

LE JEU DE L'ACTEUR ET LE DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE : VERS DES TECHNIQUES HYBRIDES ?

*Isabella Pluta,
Université Lumière Lyon 2*

Quelques constats historiques

La spécificité du jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique s'impose de plus en plus aux comédiens et metteurs en scène, mais également aux pédagogues des conservatoires et même aux critiques de théâtre. La question touche principalement les outils adaptés à cet environnement scénique hybride, tant sur le plan de l'élaboration de l'expression scénique, de la sensibilisation et de la formation éventuelle des apprentis comédiens, que de l'exercice analytique du spectacle. En effet, la scène incrustée d'écrans de projection, peuplée de robots, présente aujourd'hui une hétérogénéité particulièrement riche. Elle accueille les multiples arts et pratiques médiatiques comme le cinéma, l'art vidéo, la performance, l'art numérique, le *V-jing*, par exemple, en se transformant en un « hypermédium » de plusieurs arts et technologies, tel que le définit Chiel Karrenbeld¹³⁵.

Qu'est-ce que devient l'acteur face au dispositif technologique ? Ou plutôt, qu'est-ce qu'il reste du comédien de théâtre tel qu'il a été formé jusqu'à présent dans les écoles de théâtre et conservatoires ? En effet, l'intermédialité du spectacle vivant à laquelle est confronté l'interprète provoque une situation où ce dernier revisite d'autres figures et postures artistiques (actorielle, acante, performative, bricoleuse). Il le fait d'une manière

Pour citer cet article :

Pluta Izabella, « Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : vers Des techniques hybrides ? », in Josette Féral (dir.), *L'acteur face aux écrans*.

Corps en scène, Paris, L'Entretemps, 2018, pp. 87-101.

¹³⁵. Chiel Karrenbeld, « Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Intermediality » in *Intermediality in Theatre and Performance*, dir. Frida Chaple et Chiel Karrenbeld, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 29-41.

consciente ou tout à fait instinctive, en étant épaulé par le metteur en scène et l'équipe de création, dont les ingénieurs du plateau, de l'informatique et de la robotique font de plus en plus partie.

Nous nous proposons, dans ce texte, de constituer un état des lieux de la question du jeu de l'acteur, plus spécifiquement face à l'écran, et par rapport au dispositif, plus largement, en élaborant une topographie d'éléments choisis qui peut donner des astuces de jeu en fonction du dispositif technologique. Nous souhaitons également poser des questions sur les diverses directions possibles de l'évolution de cette éventuelle interprétation spécifique qui émerge en grande partie à travers des pratiques scéniques et des approches singulières des metteurs en scène, ainsi que des ateliers de plus en plus réguliers et systématisés.

Il est important de rappeler que la question du jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique et de la formation du comédien est longtemps restée à l'abandon du point de vue de la réflexion théorique et, encore plus, sur le plan de l'organisation d'exercices concrets. Autrement dit, pendant plusieurs années, il n'y a pas eu d'ouvrage spécifique consacré uniquement à l'acteur sur une scène intégrant des écrans et des caméras. Nous pouvons souligner le travail de mémoire *L'acteur face aux technologies* de Christine Zeppenfeld, datant de 1999, et l'apparition des premières formations à l'Académie de Théâtre de Maastricht dans le cadre du projet *New Theatricality*, au début des années 2000¹³⁶. En 2008, nous avons eu l'occasion d'intervenir dans le cadre du débat intitulé « Acteur et nouveaux médias », aux côtés d'Andy Lavender, Henk Havens, Didier Abadie et Peter Missoren, une table ronde organisée au Centre National des Écritures du Spectacle de la Chartrreuse¹³⁷. Dans ce même cadre, le public a pu voir un documentaire sur l'atelier de Jean-François Peyret, intitulé « Acteur augmenté », organisé et tourné à l'École régionale d'acteurs de Cannes. En 2011, est paru l'ouvrage *L'acteur et l'intermédialité*, issu de notre recherche doctorale qui analysait l'interprète et son rapport au dispositif technologique et à l'image dans la perspective intermédiale¹³⁸. Depuis les années 1990, qui marquent une intégration des écrans dans le spectacle vivant, il a fallu plus d'une décennie pour un débat public dédié à ces questions, notamment en France, dont les journées d'étude intitulées « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Prise 1) en 2014 et le colloque « Corps en scène : l'acteur face aux écrans » (Prise 2) en 2015 en sont les matérialisations¹³⁹.

136. Christine Zeppenfeld, *L'acteur face aux technologies*, Mémoire présenté pour le DEA Arts du Spectacle, dir. Béatrice Picon-Vallin et Joseph Danan, Institut d'Études Théâtrales, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 1998. Nous reviendons un peu plus loin sur la formation à l'Académie de Théâtre de Maastricht.

137. Il s'agit du festival *Rencontres d'été* de la Chartrreuse, du 3 au 27 juillet 2008.

138. Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 2011.

139. Pour en avoir plus au sujet de ces débats : <http://acteurscrans.com>.

Il convient de citer ici quelques ouvrages collectifs qui soulèvent, entre autres, la question du jeu face aux écrans et en lien avec la technologie : Sarah Bay-Cheng, Chiel Katanchel, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.), *Mapping Intermédiality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, coll. Media Matters ; Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2013 ; Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2013 ; ainsi que le livre en préparation de Robert Faguy et Ludovic Fouquet sur les ateliers vidéoscéniques.

