

Les dispositifs et leurs effets sur le spectateur dans les productions théâtrales contemporaines

Auteur : Ruppert, Maureen

Promoteur(s) : Delhalle, Nancy

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en arts du spectacle, à finalité spécialisée en cinéma et arts de la scène (histoire, esthétique et production)

Année académique : 2020-2021

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/12040>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

**Les dispositifs et leurs effets sur le spectateur dans les productions
théâtrales contemporaines**

Mémoire présenté par Maureen Ruppert

En vue de l'obtention du Master en arts du spectacle
à finalité spécialisée en cinéma et arts de la scène

Promotrice : Nancy Delhalle

Année académique 2020/2021

Table des matières

REMERCIEMENTS.....	5
REMARQUE PRELIMINAIRE :	6
INTRODUCTION	7
PREMIÈRE PARTIE : NOTIONS THÉORIQUES : PRATIQUES PERFORMATIVES, SPECTATEURS, DISPOSITIFS ET CRISE SANITAIRE.....	9
I. LES PRATIQUES THEATRALES SOUS LA CRISE SANITAIRE.....	9
1. LE CAS DE LA BELGIQUE.....	9
2. LES DISPOSITIFS DE DIFFUSION MIS EN PLACE EN BELGIQUE... ET AILLEURS	11
II. HISTOIRE ET ETATS DES LIEUX DE LA PRESENCE AU THEATRE	14
1. HISTORIQUE DE LA PERFORMANCE DES ANNEES 1960 JUSQU'À AUJOURD'HUI	14
2. NOTION DE PERFORMANCE APPLIQUEE AU THEATRE	17
3. PERFORMANCE/PERFORMATIVITE ET THEATRE PERFORMATIF	19
3.1. <i>Performance</i>	20
3.2. <i>Performativité</i>	20
3.3. <i>Théâtre performatif</i>	21
4. PARAMETRES ET DISPOSITIFS UTILISES POUR UN « THEATRE PERFORMATIF »	22
4.1. <i>La question du texte</i>	23
4.2. <i>L'interartistique</i>	24
4.3. <i>La place du corps et l'effet de présence</i>	25
4.4. <i>L'espace-temps</i>	27
4.5. <i>La place du spectateur</i>	31
4.6. <i>Les pratiques performatives durant la crise sanitaire</i>	32
DEUXIÈME PARTIE : L'UTILISATION DES DISPOSITIFS THÉÂTRAUX ET LEURS EFFETS SUR LE PUBLIC ET LES SPECTATEURS	33
I. LE SPECTATEUR DANS LES PRATIQUES THEATRALES.....	34
1. LA NOTION DE PUBLIC ET CELLE DE SPECTATEUR	34
1.1. <i>Le public vu comme un tout</i>	34
1.2. <i>Le spectateur, une individualité</i>	36
2. SPECTATEUR DU THEATRE DE LA PRESENCE VS SPECTATEUR DE LA REPRESENTATION	38
3. LES CONVENTIONS THEATRALES ET LEURS ENJEUX SUR LE SPECTATEUR	40
4. LE PUBLIC « VIRTUEL »	42
5. LES NOUVELLES TECHNOLOGIES AU THEATRE.....	44
6. LA CONTRIBUTION DU SPECTATEUR AU THEATRE ; VERS UN SPECTATEUR PLUS « ACTIF » ?.....	45
II. ANALYSE DE SPECTACLES ET DE L'UTILISATION DES DISPOSITIFS	47
1. <i>LES LIMBES D'ETIENNE SAGLIO</i>	49
2. <i>SABORDAGE DU COLLECTIF MENSUEL</i>	53
3. <i>ARLEQUIN DE FREDERIC GHESQUIERE</i>	55
4. <i>CEREBRUM D'YVAIN JULLIARD</i>	57
5. <i>MEETING POINT DE PIETRO VARASSO</i>	58
6. <i>HOUSE OF SORROW DE JISUN KIM—KUNSTENFESTIVALDESARTS</i>	60
7. <i>TO BE A MACHINE DE MARK O'CONNELL, DU FESTIVAL IMPACT</i>	63
8. <i>PRESS DE PIERRE RIGAL, DU FESTIVAL IMPACT</i>	65
9. <i>_JEANNE_ DARK_ DE MANON SIEFERT</i>	70
10. <i>L'APPLICATION KAREN DE BLAST THEORY</i>	73
11. <i>LE SPECTACLE-JEU ; RETOUR SUR TERRE, MIS EN PLACE LORS DE LA BIENNALE DE L'IMAGE POSSIBLE A LIEGE</i>	76
12. <i>JUST IMAGINE DE WEDNTKNWYET (MARS 2021). BEURSSCHOUWBURG THEATRE - SPECTACLE EN LIGNE</i>	78
CONCLUSION :	81
BILBIOGRAPHIE:.....	88

VIDÉOGRAPHIE :	90
SPECTACLES CITÉS.....	90
SITES WEB.....	91
LISTE DES IMAGES :	91
ABSTRACT	93

« Ce qui est de l'art, c'est l'effet produit »

Yves Michaud

REMERCIEMENTS

J'aimerais en premier lieu remercier ma promotrice Nancy Delhalle pour son soutien tout au long de la réalisation de ce mémoire ainsi que pour ses remarques pertinentes qui ont permis de réorienter ce travail à chaque fois que c'était nécessaire. Merci pour votre disponibilité malgré la distance et les conditions actuelles difficiles.

Je remercie aussi Fanny pour sa précieuse relecture et ses conseils.

Merci à ma famille pour ses encouragements, particulièrement à mon papy pour son enthousiasme et sa bonne humeur ainsi qu'à ma sœur et mon frère qui même à distance et séparés par des milliers de kilomètres, ont toujours été présents pour me soutenir et me faire rire.

Un grand merci à mes parents, Éric et Jocelyne, pour leur optimisme à toute épreuve, pour leur présence et pour leur appui infailible tout au long de ces années d'études et de remises en question. Merci de m'avoir soutenu dans mes choix, de toutes les manières possibles.

Enfin, merci à Gregory, mon compagnon et soutien de tous les jours, sans qui cette année aurait été beaucoup plus difficile. Merci pour tes mots, ta présence et tes encouragements au quotidien qui m'ont poussé à toujours persévérer.

Remarque préliminaire :

Ce travail sur les productions théâtrales contemporaines, débuté dans le courant de l'année 2020 a été développé lors de la crise sanitaire. Les spectacles analysés dans la deuxième partie de ce travail dépassent quelque peu le cadre du théâtre « performatif » étudié dans la première partie théorique. En effet, le sujet de ce travail s'est construit avant la crise sanitaire, et avec celle-ci, beaucoup de spectacles relevant du théâtre dit « performatif » n'ont pu avoir lieu. C'est pourquoi nous avons dû réorienter quelque peu notre analyse en élargissant notre corpus. Les productions analysées en deuxième partie de ce travail mettent ainsi en jeu certains éléments performatifs, mais n'entrent pas complètement dans ce que l'on qualifiera dans la partie théorique de « théâtre performatif » à proprement parler. Ce corpus ouvre notamment d'autres perspectives théoriques qui pourraient être approfondies comme l'usage du numérique au théâtre par exemple.

Introduction

Le théâtre a longtemps tenté de représenter l'humain et ses croyances en reflétant à travers le jeu, les réflexions, contradictions et conflits de chaque époque. Cependant, depuis quelques années, le théâtre contemporain s'est détaché de la représentation pure pour pencher vers des formes centrées sur l'expérience du spectateur. Dans ce sens, on a vu apparaître dans des disciplines très différentes, telles que les arts plastiques, la danse et le théâtre, des éléments pouvant tendre vers la performance. Cette discipline s'inscrit dans un mouvement contemporain qui redéfinit et s'oppose aux notions dramaturgiques classiques qui régissaient jusqu'au XXe siècle. Transgressive et innovante, cette discipline est cependant difficile à définir tant ses caractéristiques varient selon les spectacles et d'une forme à une autre et tant elle a évolué au cours du temps. En effet, depuis les années 60, le terme a été utilisé pour caractériser différentes formes d'arts, notamment dans les arts vivants et plus particulièrement au théâtre. Certaines nouvelles formes théâtrales incluent aujourd'hui cette notion de performativité par l'utilisation de dispositifs innovants qui permettent de redéfinir le rapport avec le public et qui se focalisent sur l'effet de présence. L'un des paramètres importants au théâtre se trouve être le public, car sans public, pas de spectacle, pas de théâtre. En 2005, lors du festival d'Avignon, on assistait au changement de regard de tout un public sur la performance avec l'arrivée d'un artiste controversé, Jan Fabre. Cette controverse permit déjà à l'époque d'ouvrir le champ des possibles et proposa une nouvelle expérience aux spectateurs de l'époque, habitués au traditionnel Festival d'Avignon.

Depuis 2020 la crise sanitaire a obligé les théâtres et les lieux culturels à revoir leurs modes de diffusion et leur rapport avec le public. En effet, la co-présence directe du public avec la scène n'étant plus possible, les artistes ont dû faire preuve d'imagination pour repenser la place du public au sein des dispositifs. Les spectacles fondés sur la notion de performativité et mettant au centre de leurs préoccupations la présence physique de l'artiste ont d'autant plus dû composer avec ce paradoxe. En effet le théâtre de la présence se différencie du théâtre de la représentation, car il ne s'agit plus de la représentation d'un texte, mais d'un ensemble de signifiants et d'actions qui diffèrent selon les représentations, les performeurs et qui s'appuient

sur l'effet de présence¹ de l'artiste. Toute une partie du théâtre contemporain se fonde sur l'effet de présence de l'artiste au détriment d'une représentation d'un texte par l'intermédiaire de l'acteur. Ces nouvelles pratiques, encore plus avec la situation actuelle, impliquent un déplacement du public. En quoi et comment les dispositifs contribuent-ils à intégrer la présence du spectateur au processus artistique et que reste-t-il du rapport avec le public quand la présence en direct n'est plus possible ?

C'est à travers ce constat et ces questionnements que nous cheminerons pour tenter d'analyser la manière dont les dispositifs repensent la place du spectateur. Nous partirons de l'hypothèse que dans certaines nouvelles pratiques théâtrales, notamment les pratiques performatives, la place du spectateur tend à se transformer par l'utilisation de certains dispositifs novateurs. Nous nous attacherons en premier lieu à faire un point sur la situation actuelle liée à la crise sanitaire, en étudiant notamment le cas de la Belgique. Ensuite, nous nous attacherons à poser un regard sur les nouvelles pratiques théâtrales qui mettent l'accent sur la présence physique de l'acteur au détriment de la représentation d'un texte par le comédien. Après avoir fait un point sur les paramètres utilisés dans un théâtre dit « performatif », nous nous pencherons sur la question du public et la manière dont la crise actuelle a transposé le spectateur de théâtre en un spectateur « virtuel ». L'apport des technologies au théâtre a notamment permis aux nouvelles productions théâtrales de reconfigurer l'espace et d'exploiter la relation avec le spectateur différemment. Ces technologies et l'utilisation accrue des réseaux sociaux semblent avoir contribué à pallier l'absence de public durant la crise culturelle actuelle liée au coronavirus. Dans cette optique, la dernière partie de ce mémoire se focalisera, grâce à la méthode de l'analyse de spectacles, à l'étude des dispositifs utilisés au théâtre. Le corpus est composé de spectacles visionnés en direct avant la crise, mais aussi de productions « virtuelles ». Nous tenterons d'analyser les effets que l'usage de ces dispositifs, notamment technologiques, ou numériques peut induire chez les spectateurs. Notre corpus servira à montrer comment les spectacles fondés sur la présence physique utilisent les dispositifs et quels peuvent être leurs impacts sur le spectateur à travers les choix des metteurs en scène. Nous décrirons pour cela les moyens utilisés à l'intérieur des spectacles, mais aussi les dispositifs utilisés depuis 2020 et qui permettent de repenser le rapport au public. En effet, l'utilisation de nouvelles

¹ Josette Féral, (dir.), *Pratiques performatives : Body Remix*. Nouvelle édition [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2012, (généré le 05 août 2019). Disponible en ligne via <<http://books.openedition.org/pur/80687>>.

technologies semble avoir été un atout important pour contribuer à garder un lien avec ce nouveau public « virtuel » et a permis de favoriser la diffusion des œuvres. Enfin, nous tenterons de voir si les dispositifs ont octroyé au public une place plus importante dans la conception des spectacles et si ces nouvelles pratiques théâtrales permettent de tendre vers un spectateur plus « actif ».

PREMIÈRE PARTIE : NOTIONS THÉORIQUES : PRATIQUES PERFORMATIVES, SPECTATEURS, DISPOSITIFS ET CRISE SANITAIRE.

I. Les pratiques théâtrales sous la crise sanitaire

Depuis l'année dernière, les lieux culturels et d'arts vivants ont dû faire face à une crise sans précédent. En effet, le coronavirus a poussé les politiques à faire fermer les cinémas, les musées et les théâtres. La Belgique n'a pas dérogé à la crise de la culture, ces milieux n'étant en réalité pas une « priorité » pour une majorité de l'Europe. Les politiques semblent en effet rester passives et inefficaces face à la détresse d'un milieu qui apparaît pourtant d'une importance capitale pour la santé mentale de la population. Face à l'inefficacité des gouvernements, les salles de spectacles ont dû s'adapter, et on a pu voir fleurir des idées novatrices ou des alternatives pour faire face à la non-possibilité de rouvrir les lieux culturels. Le théâtre fait partie des arts vivants à avoir dû réinventer ses modes de transmission. En effet, le théâtre est un art qui par essence est indissociable du public, et des spectateurs. Dès lors, comment réussir à garder le lien entre la scène et la salle ? Dans cette partie de notre étude, nous ferons un état des lieux de la situation culturelle sous la crise sanitaire et nous verrons la manière dont la crise a poussé le milieu culturel et notamment les scènes théâtrales à revoir leurs modes de diffusion, de transmission et de production par la mise en place de dispositifs particuliers.

1. Le cas de la Belgique

La question du théâtre et de son intégration dans la société a dû être repensée depuis mars 2020. En effet, le confinement a mis à l'arrêt tout un secteur et le théâtre n'a pas dérogé à la règle. Cet art de la scène reposant sur la co-présence physique d'un public et de comédiens a

dû s'adapter à la situation ne permettant pas cette co-présence dans un même espace/temps. Confiné, puis déconfiné, mais sous certaines modalités, le secteur a tout de même dû faire avec les mesures spécifiques censées limiter la circulation du virus. Pour maintenir les distances nécessaires à la sécurité de chacun, les théâtres ont mis en place un système de jauge pour limiter le nombre de spectateurs par salle et ont dû inciter leur public à bien respecter toutes les normes sanitaires. Cependant, cette situation n'a été que temporaire et un reconfinement couplé à une fermeture des lieux culturels s'est finalement avéré inévitable. Les différents confinements ont généré un questionnement sur le théâtre et sa place dans la société. Certaines structures ont tenté de trouver des solutions pour pallier l'impossibilité de faire se réunir une salle et son public. On a par exemple vu des grandes salles de spectacles mettre en place un système de captation, ou de diffusion en direct via des plateformes de streaming ou via les réseaux sociaux (Théâtre de Liège, Kaaithheater...). Cependant ces nouveaux modes de diffusion remettent en question la place du théâtre dans la société, sa caractéristique première étant d'être par définition un art vivant, ces solutions à court terme ne peuvent que proposer une « trace » et non un théâtre du réel.

La question du théâtre et de son inscription dans la société s'est donc reposée depuis mars 2020 avec l'arrêt des secteurs des arts de la scène et le confinement. C'est dans le cadre du cours d'« Arts de la scène et société » dispensé à l'université de Liège par Nancy Delhalle que nous avons envisagé les arts de la scène en lien avec la crise du coronavirus. Dans cette optique, nous avons notamment analysé la prise de parole de deux artistes ; Anne-Cécile Vandalem et Fabrice Murgia. La première est une artiste belge dont le travail rayonne à l'international. Elle a notamment pris la parole aux côtés de Fabrice Murgia sur la crise actuelle dans un article paru en mai 2020 dans le journal *Le soir*. L'article met en avant le fait que pour les deux artistes, la crise a notamment montré un manque de considération certain de la part des gouvernements pour le milieu culturel². Pour pallier cette problématique, chaque artiste tente par ses propres moyens de trouver des solutions, et cela met, selon Anne-Cécile Vandalem, en exergue un paradoxe, car d'un côté on observe une division du monde culturel, mais aussi une mobilisation, notamment du milieu du spectacle vivant. Dans l'article, l'artiste prône une mise en place de mesures économiques qui pourraient permettre aux artistes et acteurs du milieu des

² Réflexion menée dans le cadre du cours d'« Arts de la scène et société » de Nancy Delhalle à l'Ulg en 2020 à partir du positionnement de Cécile Vandalem et Fabrice Murgia dans l'article de Jean-Marie Wynants « Des mesures pour la culture jusqu'à la fin du Covid-19 », in *Le Soir Plus*, 10 mai 2020. Disponible en ligne via <https://plus.lesoir.be/299942/article/2020-05-10/anne-cecile-vandalem-et-fabrice-murgia-des-mesures-pour-la-culture-jusqua-la-fin>, page consultée le 12/02/2021

arts vivants « de travailler et d’imaginer de nouvelles formes »³. En effet, il faut repenser les modes de production et pour cela « réinventer les espaces et d’autres façons de rencontrer les publics »⁴. Les artistes se posent notamment la question sur le long terme, de savoir comment prévoir des programmations par l’expérimentation et la mise en place de formes novatrices pour pouvoir continuer à rencontrer le public. Pour Fabrice Murgiat « un travail de fond, de recherche, est indispensable »⁵. C’est donc dans cette optique que certaines salles belges ont installé des dispositifs, notamment par le biais des moyens technologiques pour maintenir une partie de leur programmation. Nous analyserons ces dispositifs dans la dernière partie de notre travail, consacrée à l’analyse de l’utilisation de différents dispositifs et de leurs effets sur le public.

Cette réflexion lors du cours d’ « Arts de la scène et société » donné par Nancy Delhalle l’a amené à mettre en exergue le fait que lors de la crise sanitaire, le théâtre semble apparaître comme une échappatoire à la réalité. L’art en général, et le théâtre permettraient de fuir les contraintes du quotidien et de rêver pendant le court moment d’une pièce ou d’une danse. Il y a donc eu une mise en avant de l’humain et de la relation entre théâtre et spectateur. Cette constatation permet de repenser la question du rapport au théâtre et de son public. Le relationnel est un point fondamental, surtout aujourd’hui, et permet d’expliquer les dispositifs et l’analyse des spectacles, dans lesquels le corps devient une problématique car non présent en « direct »⁶.

2. Les dispositifs de diffusion mis en place en Belgique... et ailleurs

Une grande majorité des théâtres a dû annuler ses spectacles. Cependant, certaines programmations ont pu être adaptées et les théâtres ont proposé des spectacles en ligne. C’est le cas par exemple du Théâtre de Liège, qui prévoit chaque année un festival nommé *Impact*⁷ et qui place au centre de ses problématiques la question des nouvelles technologies. Le projet est notamment construit sur la collaboration entre le milieu « de la culture, de la recherche, de l’entreprise et de la formation »⁸. Il s’intéresse à la création artistique contemporaine et à son caractère transdisciplinaire et les spectacles qui le composent mettent donc en avant ces thèmes.

³ Ibid.

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

⁶ Réflexion menée dans le cadre du cours d’ « Arts de la scène et société » de Nancy Delhalle à l’Ulg en 2020.

⁷ IMPACT: “*International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies*”

⁸ Théâtre de Liège, disponible en ligne via <https://theatredeliège.be/impact/> page consultée le 18/02/2021.

Cependant, pour la saison 2020, le festival a fait le pari de devenir 100 % digital pour répondre aux problématiques actuelles et ses spectacles se sont donc déroulés en ligne. Nous en analyserons certains dans la dernière partie de notre mémoire et tenterons de découvrir comment, par les dispositifs utilisés, le festival a réussi ou non à intégrer le public et à garder un lien avec les spectateurs malgré la distance. Jonathan Thonon, coordinateur d'*Impact* explique que le confinement a conduit l'équipe du Festival à annuler le projet. Le Théâtre de Liège a donc mis en place cette édition digitale qui serait accessible en ligne pour tous depuis n'importe quel endroit. Cela a permis d'innover et de ne pas dénaturer le Festival. Il y a donc eu des spectacles en streaming, ou filmés par exemple, mais aussi des expériences immersives, avec « des spectacles pensés pour le digital et pour être vécus à distance »⁹. Ce renouvellement permet d'ouvrir les possibilités à différentes formes dans le milieu des arts de la scène, tout en gardant du lien avec le public.

Une partie de la programmation du Théâtre du Liège en dehors du festival *Impact* a cependant été annulée, mais des spectacles ont tout de même pris place en ligne. Le Kaaitheatre lui, annonce sur sa page qu'il se concentre sur les programmes en ligne, ainsi que les podcasts. C'est le cas aussi du Beursschouwburg Theater qui propose des conférences en ligne et quelques performances, telles que celle de Wedntknwyet, *Just Imagine* sous la forme d'un podcast, que nous analyserons dans la suite de notre travail. Le Théâtre national de Belgique a lui aussi annulé une partie de sa programmation. Seuls certains concerts ont été adaptés pour être diffusés en *live*. Dans les autres pays aussi, on a vu des théâtres trouver des solutions innovantes pour maintenir une programmation permettant de garder le lien entre le public et les comédiens. Le Grütli de Genève a par exemple mis en place un système de diffusion via le réseau de visioconférence Zoom, avec des artistes qui ont repensé et revisité leurs spectacles dans le cadre du projet *Go, Go, Go*. La version 2021 se distingue par le fait qu'elle ne met pas en place un simple live streaming, mais des « salles virtuelles ». Le spectateur doit par exemple indiquer de la main à la caméra le numéro de la salle dans laquelle il souhaite se rendre. Des gens réels accueillent donc les spectateurs en les transférant vers la « salle virtuelle » qui leur permettra de visionner le spectacle choisi. Il y a aussi possibilité d'interactions dans une salle qu'ils ont appelé « foyer » et où les spectateurs peuvent discuter entre eux. Certains spectacles

⁹ Jonathan Thonon, interview réalisée par Edith Bertolet à l'occasion du Festival *Impact*, au Théâtre de Liège le 14/11/2020, disponible en ligne via <https://theatredeliège.be/actualite/impact-100-digital-bilan/>, page consultée le 20/02/2021.

du projet tel que *In Situ (n'existais pas)*¹⁰ utilisent des dispositifs spécifiques. Dans le cas de ce spectacle, la comédienne interroge chacun des spectateurs individuellement via un système de visioconférence sur Messenger sur le thème de leur rapport à la maison et à l'intime. Les discussions sont enregistrées et pourront peut-être servir, selon Ronan de la chaîne Youtube *Ronan au théâtre* qui relate son expérience, dans un spectacle futur¹¹.

Une récente vidéo YouTube de l'utilisateur *Ronan au théâtre* interroge d'ailleurs les théâtres du monde entier sur leur situation face au covid¹². Cette vidéo met en exergue le fait que la situation a été similaire dans beaucoup de pays avec la fermeture des lieux culturels. Cependant, un point important soulevé par les participants aux interviews du youtubeur est que beaucoup de grands théâtres notamment, ont su adapter leur programmation en réalisant des festivals entièrement digitaux et en diffusant leurs spectacles en ligne. C'est le cas par exemple pour le *Princeton French Theater Festival* qui a mis en place une nouvelle édition virtuelle du festival *Seuls en scène 2020*. L'édition virtuelle présentait quelques captations, mais aussi des lectures, des documentaires, etc. D'autres intervenants relatent aussi la mise en place de solutions alternatives qui se sont déroulées en ligne. La majorité des théâtres qui sont restés actifs durant la crise se sont donc dirigés vers ce système de théâtre en ligne avec des spectacles diffusés en direct ou en captation. Il y a donc une sorte de révolution digitale qui a poussé les théâtres à s'adapter et à utiliser les outils disponibles en ligne pour permettre la diffusion de spectacles sous formes diverses.

La crise sanitaire a donc poussé les lieux culturels des quatre coins du monde à adapter leur programmation. Certains festivals comme *Impact* en Belgique ou *Go, go, go* en Suisse ont totalement transposé leur projet pour en faire une version disponible en ligne avec des spectacles diffusés exclusivement en live. On peut observer que les différents lieux culturels ont utilisé de nouvelles formes pour réinventer la diffusion des spectacles. Certains ont misé sur l'utilisation des plateformes de visioconférence comme Zoom ou Messenger pour donner un simulacre du fait d'être ensemble, comme au théâtre. D'autres ont basé leur programmation sur des retransmissions en live via les réseaux sociaux comme Instagram ou YouTube. Dans tous les cas, on voit que les réseaux de communication et les réseaux sociaux apparaissent

¹⁰ *In Situ (n'existais pas)*, Jacqueline Ricciardi, Festival Go Go Go du Grutli de Genève, 2021.

¹¹ Ronan au théâtre (2020). *Du théâtre sur Zoom (GO GO GO au Grutli)*, disponible sur Youtube via <https://www.youtube.com/watch?v=PNxzVXvbyek>, page consultée le 20/02/2020.

