



Les élèves listent les objets encore manquants. Ils peuvent en apporter de chez eux.



L'espace scénique prend forme :



Séance 3 : Tournage sur fond vert

La journée est consacrée au tournage des scénarii sur fond vert.

Face aux spectateurs, à l'aide d'un script et d'un chronomètre, les comédiens sont dirigés par leur groupe pour jouer au mieux l'histoire.



Cet exercice nécessite de prêter une attention particulière à l'espace vert disponible pour permettre à Siegfried Marqué de détourner les silhouettes de chacun.e.s.





Les marques au sol délimitent l'espace de jeu dans lequel chaque groupe joue.



Séance 4 : Intégration des films dans les maquettes

La dernière journée consiste à fusionner les vidéos des scénarii avec le fond de la maquette. Les élèves guident Siegfried pour l'intégration des films dans les décors.



L'atelier avec la compagnie Haut et Court a permis aux élèves de découvrir et comprendre le principe du *Pepper's Ghost* et d'en explorer les différentes fonctionnalités. Avec les boîtes de théâtre optique miniatures, il est possible d'explorer facilement les possibilités de jeu sur les rapports d'échelles notamment.

La discussion avec la compagnie a montré que l'utilisation des nouvelles technologies via le théâtre optique fait partie intégrante du travail d'écriture dramaturgique de la compagnie et notamment qu'il permet un travail précis sur la réception du public.

Il s'agit bien pour eux :

- De **créer un trouble sensoriel sur le spectateur** en opérant un va-et-vient entre corps réel et corps virtuel, décors réalistes et fantastiques, apparitions et disparitions, convocations d'êtres disparus ;
- De **plonger le spectateur dans une expérience hypnotique entre rêve et réalité** qui offre à chacun la possibilité d'écrire ou de lire de manière singulière le spectacle, les spectacles de la compagnie ne sont pas des spectacles à messages mais des expériences à vivre, où toutes les interprétations sont possibles.
- Le théâtre optique (dans les spectacles *Frères Sorcières*, *Des anges mineurs*, *Urbik/Orbik*, *Cosmos*) permet aussi à la compagnie de plonger le spectateur dans un univers poétique et littéraire fort.

Les élèves ont particulièrement apprécié le travail en groupes. Jusque-là le groupe classe peu soudé était rétif à toute forme de travail collectif. Des élèves timides se sont révélés et des élèves plus agités ont su canaliser leur énergie au cours du projet.

Réticents au départ, et peu confiants quant à leur capacité à être créatifs, ils ont au final participé avec enthousiasme aux ateliers et ont vu se terminer la semaine avec regret.

Delphine Drevon
Coordinatrice du PREAC Théâtre

Quelques mots d'élèves :

« Je vous remercie Maud et Siegfried pour cette semaine d'apprentissage par le projet, j'ai eu une autre vision du théâtre et vous nous avez appris beaucoup. » Andrea.

« C'était un super projet où on a appris plein de choses. On a créé de A à Z un projet grâce à vous. » Norhane.

« Vous nous avez appris beaucoup de choses. Cette semaine était pleine de bonne humeur et de joie. Encore merci. » Mehend.

« Grâce à vous, on a découvert de nouvelles choses, ça nous a permis de travailler en équipe. » Hiba

« Merci simplement d'être venus pour nous. Nous repartons plus cultivés grâce à vous. » Chloé.

« Merci pour cette semaine d'autonomie et de création. » Gwendal.

Avec les élèves de 3^{ème} 4 : Andrea, Azedine, Bilel, Charles, Chloé, Esaïe, Gwendal, Hiba, Kevin, Imadedine, Maëlyss, Manelle, Maria, Marina, Mathilde, Mehend, Mohamed, Noa, Océane, Norhane, Salim, Sarah, Shanyce, Syrine, Wael.



