



Innovation et Signification sur Scène

José Tonezzi

Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa/PB, Brasil

RÉSUMÉ – Innovation et Signification sur Scène – À partir du processus historique des rapports entre l'art et les outils technologiques, cet article propose une réflexion et un point de vue sur les concepts classiques de présence et d'espace scénique. Quelques productions théâtrales brésiliennes sont citées afin d'illustrer l'évolution de l'utilisation d'outils technologiques sur scène, ses applications et ses finalités. Plusieurs auteurs sont évoqués en tant que référence dans ce débat sur l'importance et le rôle de cette pratique dans la production de la scène contemporaine.

Mots-clés: **Scène. Perception. Présence. Espace. Technologie Scénique.**

ABSTRACT – Innovation and Meaning in the Performing Arts – Based on the historical process of the relation between art and technological implements, the concept and the possible understanding of the classical terms of presence and scenic area is discussed. Some Brazilian productions are cited to illustrate the evolution of the use of technical implements by the performing arts, and to set examples of its possible application and purposes. Several authors are brought in as a reference to the debate about the importance and the role of this practice in the production of the contemporary scene.

Keywords: **Scene. Perception. Presence. Space. Scenic Technology.**

RESUMO – Inovação e Significação em Cena – Com base no processo histórico das relações entre arte e implementos tecnológicos, discute-se o conceito e possível entendimento para os clássicos termos de presença e espaço cênico. Algumas produções brasileiras são citadas visando ilustrar a evolução do uso de implementos técnicos em cena e como exemplos de suas possíveis aplicação e propósitos. Diversos autores são trazidos como referência para o debate sobre a importância e o papel dessa prática na produção da cena contemporânea. Palavras-chave: **Cena. Percepção. Presença. Espaço. Tecnologia Cênica.**

Je ne t'ai donné, ô Adam, aucun visage, aucun lieu qui t'appartienne, aucun don particulier, pour que ce soit toi-même qui les souhaites, les poursuivies et les obtiennes¹.

Bien que le concept traditionnel d'événement scénique et, plus particulièrement, théâtral, se fonde sur la rencontre *in loco* – c'est-à-dire en personne et dans un lieu précisément défini – entre l'artiste et le spectateur, cet aspect est aujourd'hui réexaminé sur la base des récents paradigmes de l'espace et de la présence. Même si cette structure conventionnelle subsiste donc comme une référence importante dans la formation d'acteurs et pour la création scénique, il est urgent d'approfondir la réflexion afin d'assurer une perception, une compréhension et une appropriation adéquates des divers outils apparus avec l'avènement des médias numériques, ainsi que sur les résultats qu'ils peuvent produire.

L'innovation apportée à la scène par l'utilisation récente de ressources numériques et de logiciels informatiques en réseau est comparable à l'impact causé par l'avènement de l'électricité au XIX^e siècle. D'une manière générale, les outils technologiques peuvent être utilisés aussi bien comme des dispositifs complémentaires à la communication – c'est le cas des projecteurs et des microphones pour l'amplification de la voix et de l'image ou l'usage des promoteurs électroniques pour la transmissions des transmetteurs sous-titres – qu'en tant qu'éléments d'intervention et de signification esthétique proprement dite. En ce sens, il est utile de revenir brièvement l'évolution historique du rapport entre humain et la machine sur scène en s'appuyant sur quelques productions, mais aussi de mener une réflexion spécifique sur l'impact des médias numériques dans la création et dans la représentation.

Il est connu que l'utilisation d'outils techniques comme procédé pour obtenir des effets scéniques est une pratique très ancienne et, dans ce contexte, il convient de rappeler la machinerie déjà mise en service dans le théâtre grec classique. Peu à peu, la recherche de l'illusion comme une manière de convaincre les sens – surtout le regard et l'ouïe – a eu une influence sur le travail de l'acteur et, plus particulièrement sur le rapport entre la scène et le spectateur dont la perception est stimulée et guidée. En effet, depuis le Moyen Âge, la lumière est utilisée comme une ressource efficace pour la création d'effets – suggestion ou simulation de l'espace/temps – et, pour cela, divers moyens ont été mis à l'œuvre: vitraux, torches, bougies

et lanternes. D'ailleurs, les premières tentatives pour cacher sources de lumière ont eu lieu en France, au XVIII^e siècle.

L'avènement de la lumière électrique dans la seconde moitié du XIX^e siècle s'est indiscutablement imposé comme l'un des plus gros bouleversements dans la relation scène-spectateur: même à ses débuts, avec peu d'intensité et d'étendue physique, la lumière électrique pouvait déjà être apprécié par l'œil humain non seulement comme un moyen d'éclairer l'espace, mais aussi comme un phénomène en lui-même, avec ses propres qualités et significations. Avec la lumière électrique il a été possible de redimensionner les fonctions de l'acteur et même de remettre en question – dans une perspective encore aujourd'hui discutable – sur son importance et sa nécessité. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'invention de la lumière électrique est presque concomitante avec l'émergence du rôle moderne du metteur en scène. Les grands progrès apportés par l'éclairage ont contribué à l'expansion des éléments et des signes scéniques. La mise en couleur des espaces et leur meilleure visibilité et, en plus, la direction les variations de tonalité, d'intensité et de forme d'éclairage sont devenues possibles grâce à des ressources électriques et électroniques spécifiques. Au fil du temps, l'émergence d'appareils et de machines a enrichi les possibilités d'utilisation de l'espace scénique (projecteurs, sonorisateurs, machines à effets). Dans le chapitre *New Technologies and Shifting Paradigms* de son livre, Christopher Baugh (2005) fait une brève et éclairante étude du son dont le développement a été l'un des plus grands gains scéniques de l'ère électrique.