¹² Ronan au théâtre (2020). *Tour du monde des théâtres face au covid-19*, disponible sur Youtube via <https://www.youtube.com/watch?v=Y91M8PuTV-o&t=81s>, page consultée le 20/02/2021.

comme des solutions alternatives pour permettre de garder un lien avec le public. L'utilisation de dispositifs technologiques semble être un moyen novateur pour repenser le lien entre les comédiens et les spectateurs. Cependant, cette solution temporaire semble être pour tous seulement une alternative d'appoint qui ne pourrait convenir sur le long terme, notamment à cause de la problématique de la relation et du phénomène d'être ensemble propres au théâtre. Nous analyserons en détail les dispositifs utilisés à l'intérieur d'un corpus de spectacles dans la dernière partie de notre mémoire.

La notion de présence au théâtre a donc été remise en cause durant la crise sanitaire, et des solutions ont été trouvées dans un but de faciliter la diffusion des œuvres et l'interaction avec le public. Nous allons à présent faire un point théorique sur les différentes pratiques qui depuis les années 1960 ont tendu vers un renouvellement des formes théâtrales en mettant au cœur de leurs préoccupations cette notion de présence physique qui aujourd'hui, semble être remise en question.

II. Histoire et états des lieux de la présence au théâtre

1. Historique de la performance des années 1960 jusqu'à aujourd'hui

La performance est un art qui est né dans les années 1960 aux États-Unis d'un mouvement de contestation qui prône un renouvellement des formes théâtrales. En effet, certaines performances en Europe notamment, ont pour ambition dans les années 70 de « changer le monde et d'élargir la définition d'art »¹³. C'est ainsi que le terme est perçu pour Roselee Goldberg « comme désignant une technique d'expression singulière, avec ses repères nouveaux et ses mots ». ¹⁴ Bien qu'il existe déjà des formes artistiques qui en adoptent les codes avant les années 70, Josette Féral précise que le mouvement prône à l'époque une prise de risque prononcée de la part des artistes et des spectateurs, et qu'il refuse la représentation ou encore l'idée de mémoire. ¹⁵ Il est né en réaction au théâtre de texte dominant à l'époque et

¹³ Sylvie Roques et Georges Vigarello. « Enjeux et limites des performances », in *Communications*, 83, 2008. Théâtres d'aujourd'hui, p. 172.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Josette Féral, (1993). « Où en est la performance? Post mortem pour un art bien vivant » in *La recherche littéraire: objectifs et méthodes* sous la direction de Claude Duchet et A. Vachon, XYZ éditeur (Montréal) et Presses Universitaires de Vincennes, p. 289-296. Actes du colloque tenu à Paris en 1991.

cherche à être plus en accord avec son temps et sa société. La pratique intervient aussi bien au théâtre que dans les arts plastiques ou encore dans la danse et la musique. Les artistes y trouvent un nouveau moyen d'expression libérateur et l'arrivée de la performance dans la deuxième partie du XXe siècle permet un renouvellement des pratiques artistiques. Selon Roselee Goldberg (Roques, 2008), le terme désigne un nouveau mode d'expression avec ses outils et ses mots et on en trouverait déjà les prémisses lors de la publication du premier manifeste futuriste en 1909¹⁶.

Au fil du temps, une catégorie de performeurs que Josette Féral définit comme des « théâtraux »¹⁷ ont investi la pratique, leurs intérêts et leurs objectifs évoluant tout de même par rapport à l'esprit que l'on retrouvait dans la performance durant les années 1970. En effet, leur travail se détache de la notion contestataire propre à la performance des années 1960, pour se diriger vers un travail au théâtre fondé sur la présence notamment. Bien que beaucoup de critiques annonçaient la mort de la performance, celle-ci perdure aujourd'hui, et a même tendance à s'institutionnaliser. Cependant, la notion de choc, de nouveauté, ou encore d'étrange qui attirait tant concernant la pratique durant son apogée s'est peu à peu assagie. En effet, l'une des fonctions premières de la performance lors de ses débuts était, en plus de contester l'ordre esthétique établi, de bouleverser la relation du spectateur avec l'œuvre pour le pousser à poser un nouveau regard sur la réalité. C'est dans cette optique que les performeurs prenaient position à travers leurs œuvres en rompant avec les institutions artistiques qui prévalaient jusqu'alors.

Aujourd'hui, le terme de performance semble envahir notre vie quotidienne. Que cela soit dans le domaine des arts qui nous intéresse ici, et plus particulièrement du théâtre, mais aussi celui du sport et du travail en général. Dans le domaine des arts et du théâtre, les représentations dites de performance semblent être synonymes « de productivité, d'innovation et d'informatisation »¹⁸. Cependant, la pratique reste méconnue comparée aux autres arts tels que la musique, la sculpture ou encore les arts visuels et réservée à un public de connaisseurs aguerris. La performance dans le théâtre semble aujourd'hui ne pas répondre à des règles

¹⁶ Roselee Goldberg, *La Performance du futurisme à nos jours* (traduit de l'anglais par Christian-Martin Diebold), Londres, Thames & Hudson, 2001, cité par Sylvie Roques et Georges Vigarello, (2008) dans « Enjeux et limites des performances », in *Communications*, 83, « Théâtres d'aujourd'hui », p.169.

¹⁷ Josette Féral. (1993). « Où en est la performance? Post mortem pour un art bien vivant » in *La recherche littéraire: objectifs et méthodes* sous la direction de Claude Duchet et A. Vachon, XYZ éditeur (Montréal) et Presses Universitaires de Vincennes, p. 289-296. Actes du colloque tenu à Paris en 1991.

¹⁸ Sylvie Roques et Georges Vigarello, « Enjeux et limites des performances », in *Communications*, 83, 2008, « Théâtres d'aujourd'hui », p. 169.

précises, mais se veut souvent définie par les similarités qu'elle génère au fil des représentations. En solo ou à plusieurs, les présentations performatives varient de nos jours de par le nombre de performeurs que l'on peut retrouver sur scène. C'est ainsi que l'on peut assister à un événement avec Marina Abramovic seule, mais à une autre performance dans *Corbeaux*, de Bouchra Ouizguen avec une trentaine de femmes sur scène¹⁹.

Il existe aussi une variabilité des supports utilisés. On retrouve par exemple des performances de Marina Abramovic qui font intervenir un dispositif poussé de rétroprojection vidéo comme dans *Balkan Barock*²⁰, et d'autres où seule sa propre présence suffit comme dans son travail sur le cri avec Ulay. De plus, certaines représentations vont être répétées, travaillées en amont, et d'autres vont être totalement improvisées pour se baser uniquement sur la spontanéité et le hasard de l'instant comme dans *The Artist is present* en 2010²¹.

De nombreuses représentations dites de performance utilisent le corps comme base du spectacle et les éléments matériels plutôt que celui du texte et de la parole. L'innovation réside souvent dans la présence de l'artiste qui cherche à entretenir un certain brouillage des frontières avec le spectateur. Celui-ci se trouve dans une position d'observateur, mais le spectacle l'amène à s'interroger sur la réalité de ce qu'il voit. Le performeur est parfois seul, parfois accompagné, mais réalise un travail sur le geste et sur les actions qui n'ont d'autre but que d'être réalisées dans l'instant, et se valent pour elles-mêmes. Il met donc en jeu son propre corps et s'implique directement dans le hic et nunc. Le performeur d'aujourd'hui « affirme l'individualité au plus extrême de la singularité »²² et joue sur les frontières tangibles entre l'art et la vie, en proposant une expérience qui se revendique vraie et contre le théâtre du faux. Dans le chapitre suivant, nous nous attacherons à voir comment le théâtre s'est imprégné de certaines caractéristiques propres à la performance. Nous décrirons les paramètres qui régissent le théâtre performatif en revenant sur la question du corps et sur la place du performeur au sein de la manifestation.

¹⁹ *Corbeaux* de Bouchra Ouizguen. par la compagnie O., Co-production SCAC de l'Ambassade de France à Rabat, avec le soutien logistique de l'Institut français de Marrakech, Biennale Art in Marrakech, 2014.

²⁰ *Balkan baroque*, de Marina Abramovic, la Biennale de Venise, 1997.

²¹ *The Artist is present*, de Marina Abramovic, MoMA de New-York, 2010.

²² Sylvie Roques et Georges Vigarello, « Enjeux et limites des performances », in *Communications*, 83, 2008, « Théâtres d'aujourd'hui », p. 177.

2. Notion de performance appliquée au théâtre

Vu la diversité de ce qui caractérise le théâtre dit « performatif », ainsi que par sa forme hybride, il semble difficile de donner une définition stable et purement théorique sur le théâtre « performatif ». Cependant, il est possible de lui trouver des traits caractéristiques, esthétiques notamment, que l'on retrouve dans l'art de la performance depuis ses débuts et qui sont réutilisés depuis dans le théâtre « performatif ». Ce type de théâtre se distingue cependant du théâtre de la représentation. En effet, depuis les débuts du théâtre en Occident, le jeu sur scène s'est souvent focalisé sur la représentation du vécu humain. Le théâtre avait notamment pour but de mener à la catharsis du spectateur, théorisée par Aristote, et les images et actes relatés sur scène avaient une signification. De nos jours, la représentation n'est plus privilégiée dans les créations contemporaines, celles-ci préférant se concentrer sur l'expérience théâtrale et spectatorielle. La tendance s'est donc inversée par « les tentatives de déconstruction ou de déstructuration des systèmes symboliques traditionnels »²³ qui tentent aujourd'hui de tendre vers un spectateur qui aurait la possibilité d'être intégré au spectacle par sa propre présence ou de « vivre les présences sur scène plutôt que de les interpréter comme des représentations »²⁴. Il ne s'agit donc plus de représenter un mythe, une histoire ou une légende par le truchement de personnages types, comme le faisait le théâtre grec antique depuis le V^{ème} siècle av.J-C, mais de favoriser la présence du comédien et de travailler sur les sensations et la présence du spectateur. La scène est, en ce sens, vue comme le lieu de « manifestation(s) » qui vise une sortie de l'illusion au profit du réel²⁵.

Le théâtre performatif revêt plusieurs caractéristiques comme son caractère purement provocateur que l'on retrouve dans la performance. En effet, comme nous l'avons déjà décrit précédemment, celle-ci née en réaction au théâtre dominant de l'époque. Elle se veut transgressive dans le sens où elle se différencie de ce qui est fait auparavant en cassant les codes pour coller au plus près d'une société nouvelle. On retrouve dans l'ouvrage de Stéphanie Lemoine et Samira Ouardi ; *Artivisme : art, action politique et résistance culturelle* (Lagouarde, 2018), la notion d'« artivisme »²⁶, qui décrit une forme de performance qui investit

²³ Liviu Dospinescu, « Effet de présence et non-représentation dans le théâtre contemporain », in *Tangence* (88), 2008, p. 47.

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

²⁶ Stéphanie Lemoine et Samira Ouardi, *Artivisme : art, action politique et résistance culturelle*, Paris, Alternatives, 2010, cité par Clément Lagouarde, dans la thèse ; *Le « pour de vrai » et le « vrai » en art*

l'espace public pour faire se rencontrer l'art et l'activisme. Le terme d'« activisme » illustre la notion contestataire et provocatrice qui peut apparaître dans certaines performances. Les auteures qualifient la performance de « spectacle du refus »²⁷ dans le sens où il s'agit pour cet art de tendre à dépasser les règles propres au théâtre comme celles de mise en scène ou d'incarnation pour aller vers un théâtre différent et nouveau. Dans les représentations performatives, on retrouve une certaine tendance à la provocation. Celle-ci n'est pas seulement présente pour choquer, mais revêt divers enjeux importants aux yeux des artistes qui cherchent à dénoncer ou simplement à décrire les critères moraux et les angoisses de leur époque par le biais d'une mise en scène propre au théâtre performatif.

Ainsi, le théâtre « performatif » est lié à la vie et cherche parfois à dénoncer certaines mœurs de la société, mais via d'autres méthodes que celles que l'on retrouve dans le théâtre de la représentation. Il s'agit donc pour les spectacles performatifs d'allier performativité et théâtre pour créer une mise en scène qui permettrait de toucher le public. Il y a donc un vrai enjeu sur le public et la réception spectatorielle, mais qui se détache de ce que l'on peut retrouver dans le théâtre de la représentation. En effet, contrairement à ce que l'on trouve dans le théâtre de la représentation, la performance cherche à toucher le public par d'autres moyens. Le public intègre donc une expérience, qui lui permet ou non de s'interroger, et d'aller plus loin par la suite sur des questions qui le concernent directement. Dans *A la rencontre de la provocation*, Gilbert Turp décrit l'art de la provocation comme « un désir artistique de provoquer la rencontre » cette dernière devenant « subversive quand elle ajoute au scandaleux une portée qui rallie »²⁸. Selon l'auteur, le théâtre performatif se donnerait donc pour but de faire se rejoindre un public et des questionnements à travers une présentation qui s'apparente à un art du vrai, c'est-à-dire la mise en place d'actions réelles qui recherchent l'authenticité contre le « faux » du théâtre. Pour cela, le performeur va construire son spectacle en s'éloignant de la conception de personnage traditionnel. Il va travailler sur l'effet de présence et sur ce que Marc-André Houde, en reprenant le terme de Gregory Battcock et Robert Nickas, nomme le « non acting »²⁹. Ce terme illustre notamment le fait de ne pas jouer, ou un minimum, pour coller au plus près de la réalité et pour brouiller les frontières entre le jeu et la vie.

performance. Fiction Vs trace, Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2018, p. 34.

²⁷ Ibid.

²⁸ Gilbert Turp, « À la rencontre de la provocation » in *Jeu*, n°135, 2010, p. 75.

²⁹ Marc-André Houde, (2016). *Performance et théâtre dans trois productions de Momentum* (2005-2012). Mémoire. Trois-Rivières, Université du Québec à Trois-Rivières, disponible en ligne via <http://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/7847/1/031262109.pdf>, page consultée le 03/05/21, p. 17.

Une partie significative du théâtre contemporain s'éloigne du théâtre fondé sur le texte pour se baser sur l'écriture scénique. Dans cette conception, le texte n'est plus l'élément qui prime et peut même être relégué au second plan derrière d'autres éléments de mise en scène tels que le son ou la lumière. Le théâtre contemporain, de la présence notamment, est donc marqué par la diversité et le mélange des éléments artistiques qui se croisent. En effet, faisant le choix de s'éloigner de la primauté du texte, il fait souvent entrer des éléments venant d'autres arts comme la musique ou encore les arts visuels³⁰ et revêt ainsi un caractère pluridisciplinaire. De nombreux artistes vont transgresser les conventions du théâtre dramatique, telles que la primauté du texte, la représentation, l'illusion du réel, etc. en proposant un dispositif scénique qui intègre des nouvelles technologies ou encore les arts plastiques à la représentation. Hans Thies Lehmann (Bouko, 2010) décrit ces traits « postdramatiques » en termes d'apparition de formes nouvelles qui redéfinissent un nouveau rapport entre la représentation et la performativité, avec une prédominance de l'image sur le texte, et l'exploitation de la matérialité du spectacle ou encore la déconstruction du personnage au profit du performeur.³¹ La question du signe théâtral apparaît comme importante dans la compréhension du théâtre postdramatique. En effet, le signe dans le théâtre postdramatique est décrit comme « opaque »³² pour Ubersfeld (Bouko, 2010), contrairement au signe dramatique qui lui est « transparent ».³³ Le signe opaque signifie qu'il n'y a pas de référence à un sens précis, mais plutôt à quelque chose de caché et mystérieux, contrairement au signe transparent dont la signification paraît claire et limpide. Cette question du signe apparaît d'ailleurs comme un élément important concernant la réception spectatorielle. En effet, le spectateur reçoit plusieurs signes extra et intra scéniques lors d'une représentation. Il doit ensuite assembler ces signes pour en faire ressortir le sens.

3. Performance/performativité et théâtre performatif

Depuis quelques années, on voit naître différents termes qui s'attachent à décrire la performance au théâtre. De performance à théâtre performatif, la frontière semble mince entre les différentes appellations et un point semble nécessaire pour réussir à les différencier.

³⁰ Se référer au point sur l'interdisciplinarité dans la performance.

³¹ Hans-Thies Lehmann, *Le Théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002, cité par Catherine Bouko dans *Théâtre et réception : le spectateur postdramatique*, Peter Lang, 2010, p. 13.

³² Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre*, tomes II et III, Paris, Éditions sociales 1997, cité par Catherine Bouko dans *Théâtre et réception : le spectateur postdramatique*, Peter Lang, 2010, p. 14.

³³ Ibid., p. 14.

3.1. Performance

Josette Féral fait coïncider l'apparition de la performance avec la modernité, notamment pour sa promiscuité avec la théorie. En effet, la théorie serait l'une des bases sur lesquelles s'est érigée la performance et permettrait d'expliquer ses objectifs et ses modalités. Pour cela, il s'agirait de définir la performance par son opposition aux traditions artistiques. Concernant cette opposition, la performance s'opposerait à la tradition théâtrale notamment pour son refus de la représentation, pour privilégier l'ici et maintenant du spectacle. Elle prônerait aussi un refus de la trace, c'est à dire de toute documentation, ou trace de présence d'une représentation et s'opposerait ainsi au merchandising de l'art. Peu à peu, le terme de performance a migré pour finalement être utilisé jusque dans notre vie quotidienne, et ne se cantonne plus aujourd'hui à l'esthétique et aux arts.

Schechner (Féral, 2013) classe la performance en huit types, qui concernent les œuvres artistiques que l'on peut nommer rituels, mais aussi « des actions quotidiennes, sportives, religieuses, ou relatives à un contexte particulier »³⁴. Le point commun de ces catégories serait selon J. Féral le jeu et par extension le rituel. La performance serait faite de diverses actions qui ont lieu, se font, se montrent et s'exposent.³⁵ Dans l'art, ce terme correspondrait à une volonté des artistes à montrer une certaine matérialité, une certaine présence à travers les actions réalisées, parfois en reléguant le texte de théâtre à un simple paramètre pour se concentrer sur la présence physique du performeur.

3.2. Performativité

Le deuxième terme dégagé par Schechner (Féral, 2013) est celui de la performativité. Celle-ci pourrait avoir lieu dans n'importe quelle action ou événement à partir du moment où la possibilité de reconnaître un potentiel performatif serait présente dans cette action. Le concept est donc large et semble difficile à appliquer au domaine artistique. C'est Derrida (Féral, 2013) qui permet d'élargir la définition pour l'appliquer au champ artistique. Il établit en effet que l'action de performance se suffit à elle-même qu'elle réussisse ou non. Ici, entrent en jeu le risque et la possibilité d'échec qui deviennent des caractéristiques de la performativité

³⁴Josette Féral, « De la performance à la performativité » in *Communications*, 92(1), 205-218, 2013. doi:10.3917/commu.092.0205, p. 205.

³⁵ Ibid., p. 206-207.

même.³⁶ Cela permet d'étendre la définition à un contexte plus large que le seul domaine linguistique. En effet, la performativité peut à présent s'appliquer dans divers domaines ; artistiques ou non.

La performativité montre le changement d'identité opéré depuis les années 70 dans le domaine culturel. L'intérêt n'est plus seulement dans les textes, mais dans les actions, dans les happenings, etc. La performativité consiste toujours en une production qui est une expérience « d'une situation d'énonciation ici et maintenant ».³⁷ Pour Josette Féral, les termes de performance et de performativité ne peuvent s'utiliser dans le même sens, et la performativité est « ce qui permet de lire en toute représentation une activité unique et en perpétuel mouvement chaque fois qu'elle a lieu ».³⁸

3.3. Théâtre performatif

À côté des termes de performance et de performativité, il existe aussi une troisième expression qui est celle de « théâtre performatif », que Patrice Pavis conseille d'utiliser avec précautions³⁹. En effet, pour l'auteur, mieux vaut distinguer théâtre et performance, qui sont deux notions relatives à des pratiques distinctes. Pour lui, le théâtre renvoie à l'idée de mise en scène et de représentation scénique, tandis que la performance est une mise en action qui peut intervenir aussi bien dans les spectacles que dans la vie quotidienne. L'expression de théâtre performatif pourrait correspondre à un concept qui « engloberait les décroissements disciplinaires du théâtre et des arts vivants »⁴⁰. Il serait à relier avec la notion d'interdisciplinarité.⁴¹

Des éléments appartenant au théâtre performatif peuvent aussi être vus dans le travail, antérieur au genre, de Bob Wilson et ses représentations niant la fiction, la narration, au profit d'une série d'expérimentations sur le temps, l'action et le corps. Il y a, dans le travail de l'artiste

³⁶ Ibid., p. 210.

³⁷ Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, 2^{ème} Edition, Armand Collin, 2018, p. 264.

³⁸ Josette Féral, « Les Paradoxes de la Théâtralité » in *Théâtre/Public*, Paris, n. 205, 2012, p. 8-11. (Entre-deux. Du théâtral et du performatif).

³⁹ Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, 2^{ème} Edition, Armand Collin, 2018, p. 264.

⁴⁰ Marie Christine Lesage, « Arts vivants et interdisciplinarité : l'interartistique en jeu » in *L'Annuaire théâtral*, (60), 2016, 13-25. <https://doi.org/10.7202/1050919ar>, page consultée le 09/08/2020.

⁴¹ Se référer au point sur l'interartistique.

la présence de la notion d'échec. Cette notion induit une possibilité de ratage. En effet, l'artiste réalise un travail théâtral en amont du spectacle qui fait que tout est prévu. Les artistes savent donc où ils doivent aller, comment la réalisation va se dérouler, etc. Si cela se déroule autrement ou qu'un accident arrive, on peut parler d'échec. En revanche, lors de performances, cette notion d'échec reste peu présente car le performeur ne sait pas à l'avance où il va et ce qui va se passer. Le théâtre performatif joue sur la présence de l'acteur sur le plateau, il y a un travail sur le présent et sur l'espace-temps commun au public et à l'acteur que l'on retrouve dans la performance à proprement parler.

Josette Féral (Delhalle, 2017) a caractérisé l'influence de la performance sur le théâtre en nommant leur croisement comme « performatif ».⁴² Dans son ouvrage *Théories et pratique du théâtre : au-delà des limites*, elle précise que le théâtre a bénéficié de la performance dans le sens où il s'est imprégné de ses éléments fondateurs. Il en a donc repris certains codes tels que l'apparition du performeur, la primauté de l'action sur la représentation ou encore la relégation du texte au second plan⁴³. Ces divers éléments permettent selon Josette Féral de construire ce qu'elle nomme « théâtre performatif », terme que nous utiliserons dans notre travail dans le sens pensé par Josette Féral.

4. Paramètres et dispositifs utilisés pour un « théâtre performatif »

Un spectacle de performance se veut authentique, au plus proche du réel et tente de repousser la représentation, voire de la nier, au profit de l'expérience. Depuis les débuts du théâtre, le spectateur a l'habitude d'assister à quelque chose de reconnaissable, et il s'attend à ce que les divers paramètres présents lors d'une représentation théâtrale entrent en jeu à la vue des conventions qui régissent le théâtre. Préparé à voir prendre vie un texte de théâtre qu'il connaît ou non, le spectateur s'assoit face à une scène, qui bien sûr a évolué au cours du temps, mais qui, depuis ses débuts, sépare le spectateur des acteurs qui vont évoluer devant lui. La présence du 4^e mur à un moment historique du théâtre lui assure un divertissement duquel il sera pourtant exclu en partie. Avec le théâtre performatif, on assiste à un renouvellement des paramètres qui régissaient le théâtre. Beaucoup d'artistes choisissent une autre voie qui remet en cause et transgresse ce que le spectateur connaît. Les études mettent en évidence la présence

⁴² Josette Féral, *Théorie et pratique du théâtre : Au-delà des limites*, Montpellier, L'Entre-temps, 2011, cité par Nancy Delhalle dans *Théâtre dans la mondialisation. Communauté et utopie sur les scènes contemporaines*, Théâtre Société, Presse universitaire de Lyon, p. 11.

⁴³ Ibid.

de trois éléments principaux dans les spectacles performatifs. On retrouve en effet la notion de présence, mais aussi celle d'espace et de temps.

4.1. La question du texte

Le théâtre performatif réutilise certains codes présents dans la performance, qui étaient réservés aux avant-gardes, et s'élève peu à peu en parallèle du théâtre dramatique. La remise en cause des textes de répertoire est un élément important de l'histoire de la pratique. En effet, le théâtre performatif relègue le texte au second plan et met en avant un théâtre ne cherchant plus à représenter un texte. Les arts performatifs nient la représentation d'un texte et vont donc bouleverser la fonction et sa place dans la représentation théâtrale. En effet, on voit naître nombre de spectacles qui se construisent comme le précise Joseph Danan « sans récuser nécessairement le texte », mais qui « court-circuitent la pièce de théâtre »⁴⁴. Ces spectacles privilégient des éléments qui ne font pas partie de la mise en scène d'une œuvre avec un texte préexistant. Plus que cela, la pratique s'élèverait même en contre-courant de la conception développée par Henri Gouhier (Danan, 2013) selon laquelle le théâtre serait un « art à deux temps »⁴⁵, constitué d'un texte et de sa mise en scène.

Les performances au théâtre se fondent sur l'effet de présence, le texte devenant un élément parmi d'autres. Dans *Inferno* de Romeo Castellucci par exemple, le texte est peu présent et se compose seulement de quelques phrases ou mots. Les quelques matériaux textuels utilisés prennent place au sein d'un ensemble constitué d'éléments scéniques tels que la lumière ou le son. Pour Joseph Danan, il faut dissocier texte et dramaturgie, car « il peut y avoir du texte sans dramaturgie (...) et de la dramaturgie sans texte »⁴⁶. Romeo Castellucci représente l'enfer de Dante sans prendre pour base concrète le texte originel de Dante. Au contraire, la dramaturgie vient, comme le précise Joseph Danan, de l'organisation sur scène de plusieurs éléments scéniques qui participent à construire l'enfer de Dante. Les éléments ne s'attachent pas à expliciter le récit de Dante dans la représentation de Romeo Castellucci, car l'accent est

⁴⁴ Joseph Danan, *Entre théâtre et performance : la question du texte* [Format Kindle], Actes Sud, collection Apprendre, 2013, emplacement 318 sur 1482.