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON





ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE AVEC LE COLLECTIF INVIVO

Autour du spectacle 24/7

Théâtre Nouvelle Génération, CDN Lyon (novembre 2017)

Théâtre des Ilets, CDN de Montluçon (formation en résonance, février 2018)

Document réalisé par Edwige Perrot
Professeure Relais auprès du PREAC
Théâtre et arts de la scène

Webdocumentaire : <http://projects.memorekall.com/preac-2017-atelier-invivo/?w=1>



Genèse du spectacle 24/7

C'est l'essai de Jonathan Crary, *24/7 - Le capitalisme à l'assaut du sommeil*, qui est à l'origine du spectacle 24/7. Jonathan Crary y analyse comment le capitalisme s'empare de notre temps de sommeil et rappelle qu'en une génération nous avons perdu en moyenne 1 h 30 de sommeil.

Propos du spectacle

Dans un futur proche, la start-up *Dreamr* décide de développer un casque permettant de récupérer une nuit de sommeil en seulement trente minutes. Grâce à la technologie VR (Réalité virtuelle), ce casque crée un rêve qui plonge l'utilisateur dans un sommeil artificiel. Pour tester l'efficacité de cet outil, l'entreprise va expérimenter les limites de ce casque sur un patient-test.

Répartis en deux groupes, les spectateurs assistent tour à tour aux deux propositions scéniques conçues par le collectif INVIVO : l'une, impliquant le port d'un casque VR, met en scène les rêves artificiels imaginés par la société DREAMR et permet d'observer en même temps le patient-test, tandis que l'autre laisse observer la scientifique en charge du projet. Deux points de vue donc, auxquels les spectateurs auront accès de manière différée dans le temps.

Dispositif scénique

Le dispositif bi-frontal élaboré par le collectif INVIVO plonge le spectateur au cœur du dispositif DREAMR et permet aux deux groupes qui se font face de se voir, de s'observer, alors même qu'ils ne voient pas le spectacle du même point de vue.

La place du spectateur

En étant au centre du dispositif, le spectateur devient véritablement sujet central du spectacle. Par ailleurs, lorsqu'il est muni d'un casque VR – à la fois objet et sujet du spectacle –, le spectateur se fait acteur de son propre voyage dans le film à 360° (il peut choisir de se retourner ou non, d'effectuer un 360°, etc.) et, par extension, il devient acteur du et dans le spectacle auquel il assiste. Chacun vit ainsi une expérience singulière, modelée en fonction de ses propres choix de mouvement. De plus, il fait l'expérience des différents points de vue proposés : d'abord observateur des rêves de Noé – le patient-test –, dont il adopte le point de vue, éminemment subjectif, il se trouve par la suite intégré dans le rêve du personnage et accède dès lors à un point de vue objectif sur les scènes proposées.

L'ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

Enjeux :

- Une immersion dans le processus de création du Collectif INVIVO
- Placer le spectateur de telle manière qu'il crée lui-même son spectacle

Objectif : Créer une séquence filmique dans laquelle le spectateur est mis en immersion grâce à un tournage des images en 360° et un enregistrement du son selon la technique ambisonique – technique qui permet de reconstituer une sphère sonore autour du porteur des écouteurs et du casque 3D.

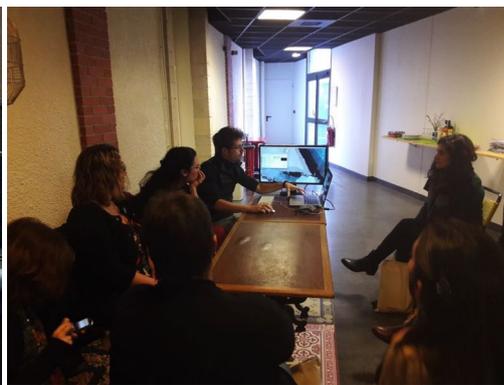
Matériel :

- 1 caméra qui filme à 360° en tournant 2 plans simultanés, chacun à 180° (Haut/Bas)
- 1 logiciel de *stitching* permettant de « coudre » les 2 images filmées à 180°
- 1 enregistreur de son à 360° (exemple : modèle ZOOM H2N)
- 1 logiciel (ou *plug in*) de traitement du son pour sa spatialisation dans l'image : modèle FB 360
- 1 casque 3D (exemple : modèle HOMIDO ou GEAR)
- 1 téléphone portable muni de l'application ARTE360 (pour diffusion de la séquence en 360°)

ÉTAPES DE L'ATELIER

1. Présentation du projet de création d'une séquence filmique par le collectif INVIVO

Les stagiaires sont répartis en deux groupes : le premier se consacrera à la création visuelle de la séquence vidéo, le second sera amené à créer la bande sonore. Afin de favoriser l'étrangeté de la séquence à travers l'association du son et de l'image, les deux groupes ne se concerteront pas durant leur travail. Cela permettra la conjugaison d'univers complètement différents dans le résultat final.