Dans la production contemporaine des arts du spectacle – notamment au théâtre et dans la danse – il y a un mélange constant de manifestations et de langages traditionnellement séparés. Dans le cas précis du théâtre, plusieurs spectacles montrent l'entrelacement et le chevauchement des genres traditionnels (drame, tragédie, comédie), des styles et des ressources telles le masque, la chanson et la danse dramatique. Ces pratiques se sont développées en unisson avec l'émergence et l'évolution de la *performance art*, ce qui a conduit à une restructuration de la composition et de la création scénique. Au-delà d'être reconnue comme une production hybride et innovatrice, cette pratique demandait une mise à jour et un approfondissement de la réflexion sur la conception et la constitution contemporaine des arts du spectacle. Dans ce contexte, l'utilisation des ressources technologiques sur scène – notamment celles conjonctives et numériques

– bien qu’initialement attachées au champ des communications, a pris une place plus large, représentant aujourd’hui une grande partie des traductions et de publications dans le domaine.

Au cours des dernières décennies, l’outil numérique a gagné du terrain dans les productions des arts vivants, bouleversant leur structure dramaturgique et, par extension, les paramètres de représentation, le jeu et le sens de l’artiste. En conséquence, les modes de création et de réception se sont transformés, s’éloignant de plus en plus de ce que, jusque alors, configurait un événement théâtral, c’est-à-dire une action qui se déroule dans une structure spatio-temporelle stable et perceptible. Même avec la fragmentation du récit et/ou de acteurs, la présence d’un corps organique et l’aspect concret de l’espace de l’intervention de l’acteur, ainsi que la perception du temps réel qui passe demeuraient des références stables pour le spectateur.

Nous sommes, semblerait-il, dans une époque de transition, dans laquelle les manifestations d’ordre performatique et l’hybridation démesurée sont très courantes, produisant un effet de déconstruction et de désordre dans l’espace historiquement prévu et fondé sur la perception de l’autre de manière effectivement organique et *in loco*. En revanche, il y a ceux qui, selon Pavis, ont une «conception essentialiste» (2010, p. 174) du théâtre et qui représentent une bonne partie d’artistes et de créateurs de la scène. Le fait est que, bien que de nature hybride – une jonction de plusieurs catégories d’expression – le théâtre a toujours eu affaire à des éléments et des outils stables, soumis à une certaine organisation hiérarchique, à la présence du corps organique de l’artiste et à la structure spatio-temporelle. Contrairement à la conception spatiale pérenne de la scénographie et de la mise en scène traditionnelles – dans lesquelles les médias et les équipements étaient mis au service de l’événement *en direct*, comme la sonorisation, les éclairages et la projection d’images, il y a déjà plus d’un siècle – la scène théâtrale contemporaine est confrontée aux résultats innovateurs obtenus par les technologies de pointe: la fragmentation et le superposition du temps et de l’espace.

Créé et théoriquement revendiqué dans les années 1960, le terme *œuvre ouverte* s’est constitué comme une solide référence pour les formes d’indétermination dans les poétiques contemporaines. Initialement appliqué à la littérature, le concept se réfère à une restructuration du produit artistique qui, même avec un contenu et une forme préétablis, renonce aux sens fermés au profit des variations dans

le processus de réception. *L'œuvre ouverte* prend forme dans la lecture et/ou dans l'événement, ce qui permet l'incorporation d'éléments et de références du récepteur, lecteur ou spectateur, autant d'aspects liés à l'imprévisibilité.

En observant les différents manifestes d'expression artistique – et en particulier le mouvement futuriste – il est évident que les avant-gardes historiques se sont aperçues et ont profité du déterminant rapprochement entre la machine et l'homme. Au théâtre, Meyerhold (1874-1940), déjà à son époque, a prêché l'inévitable transformation théâtrale fondée sur la maîtrise technique de l'acteur par rapport aux effets produits par la technologie. Il s'est produit, par conséquent, c'est ce que Lehmann appelle le *corps techniquement infiltrée*: des formes hybrides et oniriques, provoquées aussi par l'échange du regard “[...] entre la présence en direct et des corps en video-images” (2007, p. 333). Cela peut être observé dans quelques productions actuelles qui méritent d'être citées. Certaines productions brésiliennes récentes peuvent donc être décrites afin d'illustrer ces diverses relations possibles mentionnées jusqu'ici. En profitant des ressources techniques assez contemporains, ces productions choisies présentent différentes manières de jeu et de relation entre l'artiste et le public.

Présence et Jeu: la machine en scène

Parmi les spectacles présentés récemment au Brésil, trois peuvent être considérés comme complémentaires dans une séquence qui se veut évolutive en ce qui concerne le rôle de la technologie dans le déroulement et la constitution des spectacles: *As Polacas – flores do lodo*² (Les Polonaises – fleurs de la boue), *Cá entre Nós*³ (Ici entre Nous) et *Crush*⁴.