⁴⁵ Henri Gouhier, *Le Théâtre et les arts à deux temps*, Flammarion, 1989, cité par Joseph Danan, *Entre théâtre et performance : la question du texte* [Format Kindle], Actes Sud, collection Apprendre, 2013, emplacement 353 sur 1482.

⁴⁶ Joseph Danan, « Écriture dramatique et performance », in *Communications*, 92(1), 183-191, 2013, <https://doi.org/10.3917/commu.092.0183> page consultée le 03/05/2021, p. 184.

mis sur l'événement scénique de l'ici et maintenant. Contre cette primauté du texte, de nouvelles formes s'élèvent donc peu à peu, telles que les improvisations par exemple.

4.2. L'interartistique

Depuis la fin du 20^e siècle, le terme d'interdisciplinarité s'est étendu dans le milieu des arts, qu'ils soient vivants ou visuels. Cependant, il semble nécessaire de distinguer le terme d'interdisciplinarité de celui d'interartistique. En effet, dans un article paru dans l'*Annuaire théâtral* de 2016⁴⁷, Marie-Christine Lesage explique qu'il est possible d'envisager l'interdisciplinarité d'un point de vue théorique ou bien d'un point de vue pratique, domaine qui nous intéressera ici⁴⁸. L'interdisciplinarité serait selon Patrick Pavis « une confrontation de disciplines constituée, de méthodologies et de théories provenant d'horizons épistémologiques différents »⁴⁹. En revanche, le terme d'interartistique correspondrait à « la rencontre de plusieurs arts à l'intérieur de la représentation théâtrale ou de la performance »⁵⁰. C'est ainsi que nous utiliserons dans le cas du théâtre performatif le terme d'interartistique pour parler des arts qui s'entrecroisent lors d'un spectacle. L'interartistique s'attache à repousser les frontières qui tendent à séparer les arts et à bousculer et interroger les normes qui régissent les cadres disciplinaires. Le terme relève d'un processus de création qui diffère selon l'artiste ou le collectif. Marie-Christine Lesage précise par exemple qu'un artiste peut décider d'utiliser plusieurs pratiques ou moyens artistiques dans son projet. Mais il se peut aussi qu'un projet se forme en réunissant des artistes d'horizons différents⁵¹. Il existe donc une multiplicité de formes interartistiques qui engendrent des pratiques performatives diverses.

Les spectacles contemporains tendent vers un décloisonnement des arts, les artistes envisageant la scène théâtrale comme un « dispositif expérientiel »⁵² non plus seulement réservé aux metteurs en scène, mais comme un lieu permettant l'exploration et la recherche mettant en commun les potentialités de chaque discipline. Certains artistes choisissent donc la voie de

⁴⁷ Marie Christine Lesage, « Arts vivants et interdisciplinarité : l'interartistique en jeu », in *L'Annuaire théâtral*, (60), 2016, 13–25. <https://doi.org/10.7202/1050919ar>, page consultée le 09/08/2020.

⁴⁸ Marie Christine Lesage, « Arts vivants et interdisciplinarité : l'interartistique en jeu », in *L'Annuaire théâtral*, (60), 2016, 13–25. <https://doi.org/10.7202/1050919ar>, page consultée le 09/08/2020.

⁴⁹ Patrice Pavis, « Les études théâtrales et l'interdisciplinarité » in *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 29, 2001, p. 13-27.

⁵⁰ Ibid., p. 14.

⁵¹ Marie Christine Lesage, « Arts vivants et interdisciplinarité : l'interartistique en jeu » in *L'Annuaire théâtral*, (60), 2016, 13–25. <https://doi.org/10.7202/1050919ar>, page consultée le 09/08/2020, p. 22.

⁵² Ibid., p. 21.

l'hybridité, en construisant des spectacles mélangeant les arts visuels, des nouveaux médias, et les arts vivants. Ainsi, les pratiques contemporaines s'éloignent de la mise en scène du XXe siècle pour se diriger vers quelque chose de moins aisé à classifier et à définir.

4.3. La place du corps et l'effet de présence

Le théâtre de la présence est un art qui exploite notamment les possibilités du corps et ses limites pour ainsi tenter de les dépasser à travers l'espace et le temps. Le corps se vide de toute émotion subjective, et expression. Il ne communique plus, mais fait partie d'un processus plus large, d'une expérimentation. Une des représentantes de la performance, qui exploite cette notion de présence, se nomme Marina Abramovic. Son œuvre *Rythm 0* illustre bien cette notion de lâcher-prise du corps. En effet, dans cette présentation, on voit l'artiste laisser le public agir sur son corps. Marina Abramovic se tient debout dans l'espace ; à côté d'elle, une table est recouverte de plusieurs objets (plumes, fleurs, couteau, pistolet, etc.). Les spectateurs peuvent utiliser ces objets sur le corps de l'artiste. Au début de l'expérience, les spectateurs semblent adopter un comportement respectueux, mais peu à peu certains vont mutiler le corps de la performeuse, l'un d'entre eux ira même jusqu'à pointer l'arme chargée vers son corps. Dans ce contexte, le corps de l'artiste doit dépasser ses limites, et pour l'art, l'artiste doit se vider de toute émotion subjective. Le spectacle est retourné sur le public, qui lui aussi s'engage dans le processus. Il fait en effet partie de l'expérience et est intégré au dispositif. Il a le choix et dispose entièrement pendant ces quelques heures du corps de l'artiste. Marina Abramovic réintègre le public dans l'expérience et par cet aspect, promeut la non-reproductibilité de la performance qui a lieu seulement dans un certain espace-temps avec une mise en avant et une mise en danger du corps qui devient objet et lieu de l'expérience.

Dans une performance, la notion de personnage n'est pas présente, le performeur n'incarne pas. On parle seulement de corps, ou de figures. C'est le corps qui va fonder les performances, et se présente dans un état premier. La notion de mise en danger du corps est un élément récurrent des performances au théâtre. Déjà en 1971, avant l'arrivée du théâtre performatif, l'artiste Chris Burden réalisait une performance pour laquelle il demandait à un partenaire de lui tirer dessus à moins de cinq mètres de distance, frôlant ainsi la mort. L'artiste

considérerait le danger « comme une expérience artistique »⁵³ et désirait « banaliser l'horreur pour la rendre plus réelle »⁵⁴. Plus récemment, dans *Inferno*⁵⁵ de Romeo Castellucci, le performeur est enfermé dans une camisole, livré à des chiens qui se jettent sur lui. Le corps de l'acteur est mis à rude épreuve et mis en danger. Il y a un travail sur la présence même du corps de Castellucci sur le plateau, qui se livre à l'expérience et teste ses propres limites. L'artiste prend un risque qui est bien évidemment calculé à l'avance, car l'acte a été répété au préalable, mais l'effet sur le spectateur est bien présent. En effet, les aboiements des chiens résonnent dans l'espace du palais des papes et la tension est bien réelle pour le public. Dans cette performance, il y a une mise en jeu de l'intégrité physique de l'artiste lui-même. Plus tard dans la représentation, on assiste à un parterre de corps de figurants, qui roulent sur la scène. Ici aussi, il y a une mise en avant du corps, et même d'une multiplication de corps qui ne représentent rien sinon une « masse humaine dans laquelle les individus se fondent »⁵⁶. Cette scène apparaît comme une métaphore du fleuve des enfers de Dante. Peu à peu les corps vont ensuite se relever, ils redeviennent des unités, détachés de la masse dans laquelle ils s'étaient fondus. Les corps se livrent dans un face à face entre acteurs et spectateurs, qui fait valoir la présence de l'instant et s'attache à renforcer les sensations.

La nudité du corps est elle aussi utilisée dans de nombreuses performances. Déjà dans *les Anthropométries*⁵⁷ d'Yves Klein en 1957, les corps nus étaient transformés en pinceaux vivants et les modèles enduits de peinture servaient de décor à la toile. Plus tard, on peut noter une rupture avec les artistes eux-mêmes qui utilisent leurs corps nus pour leurs performances. À ce titre, en 1977, la performance *Le Cri*⁵⁸ de Marina Abramovic et d'Ulay apparaît comme un bon exemple. Les artistes se tiennent nus, face à face dans un étroit passage de l'entrée de la galerie d'art moderne de Bologne en Italie. Le public devait donc passer dans l'espace et se glisser entre les corps nus pour accéder au musée. L'expérience avait fait grand bruit à l'époque et avait dérouté de nombreux spectateurs.

⁵³ Juliette Pousson, « Crucifié, blessé par balle... Les performances les plus folles de Chris Burden » in *L'OBS*, 13 mai 2015, disponible en ligne via : <https://www.nouvelobs.com/culture/20150513.OBS8917/crucifie-blesse-par-balle-les-performances-les-plus-folles-de-chris-burden.html>, page consultée le 07/11/2020.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ *Inferno*, Romeo Castellucci, Festival d'Avignon, Palais des Papes, Cesena, Création 2008.

⁵⁶ Joseph Danan, *Entre théâtre et performance : la question du texte* [Format Kindle], Actes Sud, collection Apprendre, 2013, emplacement 471 sur 1482.

⁵⁷ *Anthropométries*, Yves Klein, Centre Pompidou, 1957.

⁵⁸ *AAA-AAA, Breathing in / Breathing out*, Marina Abramovic et Ulay, 1977.

L'exploitation du corps des artistes est ainsi liée à ce que Josette Féral nomme « l'effet de présence »⁵⁹ et qui sera aussi courant dans les productions de théâtre performatif. Josette Féral définit l'effet de présence par la possibilité d'absence. En effet, « il ne peut y avoir de présence que si les corps sont là, mais que l'on sait en même temps qu'ils pourraient ne pas l'être »⁶⁰. Par la suite, elle décrit les différentes modalités qui régissent l'effet de présence. Elle précise que « c'est l'alternance de ces moments de présence et d'absence qui créerait l'effet de présence ».⁶¹ L'effet de présence est notamment créé par l'illusion du spectacle et le « faire comme si »⁶² l'espace du spectateur réel et celui virtuel de l'action interagissaient. Dans le théâtre, l'effet de présence se référerait directement à l'acteur et à sa présence. Josette Féral parle d'un « être au présent »⁶³ qui permettrait de renforcer la notion de présence quotidienne et de l'appliquer à l'artiste. L'effet de présence se définit donc par la présence d'un corps qui agit dans son environnement. L'auteure analyse ensuite l'effet de présence par rapport à son apport dans les travaux de différents metteurs en scène. En effet, certains metteurs en scène verront cette capacité comme une qualité, un état parfois non intentionnel (comparable au charisme par exemple), tandis que pour d'autres, l'effet de présence est le résultat « d'une technique maîtrisée » et d'une « cohérence entre le corps d'un acteur, son visage, son système phonique et son imagination » comme le précise Jean Pierre Vincent.⁶⁴ Cependant, le point commun dégagé par Josette Féral par rapport aux travaux des différents metteurs en scène est la présence de la notion d'engagement, de don de soi et de vérité⁶⁵, qui implique selon Richard Schechner (Féral, 2012) « le déséquilibre » et « la mise en danger »⁶⁶.

4.4. L'espace-temps

4.4.1. L'espace

Le théâtre au sens traditionnel du terme est établi comme le lieu où l'on voit, par ses racines grecques *theatron*. C'est donc le lieu d'où les spectateurs regardent la pièce. Le

⁵⁹ Josette Féral, (dir.), *Pratiques performatives: Body Remix*. Nouvelle édition [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2012, (généré le 05 août 2020). Disponible sur Internet: <<http://books.openedition.org/pur/80687>>, p.11.

⁶⁰ Ibid., p. 11.

⁶¹ Ibid., p. 39.

⁶² Ibid., p. 12.

⁶³ Ibid., p. 34.

⁶⁴ Ibid., p. 39.

⁶⁵ Ibid., p. 27.

⁶⁶ Ibid., p. 27.

dispositif en lui-même du théâtre est donc un lieu qui rassemble spectateurs et artistes. Ces lieux dédiés au théâtre ont varié au cours du temps et des localisations. Du théâtre antique grec du Ve siècle au théâtre à l'italienne au XIXe siècle en Italie, les représentations ont souvent eu leurs propres lieux dédiés. Cependant les spectacles performatifs commencent à prendre place dans des lieux extérieurs au théâtre. Les artistes investissent les musées, les galeries d'art ou encore les organismes culturels et les festivals. Les spectacles peuvent avoir lieu n'importe où, autant dans des théâtres que « hors les murs »⁶⁷ pour reprendre l'expression de Bruno Péquignot, c'est à dire dans la rue ou dans des lieux de la vie quotidienne. C'est ainsi que certaines des plus grandes performances historiques ont investi des lieux différents des théâtres que l'on connaissait. Marina Abramovic en 2010 effectue sa performance *The Artist is Present* au MoMa de New York. L'artiste Romeo Castellucci lui, investit le Palais des papes d'Avignon et utilise les caractéristiques de l'édifice lui-même comme éléments d'écriture pour sa performance, comme l'avaient déjà fait certains artistes passés sur cette scène avant lui. On peut aussi retrouver des performances moins connues, mais qui s'installent elles aussi dans des lieux éloignés du théâtre traditionnel. Par exemple, la performance *X-fois gens chaise* des deux artistes allemands ; Hiesl et Kaiser⁶⁸ se déroule dans la rue. Elle a pour but d'avoir un impact direct sur les passants qui deviennent spectateurs lorsqu'ils lèvent la tête et observent les performeurs assis sur des chaises accrochées sur les façades des maisons.

Dans son ouvrage *Entre théâtre et performance : la question du texte*, Joseph Danan relate son expérience personnelle de la pièce *Je pensais vierge, mais en fait non*. Il y explique avoir assisté à la représentation au plus près des performeurs, dans un immeuble de Paris. La pièce dans laquelle se déroule la performance s'avère donc être l'espace clos d'une cuisine/salon. Selon l'auteur, les spectateurs sont assis sur le canapé ou adossés au mur et sont rassemblés dans la promiscuité du lieu quotidien. L'espace apparaît comme un élément complètement extérieur au théâtre. L'auteur précise « Nous ne sommes pas au théâtre. Nous sommes dans un appartement, dans la lumière du jour, sous l'ampoule, nue aussi, qui pend au plafond »⁶⁹. Les conditions sont donc les mêmes que dans la vie réelle, pas d'artifices ou de lumière artificielle. Les éléments du décor sont les vrais éléments de la performance et étaient

⁶⁷ Bruno Péquignot, « De la performance dans les arts: Limites et réussites d'une contestation » in *Communications*, 92 (1), 2013, 9-20. <https://doi.org/10.3917/commu.092.0009>

⁶⁸ Angie Hiesl et Roland Kaiser, « Une performance pour contempler le troisième âge », *Artv*, 2020, disponible en ligne sur <https://www.artv.tv/fr/videos/100600-000-A/une-performance-pour-contempler-le-troisieme-age/>, page consultée le 19/08/2020.

⁶⁹ Joseph Danan, *Entre théâtre et performance : la question du texte* [Format Kindle], Actes Sud, collection Apprendre, 2013, emplacement 553 sur 1482.

présents antérieurement à celle-ci ; une cheminée, une table, etc. Pour l'artiste, il est difficile de pouvoir employer le mot « théâtre », car pour lui, l'expérience a eu lieu dans le réel. L'expérience décrite par l'auteur nous montre que les espaces peuvent en partie contribuer à brouiller les frontières entre spectacle et réalité.

4.4.2. *Le temps*

La performance théâtrale inclut les caractéristiques temporelles du théâtre dans le sens où elle a lieu ici et maintenant, devant des spectateurs. Cependant, dans le théâtre de la représentation, le temps est le temps de l'illusion, de la fiction. Le spectateur peut, durant le temps de la pièce ; une heure, deux heures... vivre des jours d'histoire, voire des années. Le temps se voit dilaté grâce au système de croyances imposé par le théâtre. En performance, le temps correspond au temps réel, où le public va vivre l'expérience en même temps que l'artiste et où celle-ci se termine quand l'artiste en a décidé.

Les performances sont donc uniques car elles se construisent dans le « hic et nunc ». Elles ont lieu dans un temps présent, et dans un certain espace avec un public déterminé. Dans l'article « Les paradoxes de l'art performance », Maud Hagelstein dégage les grandes caractéristiques de cet art et met en exergue les paradoxes inhérents au genre. Elle décrit notamment l'art performance comme étant « l'expérience unique de partage d'un temps, d'un espace, d'une action »⁷⁰. Les caractéristiques principales d'une performance sont donc son caractère éphémère et sa non-reproductibilité. L'expérience n'est pas reproductible, ou si elle l'est, des variations seront toujours induites par la différence des spectateurs dans la salle d'un soir à l'autre ou par l'improvisation de l'artiste. Une grande part de l'expérience est laissée au hasard dans le cas des performances, notamment par les interactions entre spectateurs et l'artiste. Dans « Les paradoxes de l'art performance », Maud Hagelstein illustre son propos par les règles qu'énonçait déjà Alan Kaprow en 1966 à propos du caractère de non-reproductibilité de ses happenings. Pour l'artiste, il ne fallait réaliser un happening qu'une seule fois, car « le réitérer c'est l'éventrer, ça ressemble à du théâtre et ça provoque la même chose que la

⁷⁰ Maud Hagelstein (2012, mai). « Les paradoxes de l'art performance », sur le site *Culture : Université de Liège*, disponible en ligne via http://culture.uliege.be/jcms/prod_922017/les-paradoxes-de-l-art-performance, page consultée le 18/11/2020.

répétition : ça oblige à penser qu'il pourrait y avoir une amélioration»⁷¹. Dès lors, les performances aussi sont caractérisées par leur côté unique.

La durée est un élément à prendre en compte lors d'une performance. En effet, les artistes vont aller au bout d'une expérience. Celle-ci ne peut se finir si l'artiste n'a pas terminé l'action qu'il voulait accomplir. C'est dans ce contexte que certaines performances vont avoir lieu durant des heures, voire des jours entiers. C'est le cas de la rétrospective *The Artist is present* dans laquelle Marina Abramovic présentait sa nouvelle performance en 2010. Durant trois mois, elle est restée assise tous les jours plus de sept heures, sans manger, boire ou se mouvoir. Elle restait assise face aux spectateurs qui défilaient devant elle. L'exploit et l'expérience sont ici issus de la capacité d'endurance de l'artiste. La performance est construite sur sa durée. Elle aurait été différente si l'artiste avait choisi de la réaliser en seulement quelques heures. Dans ce cadre-ci, on peut aussi évoquer la performance *Mount Olympus* de Jan Fabre⁷², remarquable par le dispositif utilisé. Cette représentation s'est déroulée sur une durée exceptionnelle de 24 h, durée qui elle-même apparaît comme un élément décisif du dispositif. En effet, ces 24 heures de représentation ne sont pas anodines et permettent de tester en quelque sorte la résistance des acteurs et du spectateur lui-même.

Une performance ne laisse pas de traces, si ce ne sont des photographies ou des supports vidéo qui apparaissent seulement comme des indices de la présence de l'œuvre. C'est aussi par ce caractère éphémère que la performance échappe aux lois du marché que l'on peut retrouver dans l'art. L'expérience ne peut amener quelque chose de matériel, d'échangeable ou possédant une valeur mercantile. Cependant, cela nourrit de nouveaux enjeux, notamment de conservation. Car si elle ne laisse pas de traces, comment dès lors archiver ces performances ? Même si des photographies ou des vidéos permettent d'apprécier une performance, l'entièreté de son caractère ne peut être restituée et ressentie comme en temps réel. C'est donc par son caractère éphémère que la performance doit être appréciée dans le présent où elle se joue, mais aussi appréciée pour sa présence en elle-même.

⁷¹ Alan Kaprow, *Comment faire un happening*, ed. franc. Le clou dans le fer, 1966, cité par Maud Hagelstein (2012, mai) dans « Les paradoxes de l'art performance » sur le site *Culture : Université de Liège*, disponible en ligne via http://culture.uliege.be/jcms/prod_922017/les-paradoxes-de-l-art-performance, page consultée le 18/11/2020.

⁷² *Mount Olympus*, Jan Fabre pour le Théâtre de la Villette, Paris, 2015.

4.5. La place du spectateur

La perspective frontale que l'on retrouvait dans le modèle du théâtre dramatique s'efface peu à peu dans le cadre des performances au théâtre. En effet, le spectateur n'est pas face à une réalité qui lui est donnée à voir. Il adopte dans certaines œuvres une position interactionnelle avec l'artiste ou le spectacle lui-même. Il n'est parfois plus étranger à la pièce, mais s'y intègre et participe à l'expérience directement en étant immergé dans le dispositif. Spatialement parlant, il n'est plus obligatoirement face à la scène, comme dans le théâtre à l'italienne, mais peut être sur les côtés, ou même parfois sur la scène avec l'artiste. Cette caractéristique a pour effet de bousculer ses repères et son rapport au théâtre.

Dans le théâtre de la représentation, la notion de 4^e mur a souvent été présente. Le terme désigne un mur imaginaire qui sépare les artistes de la salle. Il tend à effacer la présence des spectateurs pour permettre aux comédiens de rentrer plus facilement dans leurs personnages. Cependant, cette place pourrait évoluer dans le théâtre performatif, car le quatrième mur se brise, pouvant laisser place à l'interaction entre artiste et spectateurs, c'est ce que nous tenterons d'analyser dans le développement de ce travail. De plus, la présence impérative du spectateur lors d'une performance met à jour un certain paradoxe mis en lumière dans le dossier : *L'art performance. La place du spectateur*⁷³ par Maud Hagelstein. Le dossier se construit autour de la première édition d'ACTUS, « une plateforme privilégiée d'expérimentation et de réflexion sur l'Art performance »⁷⁴. Certains spectateurs y relatent l'impression d'une certaine mise à distance entre eux et l'artiste. En effet, certains spectacles performatifs semblent parfois tendre vers une sacralisation de l'instant et peuvent induire une sorte de malaise qui « favorise une distance entre l'artiste et le public »⁷⁵. Dans la deuxième partie de ce travail, nous analyserons un corpus composé de différents spectacles performatifs en tentant d'observer les dispositifs utilisés et leurs effets sur le dialogue scène-salle et la place du spectateur. Nous tenterons d'analyser si un effet de distance peut intervenir dans le cas des pratiques performatives et quels ressentis sont propres au spectateur. Comment les dispositifs permettent-ils de façonner la place

⁷³ Maud Hagelstein, (2012, mai). « Dossier: L'Art performance. La place du spectateur », sur le site *Culture : Université de Liège*, disponible en ligne via: http://culture.uliege.be/jcms/prod_918147/fr/dossier/l-art-performance-la-place-du-spectateur, page consultée le 18/11/20

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Emilie Corswarem et Christophe Leveau, (2012, mai). « Dossier: L'Art performance. La place du spectateur », sur le site *Culture : Université de Liège*, disponible en ligne via http://culture.uliege.be/jcms/prod_918859/le-public-est-tenu-a-distance, page consultée le 18/11/20.

du spectateur ? Le spectateur devient-il créateur ? Participe-t-il plus que dans le théâtre de la représentation ? Autant de questions auxquelles nous tenterons d'apporter des pistes de réflexion dans la suite de ce travail.

4.6. Les pratiques performatives durant la crise sanitaire

Durant la crise sanitaire, l'écran est apparu comme interface du monde extérieur. Concernant les arts vivants, les théâtres, les artistes et les chaînes TV ont lancé des Lives streaming, ont mis en place des captations et des festivals ont eu lieu exclusivement en ligne. Mais qu'en est-il de la place particulière des pratiques performatives ? En effet, on a vu dans les lignes précédentes que les recherches réalisées dans ce domaine tendaient vers une considération du public comme étant un vrai enjeu pour ces pratiques. Les pratiques performatives, au théâtre notamment, fonctionnant sur l'effet de présence, il est utile de se demander comment et si cet effet a pu être conservé malgré les barrières de l'écran durant la crise sanitaire. Cet effet de présence que nous avons défini précédemment implique en effet la présence du corps du performeur qui agit dans son environnement. Comme beaucoup d'événements culturels, certaines performances ou pièces de théâtre performatif ont été annulées. D'autres en revanche, ont pu s'adapter pour proposer des versions via internet. Il semble que la situation a permis à certains égards, par le biais des réseaux sociaux par exemple, d'élargir les pratiques performatives à des nouveaux publics. En effet, de par la gratuité de certaines pratiques et leur diffusion via les réseaux sociaux ou les plateformes vidéo, tout le monde pouvait accéder, ou même tomber parfois par hasard sur un spectacle performatif. En ce sens, nous analyserons dans la deuxième partie de ce mémoire, le spectacle de Marion Siéfert, entièrement diffusé et réalisé via le réseau social Instagram, et ouvert d'accès à tous. Mais il reste tout de même évident que le public premier restait composé de spectateurs familiers avec le milieu du théâtre et spécifiquement de ces pratiques performatives nouvelles.