*Présentation du projet par Julien Dubuc (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon (à gauche)
Théâtre des Ilets – Montluçon (ci-dessus)*

2. Présentation du dispositif technique et découverte du casque 3D par les stagiaires

La prise de vue en 360° implique de prendre en considération les angles aveugles de la caméra puisque rien ne pourra y être filmé :

- ❖ Le Zénith (zone circulaire située en haut du globe de la caméra – équivalent au pôle Nord)
- ❖ Le Nadir (zone circulaire située en bas du globe de la caméra – équivalent au pôle Sud)
- ❖ La position de la caméra sur un trépied implique de cacher le trépied (« patcher le Nadir »)



*Présentation du dispositif par Julien Dubuc (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon (en haut et à gauche)
Théâtre des Ilets – Montluçon (à droite)*

3. Constitution des groupes et présentation des consignes

Chaque groupe prend place dans le laboratoire d'expérimentation des Ateliers-Presqu'île, l'un sur le plateau (dispositif de création filmique), l'autre, dans les gradins (dispositif de création sonore).

Consignes de création :

- ❖ Pour la prise de vue (groupe 1) :
 - Créer une séquence filmique d'environ 1 minute
 - Amener le spectateur à faire un tour sur lui-même en considérant :
 - Le point zéro : point de départ du regard - situé en face du spectateur lorsqu'il regarde dans le casque 3D
 - Le point d'intérêt : point vers lequel on veut amener le regard du spectateur
 - Créer un effet de surprise en s'approchant au plus près de la caméra



*Explication des consignes par Julien Dubuc (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon*



- ❖ Pour la prise de son (groupe 2) :
 - Consigne d'écriture : commencer la partition sonore par la phrase « Immobile, suspendu dans les airs, je suis soudainement interpellé par... »
 - Introduire dans le scénario sonore :
 - Une entrée lente
 - Un surgissement
 - Une rotation longue
 - Créer une séquence sonore d'environ 1 minute (sans montage)
 - En associant des ambiances sonores issues de deux lieux différents
 - En considérant que le micro correspond à la tête du spectateur (plus on se reproche de lui, plus l'auditeur aura l'impression que le son est proche)
 - En produisant un univers sonore à 360° incluant des effets de distance et des effets de proximité.



© Photo : Edwige Perrot

*Animation de l'atelier de création sonore par Chloé Dumas (INVIVO) et Samuel Sérandour (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon*

4. Travail de création des groupes

Le 1^o groupe s'attelle à l'élaboration d'une scène d'environ une minute répondant aux contraintes imposées. Après avoir réuni quelques accessoires, le groupe répète la séquence avant de s'engager dans le tournage en 360°. Deux prises vidéo suffiront à fournir un matériau filmique satisfaisant pour la séquence finale.



© Photo : Edwige Perrot

*Répétitions et tournage de la séquence filmique accompagnés par Julien Dubuc (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon*



© Photo : Edwige Perrot

Dans le même temps, le 2nd groupe travaille à l'élaboration d'une séquence sonore à laquelle les stagiaires décident de conférer une logique narrative. Au terme de discussions autour du *synopsis* d'enregistrement, le groupe, muni d'un magnétophone équipé d'un micro en croix permettant de capter les sons dans 3 directions simultanées, part enregistrer sa séquence sonore dans le théâtre et/ou à ses abords.



© Photo : Edwige Perrot

*Élaboration de la séquence sonore accompagnée par Chloé Dumas (INVIVO) et Samuel Sérandour (INVIVO)
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon*

5. Montage de la séquence filmique en 360° à celle du son ambisonique (360°)

Les membres du collectif INVIVO, Julien Dubuc, Chloé Dumas et Samuel Serandour, procèdent au montage du son et des images devant les stagiaires. La vidéo en 360° est mise à plat tandis que le son est spatialisé dans l'image.