Dans *As Polacas – flores do lodo*, une production de la compagnie théâtrale Bonecas Quebradas avec une mise en scène de João das Neves, la technologie est soumise à la fable et à la présence en direct des acteurs. Les projections, l'éclairage et la sonorité cherchent à renforcer le déroulement de l'action, les déplacements et le jeu des personnages. Basé sur des faits réels, la pièce raconte l'histoire des juives de l'Europe qui, en fuyant la pauvreté et la persécution religieuse, sont venues à Rio de Janeiro dans les premières décennies du XX^e. Voulant sortir de la précarité grâce à de convenables prétendants, elles s'aperçoivent qu'elles ont été trompées et, n'ayant pas d'autre choix, dans une région où vivaient de riches familles juives et de pauvres anciens esclaves, elles se livrent à la prostitution.

Une importance capitale est accordée au travail de l'éclairage et aussi à la projection d'images – des photos de personnes et de lieux en Europe et au Brésil – prises dans les trois premières décennies du XX^e siècle. Lorsque la scène se passe par exemple à la Praça Onze, à Rio de Janeiro, la projection de photographies inspire et sert de toile de fond au déplacement et au jeu des acteurs. Ces images deviennent donc des documents d'archives, dans la mesure où elles font référence à un temps et à un lieu. Faisant appel à la mémoire, elles servent de support à la vie et à l'existence des personnages affichés en scène.

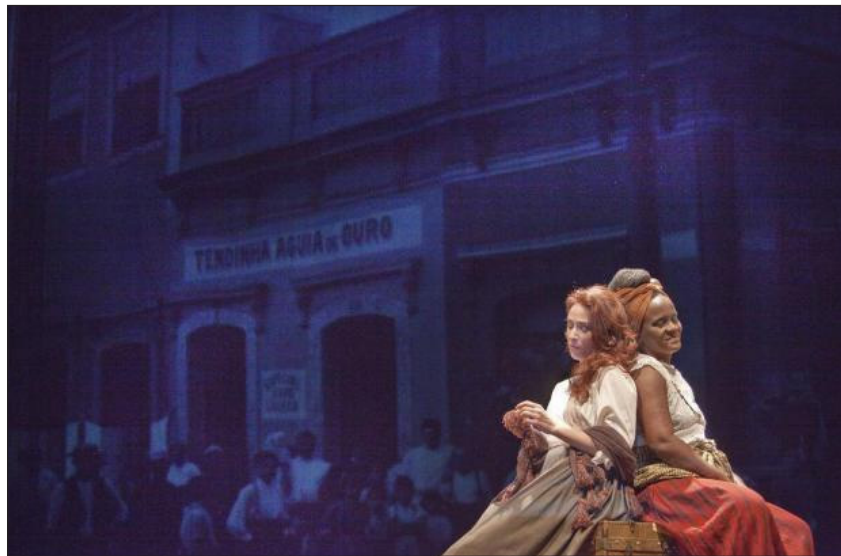


Image 1 – *As Polacas – flores do lodo*, avec Luciana Mitkiewicz et Iléa Ferraz. Photo: Chico Lima.

Grâce aux équipements techniques et au jeu, l'espace scénique est divisé en trois plans dont le premier occupe à la fois la scène et la salle. Cette proposition établit un seul espace/temps, aussi bien pour l'acteur qui joue la fiction que pour la réalité du spectateur. Cette simultanéité permet au public de percevoir aussi son espace réel comme un lieu de l'action fictionnelle, ce qui améliore la compréhension et l'acceptation de l'histoire montrée. Les acteurs, leur tour, travaillent dans un temps condensé, produisant des actions qui, bien qu'exécutées dans le temps présent (et *in loco* pour le spectateur), demeurent fictives, puisqu'elles font référence à un passé historique. Le deuxième plan de l'espace scénique se trouve c'est à l'arrière du plateau, où des projections valident l'aspect réel du passé auquel l'on fait référence. Il s'agit de photographies de gens, de faits et de lieux parfois reconstitués sur scène et dont les projections viennent soutenir et compléter. Le plateau lui-même, situé entre les deux espaces mentionnés ci-dessus, constitue un troisième lieu scénique, dédié exclusivement à la fiction. Les scènes développées dans

cet espace peuvent s'appuyer sur les projections d'images de l'arrière-plan pour inspirer ou installer des lieux et des actions des acteurs.

Cá entre Nós, à son tour, est un travail de danse solo avec Jussara Miller, mis en scène par Norberto Presta et produit par Salão do Movimento. Créée à partir d'écrits et de témoignages d'Adelia Prado, la dramaturgie s'appuie sur l'interface et la superposition de textes, photos, vidéos et mouvements du corps. La danseuse se déplace ainsi dans divers lieux et dialogue avec des espaces physiques et êtres dans une alternance concrète ou virtuelle. Pour cela, un écran fait de tissu transparent et couvrant presque tout le devant de la scène a été installé. Sa transparence permet à l'éclairage de rendre visible l'espace scénique en arrière, où se déroule une grande partie du travail.



Image 2 – *Cá entre Nós*, avec Jussara Miller. Photo: Christian Laszlo.