Les pratiques performatives, en plus de s'être parfois rendues accessibles à un public non initié, ont pu se diffuser à travers le monde. C'est le cas de la performance *Metamorphosis of Landscape* de Maria Stamenkovic Herranz qui a eu lieu en direct via le compte Instagram *Abramovicinstitute*⁷⁶. Cette performance n'aurait peut-être pas pu être accessible depuis

⁷⁶ *Metamorphosis of Landscape*, Maria Stamenkovic Herranz, live sur le compte Instagram *Abramovicinstitute* depuis La Filanda, Bkkartbiennale, 18/02/2021.

n'importe où dans le monde dans sa version initiale. Nous pouvons donc, avec précautions, constater que les pratiques performatives ont elles aussi essayé de s'adapter, en utilisant les outils à leur disposition pour renouveler leur forme de diffusion et de production. Elles semblent avoir remanié les codes et paramètres qui les fondent pour continuer d'exister durant cette période où la présence n'est plus possible. C'est dans la partie suivante que nous tenterons d'approfondir notre connaissance sur le spectateur d'un théâtre différent, celui de la présence et non plus de la représentation. Ce spectateur semble être un enjeu premier dans les nouvelles créations, et sa place peut, à de nombreux égards, être façonnée par l'apport des nouvelles technologies et des dispositifs mis en place. Nous allons dans la suite de ce mémoire étudier la place du spectateur dans les pratiques théâtrales et nous tenterons de montrer si les nouvelles technologies et dispositifs ont permis de maintenir ou non un lien avec le public lors de la crise sanitaire par la mise en place notamment d'un public « virtuel ».

DEUXIÈME PARTIE : L'UTILISATION DES DISPOSITIFS THÉÂTRAUX ET LEURS EFFETS SUR LE PUBLIC ET LES SPECTATEURS

Dans la partie précédente, nous avons pu observer que le théâtre de la présence met en jeu certaines composantes importantes telles que le corps et l'espace et se construit sur ce que l'on nomme « l'effet de présence ». Cependant, avec la crise sanitaire, les spectacles mettant au cœur de leur construction cet effet ont dû revoir leurs dispositifs et repenser le spectateur. Dans cette seconde partie, nous allons tenter d'étudier le spectateur en l'opposant notamment au « public ». Nous tenterons d'aborder sa place dans un théâtre de la présence et dégagerons les enjeux premiers de sa fonction dans ce type de spectacle. Cette introduction sur le spectateur sera suivie d'une analyse d'un corpus de spectacles basés sur l'effet de présence et sur la notion de performance. À travers l'analyse de ces spectacles, nous étudierons les différents dispositifs utilisés et la manière dont ils repensent la place du spectateur au sein des nouvelles productions théâtrales, avant et durant la crise sanitaire.

I. Le spectateur dans les pratiques théâtrales

Nous allons ici nous pencher sur un des éléments principaux de toute représentation ; le spectateur. On a longtemps tenté d'étudier sa place à travers le théâtre et principalement celui de la représentation, mais qu'en est-il de sa place dans les nouvelles pratiques théâtrales, notamment performatives ? Quelles sont ses réactions ? Est-il sollicité ? Prend-il une part active aux spectacles ? Devient-il créateur ? Quelle est sa place dans l'espace ? Notre développement s'attachera en premier lieu à définir les termes de public et de spectateur. Ces deux termes sont souvent associés, mais peuvent mener à des analyses assez différentes lors d'une pièce de théâtre. À partir de cela, nous tenterons de différencier le spectateur d'une représentation classique, de celui des nouvelles pratiques théâtrales qui se fondent sur la notion de présence. Nous verrons ensuite comment, avec la crise, nous sommes passés d'un spectateur en présentiel, à un spectateur que l'on pourrait qualifier de « virtuel », car présent, mais derrière un écran, place réservée en temps normal aux pratiques telles que le cinéma ou le visionnement en streaming. Pour clôturer cette partie, nous tenterons d'analyser les possibilités pour les pratiques performatives, de mettre en place des dispositifs qui tendent à donner une part plus active au spectateur.

1. La notion de public et celle de spectateur

1.1. Le public vu comme un tout

Dans le milieu du théâtre, on voit souvent les termes de public et de spectateur s'utiliser sans différenciation. Mais ces deux termes sont-ils vraiment concomitants et représentent-ils une réalité similaire ? Le public se présente telle une assemblée de participants inconnus et dont les caractéristiques personnelles de chacun resteraient étrangères. Dans *Le statut du spectateur dans la représentation théâtrale* d'Anne Gonon, l'auteure présente certaines constatations d'une enquête réalisée par Anne-Marie Gourdon aux éditions du CNRS ; *Théâtre, public, perception*⁷⁷. De cette enquête naît une contestation d'une partie de l'opinion qui réfute comme

⁷⁷ Anne-Marie Gourdon, *Théâtre, Public, Perception*, ed. CNRS, Paris, 1982, cité par Anne Gonon dans *Le statut du spectateur dans la représentation théâtrale. L'exemple de la compagnie 26000 couverts*. DESS Action artistique, politiques culturelles et muséologie IUP Denis Diderot – Université de Dijon, 2002, p. 35 .

le précise Anne Gonon un effet de « « massification »⁷⁸ du processus d'enquête au détriment de « l'addition de « moi » »⁷⁹. Cela signifie que la recherche met en exergue une tendance à parler du public de théâtre dans sa globalité sans prendre en compte les individualités de chacun des spectateurs. Au-delà du domaine sociologique qu'endosse le terme de public et qui se construit souvent sur des indices chiffrés (on peut parler de public pour un certain théâtre comme « le public du Théâtre de Liège », « le public du Théâtre national », etc.), le public semble être défini par sa position et sa compétence à se fondre dans la salle. Il semble en effet contraint par l'espace dans lequel il se trouve. Il est vu comme une masse présente dans l'ombre de la salle de théâtre. Il est donc, comme le précise Anne Gonon, lié à la salle de spectacle qui l'anonymise⁸⁰. Le spectateur lui, se fond dans la masse. Dans le cadre d'une représentation classique, il est contraint par sa position physique. Il est en état de sous-motricité, car il est enfoncé dans son siège durant le temps du spectacle, sans bouger et dans le noir et n'est donc pas actif. De ce fait, la représentation classique est fondée sur une « reconnaissance à sens unique »⁸¹. En effet, il n'y a pas de théâtre sans public, qui est l'une des conditions sine qua non d'une représentation. Mais au-delà de ce fait, le public est contraint de rester dans l'ombre et n'est considéré que comme un seul corps pour les comédiens qui s'adressent à lui comme à un tout. Il y a donc une division nette entre la salle et la scène qui tend vers une invisibilisation du public regardant. Cependant, nous verrons plus tard que les nouvelles productions théâtrales, performatives notamment, tendent à mettre en place des dispositifs qui poussent le spectateur à devenir de plus en plus actif et à sortir de son état de sous-motricité.

Le public a souvent été un enjeu pour les théâtres et plus particulièrement pour les professionnels du milieu culturel. Les théâtres, en plus de devoir proposer une programmation diverse, se sont vu assigner des préoccupations que l'on pourrait qualifier de l'ordre de la médiation culturelle. Dans ce sens, on a vu naître un élargissement des fonctions qui incombent aux théâtres par des considérations non plus seulement artistiques, mais sociales par exemple. Dans *Ce que le théâtre fait au territoire. Reconfiguration du public et évaluation*, les auteures Chloé Langeard, Françoise Liot et Sandrine Rui tentent de saisir les effets sur le public d'un

⁷⁸ Anne Gonon, *Le statut du spectateur dans la représentation théâtrale. L'exemple de la compagnie 26000 couverts*. DESS Action artistique, politiques culturelles et muséologie IUP Denis Diderot – Université de Dijon, 2002, p. 35.

⁷⁹ Ibid.

⁸⁰ Ibid., p. 36.

⁸¹ Ibid., p. 36.

théâtre qui se déplaceraient « hors les murs »⁸². Cette question des publics semble plus qu'actuelle à l'heure où les lieux de culture restent fermés et où il est urgent pour les théâtres de trouver des solutions pour reconfigurer la question des publics. Dans l'article, le théâtre « hors les murs » s'apparente à un mode culturel où « les formes d'interventions artistiques ne sont plus pensées “pour” un public, mais “avec” des habitants »⁸³. On voit naître dans ce sens des productions que l'on pourrait qualifier de participatives ou collaboratives, comme c'est le cas pour le spectacle *Retour sur terre* que nous analyserons dans notre corpus. Le public passe donc de passif à actif, dans des formes de théâtre où les différents participants ont un rôle à jouer. Dans l'article, les auteures illustrent leurs propos par l'exemple de diverses actions théâtrales dont l'enjeu ne serait plus la manière de faire venir le public dans les salles, mais plutôt le fait de se concentrer sur une « population sur un territoire »⁸⁴. Ce seul fait remettrait en question les différentes méthodes d'évaluation des théâtres sur la question des publics. Les auteures relatent aussi des « effets individuels »⁸⁵ dans les projets décrits avec parfois le théâtre comme relevant de « l'accompagnement artistique »⁸⁶. C'est, nous le verrons plus tard, ce qu'il s'est produit lors du projet *Retour sur terre* avec les habitants du quartier de Sainte-Marguerite à Liège. Dans ce genre de théâtre, on voit naître une reconfiguration du rapport traditionnel entre la salle et la scène dans laquelle le public fait partie intégrante du dispositif. Dans ce cadre, le public et le processus artistique dans lequel il est engagé semblent plus importants que l'œuvre en elle-même et on a une redéfinition du terme de public qui était vu par les institutions comme un élément quantifiable et analysable.

1.2. Le spectateur, une individualité

Comme nous l'avons vu précédemment, le public même si souvent considéré comme une masse est pourtant bien composé d'un ensemble de spectateurs, tous différents les uns des autres. Ces personnes, ces individualités se retrouvent le temps d'un spectacle, côte à côte certes, mais chacun à sa place, avec ses propres ressentis et sa propre appréhension de ce qu'il voit. Lors de mes discussions avec les spectateurs après la sortie de certaines pièces de théâtre par exemple, nous nous sommes souvent rendu compte que nos ressentis et notre

⁸² Chloé Langeard, Françoise Liot et Sandrine Rui, « Ce que le théâtre fait au territoire. Reconfiguration du public et évaluation » in *Espaces et sociétés*, 4(4), 2015, <https://doi.org/10.3917/esp.163.0107>, p. 112

⁸³ Ibid., p. 112.

⁸⁴ Ibid., p. 114.

⁸⁵ Ibid., p. 115.

⁸⁶ Ibid., p. 11.

compréhension globale de la pièce étaient parfois très éloignés les uns des autres. Il ne semble donc pas possible de parler d'un public en globalisant ses ressentis. La réception d'un spectacle est donc conditionnée aux différentes impressions qui diffèrent selon les personnes. En ce sens, les spectateurs peuvent aussi avoir entraperçu un sens qui n'avait même pas été pensé par les metteurs en scène, ou les créateurs. Dans cette optique, le spectateur devient créateur de sens à partir de ce qu'il a perçu du spectacle.

Pour Jacques Delcuvellerie (Delhalle, 2013), quand on parle de public ou de spectateurs, « ce ne sont pas les mêmes phénomènes qui sont interrogés »⁸⁷. En effet, le public renverrait selon lui à « des réalités politiques, sociales, économiques, culturelles »⁸⁸ qui nous interrogent « sur l'adéquation entre l'offre et la demande »⁸⁹ au théâtre. En revanche, la question du spectateur évoque de tout autres préoccupations, de l'ordre de celles qui nous animent dans ce travail. En effet, quand on parle de spectateurs, on cherche à savoir ce que le théâtre opère sur eux, et comme le précise Jacques Delcuvellerie cette question soulève « quantité de contradictions et variations »⁹⁰ selon les artistes ou encore les périodes. Selon l'auteur, les artistes chercheraient à créer quelque chose de l'ordre du « bouleversement sensoriel »⁹¹ chez ce spectateur et accorderaient des rôles différents à ceux-là. Concernant le théâtre et les arts vivants, l'auteur relate le trouble qui s'opère de ce genre si particulier où scène et salle partagent « un espace-temps commun, ici/maintenant »⁹² d'un événement qui même s'il a réellement lieu, reste de la « représentation ». Cependant, dans le cas du théâtre dit « performatif » on constate, nous le verrons dans les chapitres suivants, que cette représentation est remise en question par l'accent mis sur le corps physique et « l'effet de présence ».

Quand un comédien s'adresse à la salle dans une représentation classique, il s'adresse à son entièreté, au public et n'attend pas de réponse de sa part. Cependant, on constate que dans certaines productions, notamment performatives, l'adresse se fait directement à un spectateur. Dans *Arlequin* par exemple, que nous analyserons dans la suite de ce travail, Frédéric Guesquière passe directement dans le public pour interroger certains spectateurs et rebondir sur leurs réponses. Par cet acte, le comédien semble légitimer le spectateur en tant qu'individu. Il

⁸⁷ Jacques Delcuvellerie, (2012) cité par Nancy Delhalle (dir.) dans *Le théâtre et ses publics. La création partagée*, Besançon, Les Solitaires intempestifs, 2013.

⁸⁸ Ibid., p. 133.

⁸⁹ Ibid., p. 133.

⁹⁰ Ibid., p. 133.

⁹¹ Ibid., p. 134.

⁹² Ibid., p. 136.

se propose de lui donner une part active dans la construction du spectacle en utilisant ses réactions et en les intégrant à la trame de l'histoire qu'il improvise peu à peu. Cependant, le spectateur reste tout de même soumis à la contrainte physique de se trouver assis et immobile, en ne prenant la parole qu'à certains moments du spectacle. C'est à partir de ce constat que le spectateur, même si sollicité, reste dans une position de frontalité avec la scène, que nous pouvons nous demander si dans certains cas, il peut prendre une part encore plus active dans les nouvelles pratiques théâtrales, notamment par l'adaptation des dispositifs aux conditions actuelles.

Le spectateur, qu'il soit de théâtre, de performance, ou même de tout autre art, est un sujet en perpétuelle construction. L'artiste, quand il crée son spectacle ne sait rien du spectateur, si ce n'est qu'il sera sujet regardant ou participant de sa représentation. Cependant, la réception spectatorielle et le sujet lui-même sont variables au cours du temps. En effet, le spectateur se construit dans un contexte historique et culturel spécifique. Sa manière de recevoir évolue selon l'époque dans laquelle il vit, ses mœurs, etc., et de ce fait, il se trouve en constante mutation. Il y a donc autant de manières de regarder, d'être en tant que spectateur que d'histoires, d'époques et de représentations. Au théâtre, contrairement au cinéma, le spectateur côtoie les gens, et ne se contente pas d'être assis dans l'obscurité d'une salle. La place du vivant est donc beaucoup plus présente dans cet art, que l'on nomme art vivant. De plus, l'évènement n'y est pas reproductible. Le spectateur vit l'instant présent en sachant qu'il ne vivra ce moment qu'une seule fois de la même manière. De plus en plus d'artistes travaillent à briser la sacralité du théâtre, et le jugement de goût du spectateur se précise selon les représentations. Ce jugement de goût, variable selon les époques reste cependant quelque chose de personnel et subjectif.

2. Spectateur du théâtre de la présence VS spectateur de la représentation

Le public, dans la réalisation d'une performance, est l'un, voire l'élément le plus important de l'évènement. En effet, la présence des spectateurs est essentielle de par leurs interventions ou simplement leur présence. Dans « The Artist is present » de Marina Abramovic nous l'avons vu, le spectateur est entièrement impliqué dans la représentation. Sans lui, cette dernière ne pourrait exister. Pour Cécile Croce (Lagouarde, 2018), le point commun de toute performance s'avère être le public. En effet, pour l'auteure, il semble être inclus dans le dispositif comme élément à part entière. De plus, elle précise que le spectacle n'existe « que

dans le temps de présence du spectateur »⁹³ c'est-à-dire que le performeur réalise une action dans le hic et le nunc. En plus des rôles du spectateur, du performeur et de l'œuvre elle-même, Cécile Croce précise les différents rôles que peut prendre le public. Celui-ci peut être « participant et actant, participant regardant, ou regardant un autre public participant »⁹⁴ elle ajoute aussi un second public, qui aborderait la performance par ses traces.⁹⁵ Le public n'est pas tenu de faire semblant de croire à ce qu'il voit et d'accepter les règles inhérentes au théâtre, c'est-à-dire faire comme si ce qu'il voyait était réel. De plus, ce dernier n'est pas toujours tenu d'être assis dans un espace délimité. Il peut être debout, son corps est donc mis en action et peut-être en contact avec celui des autres spectateurs. La représentation n'a pas seulement lieu devant lui, mais partout, autour, devant, derrière, etc. Ces sens sont donc en éveil constant et en état de surperception, car tout est réel. De plus, la performance peut se faire comme nous l'avons vu précédemment dans différents lieux qui ne sont pas forcément ceux consacrés au théâtre.

La Serbe Marina Abramovic décrit bien la différence qu'il peut y avoir entre la performance et le théâtre de la représentation ; « Pour être une performance artist, il faut haïr le théâtre. Le théâtre est faux ; il y a une boîte noire, vous payez votre ticket et vous vous asseyez dans le noir et vous voyez quelqu'un jouer la vie de quelqu'un d'autre. Le couteau n'est pas réel, le sang n'est pas réel et les émotions ne sont pas réelles. La performance, c'est exactement le contraire : le couteau est réel, le sang est réel, et les émotions sont réelles. C'est un concept très différent. C'est à propos de la vraie réalité »⁹⁶. Le public n'assiste donc pas à la représentation de quelque chose, mais à la performance d'un artiste qui se présente dans toute son individualité, et qui éprouve et vit les choses en direct et pour de vrai. Dans *Rythm 0*⁹⁷ par exemple, l'artiste laisse le public infliger des choses directement à son propre corps. Les objets présentés sur la table sont bien réels et le danger l'est aussi pour l'artiste. Dans le théâtre de la représentation au contraire, les choses sont simulées.

Dans le théâtre de la représentation, le spectateur assiste à la représentation de personnages par les comédiens. La représentation fait aussi référence à des éléments extérieurs

⁹³ Cécile Croce, *Performance et psychanalyse: expérimenter et (de)signer nos vies*, Paris, l'Harmattan, 2015, cité par Clément Lagouarde dans la thèse ; *Le « pour de vrai » et le « vrai » en art performance. Fiction Vs trace*, Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2018, p. 20.

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Ibid., p. 21.

⁹⁶ Marina Abramovic, (2010) cité par Christian Biet dans « Pour une extension du domaine de la performance (XVIIe-XXIe siècle). Événement théâtral, séance, comparution des instances », in *Communications*, 92. Performance - Le corps exposé. Numéro dirigé par Christian Biet et Sylvie Roques, 2013, pp. 21-35.

⁹⁷ *Rythm 0*, Marina Abramovic au Studio Morra à Naples, 1974.

à la pièce. C'est dans son ouvrage *Théâtre dans la mondialisation*, que Nancy Delhalle analyse à travers un corpus d'artistes tels que Jan Fabre ou encore Romeo Castellucci, la manière dont leurs œuvres ont contribué à renouveler le théâtre en fondant la pratique sur de nouvelles composantes telles que la présence physique du metteur en scène ou la création en plateau. Ces artistes tentent de mettre en place un lien nouveau avec la salle sur la base de cette présence et à travers le motif que l'auteur nomme le « don de soi »⁹⁸. Cette notion permettrait selon l'auteur de construire un « lien direct avec le public »⁹⁹ et un « contact « pur » qui n'en passerait par aucune médiation, aucune dimension d'interprétation, de comparaison, de mise en perspective »¹⁰⁰. Le spectateur n'aurait donc pas à interpréter, et n'aurait pas nécessairement besoin de connaissances préalables pour appréhender ce qu'il voit. Les metteurs en scène revendiqueraient en effet une certaine singularité de leurs œuvres. Pour Nancy Delhalle, le spectateur se trouve ainsi livré et « abandonné à sa liberté (...) d'interprétation ». Cependant, l'auteur, à travers son raisonnement met en exergue l'existence d'un paradoxe qui naîtrait de l'ambivalence entre le fait de vouloir pour les artistes créateurs, effacer toute sorte de référence à une réalité préalable, et la manière d'interpréter du spectateur. C'est à travers ce paradoxe que l'auteur s'interroge sur la réception de l'œuvre par les spectateurs. En effet, dès lors que les œuvres de ces artistes ne font référence à rien d'extérieur et se vaudraient pour elles-mêmes, qu'en serait-il des effets sur le spectateur et sur son appréhension de l'œuvre ? Le raisonnement de l'auteur nous ramène à des questions d'autant plus actuelles qu'avec la crise sanitaire, où la présence si importante à ces spectacles n'est plus possible ; on peut se demander comment les spectateurs appréhendent-ils les œuvres et quels mécanismes, dispositifs, sont mis en place pour conserver ce lien avec le public ?

3. Les conventions théâtrales et leurs enjeux sur le spectateur

Le théâtre de la représentation repose sur un ensemble de codes qui présupposent une acceptation des différents participants d'une pièce que sont la salle et le spectateur. Ces conventions peuvent être de plusieurs ordres, et sont remises en cause dans le cas du théâtre performatif. Tout d'abord la première qui semble fonder le théâtre est celle basée sur la notion de « faire comme si » et donc de vraisemblance. Chaque spectateur accepte que ce qu'il voit

⁹⁸ Nancy Delhalle, *Théâtre dans la mondialisation. Communauté et utopie sur les scènes contemporaines*, Presses universitaires de Lyon, 2017, p. 58.

⁹⁹ Ibid., p. 58.

¹⁰⁰ Ibid., p. 58.

soit plausible et vraisemblable. C'est dans ce cadre qu'un homme pourra par exemple être joué par une femme sans que le public ne soit perturbé. Ensuite, le spectateur est conscient que ce qu'il voit n'est qu'un simulacre du réel et ne reflète pas la réalité, mais il l'accepte pourtant comme tel et croit en ce qu'il voit. Dans *Lire le théâtre*, Anne Ubersfeld (Delhalle, 2017) caractérise le théâtre comme étant un processus de sémiotisation. Cela signifie que les éléments présents sur une scène font sens et deviennent des « signes » perçus comme intentionnels par le public, et répondant à un « schéma global ».¹⁰¹ Cependant, les normes que l'on retrouvait au théâtre, concernant les personnages, mais aussi le récit ou l'espace et le temps, se sont peu à peu transformées au cours du temps, et notamment dans les pratiques que l'on pourrait qualifier de performatives. Dans le théâtre dit performatif, ces conventions et ce système de signes semblent ne pas correspondre à la norme du théâtre représentatif. En effet, on ne parle par exemple plus de personnages, mais de performeurs, qui ne représentent rien sinon leur propre être.

À notre époque, nous admettons qu'un évènement considéré comme théâtral n'aurait pas été vu comme tel à une autre époque. Cette conception contemporaine nous permet de penser que le regard que pose le spectateur sur la représentation permet de contribuer à l'évènement théâtral et à la théâtralité au même titre que les institutions façonnent aussi le théâtre. La théâtralité est définie par Josette Féral comme étant « un processus selon lequel le sujet (l'artiste) modifie la perspective sur les choses afin d'obliger le spectateur à les voir de façon différente. (...) Elle implique l'existence d'un décalage entre la vie et la scène, entre l'action naturelle et l'action théâtralisée »¹⁰². Cette théâtralité dépend donc d'un regardé et d'un regardant, le performeur et le spectateur. Les textes de Josette Féral nous permettent d'aborder cette dualité qui régit la théâtralité. Le théâtre de convention est structuré par des codes qui inscrivent le sujet dans le domaine du symbolique. La performance pour Josette Féral détruit ces codes pour permettre au sujet même de s'exprimer.¹⁰³ C'est ainsi que le spectateur s'inscrit lors d'une performance en tant que sujet regardant d'un artiste qui se livre lui-même, individuellement, sur la scène. Cependant, le regard du spectateur a varié au cours du temps et

¹⁰¹ Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre*, Paris, Éditions Sociales, 1977 cité par Nancy Delhalle dans *Théâtre dans la mondialisation. Communauté et utopie sur les scènes contemporaines*, Presses universitaires de Lyon, 2017, p. 59.

¹⁰² Josette Féral, « Foreword », (« The rise and fall of Theatricality ») in *SubsTance*, v. 31, n. 2/3, p. 3-13, cité dans l'article de Suzana Thomaz ; « La Théâtralité, entre Théories et Pratiques: un regard sur la démarche du Théâtre du Soleil », in *Revista. Brasileira de Estudos da Presença*, 6 (2), 309-330. <https://doi.org/10.1590/2237-266061934>, page consultée le 11.08.2020, p. 310.

¹⁰³ Suzana Thomaz ; « La Théâtralité, entre Théories et Pratiques: un regard sur la démarche du Théâtre du Soleil », in *Revista. Brasileira de Estudos da Presença*, 6 (2), 309-330. <https://doi.org/10.1590/2237-266061934>, page consultée le 11.08.2020, p. 317.

des époques. Le théâtre est vu comme un art avec une présence sur un plateau et une présence dans la salle, mais le spectateur semble en même temps séparé de l'artiste par la barrière de la scène. Dans le théâtre performatif, il semble qu'une interactivité naît entre la salle et la scène. Nous verrons dans les lignes suivantes comment le spectateur s'est construit au fil du temps tel un sujet regardant et participant. Nous tenterons de distinguer le spectateur de théâtre de la représentation de celui de théâtre performatif.