© Photo : Edwige Perrot



© Photo : Edwige Perrot

6. Découverte de leur création par les stagiaires

Au terme de l'atelier d'expérimentation, les stagiaires sont équipés d'un casque 3D et d'écouteurs pour faire l'expérience de leur propre création. Chacun des groupes découvre l'univers (soit sonore, soit visuel) créé par l'autre groupe, et l'étrangeté de leur association au sein de la séquence finale. Conformément au dispositif de tournage des images en 360° et de la création sonore ambisonique, celui ou celle qui découvre la séquence est amené(e) à faire un tour sur lui-même (ou sur elle-même), son regard étant guidé par l'enregistrement sonore spatialisé à son tour sur 360°.



*Découverte du travail effectué par le groupe
au cours de l'atelier de pratique artistique.
Théâtre Nouvelle Génération – Lyon
(à gauche et ci-dessous)
Théâtre des Ilets – Montluçon
(ci-dessous à droite)*



En conclusion des ateliers avec INVIVO lors du séminaire du PREAC Théâtre (Lyon, 2017) et de la formation en résonance du séminaire (Montluçon, 2018) ...

L'atelier de pratique avec le collectif INVIVO a permis de découvrir les aspects techniques liés à la création sonore ambisonique et à la réalisation de film en 360°.

En plus de proposer une plongée au cœur d'un processus de création, la pratique et l'utilisation des outils technologiques utilisés dans le spectacle ont été l'occasion pour les stagiaires de découvrir ces outils ainsi que le vocabulaire technique associé. Cela leur a ainsi permis de se familiariser avec un champ lexical élargi du théâtre impliquant des technologies nouvelles.

Par ailleurs, l'atelier et les échanges avec les artistes ont montré que la réception du public était au cœur du projet artistique de la compagnie. L'écriture du collectif INVIVO part en effet du spectateur en ayant pour projet de le mettre au cœur d'un dispositif immersif. La plongée dans un univers virtuel, les dispositifs que le collectif met en place pour troubler le spectateur, ses sens, ses repères relèvent bien de l'écriture de la compagnie. Le collectif agence une série de signes pour faire se questionner le spectateur. En jouant sur la déréalisation, sur une mise en abyme vertigineuse du spectateur, en jouant sur le mensonge vrai et le faussement réel, INVIVO invite le spectateur à vivre une expérience singulière, toute personnelle, avec laquelle il ne souhaite au final pas transmettre un message. Il s'agit bien là d'interroger le spectateur sur son propre regard, son propre statut, sa place, et bien sûr par extension sur le théâtre. Nous sommes bien dans un grand simulacre, dans un grand théâtre de l'illusion et de faux-semblant.

Nous ne savons pas au final si le collectif dénonce ou jubile de tous ces dispositifs technologiques troublants.

Delphine Drevon
Coordinatrice du PREAC Théâtre

Avec la participation de : Julien Dubuc (INVIVO), Chloé Dumas (INVIVO), Grégoire Durrande (INVIVO), Samuel Sérandour (INVIVO), Christine Allier, Béatrice Anselmo, Juliette Baudin, Laura Bazin, Lionel Bebin, Aurore Biyong, Catherine Bonhomme, Nathalie Bordes Mathonat, Anne Brancart, Alix Brunet, Isabelle Campanella, Pierre-Marie Caro, Solange Colleaux, Catherine Couder, Gaëlle Delavault, Quentin Delobel, Marie-Laure Desjardins, Carole Dréanic, Nathalie Esselin, Sophie Faivre, Michel Fougères, Adeline Garlenq, Carole Genetier, Raphaël Gouisset, Cécile Guignard, Elizabeth Hervy, Solveig Jammes, Marie-Louise Jean-Erns, Brigitte Julian, Natacha Kassapoglou, Albane Laquet, Ludovic Léger, Nadège Magne, Catherine Meffre, Bruno Neron-Bancel, Mélanie Pagie, Marion Priet, Marie-Line Raoult, Jacques Schammo, Isabelle Sinigaglia, Nelly Soubtrat, Lise Thomasso, Christelle Trochet, Anne Veyret, Valérie Weber, Jean-Claude Wlock.