Dans *Cá entre nós* l'utilisation d'équipements technologiques n'est pas seulement destinée à contextualiser le temps/espace ou la présence physique de l'artiste sur scène. Ils sont déclenchés principalement pour la création de nouveaux éléments. L'utilisation de la lumière, de projections et d'effets d'image nous permet d'identifier ou d'imaginer des choses et des êtres sur scène. Sa densité, sa texture, sa dimension et sa couleur – par rapport au placement et au jeu de l'artiste – constituent le développement du spectacle. D'autre part, c'est utilisé les témoignages et les images enregistrés en tant que document ou archive, acquièrent un caractère spécifiquement virtuel, s'ils sont observés dans la projection, sans la superposition ou l'interférence d'autres éléments. Mais lorsque ces archives sont utilisées simultanément à d'autres éléments – tangibles ou non – ses images reçoivent ou provoquent des interférences avec les projections, ce qui accorde à tous ces éléments le même degré de valeur,

de dynamique et d'importance. C'est-à-dire que lorsque les images sont projetées sur l'écran transparent ou superposées à d'autres écrans, objets ou corps présents sur la scène, ces projections gagnent de nouvelles significations et des sens variables. Il s'agit d'un aspect constant du spectacle.

Mise en scène par Mirella Brandi, *Crush* est un travail du Phila7, une compagnie brésilienne reconnue pour l'utilisation scénique des médias numériques et des logiciels en réseau. Ce travail ne propose pas de connexion réseau avec le spectateur, il utilise des ressources qui, pendant longtemps et surtout dans les années 1970, étaient considérées comme expérimentales. Profitant de l'aspect hybride de l'image et de langages et ressources techniques variées – effets d'éclairage, son, projections – le spectacle destitue l'acteur du rôle de conducteur central de la scène et déplace le lieu des événements. Mis hors de la visibilité réelle de la scène, ce dernier finit par être partagé et dissimulé. En stimulant les sens auditifs et visuels, la scène se déplace vers les sensations et les perceptions du spectateur. Sur le plateau, la seule *performer* joue simultanément à travers son corps avec le son et la lumière, opérés en direct par d'autres créateurs. Ainsi, le résultat scénique est différent à chaque présentation. Grâce à sa capacité d'adaptation et de répétition, le corps répond et dialogue avec les stimuli intenses ou presque imperceptibles de l'éclairage et du son. Parfois déguisé et presque caché par la faible intensité de la lumière, ou par la réduction et la suspension de ses mouvements, ce corps devient le protagoniste, échappant au contorsionniste et à la virtuosité physique.

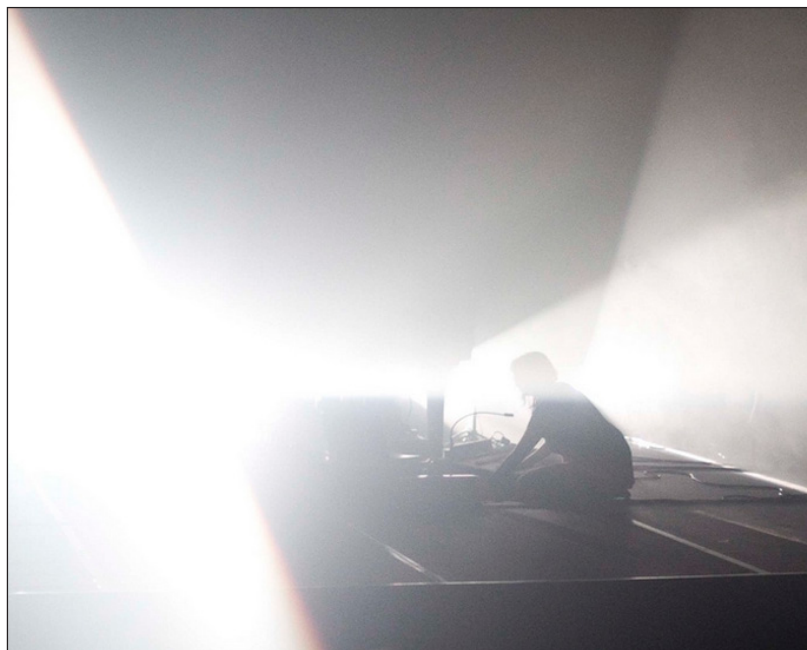


Image 3 – *Crush*, avec Marina Salgado. Photo: Ricardo Ferreira.

Dans *Crush* la scène se construit donc à partir de la relation entre le mouvement et la perception du corps de l'artiste et l'intensité, la durée et la portée du son et de la lumière. Même s'ils sont utilisés la plupart du temps sur scène, les moyens techniques atteignent aussi le public pour un long moment: la lumière tombe lentement et faiblement sur les spectateurs. Capturé, à ce moment, par l'éclairage, le spectateur prend part au spectacle. Il peut alors voir et être vu par les autres, ce qui permet un échange de sensations. Dans sa perception, il quitte la simple fonction de témoin ou d'observateur. Introduit dans le spectacle, il devient complice et co-auteur. Un exercice pour la sensibilisation et la perception de soi-même et de l'autre, tel semble être l'usage des équipements techniques et l'objectif premier de cet évènement scénique.