4. Le public « virtuel »

Lorsque les arts vivants et le théâtre se faisaient en présentiel, certaines productions utilisaient déjà des dispositifs poussant le spectateur à tendre vers la virtualité. En effet, il existe déjà des spectacles qui, bien avant la crise, pensaient le spectateur futur comme un spectateur connecté, voire « augmenté ». Gilles Jobin par exemple, avait mis en place un spectacle utilisant les casques de réalité virtuelle et des capteurs dans son spectacle VR-I¹⁰⁴. Les spectateurs pénétraient dans un monde virtuel dans lequel ils rejoignaient leur avatar.

À l'ère du théâtre via écran interposé, cette tendance semble se poursuivre avec un spectateur que l'on pourrait qualifier de « virtuel » sous une nouvelle forme. Si l'on s'interroge sur l'usage du terme « virtuel », on obtient une définition nous précisant que le mot est utilisé pour parler de « ce qui est seulement en puissance, sans effet actuel »¹⁰⁵ et qu'il « s'emploie souvent pour signifier l'absence d'existence »¹⁰⁶. Dans *La virtualité d'Internet*, Marcello Vitali-Rosati propose d'éclaircir la signification en remontant aux racines du mot. Il y précise que le mot a été employé pour la première fois par Jaron Lanier pour désigner « la réalité en jeu dans les expériences sensorielles complètes, c'est-à-dire les expériences où tous les sens sont impliqués - à l'aide d'un médium électronique »¹⁰⁷. Dans le cas d'un spectateur de théâtre, ces définitions sembleraient inutilisables en temps normal. Cependant, depuis 2020, on assiste à une migration du spectateur ordinaire, qui était, comme on l'a vu précédemment, considéré comme une partie d'un tout, d'un public, et qui s'insérait dans la masse présente dans les gradins d'une salle de théâtre. Aujourd'hui, le spectateur s'il peut encore assister à certaines pièces de théâtre,

¹⁰⁴ *VR-I Danse en réalité virtuelle immersive*, Gilles Jobin, Théâtre national de Belgique, mars 2020.

¹⁰⁵ Virtuel. (2021, 13 avril). Dans *Wikipédia* disponible sur <https://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>, page consultée le 19/02/2021.

¹⁰⁶ Ibid.

¹⁰⁷ Marcello Vitali Rosati, « La virtualité d'Internet : Une tentative d'éclaircissement terminologique » in *Sens Public*, 2009.

doit le faire depuis son écran, chez lui. Le terme de virtuel s'applique car il a bien une absence d'existence dans la salle de théâtre. La suite de la définition nous précise que l'adjectif est utilisé pour décrire ce qui a lieu sur internet, via ordinateur. Le terme « virtuel » rentre donc dans le cadre d'un « monde numérique » en s'opposant au « monde physique »¹⁰⁸, car une barrière semble s'interposer entre l'écran de l'outil informatique et le spectacle que visionne le spectateur. Ici aussi, le spectateur déserte les salles de théâtre pour se connecter à une heure précise, via internet et visionner un spectacle pour lequel il a réservé sa place ou non. Cette constatation nous amène à repenser la place du spectateur et sa qualification. En effet, même si le spectateur est bien réel, en chair et en os chez lui devant son écran, il n'en demeure pas moins que la crise actuelle a transformé le public. Il serait donc plus pertinent ici de parler d'un public « virtuel » que d'un spectateur virtuel. Car le spectateur est bien présent, même si invisible, la plupart du temps aux yeux des comédiens et de la scène. Sa position a évolué, car au théâtre en général, il y a le fait de voir, mais aussi d'être vu, la vision va dans les deux sens. Les comédiens peuvent en effet observer le public, l'apostropher de temps à autre, etc. Ici, le spectateur entrerait presque dans une position que l'on pourrait qualifier, avec nuances évidemment, de voyeuriste car la vision est souvent unilatérale dans une diffusion en direct d'un spectacle en ligne. Le public lui, est éclaté de toute part. La masse tapie dans l'obscurité de la salle de théâtre a disparu et elle est bel et bien inexistante dans le cadre de productions virtuelles. La notion de spectateur reprend le dessus, car ce sont des individualités, qui à des endroits différents, mais dans un même temps donné, regardent depuis chez eux un même spectacle.

Pour pallier le manque de dialogue possible entre la scène et la salle dans un spectacle en ligne, certaines productions mettent en place des dispositifs pour donner une nouvelle place à ce spectateur. Les outils technologiques peuvent être utilisés, nous le verrons dans l'analyse de certains spectacles, pour donner la parole au spectateur, le faire réagir. Cependant, le spectateur et le public restent absents visuellement pour les comédiens. On pourrait se demander, si pour compenser cette absence, certains dispositifs ne tenteraient pas de rendre le spectateur plus actif.

¹⁰⁸ Virtuel. (2021, 13 avril). Dans *Wikipédia* disponible sur <https://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>, page consultée le 19/02/2021.

5. Les nouvelles technologies au théâtre

Depuis quelques années et bien avant le début de la crise sanitaire, le théâtre, notamment dit de la présence, utilise les nouvelles technologies dans de nombreuses créations. Ce constat nous pousse à nous interroger sur le rôle des nouvelles technologies et sur leur impact dans la relation avec le spectateur. En présentiel, les potentialités technologiques sont nombreuses et les nouvelles possibilités de configuration augmentent grâce à elles. Comme étudié précédemment, les nouvelles pratiques se focalisant sur la présence de l'artiste et les performances ont permis de provoquer un changement dans la disposition du public. Une variété des types de jeux et de dispositifs disponibles est en effet apparue sur les scènes internationales. Il semble que cette question de la relation avec le spectateur soit devenue un point clef des pratiques scéniques contemporaines. Dans *Technologies et spectateur : observations diverses*, Hervé Guay met en exergue les différents facteurs qui auraient joué un rôle dans l'évolution de la place du spectateur. Pour lui, « la crise du drame moderne, l'évolution rapide des techniques et des technologies scéniques ainsi que le métissage des pratiques artistiques »¹⁰⁹ apparaissent comme des facteurs ayant provoqué un déplacement de la question du spectateur par les nouvelles technologies. Ces facteurs auraient pour lui comme point commun d'être tous les trois liés « à l'accroissement de la matérialité de l'activité dramatique »¹¹⁰. Cela signifie qu'au théâtre, l'intégration des nouvelles technologies serait liée à une tendance dans la fiction à aller vers une relation plus directe avec le spectateur. Cependant, l'apport de ces nouvelles technologies au théâtre aurait « mis à mal l'idéologie d'une immédiateté du contact avec le public dans les arts vivants »¹¹¹ multipliant les possibilités de création d'une relation avec le public et les spectateurs. Le métissage des pratiques artistiques a lui, permis une plus grande autonomie de création aux artistes et collaborateurs d'un spectacle. La diversité et la juxtaposition des moyens et des outils appartenant à des champs différents ont rendu possible l'accroissement des moyens de communication avec le spectateur et une singularisation de la relation entre la scène et la salle.

En s'appuyant sur l'interactionnisme symbolique, l'auteur éclaire le rôle du spectateur en affirmant que ce dernier serait sensible à des éléments tels que « la configuration de l'espace, tant celui où évolue le performeur que celui où il est situé, qu'à la participation qui lui est

¹⁰⁹ Hervé Guay, « Technologies et spectateur : observations diverses » in *Jeu*, (144), 2012, p. 72–78.

¹¹⁰ Ibid.

¹¹¹ Ibid.

demandée au cours de la représentation, ainsi qu'à la manière dont le performeur s'adresse à lui »¹¹². Le spectateur aurait donc une sensibilité particulière aux dispositifs utilisés durant une pièce, et les technologies permettraient d'accroître cette sensibilité. Dans certaines pièces contemporaines apparaît le motif d'hologramme qui montre la faculté des technologies à multiplier les formes de présence et à bouleverser l'identification du spectateur. Dans d'autres représentations, les sonorités et la musique jouent un rôle prépondérant dans la réception spectatorielle, comme dans *Inferno* de Romeo Castellucci¹¹³. L'un des points soulevés par Hervé Guay est le changement de focalisation du spectateur lors de ce type de spectacle. En effet, dans le théâtre traditionnel, le spectateur était libre de choisir sur quoi porter son regard sur scène. Avec l'apport des technologies, son regard et la focalisation se trouvent transformés, car le spectateur est fatalement attiré par les capacités numériques ou technologiques qui tendent à façonner sa réception. Les nouvelles technologies donnent la possibilité au metteur en scène et aux comédiens d'orienter le regard du spectateur en fonction de l'effet qu'ils cherchent à produire sur ce dernier. Il y a donc maintes possibilités d'utilisation du son, de l'image et des différents dispositifs accordés par les technologies afin de transformer la réception spectatorielle et de rendre multiple la focalisation du spectateur.

6. La contribution du spectateur au théâtre ; vers un spectateur plus « actif » ?

Dans les productions contemporaines, la question du spectateur est souvent mise au centre des préoccupations, ce dernier devenant un vrai enjeu pour les artistes, notamment grâce aux perfectionnements des nouvelles technologies, comme nous l'avons vu dans le point précédent. Jacques Ferron, dans son ouvrage *Escarmouches, La longue passe* (Bouko, Guay, 2015), affirmait concernant le théâtre que « la vérité du théâtre est dans la salle et non pas sur la scène. C'est le public lorsqu'il s'abandonne et que la pièce réussit qui fait les frais du spectacle »¹¹⁴. C'est donc le spectateur, selon l'auteur, qui définirait la réussite d'une pièce ou non. Dans leur article de la revue *Tangence*, Bouko et Guay précisent que la nouvelle conception du public qui s'établit dans les recherches montre une tendance à affirmer « qu'aller au théâtre, ce n'est pas seulement assister à un spectacle, être présent, écouter, mais que cela s'accompagne d'une activité spécifique qu'il est possible de désigner par un substantif ou un

¹¹² Ibid.

¹¹³ *Inferno* de Romeo Castellucci, Festival d'Avignon, Palais des Papes, Cesena, Création 2008.

¹¹⁴ Catherine Bouko et Hervé Guay, « Liminaire », in *Tangence*, (108), 5–12. <https://doi.org/10.7202/1036451ar>, p. 5.

verbe actif»¹¹⁵. Le spectateur contemporain, notamment présent dans les pratiques performatives au théâtre, s'éloignerait alors du spectateur venu seulement pour se divertir, pour écouter, mais serait engagé dans ce qu'il voit. L'engagement est le terme proposé par Bruce McConachie pour parler d'une conception de la pratique spectatorielle comme étant une « relation à deux sens, des créateurs et des spectateurs engagés dans une “communication performative” »¹¹⁶. Il n'y aurait donc pas un artiste et un spectateur de chaque côté de la scène, mais bien deux entités prêtes à échanger et vues par certains chercheurs comme des créateurs engagés dans le spectacle. De plus, certains spectacles se proposent d'amener le spectateur vers plus qu'un engagement partagé. En effet, dans certaines productions, on peut observer que le spectateur est susceptible d'être amené à participer via son propre déplacement ou son propre corps, comme dans les performances historiques de Marina Abramovic par exemple.

Cependant et à bien des égards, il semblerait que même si le spectateur semble parfois être amené à participer au théâtre, il n'en reste pas moins spectateur et non-acteur. S'il peut lui arriver d'être mobile, de se mouvoir dans l'espace ou d'être en interaction avec le comédien, comme c'est par exemple le cas dans la pièce que nous analyserons ci-après ; *Arlequin*, le spectateur n'est pas acteur. Ce n'est pas lui qui décide d'aller parler ou jouer avec le comédien, mais bien le comédien qui l'interpelle ou l'invite à aller sur scène, etc. Le comédien garde dans ce cas le contrôle sur la suite de l'action et le déroulement de la pièce. Certains spectateurs, de fait, appréhendent dans certains spectacles le fait de devoir justement être actifs, d'être interpellés, etc., ce qui peut induire une certaine mise à distance par rapport à la pièce. Cependant, dans certaines performances historiques, qui diffèrent de ce que l'on nomme « théâtre », on a pu le voir, le spectateur est bien invité à être actif et à opérer des choix, qui vont influencer sur le cours de la performance. Ces spectateurs se rendent souvent à ce genre de performance en toute connaissance de cause. C'est le cas pour *The Artist is present* de Marina Abramovic au MoMA en 2010. Les spectateurs étaient libres ou non de se présenter face à l'artiste durant la minute qui leur était accordée. Ils savaient que leur action allait faire partie intégrante de la performance.

Nous avons donc aujourd'hui, au théâtre et dans d'autres versants des arts vivants, un art qui tente de « réduire la distance entre les créateurs et les récepteurs »¹¹⁷ en visant

¹¹⁵ Ibid., p. 6.

¹¹⁶ Ibid., p. 6.

¹¹⁷ Ibid., p. 7.

l'émancipation du spectateur en le rendant plus « actif ». L'activité ne serait pas seulement liée au corps du spectateur, mais aussi à une émancipation et une individualisation des pratiques, qui pousse le spectateur à se faire son propre avis. En effet, le spectateur même s'il peut parfois être invité à se déplacer, au sens propre du terme, à se mouvoir dans l'espace, est aussi amené à concevoir sa propre lecture de ce qu'il voit, de par ses propres ressentis. Les trois composantes que sont l'expérience, le corps et le discours du spectateur marqueraient ainsi toute une partie des pratiques spectatorielles des nouvelles productions contemporaines.¹¹⁸ Nous tenterons dans cette deuxième partie de notre travail d'observer à travers l'analyse de spectacle la manière dont les dispositifs tendent ou non à rendre plus actif le spectateur.

II. Analyse de spectacles et de l'utilisation des dispositifs

Les dispositifs au théâtre sont des éléments, installations, etc. qui s'articulent autour du récit, des performeurs et de l'œuvre. Ils sont le résultat de choix et de décisions opérés par un metteur en scène ou une équipe. Par ces choix, ils accorderaient une place spécifique au spectateur et contribueraient à ancrer sa relation avec l'œuvre. Dans cette partie de notre travail, nous allons analyser les dispositifs utilisés dans certaines représentations d'un théâtre fondé sur la notion de présence. Les dispositifs qui nous intéressent ici sont ceux qui restent visibles sur scène et qui sont distincts des dispositifs moins visibles et relatifs à la régie technique, comme les différents systèmes qui permettent, grâce à l'architecture de la salle de camoufler les éléments techniques d'un spectacle. Nous nous pencherons donc spécifiquement sur ceux utilisés et intégrés au spectacle par les metteurs en scène, dans le but que leur présence soit vue et/ou ressentie par les spectateurs. Nous analyserons ici les choix des différents dispositifs mis en scène par les artistes eux-mêmes ainsi que leur nature (scénographique, technologique, numérique...) pour tenter d'observer la place qu'ils accordent au spectateur et la manière dont ils façonnent la réception spectatorielle. Nous prendrons donc en considération les différents équipements scéniques utilisés, mais aussi les procédés numériques tels que le son, la musique ainsi que les méthodes technologiques apparues dans certaines productions, notamment pour pallier la situation actuelle avec la crise sanitaire empêchant la présence de spectacles en *live*. Nous tenterons d'observer la manière dont les dispositifs façonnent la place du spectateur et quels sont leurs effets sur ceux-ci. Pour cela, nous analyserons un corpus composé de spectacles

¹¹⁸ Ibid., p. 8.

d'avant la crise du coronavirus, qui se sont déroulés en présentiel au théâtre. Une autre partie de l'analyse sera consacrée aux dispositifs ayant été mis en place durant la crise, les spectacles analysés sont donc des spectacles dits « virtuels », car utilisant le canal des nouvelles technologies et non du présentiel pour permettre leur diffusion.

En premier lieu, nous analyserons trois spectacles s'étant déroulés en 2019 avant la crise sanitaire. Le premier est une représentation du collectif Mensuel, *Sabordage* qui utilise un ensemble de dispositifs spécifiques pour raconter l'histoire de la petite île de Narau. Ensuite, nous parlerons d'un spectacle dit de « magie performative » s'intitulant *Les Limbes*, d'Etienne Saglio, au Théâtre de Liège en 2019. Nous observerons comment le performeur réussit à créer un lien avec le public, en utilisant l'apport de la magie performative, que nous décrirons dans l'analyse, et en transportant le spectateur dans un monde onirique. En 2019, j'ai eu l'opportunité de participer, lors de mon cours d'atelier théâtre à l'Université de Liège, à la réalisation *Meeting Point* du metteur en scène Pietro Varasso. Cette représentation, nous le verrons, met en jeu un dispositif spécifique pour intégrer le spectateur. Nous aborderons aussi la production *Cerebrum, le faiseur de réalité* d'Yvain Julliard qui aborde le thème du cerveau dans une mise en scène incluant l'expérience du spectateur. La seconde partie de notre corpus se compose de la performance *The House Of Sorrow* de Jisun Kim, qui utilise le dispositif du *live streaming* connu des joueurs de jeux vidéo. Ensuite, nous étudierons *To be a machine*, qui s'est déroulée au Théâtre de Liège lors du Festival *Impact* en version *live*. L'utilisation des nouvelles technologies semble primordiale dans cette représentation qui allie le thème du transhumanisme et l'apport des technologies. Nous analyserons ensuite deux spectacles ; *Press* de Pierre Rigal, ayant aussi été présenté lors du festival *Impact 2020*, et *_jeanne_dark* de Marion Siéfert, spectacle diffusé en direct depuis le réseau social Instagram. Nous parlerons aussi de *Just Imagine*, représentation du groupe Wedntknwyet sous forme de podcast en ligne depuis le Beursschouwburg Theatre. Enfin, lors de mon stage de fin d'études, j'ai eu l'opportunité de participer à un projet lors de la Biennale de l'Image Possible à Liège. Dans ce cadre, nous avons mis en place un spectacle avec un groupe d'habitants du quartier de Sainte-Marguerite à Liège. Durant plusieurs semaines, nous avons construit le spectacle ensemble avec l'équipe et les habitants sous la supervision d'une conteuse, Geneviève Wendelski, et d'une photographe, Mailis Snoeck, et avec la participation de ma maître de stage, Manon Kullmann. Le projet n'a pas pu aboutir sous la forme initialement prévue à cause de la crise sanitaire. Cependant, nous avons pu réaliser une représentation avec les membres du groupe ainsi que d'autres participants faisant partie des Chiroux. Nous analyserons cette production en décrivant le dispositif mis en

place et nous tenterons de décrire la façon donc il intègre les participants dans le processus créatif tout en laissant une liberté importante à la performeuse, Geneviève Wendelski.

Nous tenterons d'identifier les réactions et le comportement des spectateurs dans ces représentations. Notre étude sera donc fondée sur l'analyse d'un corpus constitué de représentations en présentiel, mais aussi de spectacles « virtuels » et de captations théâtrales. Nous essayerons de voir si certains traits communs peuvent être mis en lumière sur la place du spectateur dans ce genre de productions.

1. *Les Limbes* d'Etienne Saggio

Commençons par l'analyse du spectacle *Les Limbes* d'Etienne Saggio, présent en 2018 dans la programmation du Théâtre de Liège. Ce spectacle s'inclut dans notre corpus, car à travers la magie, il met en jeu des éléments que l'on pourrait qualifier de performatifs. Le spectacle d'Etienne Saggio s'apparente à une performance. Celle-ci est décrite sur le site du Théâtre de Liège¹¹⁹ comme faisant partie des spectacles intégrant la « magie nouvelle ». Ce terme signifie « un art dont le langage est le détournement du réel dans le réel »¹²⁰. Pour façonner ce langage, l'artiste utilise notamment la manipulation d'objets, qu'il illustrera dans *Les Limbes* avec la présence d'un double sous forme de pantin. La performance nous présente le conte symbolique d'un homme s'enfonçant dans les limbes, à travers un monde peuplé de créatures. À travers l'utilisation de la marionnette, l'artiste illustre le thème du voyage entre la vie et la mort en proposant une performance au croisement de la magie, de l'illusion, de la danse et du théâtre. Le spectacle commence sur l'entrée de l'artiste encagoulé, qui tient dans ses mains un pantin et lui donne vie grâce à l'utilisation de mouvements d'impulsion et de répulsion. À travers ce double, en faisant mine de se débattre avec lui, l'artiste illustre la lutte intérieure qui semble l'animer entre se battre ou résister. Les spectateurs assistent ensuite à un moment d'improvisation dans lequel un téléphone sonne dans le public par mégarde. L'artiste utilise alors la ventriloquie pour donner vie à son pantin et apostropher la personne indélicat en lui intimant l'ordre d'éteindre son téléphone durant le spectacle. Ici, on observe un indice de la liaison qui existe entre scène et salle, car l'événement imprévu permet de créer un lien avec le

¹¹⁹ Descriptif du spectacle disponible en ligne via <https://theatredeliège.be/evenerment/les-limbess/>

¹²⁰ Aurore Krol, « Les Limbes, d'Etienne Saggio, le Grand Logis à Brus », sur le site *Les Trois coups*, 20 novembre 2014, disponible en ligne via <https://lestroiscoups.fr/les-limbess-detienne-saggio-le-grand-logis-a-brus/>, page consultée le 23/02/2021.

public qui commence à rire. De plus, l'utilisation du pantin apparaît comme un intermédiaire entre l'artiste et le public, qui désamorce les tensions. En effet, la personne dont le téléphone a sonné semble mal à l'aise à cause des conventions qui régissent le théâtre. Ces conventions obligent notamment les spectateurs à être discrets et silencieux pour que le spectacle se déroule sans perturbations. Les téléphones doivent donc être éteints pour éviter tout bruit intrusif.



Image 1 : Le motif du double, l'apport de la lumière et l'interaction des arts.
<https://www.szenik.eu/fr/event/les-limbes>

À certains moments, le spectacle offre aux spectateurs des tableaux qui semblent sortis d'un rêve. L'artiste joue notamment avec un matériau blanc et translucide qu'il fait virevolter autour de lui. Le spectateur éprouve une expérience esthétique basée sur les sensations visuelles et sonores¹²¹, car il voit et entend le crissement du papier volant dans l'espace. Au cours du spectacle, la musique du *Stabat Mater* de Vivaldi retentit et apparaît comme une trame récurrente des divers tableaux. Elle permet de créer une ambiance sombre et mystérieuse et rythme les mouvements de l'artiste. Dans le spectacle, le performeur utilise un hologramme, qui apparaît à un moment donné à droite de la scène. Un travail est aussi réalisé via utilisation accrue des éclairages. Tantôt froide et fébrile, tantôt chaude et affirmée, la lumière apparaît à divers endroits de la scène. Dans *l'Analyse du spectacle vivant* de Patrice Pavis, l'éclairage est vu comme un élément créateur de couleurs, car ces dernières permettent de construire un

univers onirique, de rêve éveillé ou d'attention flottante.¹²² Le spectateur semble très attentif aux différentes teintes utilisées, et cela contribue à provoquer chez lui des sentiments. Dans *Les limbes*, les lumières sont très travaillées et permettent au spectateur de se rapprocher de l'artiste grâce à une atmosphère tamisée, et de plonger dans une atmosphère irréelle, à la limite du rêve avec des teintes plus froides. Le performeur utilise aussi beaucoup les mouvements par lesquels il va livrer une danse serpentine en utilisant le morceau de plastique translucide. Cependant, ce moment est coupé net par la disparition du morceau et son aspiration vers le haut. La lumière s'éteint brusquement et quand elle se rallume, l'artiste semble tomber du haut du plateau. Le dispositif plonge ici le spectateur dans l'incompréhension. En effet, n'ayant pas accès à l'envers du décor, il ne peut pas comprendre comment le performeur réalise ces diverses actions. Le tableau suivant utilise à nouveau un dispositif mettant en jeu les éclairages. Cette fois, ils s'apparentent à une lampe de poche qui se déplacerait à l'arrière de la scène. Elle permet de mettre en exergue l'ombre de l'artiste qui bouge sur la musique en faisant onduler le morceau de plastique. Le spectateur assiste à nouveau à un tableau extrêmement visuel qui lui procure des sensations et vient jouer sur ses affects. En effet, la scène est dénuée de dialogues, mais elle plonge le spectateur dans un univers onirique dans lequel il s'immerge pour apprécier l'instant. Ces apparitions semblent possibles grâce à l'utilisation d'un dispositif scénique que le spectateur ne peut distinguer et comprendre. Par la suite, l'artiste va complètement sortir de la scène pour se diriger vers les spectateurs et déambuler dans les gradins, entre les sièges. Ici, le dispositif fait se réunir la scène et la salle et le quatrième mur semble aboli. L'artiste place une boule de lumière à l'intérieur du morceau de plastique puis la lance dans l'espace au-dessus des spectateurs. Il semble ensuite diriger la balle à distance avec ses mains et avec une baguette lumineuse, en la faisant déambuler et tourner dans l'espace. Encore une fois, le spectateur ne peut déceler le dispositif utilisé pour réaliser la performance. Il reste dans l'incompréhension, mais semble être dans un état de « surperception » accordé par l'utilisation de la magie et du dispositif. Peu après ce tableau, la scène s'illumine de différents spots qui apparaissent au nombre de cinq et éclairent telle une bande compacte l'avant-scène. Le spectateur aperçoit non plus seulement l'artiste, mais deux personnes qui semblent se tenir des deux côtés de la scène. Le performeur et l'autre forme humaine se battent et Etienne Saglio semble lancer sur son adversaire des morceaux de papier qui se dédoublent dans l'espace. Après un claquement de doigts, tous les morceaux retombent sur le sol à l'unisson. Le performeur semble ensuite aspirer en lui tous les morceaux de papier. Le spectacle se termine sur un nouveau tableau qui utilise

¹²² Patrice Pavis, *Analyse du spectacle vivant*, ed. Nathan, 1996, p. 178.

un dispositif montrant un tissu en forme de vagues qui ondulent latéralement sur la scène. Un jeu d'illusion et d'ombres accroît les sensations visuelles et auditives des spectateurs. À la fin du spectacle, le performeur va léviter au-dessus de la scène. Puis la musique de Vivaldi intervient crescendo avec la disparition des lumières, qui marque la fin du spectacle.