La réflexion tardive sur le comédien dans l'environnement technologique de la scène s'avère quasiment paradoxale, car c'est l'interprète et sa présence qui sont le fondement du spectacle vivant dans l'optique des paradigmes théâtraux tels que les veulent les études théâtrales, et ce sont ces deux éléments qui sont immédiatement interrogés lorsque le spectacle intègre des projections et des captations en temps réel et différé. Nous pouvons également constater que cette approche de l'acteur, son jeu et sa formation, possède encore une autre historicité que celle rappelée précédemment, et qui témoigne de l'évolution de ces trois éléments sur deux plans : le premier concerne le regard porté sur la figure de l'acteur elle-même et le deuxième sur l'évolution de son jeu en fonction de l'intégration de l'objet technologique et des spécificités qu'il apporte.

En ce qui concerne la réflexion sur la figure de l'acteur, nous pouvons constater qu'elle a longtemps été analysée du point de vue de sa corporalité. Le corps vivant, qui s'est heurté aux dispositifs technologiques en soulevant la question du basculement du spectacle vivant vers la performance, et le rapprochement de l'acteur au performeur apparaissent dans les travaux de Marcell Antúnez Roca, qui se référent à Sclarc, par exemple. La question du jeu, notamment de la partition du jeu, émerge dans un deuxième temps et interroge le travail minutieux de l'acteur sur son rôle et dans l'ensemble de la mise en scène¹⁴⁰. Effectivement, ces deux dominantes s'imposent à nos yeux : d'une part le corps et son expression, qui interrogent des travaux au croisement du spectacle vivant, de la performance et de l'installation, et qui explorent l'interface homme-machine ; et d'autre part, le jeu du comédien, en interaction avec l'image projetée, qui convoque les nuances de la construction du rôle au sens théâtral.

Pour repenser le jeu de l'acteur dans un spectacle à composante technologique

Josette Féral fait deux réflexions intéressantes dans son introduction à l'ouvrage *Pratiques performatives. Body Remix* (2012) sur lesquelles il nous semble important de revenir. Dans sa première remarque, elle constate que le théâtre et les nouvelles technologies ne sont plus un simple assemblage de disciplines et de technologie, mais que cette alliance se dirige vers une complexité beaucoup plus profonde, voire vers « des spectacles d'un genre nouveau » qui exigent une réflexion sur les outils d'analyse¹⁴¹. Il nous semble fondamental de porter ce regard sur le spectacle à composante technologique, quelle que soit cette dernière, exhibée sur le plateau ou intégrée dans la régie. Il est important d'ajouter que le phénomène en question est en permanence et rapide évolution, parallèlement au développement de la technologie numérique. Par rapport à cette spécificité,

140. Au sujet de la partition du jeu, voir : Patrice Pavis, *L'analyse des spectacles*, Nathan Université, Paris, 1996.

141. Josette Féral, « Avant-propos » in Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives. Body Remix*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012, pp. 7-10.

nous soutenons également l'hypothèse que le spectacle s'inspire non seulement des médias numériques mais adopte également certaines de leurs caractéristiques, et cela par l'action de l'*analogie*, du *déplacement* et de l'*appropriation*¹⁴². Féral constate également que la technologie contribue d'une manière considérable non seulement à « l'évolution des langages scéniques actuels », mais qu'elle provoque aussi la constitution de nouveaux paradigmes¹⁴³. C'est une constatation importante, car, à notre avis, il agit d'un processus à deux voies : d'une part, en effet, une constitution de paradigmes tout à fait nouveaux, mais d'autre part une formation de paradigmes de nature hybride, qui mutent et se définissent au croisement du théâtre et des sciences, notamment de l'informatique, de la robotique. Ces derniers émergent du processus de création à la fois artistique et scénique, ainsi que de la recherche menée dans des laboratoires et faisant partie de ce même projet artistique. Citons seulement quelques notions qui relèvent de ce processus comme, par exemple :

1. Le spectacle numérique, l'acteur « cyborgisé » (conjonction de deux termes venant de domaines différents) ;
2. Le dispositif technologique (le dispositif en tant que notion cinématographique s'inscrit dans l'idée de la scénographie mais d'une manière élargie) ;
3. Le test (terme technique qui dans le contexte scénique correspond à la notion d'essai, d'expérimentation) ;
4. Le patch, le logiciel, le codage, le capteur, l'exosquelette, etc. (notions venant directement de l'informatique et de la robotique, assimilées par l'univers scénique, notamment la régie).

Il nous semble important de parler de l'acteur dans son rapport avec le dispositif technologique, lequel comprend : d'une part, divers médias connectés via un support hypermédiatique qui est, par exemple, un ordinateur ; et d'autre part, l'objet technologique, c'est-à-dire un média singulier, comme un écran, une caméra, un objet robotique, un logiciel, etc. L'enjeu fondamental se constitue d'abord entre le dispositif qui fonde un environnement et l'interprète ; et ensuite plus spécifiquement, entre l'acteur et cet objet technologique qu'il manipule ou avec lequel il interagit.