La Scène en Temps Humides

En raison de la complexité de la question – et par la perplexité qu'elle suscite encore – il serait hâtif de dire qu'il existe déjà un matériel concluant de réflexion sur l'incidence de la technologie numérique et des logiciels de réseau dans le domaine des arts du spectacle. Par conséquent, différents termes, paramètres et modalités ont émergé sur le sujet et, dans ce qu'on appelle communément l'art dramatique, le mot *hyperdrame* se réfère à un espace scénique et dramatique interactif. Selon l'Américain Charles Deemer (1996), contrairement aux procédés traditionnels, dans l'*hyperdrame* le spectateur n'est pas convoqué en tant que simple témoin d'une action concrète et fictionnelle. Celui qui était d'autrefois limité à l'observation acquiert maintenant la capacité contrôlable et virtuelle d'intervention et de jeu dans le développement de l'action. Son rôle est donc actif dans la construction de l'histoire et sa présence et son choix pendant l'activité influe sur le dénouement de l'intrigue. Bien que ses caractéristiques sont virtuelles, on pourrait dire que, tel un *set* de tournage, l'espace ou le plateau de l'*hyperdrame* prend les contours du réel où les actions exécutées sont prévues dans le scénario ou ouvertes à l'imprévu et à l'improvisation.

Dans le domaine du jeu, par la médiation de réseaux et des supports numériques, deux notions traditionnelles – assez importants dans les études théâtrales – ont acquis de nouvelles fonctions et significations: lieu et présence. Aujourd'hui, ces productions sont

fréquentes, réitérant la qualité changeante d'immersion et de dilution de la présence médiatisée. En remplacement ou en parallèle de l'espace scénique délimité par la salle ou par un lieu physique quelconque, il existe désormais la fragmentation et la simultanéité – par interface ou chevauchements – d'espaces connectés grâce aux logiciels numériques. Il s'agit, selon le metteur en scène Rubens Velloso (2011), d'une «surface d'événements» sur laquelle se déroulent des «actes dramatiques» ou des réactions qui figurent dans les options prévues au menu des applications. Il y a donc un plan de création inter-médias dans lequel la dramaturgie se définit en tant qu'hypertexte, par une coexistence non-linéaire et non hiérarchique de divers éléments (images, sons, volumes, espaces). Sans pour autant se passer de la présence physique de l'acteur-*performer* qui peut rester l'élément clé de la scène, l'utilisation de la machine et de ses effets cesse de jouer un rôle secondaire sur scène. Avec ses nombreuses possibilités – dans une association entre l'homme et la machine – le corps de silicium peut désormais être le protagoniste à côté ou à la place du corps organique ou carbonique (comme certains l'appellent).

Détecter un saut possible dans la relation entre l'être humain et la machine, en ce qui touche à l'interface et à l'interaction est sans doute l'une des grandes contributions apportées par Johnson (2001). Si l'interface préserve la spécificité du lieu, l'alternance du rôle de chacun des participants, l'interaction, elle, est la conjonction de l'ensemble. Alors que dans l'interface, l'idéalisation et le commandement sont humains et l'exécution est faite par la machine, dans l'interaction il se produit le partage, à savoir une opération commune entre l'être humain et la machine, quelque chose qui relevait jusqu'à présent de la science-fiction. Johnson utilise un exemple pertinent sur l'émergence de l'interface graphique. Au début, lorsqu'elle était encore effectuée par des logiciels primitifs, cette interface a engendré des réactions comparables à celles causées par les publications de James Joyce. Et aussi par les premières présentations du *Le Sacre du Printemps*, de Stravinsky: «L'élément de la musique nous échappe complètement. De même, nous sommes tombés sur une nouvelle façon de représenter les informations, mais tout ce que nous voyons est d'une «simplicité», un logiciel graphique ou un jouet d'enfant» (Johnson, 2001, p. 46). Il convient aussi rappeler la vision équivoquée des frères Lumière qui voyait leur invention – le cinéma – comme un peu superflue, comme un effet de mode éphémère.

D'un point de vue conventionnel, les outils hors du commun disponibles désormais sur les ordinateurs semblent déranger dans la mesure où ils renforcent le ressenti selon lequel quelque chose est déplacé et hors de l'ordre, tout au moins en ce qui concerne la présence et l'espace constitués et fixés de façon pérenne. Il s'agit ici d'un concept d'ordre lié à l'acceptation du correct et du contrôlable (ou *pur*) et aussi à ce qui lui semble contraire, c'est-à-dire, l'impure, le polluant, l'imprévisible, comme le souligne Bauman: «Ce ne sont pas les caractéristiques intrinsèques des choses qui les rendent «sales», mais leur emplacement et, plus précisément, leur emplacement dans l'ordre des choses conçues par ces que cherchent la pureté» (1998, p. 14).

Dans une analogie davantage illustrative que comparative, c'est comme si dans le théâtre *Le Cid*, de Pierre Corneille (1606-1684) revenait à troubler l'ordre et les paramètres d'unités qui régissent la scène: le temps, l'espace et l'action. Il est connu que, dans son œuvre, l'auteur français déränge les règles classiques du théâtre, proposant l'*impureté* des actions et des événements qui se situent hors des limites considérés comme crédibles et possibles. Pour une action qui se poursuivait dans des espaces différents, il fallait alors prendre en compte le temps de déplacement physique entre ces espaces qui devait être géographiquement possible et par conséquent croyable. En opposition ou comme solutions de rechange à ces paramètres classiques, en plus des événements artistiques du XIX^e et XX^e siècles, sont également importantes les contributions de l'américain Robert Wilson (1941-présent) et le français Jacques Polieri (1928-2011) qui, dans leurs expériences, ont souligné la nécessité et l'importance du dérèglement et de la fragmentation du récit, afin de créer une nouvelle disposition scénique, capable de s'appropriier les innovations apportées à la scène dans la seconde moitié du siècle dernier.