Le dispositif scénique et scénographique permet ici de plonger le spectateur dans un monde symbolique, magnifié par les éléments technologiques qui plongent le spectateur dans l'incompréhension la plus totale. Dans le spectacle, « matérialité tangible, visions, cauchemars, projections se superposent et troublent les perceptions du public »¹²³, ce qui induit un brouillage des sensations qui semblent ici exacerbées pour le spectateur. La performance utilise donc des dispositifs qui agissent directement sur les sensations du spectateur, notamment visuelles et auditives grâce à une représentation sous forme de tableaux. Il y a présence d'un lien entre la scène et la salle grâce à l'imbrication à plusieurs reprises des deux entités. Le performeur utilise la salle et les gradins comme partie intégrante du spectacle en se déplaçant à travers l'espace. Le spectateur n'est pas actif, car il ne lui est pas demandé de bouger, de se lever ou de réaliser des actions, en revanche, ses perceptions l'amènent à une contemplation active de ce qu'il voit. Contrairement à un spectacle de théâtre classique, il semble ici absorbé tout le temps de la représentation par les éléments visuels. Il semble rentrer dans un état de surperception dans lequel ses sens sont exacerbés, grâce aux différents dispositifs qui permettent de faire apparaître des hologrammes, des formes lumineuses des flashes, etc., et dont le spectateur ne peut comprendre les mécanismes, ce qui contribue à accentuer son trouble. Le dispositif travaille notamment sur les éclairages qui jouent sur les effets d'ombre et de lumière. Ces éclairages enveloppent la scène et donne un terrain propice aux expérimentations magiques et techniques de l'artiste.

Maria Shevtsova, sociologue australienne, a classé les éléments sur lesquels les spectateurs occidentaux se centrent plus. Dans un ordre croissant, l'auteur dénombre « les décors, les costumes, l'éclairage, la vitesse d'exécution, la configuration spatiale, la chorégraphie, la musique et l'atmosphère »¹²⁴. Dans *Les Limbes* ce classement est bouleversé.

¹²³ Aurore Krol, « Les Limbes, d'Etienne Saglio, le Grand Logis à Brus », sur le site *Les Trois coups*, 20 novembre 2014, disponible en ligne via <https://lestroiscoups.fr/les-limbes-detienne-saglio-le-grand-logis-a-bruz/>, page consultée le 23/02/2021.

¹²⁴ Aurore Krol, « Les Limbes, d'Etienne Saglio, le Grand Logis à Brus », sur le site *Les Trois coups*, 20 novembre 2014, disponible en ligne via <https://lestroiscoups.fr/les-limbes-detienne-saglio-le-grand-logis-a-bruz/>, page consultée le 23/02/2021.

En effet, l'éclairage semble arriver en première position et agit directement sur l'atmosphère du spectacle et sur les ressentis du spectateur. Les décors et les costumes, qui arrivent selon Maria Shevtsova en première position, sont ici peu présents. Les spectateurs semblent se concentrer sur les actions de l'artiste dans l'espace, que « surplombe » la musique de Vivaldi. La performance s'apparente beaucoup à un spectacle de danse contemporaine, plus qu'à du théâtre classique¹²⁵. En effet, il y a un jeu sur le corps du performeur dans l'espace, couplé à l'utilisation de matériaux simples qui sont les rares éléments de décor et de costumes visibles d'un dispositif bien plus vaste et élaboré, mais caché aux yeux du spectateur. Ces éléments montrent la transformation du réel et permettent au spectacle d'échapper au spectaculaire au profit de l'émotion¹²⁶. Ce spectacle de l'innovation et de la technique semble permettre de faire entrer le spectateur dans une nouvelle dimension en le rendant actif sur le versant émotionnel.

2. *Sabordage* du Collectif Mensuel

Sabordage est une pièce réalisée par le Collectif Mensuel, qui s'est tenue en septembre 2019 au théâtre de Liège. L'analyse de son dispositif semble intéressante pour notre travail, car la pièce met en jeu un dispositif ludique pour illustrer son thème. En effet, *Sabordage* est une pièce qui relate l'histoire de la destruction de la petite île de Nauru, au large du pacifique. Cette île est notamment mise en scène grâce à une installation sur le plateau. Une table est disposée sur le milieu de celui-ci et une maquette miniature de l'île de Nauru a été réalisée avec du sable. Le spectateur a l'occasion de voir l'envers du décor, car lorsqu'il arrive dans la salle de théâtre, la scène est jonchée de diverses installations, dispositifs, etc. qui serviront durant le spectacle. Cette pièce utilise l'une des caractéristiques souvent présente lorsque l'on parle de performance ; l'interartistique et le mélange de différents supports. En effet, au cours de la réalisation, théâtre, musique en *live*, prise de vue en direct et montage vidéo se mélangent. Un mash-up de divers morceaux de séquences de films cultes est par exemple utilisé à un moment et le spectateur assiste à un dialogue entre l'écran et la scène de théâtre. Par ce dispositif très varié, le spectateur reçoit énormément d'informations qu'il doit superposer pour comprendre le message à plus grande échelle de la pièce. Ici, on dénonce notamment la capitalisation des valeurs culturelles et éthiques par le biais de cette île peu à peu colonisée et dépouillée de ses trésors d'origine.

¹²⁵ Ibid.

¹²⁶ Anaïs Heluin, « Etienne Saglio entre terre et enfer », sur le site *Sceneweb*, 23 mai 2018, disponible en ligne via <https://sceneweb.fr/les-limbes-detienne-saglio/>, page consultée le 02/01/2021.



Image 2 : Le dispositif scénique de *Sabordage* ; l'utilisation d'une maquette et du support filmique. <https://www.journal-laterrasse.fr/sabordage-du-collectif-mensuel/>

Dans la première partie, le spectateur assiste en direct à la captation de l'installation de l'île de sable. Un membre de l'équipe filme en *live* l'île avec une caméra et la vidéo est retransmise en temps réel sur un écran. Pendant cette captation, les comédiens racontent l'histoire en utilisant divers objets sur l'île de sable. Le dispositif permet donc au spectateur d'assister en direct au travail des petites mains de l'ombre, que l'on ne voit pas d'habitude, car cachées à l'arrière-scène ou dans le noir. Ici, on voit les régisseurs et comédiens construire sur le plateau l'histoire directement. De plus, les sens du spectateur sont constamment sollicités grâce à l'utilisation de bruitages de vagues ou d'insectes, etc., ainsi que d'images vidéo. La deuxième partie de la pièce s'apparente davantage à un théâtre-concert, car l'installation n'est plus utilisée, mais les comédiens vont relater, par la narration, la suite de l'histoire en mettant en exergue la possibilité d'une révolte activiste pour les habitants de l'île. Le changement de dispositif scénique est total. Il n'y a plus de vidéos dans cette partie, mais un récit fait par les trois comédiens, immergés dans l'obscurité sur un fond rouge qui contribue à accentuer l'idée de révolte. Ce passage amène le spectateur à réfléchir, notamment aux possibilités d'action qu'engendrent de telles destructions.

L'histoire de l'île de Nauru est donc une allégorie de notre planète qui met en lumière la destruction par l'humain de sociétés isolées. Le dispositif utilise des instruments de musique et de bruitage tels qu'une boîte en plastique et du tissu pour imiter le bruit des vagues et plonger

le spectateur dans l'univers de l'île. La destruction de la péninsule se fait via la maquette et n'est pas représentée par les comédiens eux-mêmes. En effet, le modèle miniature, disposé sur la table est jonché d'objets tels qu'une pelleteuse, des palmiers, etc. tous fabriqués et en modèles réduits. Les comédiens eux, racontent l'histoire de l'île et apparaissent comme des figures narratrices plus que comme des personnages, à quelques exceptions près. Le dispositif joue donc ici sur les sens du spectateur, qui reçoit divers messages via les canaux que sont le son et l'image. Il n'est pas participant ni créateur et n'a pas un rôle actif dans la pièce si ce n'est de reconstituer le message délivré. Le dispositif l'implique dans l'aventure, mais provoque aussi de la frustration, car il assiste par exemple, impuissant durant la première partie, à la destruction de l'île. Le spectateur semble partagé entre sidération et jubilation grâce aux procédés utilisés. Le dispositif de la maquette cristallise l'attention du spectateur qui suit son évolution à travers l'œil de la caméra, mais aussi en direct sur scène.

3. *Arlequin* de Frédéric Ghesquière

Arlequin est un spectacle « seul en scène » inspiré de la Commedia dell'arte et plus particulièrement du personnage d'Arlequin. Cette pièce de théâtre ne fait pas à proprement parler partie de ce que l'on nomme performance dans le sens que nous avons décrit précédemment ni d'un théâtre fondé sur la présence au détriment du texte et du personnage. Cependant, il semble judicieux d'aborder ce spectacle, car on y retrouve certains éléments performatifs, notamment au début du spectacle avec le comédien qui s'avance et se présente tel qu'il est face au public sans avoir encore revêtu son masque d'Arlequin et sans être encore rentré dans son personnage. De plus, la part d'improvisation qui constitue le spectacle et la manière dont le comédien casse les codes du théâtre classique pour inclure le public paraît pouvoir rentrer dans ce que l'on nomme théâtre « performatif ».

Frédéric Ghesquière s'avance au début du spectacle vêtu de noir à l'avant-scène. La pièce démarre sous des airs de conférence, car le comédien va nous relater sa propre histoire, en nous contant l'origine du spectacle, l'histoire de la Commedia dell'arte, etc. Le récit ancre d'emblée la relation avec le public, car le comédien tente, à travers cette introduction assez didactique, de transmettre quelque chose, d'apporter des connaissances préalables et de revaloriser l'histoire de la Commedia dell'arte. De plus, le dispositif scénographique semble assez simple ; l'homme est simplement vêtu de noir, le plateau est dénué de tout élément

décoratif. Mais peu à peu, la pièce va prendre une autre direction. Le comédien va se glisser dans la peau du personnage d'Arlequin, en sortant des accessoires de derrière le rideau par exemple et en revêtant le fameux masque typique de la Commedia Dell'arte. Ce qui semble intéressant d'analyser dans le but de notre travail sur les dispositifs et le spectateur, c'est ici la manière dont le comédien, par l'improvisation, va se nourrir du public pour construire son spectacle. En effet, le public semble avoir un rôle important à jouer tout au long de la pièce. Le comédien déambule dans l'espace, monte sur les gradins et sous couvert du personnage d'Arlequin, interpelle le public. Un régisseur lumière assiste notamment le comédien en lui répondant parfois et en pointant le spot lumineux sur la personne interrogée dans le public. Les spectateurs répondent à des questions du type ; « Est-ce que tu as des animaux ? », « Que fais-tu comme métier » ? Les spectateurs sont donc invités à être actifs, et sont interrogés par le comédien, tout en restant cependant à leur place la majorité du temps. Le comédien va ensuite utiliser les réponses pour improviser et raconter une histoire à partir des différents éléments glanés dans les gradins. Le spectateur ici, ne se contente donc pas d'écouter, de ressentir, mais est amené à tout moment à prendre la parole. Il y a un effet de présence qui se dégage du comédien et du personnage qu'il représente. En effet, on décèle une recherche de connivence avec le public, la recherche d'un jeu avec les spectateurs qui tend à produire un effet sur ces derniers.

Dans cette pièce, l'élément central et fondamental de la construction est donc le public. Le dispositif scénique est épuré et sans artifices, il n'y a pas la présence d'un dispositif utilisant les nouvelles technologies comme nous le verrons dans l'analyse des spectacles suivants. C'est surtout la présence du comédien qui importe et qui va plonger les spectateurs dans le spectacle, les entraînant à être actifs et dans un échange avec le comédien. Il va jusqu'à demander à certains spectateurs de se déplacer avec lui sur scène pour réaliser certaines actions comme accrocher des guirlandes, etc. Dans *Performance et psychanalyse, expérimenter et [de] signer nos vies*, Cecile Croce (Lagouarde, 2018) met en exergue divers types de spectateurs constituants du public, et dénominateur commun des performances¹²⁷. L'auteur distingue les différents rôles que l'on retrouvait au théâtre - l'artiste, le spectateur et l'œuvre - de ceux que l'on retrouve dans une performance avec « l'artiste, le public participant et actant, le public participant regardant, l'œuvre même, le public second abordant la performance par ses

¹²⁷ Cécile Croce, *Performance et psychanalyse: expérimenter et (de)signer nos vies*, Paris, l'Harmattan, 2015, cité par Clément Lagouarde, dans la thèse ; *Le « pour de vrai » et le « vrai » en art performance. Fiction Vs trace*, Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2018, p. 20.

traces »¹²⁸. Si l'on applique sa théorie au spectacle *Arlequin* étudié ici, les spectateurs correspondraient au statut du « participant actant »¹²⁹ et d'autres à celui de « participants regardant un autre public participant »¹³⁰, car ils voient d'autres spectateurs se lever et se rendre sur scène sans eux-mêmes avoir à être actifs. Frédéric Guesquière nous intègre donc pleinement à sa performance par le biais de la Commedia Dell'arte en s'inspirant des habitudes et des pratiques des spectateurs eux-mêmes. Il réussit à créer un lien entre les différentes personnes du public, mais aussi entre nous et lui et par sa seule présence tend à rendre le public plus actif au sens propre.

4. *Cerebrum* d'Yvain Julliard

Dans *Cerebrum*, pièce de théâtre dans laquelle science, performance et conférence s'entrecroisent, Yvain Julliard amène les spectateurs à s'interroger sur le fonctionnement de leur cerveau. La pièce a pris place durant le festival *Impact* de Liège en novembre 2019. Le performeur ne joue pas un personnage, mais se présente au public comme l'acteur-biophysicien qu'il est vraiment. Il va d'ailleurs briser le quatrième mur dès le début du spectacle en intimant aux spectateurs de le couper et à l'interpeller si nécessaire. Le dispositif scénique que l'acteur utilise est assez simple ; une scène sur laquelle se trouvent divers objets tels qu'un cube de lumière, une glacière et un écran accroché au mur. Dans ce spectacle, il n'y a pas de représentation à proprement parler. Le comédien nous raconte sous des airs conférenciers le fonctionnement du cerveau humain. Il va notamment pour cela utiliser le plateau pour schématiser à l'aide d'une craie, le cerveau humain en dessinant à même la scène ses divers composants. Il se présente vêtu d'un costume, que n'importe qui pourrait porter durant une conférence, il ne joue donc pas un personnage, mais son propre rôle. Le dispositif présente des éléments assez simples, mais qui vont engager la participation du public. En effet, à plusieurs reprises, le comédien va instaurer un échange avec le public. Contrairement à de nombreuses représentations théâtrales dans une salle comme celle-ci (salle de la Cité Miroir à Liège), les lumières restent allumées durant toute la durée de l'évènement. De plus, une certaine proximité s'installe, car la salle est assez petite et grâce à la lumière et à la proximité scène-salle, le comédien peut facilement interagir avec les spectateurs.

¹²⁸ Ibid., p. 21.

¹²⁹ Ibid., p. 20.

¹³⁰ Ibid., p. 21.

Le dispositif ici favorise donc les échanges et le spectateur a un rôle à jouer, car il va vivre plusieurs expériences mises en place par le performeur, qui vont l'amener à être actif durant le spectacle. Le comédien va rebondir sur les réactions du public en direct et va improviser parfois pour favoriser la compréhension du public. Ici, pas de dispositifs technologiques spécifiques exceptés la présence d'un écran sur lequel le comédien diffuse de courtes vidéos ou des images dans le but d'illustrer son propos et de réaliser des expériences avec le public. Il va par exemple montrer deux images au public dans lequel celui-ci doit chercher les différences dans un court laps de temps, cela dans le but d'illustrer ensuite le fonctionnement du cerveau humain. Dans ce sens, la pièce semble avoir une visée assez pédagogique en plus d'être ludique et d'engager la participation du spectateur. Le public se plie donc à des tests visuels et à diverses petites expériences ludiques. Le plateau est en quelque sorte la projection du cerveau humain dans laquelle déambule l'artiste. À travers ce dispositif l'auteur se questionne sur nos souvenirs et leurs constructions, et sur nos perceptions, tout en observant la capacité du cerveau à jouer sur nos propres réalités.

Le dispositif scénique rend donc les participants actifs à certains moments, mais surtout observateurs d'une démonstration plutôt pédagogique sur les ressorts du cerveau humain. Yvain Julliard utilise un dispositif ludique, car il se sert des éléments de décor pour réaliser diverses expériences en connivence avec le spectateur. Le 4^e mur est brisé, car un dialogue s'instaure entre la scène et la salle. De plus, le dispositif pousse le spectateur à parler à haute voix pour répondre aux questions de l'intervenant, et un dialogue semble naître du public même, car les participants interagissent entre eux lors de certaines expériences.

5. *Meeting Point* de Pietro Varasso

Dans un autre registre, analysons l'expérience *Meeting point*, du metteur en scène Pietro Varasso. J'ai pu y prendre part lors du cours d'atelier des arts de la scène présent dans mon master, en 2020. Le projet regroupe une troupe de jeunes acteurs/actrices qui travaille avec Pietro Varasso sur les liens entre théâtre et cérémonie. Lors de leurs représentations, ils proposent aux spectateurs, « une expérience de participation active »¹³¹ dans laquelle chacun est librement invité à rentrer. En tant qu'élèves de l'université, nous avons pu assister et

¹³¹ *Meeting Point*, Pietro Varasso, présentation disponible en ligne via : <http://www.stillstandingforculture.be/meeting-point/>, page consultée le 03/05/2021.

participer avec le groupe aux répétitions durant deux semaines. Nous nous réunissions tous les matins et sous la direction du metteur en scène, nous réalisions divers exercices mêlant danse, chant et mouvements. Les chants sont nés de la résistance des conditions esclavagistes et carcérales du sud des États-Unis et des Caraïbes et étaient chantés par les acteurs¹³². Nous devons donc par exemple, lors des répétitions, réaliser des pas dans l'espace au rythme des chants. Les exercices étaient centrés sur la recherche d'un rythme, d'une énergie commune et sur la présence de petits groupes qui se cherchaient et se répondaient dans l'espace. Le contact était un élément essentiel de la recherche, car il fallait réussir à créer un lien avec des inconnus par le regard, le toucher, et les sensations. Ces répétitions ont mené à plusieurs représentations deux semaines plus tard. Les représentations ont eu lieu dans un espace autre qu'un théâtre ou une scène, mais dans une salle neutre. Le dispositif pour ce spectacle est donc loin d'être animé par des éléments extérieurs tels que des lumières, des outils technologiques, etc., bien au contraire. Le dispositif se situe dans l'expérience même de la présence ici et maintenant des performeurs et du public. L'espace dans laquelle s'est déroulée la rencontre était dénué de tout artifice, de tout décor ou accessoire. Seule la présence de chacun comptait.

La création collective démarre avec le groupe qui se met à chanter et danser, les spectateurs se situent en périphérie du centre de l'espace et sont surtout disposés contre les murs de la salle. Nous, élèves, devons rentrer dans la danse dès que nous nous sentions prêts. Il y a donc quelque chose qui relève de l'intention plus que de la préparation, car aucune pression n'est mise aux participants et chacun est totalement libre de rejoindre le groupe, ou simplement d'observer. La position du spectateur reste donc libre. En effet, le dispositif est fait de telle sorte que les chanteurs et les acteurs déambulent dans l'espace, et chacun des spectateurs peut à tout moment dans le spectacle, choisir de se lever et d'intégrer l'espace et les danses librement en contribuant à la dynamique commune. Les spectateurs ici peuvent donc prendre une part active dans la performance et plus que cela, peuvent devenir coauteurs de l'événement qui se construit par l'apport de chacun.

Lors du *Meeting Point* auquel j'ai pu assister, la majorité des spectateurs se sont pris au jeu et ont, à un moment donné, choisi de participer et de suivre le mouvement. Certains ont participé à chacune des danses, d'autres ont intégré le groupe ponctuellement. D'autres cependant ont préféré rester sur le côté et simplement observer le spectacle. En tant qu'élèves,

¹³² Ibid.

nous avons pu travailler en amont avec le groupe et connaissions certaines paroles des chants, nous pouvions donc chanter en même temps que la troupe. Cependant, certains spectateurs, ne connaissant pas les paroles, ont tout de même pu esquisser quelques mots et chanter avec nous. Les chants, même s'ils ne sont pas en français, sont cependant assez répétitifs dans leur construction, ce qui permet à chacun de s'en imprégner et d'y participer. Le dispositif accorde donc une place à tous les spectateurs, et leur permet de contribuer à la création du spectacle en *live*. Il permet de promouvoir le vivre ensemble, et se focalise sur la rencontre et sur l'attention portée à autrui. En effet, même si les participants ne se connaissent pas tous, chacun est libre de suivre les acteurs, de danser avec un inconnu ou de faire ses propres pas dans l'espace.

Le dispositif de ce projet apporte donc une attention particulière aux corps, aux chants et à l'espace. Il est construit de telle sorte à ce que les spectateurs puissent prendre une part active à la création du projet dans l'instant, si bien que chacune des propositions et des rencontres de *Meeting Point* sera différente selon les spectateurs présents et l'énergie et le dynamisme de la salle. Ici, le projet et le dispositif accordent une place prépondérante aux spectateurs en les plaçant sur un pied presque d'égalité avec la troupe. En effet, tout le monde se mélange le temps de quelques heures et se rencontre dans un espace commun où chacun est libre de traverser la frontière entre la salle et la scène. L'expérience est basée sur les sensations, et non sur la compréhension. Les sensations partent de la situation du dispositif ; une salle assez petite, dans laquelle se déroule un spectacle participatif. Chacun ressent la dynamique de l'instant à travers les chants, les voix des différents acteurs, mais aussi à travers les corps qui se déplacent dans l'espace, à travers les regards qui se créent, et qui peuvent parfois être déconcertants selon la personnalité de chacun des spectateurs. En effet, le dispositif pousse à se regarder, à se sourire, à chanter ensemble. Mais regarder quelqu'un dans les yeux n'est pas un fait anodin. Certains participants ou élèves ont notamment relaté la difficulté pour eux durant les répétitions ou le spectacle à fixer les regards lancés par les comédiens. La performance réside donc aussi dans cette capacité d'accepter l'autre, de l'apprivoiser pour créer ensemble une rencontre unique et bienveillante dans laquelle le spectateur devient actif, s'il le souhaite.

6. *House of sorrow* de Jisun Kim—Kunstenfestivaldesarts

House of Sorrow est une performance créée par Jisun Kim qui a eu lieu en septembre 2020 lors du *Kunstenfestivaldesarts* de Bruxelles. Cette performance s'est déroulée en ligne via le réseau social YouTube. Il s'agit d'un jeu de type narratif en *live* qui varie selon le performeur

présent. Lors de l'événement, une étudiante de l'université de Liège était conviée à participer à la performance. Jisun Kim invite en effet un joueur professionnel différent à s'immerger avec lui dans un jeu virtuel à chaque représentation. Les spectateurs sont plongés en même temps dans le jeu et dans les pensées de celui qui l'a créé et qui porte le prénom de Min. Les spectateurs doivent donc, pour accéder à la performance, avoir au préalable téléchargé le jeu « Minecraft » sur leur ordinateur, car c'est via ce jeu qu'ils vont découvrir la performance. Si les spectateurs n'ont pas possibilité d'accéder au jeu, un lien YouTube *live* leur est envoyé le jour de l'expérience. Lorsque les spectateurs arrivent dans la « room » du spectacle, ils apparaissent dans la vidéo via un avatar construit en lego type du jeu Minecraft. Les spectateurs sont donc présents dans un amphithéâtre virtuel et chacun attend que la représentation commence. Celle-ci se déroule sur un écran factice qui projettera néanmoins l'expérience « réelle ». Les spectateurs assistent donc à la performance de chez eux, en ayant la possibilité d'observer le performeur jouer en direct au jeu vidéo. Le spectateur apprend peu à peu des informations sur la création de ce programme, que découvre en direct la performeuse, ici étudiante en Arts du spectacle à l'université de Liège. Une voix off est aussi présente pour expliquer l'histoire du jeu et son déroulement. La performeuse découvre le jeu en direct et depuis chez elle, commente l'expérience et donne ses ressentis. Le jeu est constitué de diverses « maps » et univers que le spectateur découvre peu à peu selon l'avancée de la performeuse. Celle-ci doit jouer au jeu en direct en cliquant sur des cases qui l'invitent à poursuivre l'aventure et en faisant avancer un avatar à travers les différents espaces virtuels.