Quatre constats au sujet de ce rapport s'imposent :

- l'acteur est confronté au processus de la médiation (l'intégration d'un média technologique dans un spectacle vivant et son interaction avec les composantes scéniques), ce qui fait émerger de nouvelles fonctions de l'interprète et des rôles d'ordre hybride ;
- un objet technologique introduit une logique différente et provoque de nouvelles situations scéniques pour l'acteur en influençant son travail d'interprétation et son expression ;

- un objet technologique s'inscrit dans la partition du rôle de l'acteur et cela de manière très diversifiée, souvent inattendue et inhabituelle pour une représentation théâtrale. Il acquiert alors une fonction, soit dynamique, soit statique, sur le plan scénique et dramaturgique. Il est un élément scénographique, aussi bien qu'un accessoire scénique, et en arrive à devenir un partenaire de l'acteur, en synergie avec ce dernier, ou encore en acteur autonome ;

- un objet technologique qui est sur scène face à l'acteur et au public se trouve dans des conditions et un environnement nouveaux ; il acquiert un statut scénique et, par conséquent, peut être défini du point de vue théâtral¹⁴⁴.

Effectivement, cette situation scénique et médiale fait émerger de nouvelles configurations acteur-dispositif et redéfinit les configurations habituelles, dites traditionnelles. Nous pouvons alors distinguer facilement aujourd'hui plusieurs configurations spatiales de l'acteur avec l'écran : devant l'écran, derrière, dans, à côté, en face... Il prête également son corps à une projection d'images. Tous ces cas de figure sont illustrés dans le travail de Lepage¹⁴⁵. La relation de l'acteur avec l'image projetée constituait il y a quelques années encore une situation limite pour le spectacle vivant et rentrait en cause la présence de l'interprète. Actuellement, elle devient une pratique fréquente et quasiment indissociable de la mise en scène contemporaine. En revanche, cette question de la présence face à l'image cède aujourd'hui la place à l'interrogation du robot comme acteur autonome dans un spectacle vivant, ce dont témoigne le travail d'Oriza Hirata. Nous pouvons, par conséquent, nous demander si le théâtre nommé « robotique » ne deviendrait pas finalement un théâtre tout court, témoignant de l'élargissement de l'art du théâtre accompagné par une constitution des paradigmes nouveaux et hybrides.

Sur l'avant-méthode. Astuces et exercices spécifiques pour le jeu de l'acteur en rapport avec le dispositif technologique

Nous pouvons définir aujourd'hui quelques points cruciaux qui sont soulevés par plusieurs metteurs en scène et comédiens, et qui s'imposent comme fondamentaux lorsque l'acteur joue avec l'image sur la scène, à la fois du point de vue de l'espace scénique et du mouvement de l'acteur sur le plateau. Ces points cruciaux sont¹⁴⁶ :

144. Nous suivons ici la pensée de Marshall McLuhan sur l'influence réciproque du média sur l'homme et de l'homme sur le média (l'idée du prolongement technologique de l'homme), ainsi que d'un média sur l'autre média, voir : Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de Langlais par Jean Paré, Seuil, Paris, 1968.

145. Citons seulement les exemples suivants : *Électeur* (1995) et *La Géométrie des miracles* (1998) avec l'acteur devant, à côté et derrière l'écran ; *Le Projet Andersen* (2005) dans lequel l'acteur se tient à l'intérieur de l'écran concave ou encore la projection des images sur le corps de l'acteur dans *Lippisch* (2007).

146. Rappelons les travaux des cinéastes russes dans les années 1920 consacrés à l'étude du jeu de l'acteur devant la caméra, notamment de Lev Koulechov et de son disciple Vsevolod Poudovkine, voir : Poudovkine, Vsevolod. « Le travail

142. Sur le passage de l'objet technologique dans le contexte scénique, voir : Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, *op. cit.*, pp. 331-342.

143. Jostre Féral, « Avant-propos », *op. cit.*

1. Qu'il est indispensable de prendre en considération la compatibilité de l'expression de l'acteur avec l'image projetée en premier lieu au niveau spatial (visuellement compatible et ajustée, le corps de l'acteur, son regard, sa voix) et ensuite dramaturgique (danger de la redondance, création d'une proposition dramaturgique superflue) ;

2. Que l'acteur a souvent recours à l'approche de mime qui permet d'ajuster ses mouvements avec l'image projetée, par exemple, d'imiter un effet cinématographique par son corps, ce que nous pouvons observer chez Lepage (*Les aiguilles et l'opium*, 1991 ; *Les sept branches de la rivière Ora*, 1994), ou encore d'imiter le rembobinage, ou l'accélération de la pellicule (*Hamlet*, 2007, 2012) du Wooster Group) ;

3. La question de la distanciation brechtienne, qui, selon certains metteurs en scène, est renforcée par l'image. Jean-Marie Serreau en parle déjà en 1960 à propos de son propre spectacle *Biedermann et les Inconnus* (1960). Andy Lavender y revient, à son tour, dans le cadre de sa mise en scène de *La Tempête* (2009) et l'évoque par rapport à la captation de l'image par le dispositif Kinect¹⁴⁷.