La machine, maintenant numérique, n'est plus un instrument strictement utilitaire. Plus qu'un outils d'enregistrement destiné seulement au remplacement et à la purement reproduction des pensées et des données, la machine devient partie intégrante d'une culture de l'interface créative: elle constitue non seulement la forme, mais elle participe et influe aussi sur le processus de création de l'être humain. Les images produites et rendues accessibles par la machine sont désormais aussi importantes que l'écriture et l'enregistrement des idées.

Ces outils sont animés, rapides et puissants dans la construction du sens et le développement des pensées, c'est-à-dire dans l'exercice de la subjectivité elle-même. En interférant sur le processus de création de l'utilisateur, il semblerait que la machine intègre et constitue une nouvelle poétique.

Un panorama pertinent pourrait montrer comment l'interface numérique a engendré un redimensionnement – sinon une révolution – dans la relation homme-machine, faisant ressortir les transformations apportées par l'ordinateur à notre communication et notre création. Le parcours évolutif d'approche et d'intégration des outils du monde virtuel permet d'observer concrètement que ces ressources et outils sont devenus des extensions du corps et de l'action de l'utilisateur. Une reconfiguration du temps et de l'espace s'est produite, dans la mesure où ces instruments permettent d'élargir le champ d'occupation de la pensée, de la mémoire et, par conséquent, de la présence et l'incidence du corps. À partir d'aspects philosophiques et anthropologiques, il est possible d'envisager une nouvelle perception de la virtualité qui ne serait pas quelque chose qui s'oppose ou au réel, mais une latence qui vient à le remplacer ou l'influencer. Le virtuel se pose en effet comme alternative pour l'actuel (conçu comme l'efficacité du réel). Ce virtuel/puissance est ce que Lévy (1998) appelle le «nœud de tendances ou des forces», qui se produisent en consonance avec une situation en cours ou à la recherche d'une solution. En ce sens, bien qu'il ne soit pas concret, le virtuel existe et est déjà une donnée opérante puisqu'il se pose en tant que puissance/possibilité de se concrétiser.

Sur scène, lieu du contrat de l'imaginatif/fictionnel entre l'acteur et le spectateur, il est possible de dire que le virtuel acquiert une valeur réelle et le poids de ce qui est concret, capable d'interférer et de jouer – c'est-à-dire d'occuper une place – dans l'espace du présent. Ce qui, dans un événement non fictionnel a l'air d'une virtualité (possibilité), sur scène, prend une forme nouvelle et se constitue comme quelque chose de concret. Dans les arts vivants, une autre dimension est accordée à ce qui relève de la fusion (*krasis*), mélangeant le possible/virtuel au réel/concret, le tout avec une valeur de réalité par rapport au temps, à l'espace et, en particulier, au corps et à la présence de l'acteur ou spectateur. Cela se produit même lorsque la scène présente une image préenregistrée ou projetée sur scène, puisque la fiction permet le redimensionnement du réel et de ses vicissitudes.

Ces procédures, innovantes quant à la conception de la réalité, ont influencé les formes d'expression scéniques connues, redimensionnant leur composition et leur étendue. Plus qu'une simple recherche d'effets mimétiques ou simulation/représentation d'environnements, des figures ou des êtres *réels*, l'usage des outils numériques – comme la communication en réseau – permet l'émergence de nouveaux sens et la manifestation d'un nouveau *locus*, assez singulier et autonome. Il ne s'agit donc pas seulement d'un redimensionnement, c'est aussi la reconstruction d'un espace scénique à travers son déplacement et sa dématérialisation.

Quelques choses presque impensables il y a quelques décennies sont désormais choses faites: a) l'événement scénique qui se déroule dans un espace physique donné est simultanément ouvert et accessible via le réseau numérique. Assister en direct est donc un choix du spectateur; b) certains spectacles réunissent des artistes qui peuvent se trouver ensemble ou dans des espaces concetement distincts et distants les uns des autres. La rencontre se fait pendant la performance et les artistes jouent entre eux grâce aux média numérique.

Dans cette perspective, certaines productions du Grupo de Arte Global Phila⁷⁵ en constituent quelques exemples. Dans *We Tudo – Desesperando Godot* (2009) – qui se veut la suite de la célèbre pièce de Samuel Beckett – deux types sont devant le public qui, virtuellement ou en personne, peut à la fois assister et intégrer la performance. La compagnie a participé également de projets⁶ composés d'ensembles séparés, se trouvant dans des pays distincts. Le spectacle pouvait être assisté simultanément en réseau ou *in loco*, dans leurs pays respectifs.