Le dispositif permet au spectateur d'observer un joueur découvrir un jeu et d'accéder en direct à ses ressentis par le fait que le performeur s'exprime et montre ses réactions. Le jeu semble permettre de déambuler dans différents mondes construits par le créateur à partir de ses propres souvenirs et émotions. Le joueur, ici dans une position performative, ne connaît ni le but ni le déroulement et la fin du jeu. Le dispositif présente une performance sur plusieurs niveaux. Tout d'abord, un jeu est créé pour les besoins de la performance. Ensuite, une performeuse via le réseau social YouTube va, en *live*, découvrir le jeu et partager ses ressentis avec le spectateur. Une voix off apporte des informations et va guider le joueur dans ce jeu philosophique. Le spectateur est inclus dans le dispositif, car par sa position d'avatar via la plateforme Minecraft, il est présent dans l'amphithéâtre parmi d'autres spectateurs qu'il peut observer au début du jeu en déplaçant son avatar. L'artiste et le joueur vont traverser ensemble les paysages virtuels du jeu *The House of Sorrow* en invitant le public à s'immerger avec eux dans le monde créé par Min, le créateur. Le spectateur s'interroge sur les intentions du créateur

en même temps que la performeuse, qui lui apporte ses propres clefs de réflexion par les commentaires qu'elle exprime à voix haute tout au long du jeu. Depuis chez lui, le spectateur, qu'il soit familier ou non au monde des jeux vidéo, est en immersion durant plus d'une heure dans un monde totalement virtuel, mais exploré par une personne réelle. Le dispositif est entièrement pensé pour que le spectateur soit plongé dans l'univers construit virtuellement. Le public suit la dramaturgie grâce à la voix off, et bénéficie de la médiation apportée par les commentaires de la performeuse.

L'expérience mêle à la fois le système de streaming, présent en masse chez les jeunes sur internet via différentes plateformes, avec un joueur qui découvre un jeu en direct, mais aussi la philosophie bouddhiste avec l'histoire de Min qui, à travers le jeu et l'expérience, soulève des questions relatives à la pensée et à la conscience. Le jeu et le spectacle en lui-même sont construits tel un labyrinthe, dont le spectateur suit le cours sans avoir de prise sur l'évènement, il semble juste voyager dans l'esprit du concepteur du jeu. Concernant les graphismes du jeu, ils semblent assez simples, mais à la fois complexes dans leur structure. En effet, le spectateur assiste à un mélange entre des éléments réels et d'autres, plus figuratifs. Le dispositif est construit de telle sorte à faire réfléchir le spectateur et à le pousser à se remettre en question sur les interrogations soulevées par le jeu. Ce dernier pousse en effet le spectateur à une réflexion sur ce qui l'entoure, notamment sur la nature et sur sa conscience et la manière de structurer ses pensées. Au fil du jeu, le spectateur assiste à un changement de position de la part du joueur performeur qui passe d'un observateur passif des mondes qu'il traverse, à un créateur et destructeur plus actif. En effet, à un point du jeu, le streamer acquiert une arme à feu et peut « tirer » dans le décor du jeu pour révéler un monde inédit. L'expérience prend donc un nouveau tournant en devenant un jeu à la première personne dans lequel le joueur peut avoir un impact plus effectif qu'au début. Cependant, le joueur n'a pas d'objectif et il n'y a pas de fin claire au jeu, car il semble qu'il soit construit comme un cycle éternel. Le dispositif de cette pièce permet à un joueur différent de participer à chacune des représentations. Cela apporte une rencontre et une approche différente de la réalité virtuelle selon chaque évènement. Le spectateur vit l'expérience de Min seulement par procuration, tout d'abord via Kim, puis via le joueur. Il y a donc différentes couches de perceptions et les sensations du spectateur sont ébranlées, car en parallèle de la conscience de Min, le spectateur semble prendre conscience de son propre cerveau et de son système de pensée.

7. *To be a machine* de Mark O'Connell, du Festival Impact

To be a machine est une performance développée dans le cadre du premier confinement. Il tente de répondre à la problématique de la manière dont nos corps deviennent des obstacles à nos contacts sociaux et comment les humains se transforment peu à peu en machines, en réalisant nos contacts par vidéo ou caméra interposées par exemple. Le spectacle a donc réfléchi à sa forme et son contenu par rapport à la situation peu commune dans laquelle se trouvent les arts vivants en 2020. C'est un spectacle à vivre à distance qui a travaillé sur l'intégration du public dans le spectacle par un système d'uploading. Le festival ayant modifié ses modes de diffusion, ce spectacle s'est donc déroulé en *live*, via un système de diffusion de vidéo en direct. Il est intéressant de voir comment un spectacle comme celui-ci s'est adapté à une situation inattendue pour produire un spectacle sous une autre forme. L'apport du dispositif et la place du spectateur sont ici d'autant plus questionnés qu'ils ont été d'emblée pensés pour s'adapter à la non-présence physique.

Décrivons tout d'abord le dispositif utilisé pour ce spectacle. Pour aborder la question du transhumanisme et de la condition humaine, la performance a usé de plusieurs médias et installations. En effet, ne pouvant se dérouler en *live*, le festival *Impact* 100 % digital de cette année 2020 a proposé une performance théâtrale en direct, dans laquelle le spectateur ne pouvant se déplacer serait tout de même présent virtuellement dans la salle. Pour ce faire, les spectateurs sont invités après réservation via internet, à suivre une série de consignes afin de se « télécharger » dans le public. Pour cela, il fallait s'enregistrer sous forme de vidéo en suivant les consignes à l'écran qui nous intimaient par exemple de nous filmer en train de rire, ou de faire semblant de dormir. Ces vidéos sont ensuite utilisées dans la performance via un système de tablette pour constituer un public « comme » dans la vraie vie. Pour réaliser cela, des tablettes sont disposées dans les gradins du théâtre et sur chacune d'elles sont diffusées les vidéos des spectateurs participants. Le jour du spectacle, les spectateurs sont donc invités à se connecter à un lien pour accéder à la performance à une heure précise. Jack Gleeson, le comédien, se retrouve en direct de la scène du MAC de Belfast en Irlande du Nord face à un public virtuel constitué de spectateurs belges. Le dispositif mis en place lui permet pendant le temps du spectacle d'interagir avec le public virtuel. Un système de *chat* en ligne est aussi utilisé durant la performance pour permettre au comédien de discuter directement avec les spectateurs. Ces derniers peuvent lui répondre via ce *live chat* et voir sa réaction sur la transmission vidéo. Durant la performance, une tablette interactive est installée sur la scène. Elle permet au

comédien de présenter diverses personnalités en lien avec le transhumanisme et de projeter des photographies de lui-même.



Image 3: Le public virtuel de *To be a machine*.

<https://toutelaculture.com/spectacles/theatre/to-be-a-machine-version-1-0-bush-moukarzel-et-ben-kidd-dead-centre-senvoler-autre/>

De par son thème et le dispositif utilisé, ce spectacle questionne les nouvelles technologies et leur apport dans notre monde. Le spectateur est un élément central du dispositif, car le comédien interagit avec lui via écran et *chat* interposés. Ici, la place du spectateur est complètement transformée par rapport à celle qu'il occupe dans le théâtre de la représentation. En effet, l'acteur se montre tel qu'il est, sans costume ni artifice, et use de nombreux stratagèmes pour interagir directement avec le public. Comme au cinéma, il utilise le regard caméra pour créer un lien avec le public qui lui, reste derrière son ordinateur. L'équipe technique est importante dans ce spectacle, car le cadreur opère en direct les mouvements de caméra pour que les spectateurs puissent suivre les déplacements du comédien. Dans *To be a machine*, le spectateur a donc une place prépondérante et semble être intégré au dispositif en tant que créateur. En effet, il est amené à créer une vidéo en amont pour que celle-ci soit utilisée en direct. De plus, le comédien l'incite à agir et à lui répondre en live chat. Une conversation s'opère donc et le spectateur semble prendre une part active au spectacle. En plus d'assister à une représentation, il doit donc interagir, et contribue à la représentation. On peut se questionner sur le fait que cette part active du spectateur n'aurait peut-être pas eu lieu dans la version initiale prévue sur scène directement. Ce nouveau mode de diffusion pousse donc le théâtre à trouver

des dispositifs permettant d'inclure le spectateur et de garder le lien scène-salle, même par écrans interposés. Le spectateur, bien qu'assis dans son canapé, doit agir durant la représentation. De plus, il y a un dédoublement du public. Tout d'abord celui « réel » dans lequel les spectateurs, contrairement à une représentation « classique » ne sont pas dans la même salle, ne forment pas un même corps, mais sont chacun dans un endroit différent, chez eux. Ensuite, le public « virtuel », composé des enregistrements des différents spectateurs, que l'on peut observer sur les gradins du théâtre en face du comédien, et qui forment bien un public, bien que sous une forme « non traditionnelle », car il est enregistré et diffusé sur plusieurs écrans de tablettes tactiles. Le comédien ne voit pas les vrais spectateurs, mais a seulement des réactions préenregistrées à ce qu'il dit. De plus, le cadreur présent près de la scène opère des mouvements de caméra vers le public virtuel. Nous, spectateurs observons donc nos doubles virtuels et sommes en confrontation avec un public fabriqué de toute pièce.

8. *Press* de Pierre Rigal, du Festival Impact

Cette représentation a elle aussi eu lieu durant le festival *Impact* de Liège 2020. Le théâtre de Liège, dans la présentation de la pièce, affirme que le spectacle après avoir été présenté dans plusieurs pays s'adresse cette fois « au public “virtuel réel” en ligne et en direct »¹³³. Par cette affirmation, on constate d'emblée que les codes ont changé et que le théâtre a dû adapter ses modes de diffusion pour permettre au public d'être présent. Ici, comme dans la pièce précédente, il y a présence d'un public « virtuel », dans le sens où chacun peut visionner la pièce depuis chez lui, via un système de *live streaming*. Contrairement au dispositif utilisé dans *To be a machine*, le spectateur n'est pas amené à se prendre en vidéo, et aucun dispositif n'est prévu pour le « télécharger » dans le public. Cependant, le public est invité à se connecter pour visionner la pièce diffusée en direct le jour de la représentation. De plus, un replay de la performance ayant eu lieu à Toulouse reste accessible via le réseau YouTube.

Au début de la vidéo, le spectateur observe un espace dans lequel apparaît au premier plan une affiche, donnant les crédits du spectacle, et précisant aux spectateurs que l'expérience sera meilleure à l'aide d'enceinte ou de casques audio. En effet, le dispositif inclut de la musique en direct, sur laquelle le comédien va se mouvoir dans l'espace. En attendant l'arrivée de

¹³³ Présentation internet de la pièce *Press* de Pierre Rigal, disponible en ligne via : <https://theatredeliège.be/evenement/press/> page consultée le 10/02/2021.

l'acteur, les spectateurs voient apparaître des membres de l'équipe technique mettant en place le dispositif sur la scène. Le spectateur a donc accès en quelque sorte à la mise en place du dispositif en coulisse. Le comédien apparaît ensuite et s'adresse directement aux spectateurs en précisant que quelques problèmes techniques liés à la connexion sont susceptibles d'intervenir durant le spectacle.

La performance montre le comédien dans une petite salle vide s'apparentant à une boîte et dénuée de tout décor à l'exception d'une chaise et d'un système mécanique qui semble correspondre à un bras télescopé avec une caméra. Un travail a été réalisé sur les lumières pour élaborer un jeu d'ombres dans la pièce. Le comédien réalise durant 45 minutes des mouvements pour tenter de s'adapter à l'espace exigu dans lequel il s'intègre et qui semble représenter l'environnement mental de l'homme d'aujourd'hui, c'est à dire un homme conditionné par son milieu et en proie aux contraintes de la vie quotidiennes (travail, technologies, etc). Le dispositif est donc ici assez simple, un espace exigu, un performeur et l'utilisation de musique et d'un jeu de lumière qui permet au spectateur d'observer le comédien évoluer dans un environnement sombre et énigmatique. Durant la représentation, un chat virtuel est disponible pour que les spectateurs interagissent entre eux lors du spectacle, ce dispositif n'aurait pas été possible lors d'une représentation en présentiel. Car même s'il y a possibilité d'interaction entre les spectateurs, les conventions théâtrales intiment au public de se faire le plus discret possible au théâtre.

La performance allie danse, théâtre et magie et plonge le spectateur, via son écran dans une contemplation des mouvements du comédien. En effet, Pierre Rigal semble à la fois en osmose, mais aussi en constante altérité avec l'espace. Les repères spatiaux du spectateur sont ébranlés grâce au dispositif. En effet, le comédien est parfois à l'envers, et le spectateur a l'impression que l'image est inversée. Le spectateur tente de comprendre comment certains passages s'établissent, par exemple lorsque le comédien entre dans le plafond de la pièce faisant disparaître sa tête. Cependant, derrière son écran, le spectateur décèle encore moins les perspectives de l'espace et il est donc d'autant plus troublé. Le performeur ne s'adresse pas au public durant le spectacle et il ne prononce rien. En revanche, un dispositif numérique est utilisé pour créer une ambiance troublante. De la musique intervient tout au long de la représentation, mais parfois aussi, une voix préenregistrée qui édicte des paroles en anglais.



Image 4 : L'occupation de l'espace, et l'importance du corps.
<https://www.kaaitheater.be/fr/agenda/press>

Le dispositif numérique peut faire penser à celui utilisé dans *Inferno* de Roméo Castelluci. En effet, l'artiste avait lui aussi mis en place, à une autre échelle certes, un dispositif numérique mettant en jeu des sons, parfois électriques et rebondissant dans l'espace. Ces dispositifs numériques utilisant les sons et les bruits semblent avoir un effet direct sur le spectateur, dans le sens où ils lui font appréhender l'espace. Dans *Inferno*, le spectateur entend le ballon se briser sur le sol du palais des papes, et un décalage se fait entre l'objet et la sonorité. Dans *Press*, les bruits soutiennent les mouvements du comédien et contribuent à donner une rythmique au spectacle. Le comédien précise dans l'échange après la pièce avec les spectateurs qu'il y a une synchronisation entre les mouvements et le son grâce à un système de capteurs disposés sur les parois de l'espace. Ce qui induit que lorsque le comédien touche les murs, il crée du son que l'ingénieur peut ensuite modifier pour opérer des « variations et une évolution en direct »¹³⁴. Dans *Inferno* aussi, le dispositif utilise les sons, et plus particulièrement les sons électroniques. En effet, tout au long de la représentation, des sons, raisonnant dans l'immensité du palais des papes interviennent et contribuent à procurer des sensations au spectateur. Mervant-Roux qui analyse ces effets dans *Les soundscapes hantés d'Inferno*¹³⁵ décrit un effet de « surprésence » c'est-à-dire « un certain type d'effet spectral intense qui, dans certaines

¹³⁴ Pierre Rigal, *Press*, conférence d'après spectacle à Toulouse en vidéo live, 2020.

¹³⁵ Marie-Madeleine Mervant-Roux dans l'ouvrage collectif de Josette Féral, (dir.), *Pratiques performatives : Body Remix*. Nouvelle édition [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2012, (généré le 05 août 2019). Disponible sur Internet : <[http:// books.openedition.org/pur/80687](http://books.openedition.org/pur/80687)>, p. 338.

créations scéniques récentes, concerne le dispositif scénographique.»¹³⁶ Cet effet de surprésence serait le résultat de l'utilisation de nouvelles techniques sonores numériques. De plus, comme le précise Mervant-Roux, le bruit dans *Inferno* est « acoustiquement très riche, la matière en est fine, détaillée et précise, avec plusieurs strates d'échos, une sorte de gros plan audio, presque tactile »¹³⁷, le son joue donc sur les ressentis et les sensations du spectateur. Pour mettre en place ce dispositif et faire correspondre les sons pré enregistrés, avec l'action en direct, l'équipe a dû faire des choix d'installation par rapport aux haut-parleurs par exemple¹³⁸. La mise en place d'un tel dispositif doit donc être la plus discrète possible pour ne pas être vu des spectateurs tout en lui procurant une expérience intégrale et immersive. Pour réussir à donner cet effet, « la technologie doit rester cachée derrière l'opération »¹³⁹. C'est ainsi que Scott Gibbons, le musicien et réalisateur sonore des effets du spectacle *Inferno*, réalise grâce au son un dialogue entre l'enfant et le personnage du palais des papes habité d'une sombre présence. Dans la représentation de Pierre Rigal, le dispositif est lui aussi caché pour procurer aux spectateurs des sensations et lui cacher l'envers du décor et cela contribue aussi à donner un effet de « surprésence » qui joue sur ses perceptions. Dans *Inferno* comme dans *Press*, le son revêt donc une importance capitale et le dispositif numérique est construit de telle sorte à donner et à faire vivre une expérience sensitive au spectateur. Les sons apparaissent comme des « outils d'alerte »¹⁴⁰ qui signalent la présence d'un danger et sont des ressentis subjectifs à chacun des spectateurs. Le dispositif numérique place le spectateur dans une position d'écoute accrue, il scrute les sons, les bruits qui semblent présager une catastrophe, notamment dans *Press*, le fait que le performeur risque d'être écrasé par le mur. Le spectateur est plongé dans une écoute attentive des divers bruits qui se dégagent de la scène au rythme des pas du comédien.

L'un des passages les plus marquants du spectacle de Pierre Rigal intervient lorsque l'espace semble se refermer sur le comédien, coincé dans la chaise, le performeur ne peut s'extirper. La musique et les bruitages numériques se font plus pressants, voir oppressants pour le spectateur. Le dispositif ne permet pas au spectateur de comprendre comment toutes ces modulations de l'espace semblent possibles. Le comédien semble étirer l'espace et le repousser à sa guise avec la force de son corps, mais le spectateur même s'il sait qu'il n'en est rien, ne comprend pas totalement comment le dispositif permet cette illusion. Le dispositif mis en place

¹³⁶ Ibid., p. 247.

¹³⁷ Ibid., p. 250.

¹³⁸ Ibid., p. 254.

¹³⁹ Ibid., p. 248.

¹⁴⁰ Ibid., p. 255.

dans ce spectacle joue donc sur la perception des spectateurs, de l'espace notamment. Le spectateur ne peut qu'observer l'espace à travers la vidéo en direct. Les contrastes opérés dans le lieu par les jeux de lumière et d'ombre ne lui permettent pas d'apprécier totalement les perspectives spatiales. S'ensuit un effet d'incompréhension, et de magie de l'instant, car le spectateur ne peut comprendre tous les mécanismes mis en place.

Le dispositif numérique utilisé, mélangeant musique, bruitages électroniques et voix robotique l'amène à vivre une véritable expérience sensorielle. En témoigne le *chat* en ligne ; « je suffoque », relate un spectateur, un autre précisant « qu'il n'est pas à l'aise » ou encore que « le suspense est fou ». Le système numérique contribue donc à procurer une expérience kinesthésique au spectateur qui semble en empathie avec le comédien, et semble vivre au même titre que lui une expérience de claustrophobie. De plus, le dispositif apparaît d'autant plus pertinent qu'il semble apparaître comme un symbole de la situation actuelle. En effet, le comédien est confiné près d'une heure durant dans un espace clôt qui se rétrécit sur lui-même, et le dispositif reflète donc certains enjeux actuels liés à la crise sanitaire et à nos modes de vie. Les spectateurs ayant assisté au spectacle en sont eux-mêmes les premiers témoins. On peut notamment lire dans le *chat* « C'est devant ce genre de spectacle que je remets ma vie en question », ou encore lors de la fin du spectacle et de la disparition complète de l'acteur dans l'espace « ça y est : confiné ! », et un autre de confirmer « quelle résonance avec l'actualité ! l'expression, la liberté... » ou « très inspiré de notre époque. Dur à voir dans le contexte déjà oppressant mais effet réussi ». Un autre message affirme que « la boîte de l'écran rajoute un effet d'enfermement ». Cela montre le double enfermement de l'espace clos de la scène, retransmis par le biais de l'écran d'ordinateur de chacun. Les spectateurs ont donc ressenti des émotions, et une expérience sensorielle liée au dispositif et au travail du comédien à travers l'espace. Les témoignages directs des spectateurs montrent comment la pièce à travers le dispositif utilisé fait écho à l'actualité et à la situation de chacun. Après le spectacle, un échange se fait entre le comédien et les spectateurs via le chat. Les spectateurs peuvent poser leurs questions qui sont retransmises par une assistante directement à Pierre Rigal. Concernant le thème de la pièce, il précise à la fin qu'il y a un combat entre la matière organique et la matière technologique avec des transferts de l'un à l'autre représentant une lutte. Dans cette pièce, la machine semble gagner car elle écrase à la fin l'humain. Le dispositif reflète bien les enjeux de la pièce, car il met en exergue des éléments technologiques ; avec le bras mécanique, les sonorités électroniques, etc., et des éléments scéniques plus « traditionnels » avec les jeux de

lumière qui contribuent tous à renforcer l'enfermement physique et technologique du performeur.

9. *_Jeanne_dark_* de Manon Siéfert

La forme initiale de ce projet était de présenter un spectacle hybride réalisé par une comédienne unique qui se filme et parle à son téléphone, en diffusant le tout sur Instagram. Le confinement a mis à l'arrêt la tournée du spectacle, et le festival *Impact* a contacté l'auteure, Manon Siéfert pour lui permettre d'intégrer le festival en lui proposant une diffusion exclusivement via Instagram. La performance a eu lieu durant le Festival *Impact* 2020, mais a aussi été retransmise en 2021 depuis le compte Instagram du Centre national de danse contemporaine d'Angers. La particularité de cette production est donc que la comédienne a choisi un dispositif et un mode de diffusion assez spécifiques pour pouvoir continuer à côtoyer le public. Pour accéder au spectacle, il faut posséder un compte sur le réseau social et se connecter en direct à 16 h via le compte du spectacle.

La pièce commence avec un face à face avec la comédienne, qui apparaît en direct comme si le spectateur se trouvait en visioconférence avec elle. Elle commence le spectacle et pendant ce temps, les spectateurs peuvent discuter en direct sur le chat d'Instagram. Le dispositif mis en place brouille les frontières entre ce qui est vrai ou non. En effet, certains spectateurs dans le chat se demandent si la comédienne parle de sa vraie vie ou si elle joue un personnage. Le spectateur se rend cependant rapidement compte que la comédienne incarne un personnage, celui d'une jeune fille timide, et qui subit du harcèlement à l'école. Elle semble utiliser son téléphone pour discuter et se livrer, comme si c'était son journal intime. Le dispositif permet cependant à la comédienne de voir les réactions des spectateurs en direct. Ces derniers peuvent réagir en direct et certains donnent des anecdotes sur leur propre vie en faisant un parallèle avec ce que livre la comédienne. Un spectateur par exemple, lorsque l'actrice parle de sa famille et de sa mère qui observe tout ce qu'elle fait, lui répond qu'elle aussi, ses parents l'observent pour voir ce qu'elle fait sur les réseaux sociaux.

Le dispositif met en place un spectacle directement diffusé sur un réseau social qui se consulte majoritairement via téléphone. L'écran sur lequel on observe le spectacle est donc assez petit, et l'expérience diffère donc beaucoup d'un spectacle *live* via ordinateur, ou en

présentiel. Le spectateur a l'impression d'un rapport plus intime avec la comédienne qui interagit directement avec nous via le *chat*, et dont il a souvent un gros plan sur son visage, comme si elle conversait avec nous directement. Le téléphone fait entièrement partie du dispositif, car il apparaît comme une extension du corps de la comédienne, elle danse avec, le rapproche ou l'écarte d'elle, toujours en ayant un regard vers l'objectif. La comédienne interpelle directement les spectateurs à de nombreuses reprises, elle demande par exemple si certains spectateurs croient en Dieu et quelle est leur religion. Elle rebondit ensuite sur leurs réponses pour continuer son spectacle. Ce système de *chat* pourrait correspondre à la réponse directe des spectateurs lors d'un spectacle « réel » où les gens répondent de vive voix à l'interpellation d'un artiste, comme lors d'un one man show par exemple ou comme on a pu le voir avec l'interaction spectateur-interprète dans *Arlequin*. De plus, le système Instagram oblige la comédienne à interrompre le spectacle après une heure et reprendre, le réseau ne permettant pas de diffuser un *live* de plus d'une heure.

Concernant les décors et le dispositif scénique, le système de live via téléphone ne permet pas d'observer la scène sur laquelle la comédienne se trouve ou très peu. Le spectateur distingue seulement une scène qui semble recouverte d'un drap blanc et dénuée d'accessoires, en arrière-plan, sur laquelle évolue l'artiste. La scène prend cependant par moments la couleur rose ou bleu grâce à des néons/spots utilisés durant le spectacle. Cependant, le spectateur a moins la vision des alentours que du visage de l'artiste et de son corps, contrairement au théâtre « réel » où le spectateur n'aurait pas eu le même angle de vue, et la même vision de la scène. Concernant les codes utilisés, on pourrait noter que la comédienne utilise ici certains codes relatifs au cinéma plus que ceux du théâtre. En effet, elle fait varier les échelles de plans, et de prise de vue avec des plans en contre-plongée, plongée, etc., chose qu'on ne constate pas habituellement au théâtre, car par définition, il n'y a en général pas d'intermédiaire technologique ni d'écran. Le dispositif intègre cependant un jeu de lumière et utilise des morceaux de musique connus du grand public sur laquelle se déhanché la comédienne et qui contribuent à renforcer la construction de son personnage d'adolescente en pleine crise existentielle. À un moment donné, la comédienne utilise un système de « filtre » typique des réseaux sociaux pour déguiser son visage. Le dispositif se joue donc des codes bien connus des adolescents et de la nouvelle génération.