L'image oblige l'acteur à faire attention à l'accumulation des effets visuels et sonores, à chercher un équilibre, à trouver sa place devant la force de l'image, ce que Béatrice Picon-Vallin soulignait déjà dans l'introduction des *Écrans sur la scène* en 1998 et ce qu'aujourd'hui nous pouvons étudier également du point de vue du rapprochement de l'acteur à la performativité¹⁴⁸. Parler en 2015 du rapport de l'acteur avec l'écran signifie à notre avis aborder une relation très complexe avec de multiples objets technologiques produisant le visuel et le sonore¹⁴⁹ et exploitant également le mouvement de la machine (robot, construction mécanique), sans oublier les possibilités données par la téléprésence et l'interaction type « 2.0 » via le Web. Il est important de dire que l'acteur entre non seulement sur la voie de l'expérimentation mais, également, du *test*, dans le sens scientifique du terme, puisqu'il est en situation d'essai et d'examen avec plusieurs objets : logiciels conçus pour l'usage industriel d'une part, ou prototypes, de nature matricielle, à peine sortis du laboratoire technologique.

Il serait encore prématuré de parler d'une approche régulière dans les nouvelles technologies pour le jeu de l'acteur, mais on peut déjà observer différentes tentatives d'exercer cette spécificité, et ceci dans trois cadres spécifiques : à travers l'approche singulière d'un metteur en scène, dans le contexte de la recherche artistique, et à travers des laboratoires et studios créés à cet effet.

de l'acteur de cinéma et le système de Stanislavsky », *Recherches scéniques (Cinéma)*, n° 3, avril 1956, pp. 37-80 ; également Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, op. cit., pp. 30-34.

147. Voir : Odette Aslan, *L'acteur au XX^e siècle. Éthique et technique*, L'Entretemps, Monpellier, 2005, p. 282.

148. Béatrice Picon-Vallin (dir.), *Les Écrans sur la scène*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1998.

149. L'analyse de l'effet sonore dans ce champ est certainement encouragée par des études récentes sur l'histoire sonore du théâtre menée par l'équipe de Marie-Madeleine Mernant-Roux, voir : le projet ANR « Écrire l'histoire de l'oral (ECHO) », <http://www.agence-nationale-recherche.fr/Projet=ANR-13-CUIT-0004>.

Le travail original du metteur en scène comme contexte favorable à l'émergence de nouveaux exercices et notions liés au travail avec le dispositif

Nous pouvons constater, aujourd'hui, qu'un bon nombre des solutions réelles du travail avec le dispositif vient de travaux concrets de metteurs en scène, qui étaient d'abord des notions de travail précisées sur le moment et dans le feu de l'action. Nous pouvons ainsi qualifier leur émergence d'« immanente », sans support théorique préalable, définie dans le cadre des répétitions et du travail d'équipe. La pratique du metteur en scène et, dans beaucoup de cas, le contexte expérimental de son projet de création sont donc d'une importance à ne pas négliger. Le travail de Robert Lepage est ici encore une fois emblématique, notamment son rapprochement avec les techniques cinématographiques, ce qu'évoque à plusieurs reprises Ludovic Fouquet dans son étude théorique de ce théâtre. Nous pensons plus précisément à la notion de « l'acteur scénique » et de « l'acteur écranique », ces deux perspectives que l'interprète est susceptible d'adopter en jouant dans un spectacle à composante technologique¹⁵⁰. Le jeu cinématographique est employé par Lepage sur le plateau, ainsi qu'il le confirme pour *Projet Andersen* (2005), par exemple¹⁵¹. Ce metteur en scène introduit de multiples effets cinématographiques (le *travelling*, le *ralenti*, l'arrêt sur l'image, la perspective en plongée, le cadrage) qui impliquent principalement l'image mais également l'acteur, et cela du point de vue de la position du corps dans l'espace (l'acteur se sert de l'acrobate, du mime) ou de l'interprétation de son / ses personnage(s) (interaction avec l'image comme partenaire du jeu), puisque, dans beaucoup de spectacles, c'est le corps lui-même qui produit l'effet cinématographique. Lepage, en transférant la technique du jeu cinématographique dans le contexte du spectacle technologique, est conscient des différences entre les deux approches et s'approprie la technique empruntée.

Une autre notion qui apparaît relativement souvent dans le travail des metteurs en scène est « l'augmentation » et « l'élargissement » de l'interprète, à l'instar des expressions « corps augmenté » et « réalité augmentée » venant des arts médiatiques et des théories des médias. Jean-François Peyret travaille directement sur « l'acteur augmenté » dans le cadre de son atelier, d'abord à l'ERAC, mentionné précédemment, où l'idée de l'augmentation est reprise du concept macluhanien du « prolongement technologique de l'homme ». Le metteur en scène « augmente » le comédien à travers trois stratégies : l'effet que peut déclencher ce dernier en manipulant un objet technologique, le travail sur un livre augmenté et les effets sur la voix de l'acteur. L'objectif de l'atelier est une expérimentation stimulant l'acteur à repenser et réinventer son jeu. Peyret pousse cette recherche encore plus loin dans son spectacle *Re-Walden* (2013). En dirigeant la jeune comédienne Clara Chaballier, qui a

150. Ludovic Fouquet, « Clins d'œil cinématographiques dans le théâtre de Robert Lepage », *Jeu*, n° 88, 1998, pp. 131-139 ; Ludovic Fouquet, *Robert Lepage, Horizon en images*, L'Instant même, Québec, 2005 (le livre sera également publié en version anglaise).

151. Izabella Pluta, « Entrée en scène avec Robert Lepage » in *L'acteur et l'intermédialité*, dir. Izabella Pluta, op. cit., pp. 360-368.

acquis une forte expérience technologique avec *Casandra*, son propre projet de recherche en Master, Peyret souleve plusieurs questions sur le jeu par rapport au dispositif technologique, qui est pour lui principalement un dispositif de l'écriture, et dans lequel « l'acteur augmenté est d'abord un acteur dissocié¹⁵² ».