Interférant sur la perception et la relation avec le spectateur, le média numérique finit, d'ailleurs, par changer son rôle. Grâce à la simultanéité et à la vitesse vertigineuse, le lieu scénique n'est plus perçu comme un *locus* physique en lui-même, mais comme un espace de manifestation et d'entrelacement de multiples formes et langages, comme un circuit et un flux constant d'ondes et de signaux sonores, visuels et numériques. Cette dimension dépasse donc le concept architectural dans sa bi, voire sa tridimensionnalité, devenant quelque chose de planétaire, numérique et virtuelle, changeant ainsi la notion de corps, de présence, de temps, d'espace et de textualité. Il s'agit donc de donner une valeur concrète au réel virtuel, engendré d'abord par des supports télématiques puis approfondi par l'usage

des réseaux et d'espaces connectés qui simulent d'autres relations de présence, d'image et d'autoimage. Peut-être sommes nous ici face à un nouvel outil pour ce que Joseph Beuys appelait la *sculpture sociale*, dans un concept élargi de l'art.

S'appuyant sur des médias numériques, un spectacle peut envisager les spectateurs de manière concrète ou virtuelle, leur accordant un rôle passif ou actif dans sa conception/composition. La relation axiomatique de la scène est déplacée et l'on voit apparaître ce que Cohen (1998) a appelé le *post-théâtre*, phénomène capable de déconstruire le paradigme du langage théâtral comme un phénomène de la présence, dans lequel l'acteur, le texte et le spectateur font partie d'une manifestation dans un temps et un lieu donnés. Avec ce changement de perception et de conception du temps, du corps et de l'espace, la nouvelle scène est devenue un *locus* élargi, où l'accent est mis sur la multiplicité, la simultanéité et la vitesse. Le présent s'instaure désormais par la connexion d'espace et d'êtres distincts, parfois éloignés et chronologiquement décalés : des êtres, des lieux et des événements qui interagissent ensemble bien que séparés par des centaines ou des milliers de kilomètres, avec des décalages horaires superposés. Le public, à son tour, acquiert une dimension multiple et mondiale et le texte - dans un concept déjà contemporain d'énonciation scénique - atteint la catégorie de l'hypertexte. Le corps - en rédimensionnant le concept concret de présence - se voit donc remis en question quant à ses limites et frontières, aussi bien par la possible intrusion technologique à l'intérieur de lui-même (stimuli neuronaux produits par des outils visuels, auriculaires ou tactiles) que par sa ramification vers l'espace extérieur. Ce prolongement de l'extension du corps est possible par la multiplication de ses «[...] capacités d'expression, d'affection et de connexion qui dépassent la peau et les limites territoriales naturelles et éthologiques» (Bruno, 1999, p. 99). Il convient de noter que dans le domaine du théâtre, au-delà de l'incidence sur le concept de matière et de jouissance, ces déplacements permettent de redimensionner d'un seul coup, la notion même d'auteur, d'œuvre et de spectateur.

Imposés de façon intense et presque inexorable, les outils technologiques finissent par stimuler certains excès qui dépassent parfois les limites du pondérable. Mais l'ode à la technologie ne doit pas imposer l'idée que ces courants sont nécessairement opposés et

excluantes. L'art conventionnel préserve encore aujourd'hui fortement la nature de l'aura de Walter Benjamin: même en tenant compte des différents modes de transmission et/ou de reproduction d'une œuvre d'art, seulement son aspect concret nous mène l'essentiel. Pour Benjamin (2012), seulement la présence physique – le *ici et maintenant* – peut délimiter l'authenticité d'une œuvre d'art et offrir le plaisir esthétique du témoignage et de la perception de son existence dès le premier contact.

Au théâtre, cet aura se traduit par la présence en direct du spectateur face à l'événement, une pratique qui survivra et qui peut être encore stimulée davantage. L'application et l'usage d'équipements et des ressources médiatiques peuvent en revanche refonder ces normes. En fin de compte, le plus instigant semble être justement la nécessaire et fructueuse interaction entre ces deux formes de manifestation: celle du langage et de la création artistique d'ordre pré-industriel (matérielle et pèrene) et celle qui se parfait dans l'ère technologique (l'interactive, changeante, connective).

Les contributions apportées à la scène par l'Art de la Performance accorde une place primordiale au rôle de l'acteur/performer – architecte majeur de l'expression théâtrale – dans son interface avec le spectateur. Celui-ci, même s'il est parfois envisagé en tant qu'un être mutant et déterritorialisé, il de plus en plus poussé vers le centre de l'arène et appelé à coparticiper à la construction du sens et au développement scénique. Les récentes technologies introduisent de nouveaux paramètres dans mise en scène, dans laquelle non seulement la présence physique de l'autre, mais aussi sa présence médiatisée/simulée sont désormais prises en compte. Si auparavant les transmissions et les projections vidéo ont permis la pénétration du monde extérieur sur scène et son intervention sur le déroulement de l'action, aujourd'hui c'est l'espace scénique, le corps même du performer et ses actions qui s'évadent et qui finissent par être redimensionnés. Par le dédoublement et la fragmentation, ils sortent du *locus* physique où ils se trouvaient et qui, auparavant, était fixe et relativement stable.

L'acteur-performer, quant à lui, voit son image corporelle manipulée, fragmentée et réarticulée. Avant, dans un exercice individuel et personnalisé, il pouvait concevoir mentalement des images pour l'aider à l'expression de ses actions et sentiments, aujourd'hui, ces images sont là, dans l'espace qui l'entoure – pouvant être un stimuli,



tel un décor holographique –, simultanément exposées et partagés avec le spectateur. Ces images gagnent en autonomie et sont en concurrence avec la présence physique de l'acteur-performer, en lui exigeant une singulière dextérité dans la manière d'interagir avec elles. Il ne s'agit donc plus ici d'un art purement scénique, mais le résultat d'une hybridation avec le cinéma, aujourd'hui également redimensionné par l'avènement de la tridimensionnalité de l'image.