L'idée de « l'extension » de l'interprète est également présente dans les démarches de Cyril Teste et du groupe MxM. Le metteur en scène demande à l'acteur de « se décentrer », de « s'extraire » et de « devenir incomplet », car il n'est plus le centre de la représentation¹⁵³. Teste souligne que l'acteur est censé comprendre qu'il « est augmenté par quelque chose », principalement par le dispositif technologique qu'il doit apprivoiser et dont il doit assimiler le fonctionnement. Le comédien fait ici partie de la *performance flémique*, qui est un format artistique clairement défini par le groupe MxM, et à laquelle Cyril Teste forme également d'autres comédiens.

Krystian Lupa, à son tour, s'approprie l'exercice qu'il nomme « *screen test* », qui vient directement du travail d'Andy Warhol et qu'il intègre dans son spectacle *Factory 2* (2008). Lupa l'adapte d'abord dans l'histoire, qui parle de la Fabrique warholienne. Ensuite, il redéfinit progressivement cet exercice à sa manière, le lie à son travail du monologue intérieur et désormais convoque cet exercice quasiment constamment dans son travail scénique (*Persona. Marilyn* (2012), *Salle d'attente* (2011), *Perturbation* (2013), par exemple)¹⁵⁴.

La perspective prometteuse de la recherche artistique

Le travail de création dans le cadre de ce qui est nommé « recherche artistique » propose des circonstances intéressantes et stimulantes pour expérimenter de nouvelles solutions du jeu de l'acteur dans un environnement technologique. Sans entrer dans les détails et différences entre la recherche-création, la *Practice-as-Research* ou la *Practice-led Research*, nous souhaitons évoquer que ce cadre est à la fois institutionnalisé (cadre obligatoire de plusieurs écoles de théâtre) et qu'il possède une forte dimension de recherche et d'expérimentation, fondée sur des protocoles, des hypothèses de travail, des résultats et des livrables¹⁵⁵. Autrement dit, l'expérimentation, tout en prenant des cheminement spontanés et imprévus, est finalement

152. Voir sa conférence aux journées d'études « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Rise 1) intitulée « Comédien augmenté ou dissocié », <http://acteurcrans.com/programme-2014/>.

153. Margot Dieckens, « Réviser le temps, saisir le présent. Entretien avec Cyril Teste », in *Scène numérique et expérimentation : manifestes, textes programmatiques, carnets de bord, entretiens*, dir. Izabella Pluta, en cours de publication.

154. Voir mon intervention aux journées d'études « L'acteur face aux écrans : entre tradition et mutation » (Rise 1) intitulée « Individualisation intermédiaire et monologue intérieur », <http://acteurcrans.com/programme-2014/>. Au sujet des notions utilisées par Elizabeth LeCompte, voir : Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité*, op. cit., pp. 95-108 et pp. 231-241.

155. Les projets de la recherche-création utilisent la notion de livrable venant directement de l'anglais *deliverable* (et également *outcome*). Voir à ce sujet : Robin Nelson (dir.), *Practice as Research in the Arts. Principles, Protocols, Pedagogies, Resiances*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.

figée par une documentation solide, qui peut servir de support de recherche important sur la question méthodologique liée à la question du jeu renouvelé de l'acteur.

Il est important de souligner que l'aspect technologique trouve une place très importante dans le champ de la recherche artistique et, en France, Jean-Paul Fourmentaux affirme qu'elle serait même une direction dominante¹⁵⁶. Le cadre de la recherche artistique donne alors l'opportunité de proposer une hypothèse pour un jeu adapté au dispositif et d'expérimenter ce jeu avec des objets technologiques différents, sans forcément arriver à une expression nouvelle aboutie et régulière. La recherche artistique, en privilégiant l'aspect processuel du travail, propose un cadre particulièrement bénéfique pour l'acteur et sa recherche, en ne lui imposant pas le délai de la première, ni un personnage scénique solidement construit, ce qui constitue le parcours typique dans le théâtre institutionnel. La recherche artistique se gère sur le principe du projet de recherche, qui possède plusieurs finalités en constante évolution pouvant être montrées à différents moments du processus.

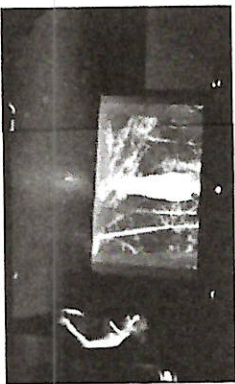
Andy Lavender dans le cadre de son projet *Practice-as-Research* consacré à *La Tempête*, dont il est le metteur en scène, souligne l'importance de l'adaptation de l'outil technologique au jeu de l'acteur. Elle s'effectue à la fois dans les phases de recherche (*workshops*) et sur le plateau durant le processus de création d'un spectacle auquel elles donnent lieu, les deux milieux étant évolutifs. Entre 2009 et 2012, ce projet engendre deux étapes importantes : un atelier de mise en scène à Gdansk et un atelier R & D à l'Université de Surrey. Ce travail aboutit à l'élaboration de deux versions de *La Tempête*. Le metteur en scène expérimente avec son équipe trois outils technologiques différents et arrive à formuler les constats de leur utilisation dans un contexte scénique précis. Il s'agit du dispositif Kinect, de la caméra de surveillance IP 360° et de la caméra *surround*¹⁵⁷. À travers cette pièce shakespearienne, l'équipe souhaitait explorer plusieurs questions liées à la problématique de la technologie : d'un point de vue plus général, interroger l'acte de la caméra-surveillance dans la société contemporaine, et plus particulièrement le jeu de l'acteur en lien et en interaction avec trois outils concrets intégrés dans ce projet. La question, au départ du projet, a été formulée ainsi : « Comment les acteurs ajustent leur jeu afin d'être efficaces à la fois à l'écran – ils sont souvent filmés en plan très rapproché et souvent de manière oblique – et dans le théâtre devant le public ? ».

Andy Lavender, dans l'analyse des différentes étapes de ce projet de recherche, met en avant les questions qui s'imposent et les résultats qui découlent des répétitions et des phases de la recherche. Les questions concernent le jeu des acteurs en lien avec le dispositif et les possibilités

156. Jean-Paul Fourmentaux, *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann, Paris, 2011.

157. Le Kinect est un appareil de reconnaissance du mouvement qui peut être branché à la console de jeu vidéo Xbox. La caméra IP 360° possède un objectif œil-de-poisson (*fish-eye*) qui permet d'avoir une vision panoramique de l'image filmée. La caméra *surround* fondée sur le système de caméra permettant une vision à trois cent soixante degrés, principalement développée par l'industrie automobile, donne également une vision panoramique.

données par trois objets technologiques concrets, ainsi que les découvertes faites par l'équipe en les appliquant dans le spectacle et en les explorant durant les répétitions. Le Kinect possède un fort aspect brechtien et demande une attention particulière à son propre champ de vision limité (délimitation de la zone du mouvement de l'acteur pour pouvoir être capté par le dispositif). Il produit ainsi un effet visuel de disparition de la figure humaine lorsque l'acteur s'éloigne trop, ce que l'équipe intègre comme effet dans le spectacle (traitement du personnage d'Ariël, par exemple). Cette recherche autour de l'application d'un outil numérique dans le spectacle vivant est liée également à un autre objectif du projet : la tentative de faire correspondre les thèmes essentiels de la pièce de Shakespeare à des expressions culturelles contemporaines. Lavender mentionne le « jeu social », qui apparaît à travers la manipulation de l'objet technologique, et dont le but est de faire « figurer les processus sociaux » de notre « culture numérique » actuelle¹⁵⁸.

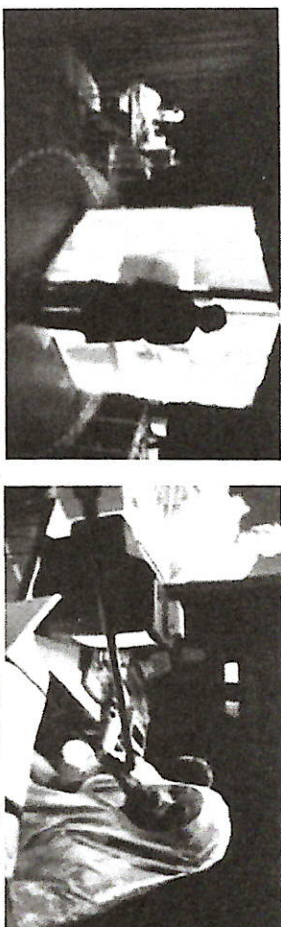


Natalie De Luna, dans le rôle d'Ariël, joue pour le Kinect, photographie de l'enregistrement vidéo : ©Andy Lavender.

Le jeu de l'acteur interrogé dans des studios et laboratoires dédiés aux nouvelles technologies

Les projets de la recherche artistique se réalisent dans des structures variées : établissements privés (au sein de laboratoires industriels, par exemple), théâtres, studios et laboratoires de l'enseignement supérieur. Nous souhainons nous arrêter ici sur ces derniers, qui nous semblent être des espaces particulièrement féconds pour l'expérimentation de nouveaux exercices du jeu de l'acteur en lien avec un dispositif.

Aujourd'hui, nous pouvons citer plusieurs studios et laboratoires dédiés à l'application des nouvelles technologies au théâtre : le Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène (LANTISS) créé en 2004 à l'Université Laval à Québec, le Technolab de l'Académie de Théâtre de Maastricht (MTA) créé en 2003, le Sinlab de la Manufacture-Haute école de théâtre de Suisse romande créé en 2010. Ces structures sont plus ou moins souples dans leur fonctionnement et leur équipement. Le LANTISS, par exemple, accueille à la fois des artistes, des étudiants et des chercheurs-créateurs, et propose quatre studios et de l'équipement mobile, ce dernier étant régulièrement mis à



Acteur dans le Technolab de l'Académie de Théâtre de Maastricht, 2010. Photographie : ©Henk Havens / Tonedeacademie Maastricht (Academy of Performing Arts Maastricht).

jour¹⁵⁹. Le travail sur le jeu de l'acteur y occupe une place importante, même s'il n'est pas toujours lié directement à un projet ou à un programme spécifique et s'il se fait souvent implicitement.