Outre l'étonnante nouveauté qu'elle représente, cette évolution se développe à grande vitesse, ce qui rend difficile une absorption et une appropriation en synchronie avec les innovations et les transformations qu'elle engendre. D'où là l'importance d'une réflexion efficace sur les besoins et les questions que soulève le dialogue de l'art de la scène avec ces nouveaux éléments. Cela constitue l'un des principaux défis à la communauté universitaire et artistique dans cette deuxième décennie du XXI^e siècle.

Notes

¹ In: *Discurso sobre a Dignidade do Homem* (Discours sur la Dignité de l'Homme), de Pico della Mirandola (1463-1494).

² Textes et mise en scène: João das Neves. Directeur Musical: Alexandre Elias. Scénographie: Hélio Eichbauer. Costumes: Rodrigo Cohen. Éclairage: Aurélio Di Simone. Préparation corporelle: Angel Vianna et Marito Olsson-Forsberg. Conseils sur la culture juive: Frida Zalcman. Préparation vocale: Felipe Habib. Photographie: Chico Lima. Projections sur scène: Cris França et André Scucato. Cast: Beth Zalcman, Carla Soares, Eduardo Osorio, Érico Damineli, Felipe Habib, Guilherme Tomaselli (piano), Iléa Ferraz, Lígia Tourinho, Luciana Mitkiewicz, Rodrigo Cohen et Wilson Rabelo. Réalisation et production exécutive: Bonecas Quebradas Produções Artísticas. Extrait disponible sur: <<http://vimeo.com/30768842>> Consulté le: 05 déc. 2013.

³ Conception, création et performance: Jussara Miller. Mise en scène, dramaturgie et scénographie: Norberto Presta. Photographie, sélection musicale et technique de la scène: Christian Laszlo. Conception visuelle, ombres et objets scéniques: Rafael Curci. Éclairage: Lucas Rodrigues. Costumes: Adriana Frias. Musique originale sur gongs et harpe: Daniela Ozi et Georg Ehrenwinkle. Témoignages vidéo: Adélia Prado. Production exécutive: Isabela Razera. Direction de production: Salão do Movimento. Images disponibles: <<http://www.youtube.com/watch?v=nhuFRumA90Q>> Consulté le: 05 déc. 2013.

⁴ Conception, mise en scène et images: Mirella Brandi. Chorégraphie et performance: Marina Salgado. Musique: Muepetmo. Dramaturgie: Marcos Azevedo et Beto Matos. Photos: Ricardo Ferreira. Direction de Production: Marisa Riccitelli Sant'ana. Realização: Phila7.

⁵ Les informations sur les productions peuvent être consultées sur: <http://phila7.com.br/?page_id=125>. Consulté le: 10 sept. 2013.

⁶ *Play on Earth* (2007) e *What's Wrong whit the World?* (2008).

Références

BARDIOT, Clarisse. *Machinations Théâtrales*. **Patch**, Mons, CECN2, n. 10, p. 56-61, out. 2009.

BAUCHARD, Franck. Esthétiques de la Mutation au Théâtre. In: CORVIN, Michel; ANCEL, Franck. **Autour de Jacques Polieri** – scénographie et technologie. Paris: Bibliothèque nationale de France, 2004. P. 87-96.

BAUGH, Christopher. **Theatre, Performance and Technology**: the development of scenography in the twentieth century. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal Estar da Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica** – arte e política. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BRUNO, Fernanda. Membranas e Interfaces. In: VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred; KOSO-



- VSKY, Ester (Org.). **Que Corpo é Esse?**. Rio de Janeiro: Mauad, 1999. P. 98-111.
- COHEN, Renato. **Work in Progress na Cena Contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DEEMER, Charles. Hyperdrama and Virtual Development – notes on creating new hyperdrama in cyberspace. **Theatre Central Presents**, v. 1, n. 3, s.p., 01 set. 1996. Disponible sur: <<http://ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm>>. Consulté le: 18 août 2013.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). **Leituras do Corpo**. São Paulo: Anablume, 2010.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PITTOZZI, Enrico. O Som e a Cena Contemporânea: notas sobre a noção de imagem acústica. **Moringa** – Artes do Espetáculo, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 4, n. 1, p. 59-85, 2013.
- TONEZZI, José (Org.). Dossier Cena e Tecnologia. **Moringa** – Artes do Espetáculo, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 2, n. 1, p. 51-151, 2011. Disponible sur: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/issue/view/850>>. Consulté le: 18 août 2013.
- VELLOSO, Rubens. Experimentação Radical. In: FOLETTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado**: conversas sobre teatro e cultura digital. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011. P. 101-111.

José Tonezzi est professeur de l'Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Docteur en Arts du Spectacle par l'Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) et Maître en Psychologie de l'Education par l'Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Il est l'auteur de *A Cena Contaminada: um teatro das disfunções* (Perspectiva, 2011) et *Distúrbios de Linguagem e Teatro: o afásico em cena* (Plexus, 2007). E-mail: tonezzi@hotmail.com

*Reçu le 2 août 2013
Accepté le 3 février 2014*