La MTA s'inscrit dans ce courant de réflexion et propose une vision innovante de la formation qui prend en considération l'expansion des nouvelles technologies au théâtre. Après avoir répondu aux directives de Bologne, l'école initie en 2003 un projet intitulé *New Theatricality*, projet qui, à part les enseignants de l'école, intègre deux nouveaux collaborateurs importants : le metteur en scène et réalisateur Peter Missotten, et Chiel Katenbeld, chercheur éminent et précurseur des études sur l'intermédialité¹⁶⁰. De cette manière, l'école vise clairement le décloisonnement des disciplines, l'ouverture aux nouvelles technologies et le rapprochement entre théâtralité et performativité. Elle introduit également quatre projets de nature intermédiaires, répartis sur les deux premières années de formation. Il s'agit de « Shakespeare Project », « Theatrical Column », « Making Television » et « Technolab ». Ce dernier est dédié aux nouvelles technologies et propose un espace équipé d'ordinateurs (avec des programmes spécifiques comme Isadora), de projecteurs et caméras, ainsi que d'un dispositif de production. Une adaptation spontanée et intuitive à un environnement technologique semble être ici privilégiée, puisque les étudiants travaillent en petits groupes, avec des tuteurs, et expérimentent des tâches variées comme la direction d'acteur, le jeu, le traitement de l'image, le tournage ou la manipulation de la caméra. Le travail avec le dramaturge Henk Havens, en 2007 par exemple, était consacré aux écrans et aux différents rapports que l'acteur entretient avec ce dispositif.

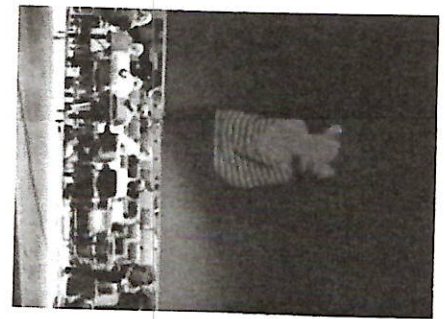
Ce type d'approche, qui met en pratique artistique non seulement l'interaction avec le dispositif dans un but expressif mais également de savoir-faire, rend poreuses les frontières entre les différentes spécialisations proposées dans les écoles de théâtre. Un espace tel que le

158. Andy Lavender, « Capturer *La Tempête* ? La pratique comme recherche (Practice-as-Research) pour une dramaturgie shakespearienne et des spectacles de théâtre multimédia », *Légité*, n°137-140, janvier-juin 2015, pp. 184-194.

159. Pour plus d'informations sur le LANTISS, voir : Robert Faguy, « Le LANTISS, une infrastructure technologique au cœur d'une démarche active en recherche-création dans le domaine des arts scéniques », *Légité*, op. cit., pp. 108-115.
160. Henk Havens, « The Intermedial Performer Prepares », in *Mapping Intermidiality in Performance*, Sarah Bay-Chiang, Chiel Katenbeld, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.), op. cit., pp. 230-237.

Technolab provoque l'interférence de compétences diverses : le metteur en scène se trouve à la régie, l'ingénieur vidéo donne des conseils à l'acteur, et ce dernier ajuste l'image projetée. Ce type de travail convoque également l'idée du collectif et le situe dans un nouveau contexte : celui de la technologie et de l'informatique. L'acteur élargit sa fonction première et devient l'opérateur des actions.

Il est également important de citer, dans ce contexte, des plateformes de recherche qui reprennent l'idée du laboratoire, sans forcément y associer un lieu physique, et qui constituent des espaces privilégiés pour explorer les questions du jeu de l'acteur.



Connexions, atelier mené par Hauke Lanz avec les étudiants de la Manufacture dans le cadre de la Sonde « Acteur est-il un nouveau média ? », mars 2011. Photographie : Alex Nollat.

Pour un acteur polyvalent

L'acteur, dans le contexte de la recherche artistique, ainsi que dans le cadre du travail défini comme laboratoire, est particulièrement exposé à la performativité qui s'entremêle non seulement avec ses exercices liés à son rôle, mais également avec son activité à l'extérieur du plateau, toujours dans le cadre du même projet. Par cette dernière, nous comprenons les préparatifs, l'apprentissage du fonctionnement d'un objet

161. Au sujet de cette Sonde, voir : Izabella Pluta, « L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche » in *Même congrès des études en intermédialité*, dir. Isabel Rio Novo et Célia Vieira, 6-7 octobre 2011, Actes du colloque, *Intermedia Review. An Online Peer-Reviewed Publication on Art, Culture and Media*, avril 2013, <http://intermediareview.com/images/revistas/edicao2/Ana_III_art1.pdf>. Au sujet des Sondes comme lieu d'expérimentation et de recherche-création, voir : Julie Sermon, « Les 'Sondes' du Centre National des Écritures du Spectacle (2007-2012) : boîte de pétri pour la recherche-création? », *Légenda. op. cit.*, pp. 116-127. L'idée de la Sonde est reprise dans une autre plateforme de recherche et création nommée APREM organisée par Valérie Cordy.

technologique (porter un capteur, par exemple) et la mise en place du dispositif. Dans le cadre d'une recherche artistique, ces moments sont également importants et ne passent pas inaperçus, car, même s'ils ne font pas directement partie du jeu, ils constituent des actes et des gestes performatifs indissociables de l'ensemble du processus de recherche. Rappelons également la définition de la *Digital Performance* proposée par Steve Dixon, qui met en évidence la performativité en précisant qu'un spectacle numérique est le résultat des influences entre la matérialité et la conscience performative. Il s'agit là, enfin, d'une voie importante de rapprochement entre la théâtralité et la performativité, de moins en moins vues dans une perspective séparée. L'acteur trouverait de cette manière une nouvelle qualité puisant tant dans la théâtralité que dans la performativité, désormais complémentaires¹⁶².

Le dispositif technologique interroge profondément la condition de l'acteur contemporain et cela du point de vue de son jeu et de son statut scénique, mais également de sa formation initiale et continue. Formé en tant que comédien, il développe, au cours de ses rencontres avec le dispositif technologique, d'autres compétences : il est performeur, chercheur, bricoleur, manipulateur du dispositif ; il collabore avec les ingénieurs et les techniciens dont il s'approprie et perfectionne certaines tâches. Il est également amené à donner l'empreinte de son visage et la captation de ses mouvements à un acteur virtuel pour lequel il devient une marionnette et peut-être, un jour, à stocker ses données faciales et corporelles dans une banque de données. Tous ces aspects nous incitent à formuler une conclusion, à savoir que le rapport de l'acteur avec le dispositif technologique situe l'interprète dans un contexte différent, peut-être plus difficile et exigeant que ce qu'il imagine rencontrer sur le plateau, mais moins étrange que ce qu'il affronte dans la quête quotidienne pour son projet personnel de création¹⁶³. Ce nouveau défi met fortement en jeu la polyvalence de l'interprète et élargit sa propre vision du processus de création et de l'œuvre scénique. L'interprète est poussé à veiller à d'autres éléments et situations de la mise en scène¹⁶⁴. Dans ce sens-là, le dispositif technologique ne fait que renforcer l'acteur et son rôle dans un spectacle à composante technologique.

162. Voir : *Théâtre / Public*, « Entre-deux. Du théâtre et du performatif », n° 205, juillet-septembre 2012 ; et également le programme de recherche *Nouvelles théâtralités*, soutenu par le CNRS et le Théâtre Nanterre-Amandiers, nothx.org.

163. Les acteurs travaillant leurs propres projets de création sont emmenés à la recherche des fonds, souvent à la création de partenariats ainsi qu'à la question de la diffusion, des tâches qui sont initialement peu liées au métier qu'ils ont appris au conservatoire ou à l'école de théâtre.

164. Au sujet de la polyvalence dans le contexte interdisciplinaire, voir : Anne-Marie Gouardon, *Les nouvelles formations de l'interprète. Théâtre, danse, cirque, multimédias*, CNRS, Paris, 2004.

Bibliographie

- Aslan, Odette. *L'Acteur au XX^e siècle. Éthique et technique*, L'Entretemps, Montpellier, 2005.
- Bay-Cheng, Sarah, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.). *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, coll. Media Matters.
- Bourassa, Renée et Louise Poissant (dir.). *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2013.
- Bourassa, Renée et Louise Poissant (dir.). *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2013.
- Chapple, Freda et Chiel Kattenbelt (dir.). *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam, 2006.
- Féral, Josette (dir.). *Pratiques performatives. Body Remix*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012.
- Fouquet, Ludovic. « Clins d'œil cinématographiques dans le théâtre de Robert Lepage », *Jeu*, n° 88, 1998, pp. 131-139.
- Fouquet, Ludovic. *Robert Lepage. l'horizon en images*, L'Instant même, Québec, 2005.
- Fourmentaux, Jean-Paul. *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann, Paris, 2011.
- Gourdon, Anne-Marie. *Les nouvelles formations de l'interprète. Théâtre, danse, cirque, marionnettes*, CNRS, Paris, 2004.
- Liézia*, n° 137-140, janvier-juin 2015.
- McLuhhan, Marshall. *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de l'anglais par Jean Paré, Seuil, Paris, 1968.
- Nelson, Robin (dir.). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resis-tances*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.
- Pavis, Patrice. *L'analyse des spectacles*, Nathan Université, Paris, 1996.
- Picon-Vallin, Béatrice (dir.). *Les écrans sur la scène, L'Age d'Homme*, Lausanne, 1998.
- Pluta, Izabella. *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, L'Age d'homme, Lausanne, 2011.
- . « L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche » in Rio Novo, Isabel et Célia Vieira (dir.), *IIème congrès des études en intermédialité*, 6-7 octobre 2011, Actes du colloque, *Intermedia Review. An Online Peer-Reviewed Publication on Art, Culture and Media*, avril 2013, <http://intermediareview.com/images/revistas/edicao2/Aras_III_art1.pdf>.
- Poudovkine, Vsevolod. « Le travail de l'acteur de cinéma et le système de Stanislavsky », *Recherches soviétiques (Cinéma)*, n°3, avril 1956, pp. 37-80.
- Théâtre / Publics*, « Entre-deux. Du théâtral et du performatif », n°205, juillet-septembre 2012.
- Zeppenfeld, Christine. *L'acteur face aux technologies*, Mémoire présenté pour le DEA Arts du Spectacle, dir. Béatrice Picon-Vallin et Joseph Danan, Institut d'Études Théâtrales, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, 1998.
- <http://acteurcrans.com>.
- <http://acteurcrans.com/programme-2014/>.
- <http://www.agence-nationale-recherche.fr/?Projet=ANR-13-CULT-0004>.
- nothx.org.