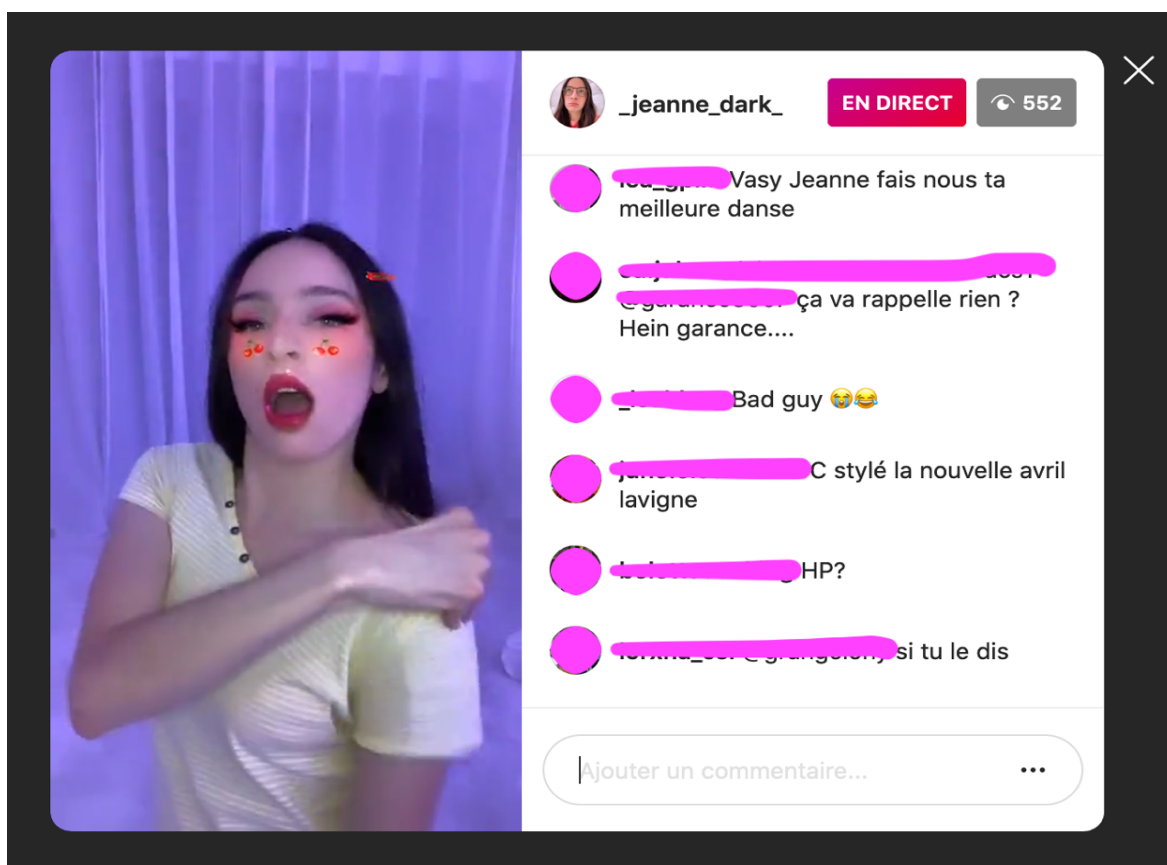


Image 5 : Filtres et chat en ligne dans le spectacle live Instagram de Marion Siéfert.
https://www.laparafe.fr/2020/11/_jeanne_dark_-de-marion-siefert-spectacle-vivant-2-0-par-temps-de-confinement/

Concernant la question des spectateurs, il semble y avoir un écart entre le public que l'on pourrait retrouver dans un théâtre et celui d'un *live* Instagram. En effet, dans une salle en général, les spectateurs, de par les conventions théâtrales que nous avons décrites dans le chapitre précédent, se tiennent en général calmement, ils doivent être discrets et ne pas faire de commentaires à haute voix durant la représentation. Ici, le live-chat permet à tous de donner directement un avis. De plus, le spectacle étant libre d'accès et gratuit, tout un chacun peut venir visionner le spectacle. Certains commentaires semblaient assez déplacés et ne concernaient pas directement le spectacle, mais opéraient un jugement sur la comédienne elle-même. Ici, on pourrait considérer cela comme une dérive du dispositif mis en place, car les spectateurs ayant réservé leur place dans une représentation en direct ne se permettraient pas de faire des commentaires à haute voix sur le physique de la comédienne par exemple. N'importe qui peut donc assister au spectacle et poster des commentaires. Comme le précise le coordinateur du Festival *Impact* dans son interview pour le Théâtre de Liège¹⁴¹, on est ici en présence d'une

¹⁴¹ Jonathan Thonon, interview réalisée par Edith Bertolet à l'occasion du Festival *Impact*, au Théâtre de Liège le 14/11/2020, disponible en ligne via <https://theatredeliège.be/actualite/impact-100-digital-bilan/>, page consultée le 20/02/2021.

forme théâtrale qui se voit « contaminer de l'extérieur », et par des spectateurs qui ne sont pas forcément au courant qu'ils sont en train de visionner un spectacle, et donc une fiction. Le spectacle réside donc à la fois dans le jeu de la comédienne, mais aussi dans le jeu des spectateurs qui font partie du dispositif et cela permet une imbrication entre scène et salle via les nouvelles technologies. Après la représentation, la comédienne a reposté sur son réseau social des photographies prises par des spectateurs qui ont pu assister au spectacle directement dans la salle. On peut constater que de part et d'autre de la scène, des écrans avaient été disposés pour que les spectateurs présents dans la salle puissent voir la même chose que ce que nous, spectateurs « virtuels » voyaient sur nos écrans de téléphone. Ces photographies donnent donc un aperçu du spectacle sous sa forme prévue initialement. Ici, il y a donc une inversion des codes avec un spectacle qui semble bien pensé pour être diffusé en direct, et cela même lorsqu'il a lieu dans un théâtre. Il y a une représentation qui permet une interaction, et un investissement réel des participants dans le spectacle, malgré la distance et la barrière de l'écran.

10. L'Application *Karen* de Blast Theory

L'expérience théâtrale immersive *Karen* est unique en son genre. En effet, durant le festival *Impact*, le groupe d'art britannique, Blast Theory a mis en place une application, disponible sur IOS et Android. Le programme nous présente Karen, qui est coach de vie et avec qui le spectateur va interagir via l'application. Cette expérience mêle à la fois théâtre, jeu vidéo et performance et se joue sur plusieurs jours. Le spectateur télécharge l'application et rentre son adresse e-mail. Après cela, il rencontre Karen, le personnage de l'application qui se présente et lui demande en premier lieu comment il va. Le spectateur peut répondre à sa question en cliquant sur l'une des propositions incluses dans le logiciel. Ensuite, Karen s'en va et l'application lui intime que la suite se déroulera une heure plus tard. Cette expérience utilise encore une fois le biais des nouvelles technologies pour réaliser une performance hybride dans laquelle la comédienne, Claire Cage, via des vidéos préenregistrées couplées à un logiciel, interagit avec le spectateur. Ici, le spectateur est loin des pièces de théâtre qu'il a l'habitude de voir en temps normal. Il est plongé dans ce que l'on pourrait appeler un théâtre expérimental, qui explore les nouvelles possibilités accordées par les technologies. Le dispositif est tout à fait unique et transforme complètement notre rapport au théâtre et la place du spectateur. En effet, celui-ci visionne l'expérience sur son téléphone, seul, et se trouve donc dans une expérience entre cinéma, théâtre et jeu vidéo. L'application s'immisce dans l'intimité du joueur, car il

reçoit des notifications, et cela sur plusieurs jours, voire semaines ce qui ne semble pas ou peu possible de faire au théâtre, sauf exception avec certaines performances comme *Mont Olympus* de Jan Fabre par exemple. Cette dernière est en effet remarquable par son temps de scène. Elle s'est déroulée sur une durée exceptionnelle de 24 heures, durée qui elle-même apparaît comme un élément décisif du dispositif. En effet, ces 24 heures de représentation ne sont pas anodines et permettent de tester la résistance des acteurs et du spectateur lui-même. La performance était divisée en 4 chapitres d'une durée allant de près de deux à six heures et entrecoupés de « temps de rêves ». La représentation ne prévoyait aucun entracte, mais les spectateurs étaient libres de sortir et de rentrer à leur guise du théâtre. Ces éléments reflètent d'emblée des décisions et des choix du metteur en scène concernant le dispositif qui considère amplement la question du spectateur. En effet, ceux-là étaient donc libres de se lever, de partir, etc., et en quelque sorte de casser les conventions théâtrales présentes au théâtre. Certains spectateurs, comme *Ronan au théâtre*¹⁴² par exemple, relatent leurs expériences dans des vidéos ou des critiques en ligne. Après lecture et visionnage des différents témoignages de spectateurs, nous sommes en mesure de constater que les codes théâtraux connus devenaient caducs dans cette représentation. Le public était en effet libre de se déplacer, mais aussi de manger, boire, chuchoter, de participer, etc. L'application Karen diffère en bien des égards du spectacle de Jan Fabre, mais les codes théâtraux sont aussi ébranlés dans cette expérience immersive de longue durée.

Karen nous demande, durant l'expérience, de répondre à certaines questions ou affirmations pour voir comment elles s'appliquent à nous. Elle nous demande par exemple de noter sur un papier quelque chose pour lequel on est reconnaissant aujourd'hui. Cela constitue une sorte d'exercice que nous donne notre « coach de vie virtuel ». Le spectateur ici se trouve dans une position ambiguë, car il est amené à être membre actif de l'expérience, face à l'enregistrement d'une comédienne qui joue une vraie coach de vie personnelle, les premiers jours du moins. L'expérience se rappelle souvent à lui par les notifications qu'il reçoit sur son téléphone durant les quelques jours de l'expérience. Le spectateur peut choisir ou non de se connecter à l'application pour poursuivre le projet. Karen s'adresse à nous directement dans ce dispositif et apparaît plutôt amicale et pleine de bonnes intentions. Elle est souvent filmée en gros plan ce qui amène une certaine proximité entre le spectateur et la comédienne via le biais de l'écran téléphonique. L'expérience personnalisée brise le quatrième mur que l'on peut rencontrer au théâtre, en demandant au spectateur de lui livrer des informations personnelles

¹⁴² Ronan au théâtre (2020). *24h au théâtre, Mount Olympus*, de la chaîne Youtube Ronan au Théâtre, vidéo disponible en ligne via <https://www.youtube.com/watch?v=G34JwqoO-QU>, page consultée le 3/05/2021.

sur sa vie et ses ressentis. Cependant, le spectateur se rend peu à peu compte que la coach de vie se livre elle-même à lui et devient de plus en plus envahissante. Le personnage confie au spectateur des éléments personnels de sa propre vie et les rôles s'inversent au fur et à mesure de l'expérience ; le spectateur devient le confident de Karen. Le spectateur s'engage donc durant plusieurs jours dans une expérience dans l'intimité de son téléphone portable avec un personnage qui n'est au final rien d'autre qu'un logiciel paramétré pour interagir avec nous. L'expérience brouille la frontière du spectateur entre réalité et virtualité, car les réponses du logiciel sont pré-induites, mais il a réellement l'impression d'être dans un échange avec un coach de vie, même s'il reste conscient d'être dans un jeu. À un certain moment, il fait la connaissance du compagnon de Karen, qui lui vole son téléphone et interagit avec nous. Il nous demande si on lui accorde le droit de fouiller dans les affaires de Karen. Le spectateur est dans une position de voyeurisme, car l'homme devant lui va lui montrer des affaires personnelles et le spectateur n'a pas vraiment de prise sur ce qui se déroule. Il va se retrouver dans une position ambiguë, car il va apprendre la rupture entre Karen et son compagnon, et Karen va le tenir responsable de cette décision. Il va ensuite assister aux états d'âmes de Karen après sa rupture, et va échanger avec elle sur ses ressentis, etc.

L'expérience mi-théâtrale, mi-virtuelle tente de montrer comment les nouvelles technologies peuvent impacter notre vie de tous les jours. Il met aussi en exergue la question des données personnelles, car le spectateur se livre en répondant au logiciel en lui transmettant certaines données sur sa vie. Il place le spectateur dans une position qui peut le rendre mal à l'aise au fur et à mesure de l'expérience, car il se rend compte que ce personnage rentre dans sa vie en se rappelant à lui et en rentrant dans son espace intime par le biais des technologies. Au début, le spectateur reçoit une notification par jour durant la journée, puis peu à peu il reçoit quatre ou cinq notifications, très tard le soir de Karen lui demandant de se connecter. L'application joue sur la frontière entre le spectateur et ses appareils technologiques. La question sous-jacente de l'expérience est, comme dans d'autres spectacles analysés précédemment, celle des technologies et du transhumanisme. Le spectateur est happé dans une expérience attirante, mais qui semble dérangeante par le côté intrusif qu'elle génère. À la fin du jeu, l'application propose au spectateur d'accéder à un feed-back et à l'analyse de son profil psychologique réalisé à partir de toutes les informations fournies durant l'expérience. C'est seulement à partir de ce moment qu'il se rend compte de tout ce qu'a pu apprendre l'application sur lui durant l'expérience. Le dossier sur ses données lui présente des graphismes dans lesquels

il est comparé à d'autres spectateurs de l'expérience sur des points personnels, comme sa personnalité et ses réactions face à Karen.

11. Le spectacle-jeu; *Retour sur terre*, mis en place lors de la Biennale de l'Image Possible à Liège

Le spectacle-jeu *Retour sur terre* est né de la rencontre entre Geneviève Wendelski, conteuse et Maïlis Snoeck, photographe et scénographe. Le projet se propose de mettre en place des ateliers lors de la Biennale de l'image possible à Liège. Tous les mercredis nous nous réunissions donc avec un petit groupe d'habitants et d'associations du quartier de Sainte-Marguerite pour discuter de thèmes tournant autour de la fin du monde et de ses renouveaux. À travers ces ateliers, nous mettions ensemble en place le spectacle qui devait se tenir en janvier février 2021 devant d'autres associations, écoles et spectateurs. Cependant au vu de la situation actuelle nous avons seulement pu réaliser une représentation du spectacle aux Chiroux en janvier 2021 qui incluait le groupe avec lequel nous avons travaillé lors des ateliers, et quelques autres participants faisant partie de l'équipe des Chiroux.

Lors des ateliers, les participants étaient notamment amenés à réaliser des balades dans le quartier de Sainte-Marguerite. Lors de ces sorties, ils devaient prendre des photographies qui leur inspiraient les renouveaux ou les changements du monde. Nous discussions ensuite ensemble de leur prise de vues. En dehors de leurs photographies, un appel à images avait été mis en place lors de la Biennale de l'Image Possible. Tous les spectateurs de l'exposition pouvaient nous envoyer leurs photographies sur le thème des changements du monde. Par la suite, toutes les photographies (celles des visiteurs de la biennale et celles des participants aux ateliers) ont fait l'objet d'une sélection. Cette sélection était composée d'une centaine de photographies qui seraient présentes lors du spectacle. En effet, lors de la représentation, les photographies étaient imprimées en grand format et disposées dans le décor pour qu'elles soient intégrées à la scénographie. Nous pouvons d'ores et déjà observer par ces choix que le dispositif utilisé inclut non seulement la performeuse principale, Geneviève Wendelski, mais aussi la participation d'inconnus et de photographes amateurs ou non ayant envoyé leurs créations pour qu'elles fassent partie du spectacle. De plus, les participants aux ateliers ont eux aussi été entièrement intégrés au dispositif par leur présence tous les mercredis pour construire le spectacle et apporter de la matière photographique. Mais ils ont aussi participé lors de la

représentation en elle-même le jour du spectacle. Le spectacle place donc dans une situation particulière les participants qui prennent différents rôles lors du processus. En effet, durant les ateliers, les habitants ont participé au processus de création du spectacle. Lors de la représentation, en plus d'être spectateurs ils étaient aussi participants et performeurs et étaient guidés par la performeuse principale Geneviève Wendelski qui narrait l'histoire en interagissant directement avec les spectateurs participants en improvisant selon les différents scénarii choisis.

Concernant la scénographie et la position des spectateurs participants dans l'espace, le choix a été fait de réaliser le spectacle aux Chiroux. Une salle réservée en général aux expositions et aux meetings nous a été attribuée. L'espace n'était donc pas construit avec une scène comme au théâtre, car il n'y avait pas de distinction précise entre la scène et la salle. Lors du spectacle, l'espace scénographique se compose dans le fond de la salle des photographies sélectionnées au préalable pour apparaître dans le décor et qui servent de support durant le spectacle. Sur le sol, des figurines en plastique sont disposées pour permettre aux participants d'imager leurs déplacements dans l'espace. Un pupitre est aussi présent dans la pièce et permet à la performeuse de s'adresser aux spectateurs lorsqu'elle incarne des personnages politiques. Durant le spectacle, la performeuse guide les participants. Un scénario de base est prévu et écrit par elle-même, mais elle improvise au fur et à mesure de l'avancée des participants dans le scénario. En effet, leurs choix lors du spectacle peuvent les mener à des situations totalement différentes et la conteuse doit donc réussir à utiliser leurs choix pour les guider et les mener à la fin du spectacle-jeu. Le spectacle s'apparente à une représentation de type performative dans le sens où on est loin d'une représentation classique avec une division traditionnelle salle-scène. Nous ne sommes pas dans un théâtre, mais bien dans un lieu commun, une salle comme une autre, qui est utilisée et adaptée pour réunir les spectateurs et la performeuse dans un spectacle-jeu dont ils sont les héros. La place de la performeuse semble être ambiguë, car elle prend le rôle de certains personnages pour s'adresser aux participants. Cependant, elle s'adresse directement à eux par leurs prénoms. Cette caractéristique du spectacle est permise grâce à l'engagement des spectateurs dans le processus de création. En effet, celui-ci a eu lieu sur du long terme et participants et performeurs se sont réunis bien avant la représentation pour créer ensemble l'œuvre. Les spectateurs et Geneviève Wendelski ne sont donc pas inconnus. Cependant, la représentation devait se produire devant des publics complètement inconnus, mais cela n'a pas été possible au vu de la crise actuelle. Il aurait été intéressant de pouvoir comparer la place du spectateur avec un public participant totalement extérieur et n'ayant pas participé au processus de création.

12. *Just Imagine* de Wedtnknwyet (mars 2021). Beursschouwburg Theatre - Spectacle en ligne

Just Imagine est qualifié sur la page du Beursschouwburg comme étant un podcast enregistré et disponible en ligne. Le support est disponible en se connectant sur le site internet du Beursschouwburg et la performance se déroule en anglais. Un présentateur apparaît et s'adresse aux spectateurs sur un ton très théâtral, car son discours semble avoir été répété et il est accentué par les intonations que prend le performeur. Ce dernier est assis sur une chaise dans un jardin et face caméra, il nous annonce qu'il va se réunir avec plusieurs personnes pour effectuer une discussion sur le monde. Ensuite, un montage emmène le spectateur dans un autre lieu, où se trouvent comédiens, qui apparaissent assis sur un plateau de théâtre, orné d'un tapis et de divers objets tels que des coussins, et des morceaux de bois. Le dispositif scénographique est donc assez simple ; un simple plateau jonché de quelques objets de décors, et le spectateur distingue en fond l'architecture typique du théâtre avec le plateau et les murs noirs. Cependant, un dispositif numérique va, durant toute la prestation, couvrir l'image filmée de différents effets. Certaines parties du corps des comédiens se dédoublent par exemple dans l'image grâce au montage et à un collage artistique. Il y a aussi l'utilisation d'un effet de négatif qui va blanchir et brouiller l'image et les comédiens. Il y a donc un dispositif numérique artistique qui va travailler sur l'abstraction, sur des incrustations de décor, sur la présence d'extraits filmiques en arrière-plan qui va brouiller les frontières entre réalité et monde parallèle.



Image 6 : Dispositifs numérique et scénique de *Just Imagine* et travail visuel et formel de l'image filmique. <https://www.beursschouwburg.be/en/>

Les comédiens sont assis en cercle et le spectateur va assister à leurs conversations sur diverses questions et thématiques. La discussion semble libre et n'est pas préparée en amont. Les comédiens viennent, selon la description du spectacle, de milieux différents et confrontent leurs points de vue grâce à une discussion sous forme d'associations libres d'idées. L'animateur semble tout de même guider de temps à autre la discussion, et le spectateur assiste à ce flux constant d'images et de paroles. Le spectateur via son écran visionne le podcast enregistré à l'avance, la caméra filme les comédiens sous plusieurs points de vue et l'espace varie très fréquemment. Le spectateur a l'impression d'observer les comédiens sous tous les angles, parfois comme s'il observait une caméra de sécurité. Ici, le dispositif met en jeu l'interartistique, car les artistes fusionnent divers médiums pour créer une performance surréaliste et futuriste. Les thèmes abordés sont variés et partent dans diverses directions, telles que la religion, la société, l'identité ou encore la conscience, etc.

Le public est immergé dans un univers assez complexe formellement parlant. L'expérience est majoritairement visuelle et spatiale, car divers matériaux semblent s'entrechoquer sur l'image. Les sens du spectateur sont en éveil au milieu des diverses images, morceaux filmiques et musicales utilisées, et il plonge dans un univers que l'on pourrait qualifier de psychédélique. Par exemple, un homme va apparaître à un moment et va jouer de l'orgue, mais le spectateur ne comprend pas d'où il vient, car il ne le distingue presque pas, perdu dans le flux d'images qui couvre la matière filmique. À un autre moment de la performance, un homme apparaît à l'arrière du plateau, et plonge sa tête dans un seau en criant. L'expérience semble perturbante pour le spectateur qui n'a que très peu de clefs de compréhension. L'animateur va alors prononcer la phrase « bienvenue dans la réalité » qui brouille encore plus les sens du spectateur, car celui-ci ne sait pas si l'homme au seau est un comédien ou un vrai participant, il ne peut distinguer le vrai du faux. À certains moments le montage fait apparaître de courtes scènes qui ne semblent avoir que très peu de lien avec la conversation en plateau. L'homme au seau apparaît par exemple dans un lit en train de dormir. Il y a donc une juxtaposition de scènes sans rapport apparent. L'animateur arrive dans la chambre de l'homme et le mini film prend des allures de publicité lorsque, appuyé par un collage de dessins qui apparaissent sur l'image, il propose à l'homme de prendre un médicament qui l'aidera à dormir. La scène de théâtre réapparaît ensuite et les comédiens reprennent la conversation comme si de rien n'était. La performance se conclut avec un son de piano numérique joué par l'animateur en arrière-plan. Le performeur termine face caméra, assis seul sur le plateau avec un monologue concernant leur laboratoire et sur la vie en général. L'animateur apparaît de très loin sur la

scène, mais est immergé sous les effets numériques de l'image. Le spectateur quitte les comédiens qui dansent sur la scène et semble se tenir dans un univers complètement détaché de la réalité. Pour cette dernière scène, quelques accessoires supplémentaires apparaissent comme des lunettes de soleil et des instruments de musique. Une musique électronique psychédélique s'élève et il n'y a cette fois pas d'effet d'image excepté un jeu de lumière sur la scène avec des éclairages stroboscopiques bleutés.

La performance est assez difficile à classer. Les dispositifs laissent peu de place à la compréhension du spectateur, et des informations sous diverses formes sont présentes à chaque instant de l'expérience. Le spectateur se focalise donc sur plusieurs aspects visuels, sonores, etc., mais ne se concentre pas forcément sur le fond de la discussion des participants. Tout est fait pour qu'il soit immergé dans un univers très différent du sien, où il n'est pas actif, mais où ses sensations sont décuplées et perturbées par le dispositif numérique utilisé.

CONCLUSION :

À travers l'étude de ces différents spectacles, plusieurs tendances peuvent être dégagées. Tout d'abord, il est à noter que ces spectacles diffèrent tous par leur forme, leur mode de transmission et qu'on ne pourrait donc tirer des généralités communes à tous. Cependant, plusieurs axes sont à explorer concernant l'utilisation des dispositifs et leurs effets sur le spectateur. En premier lieu, dans certains des spectacles étudiés dans lesquels le spectateur n'est pas amené à participer physiquement, celui-ci semble s'approcher du spectateur de salle de cinéma. En effet, le spectateur est en état de sous-motricité, mais de surperception. Dans certaines pièces comme *Sabordage*, *Press* ou encore *Les Limbes*, il reste assis sans bouger durant le temps de la pièce et n'est pas invité à participer en se levant ou en déambulant dans l'espace. Cependant, les dispositifs et l'utilisation des nouvelles technologies semblent être des vecteurs favorisant la multifocalisation. Les metteurs en scène et acteurs peuvent en effet, grâce aux outils utilisés, orienter le regard du spectateur sur tel ou tel élément scénique. Auparavant, dans le théâtre traditionnel, le spectateur pouvait choisir sur quoi porter son regard. Ici, le spectateur passe d'une focalisation unique à multiple, car les divers éléments technologiques attirent son regard et se multiplient. Le spectateur ne regarde plus une pièce de théâtre avec divers éléments connus comme les décors, les personnages, les costumes traditionnels qui s'entrecroisent sur scène, mais son regard peut se porter sur des éléments complètement distincts et nouveaux pour lui. Il y a une utilisation de dispositifs de plus en plus poussés qui engagent des éléments sonores, mais aussi des images ou encore des bruitages. Le spectateur est donc constamment en état de surperception et ces spectacles tentent donc de mettre en jeu ses sensations et ses ressentis.

Concernant l'activité physique du spectateur, il semble qu'elle soit souvent sollicitée dans le cadre de performances pures, comme les quelques performances historiques sur lesquelles nous nous sommes brièvement arrêtés dans la partie théorique de notre travail. Cependant, dans le corpus étudié, les spectateurs ne sont que rarement invités à devenir actifs physiquement, c'est-à-dire à se déplacer dans la salle et dans l'espace et/ou à interagir directement avec les comédiens. Dans certains cas, on a vu un dialogue s'engager comme dans *Arlequin*, ou plus encore, le spectateur être invité à participer en se levant et en dansant comme dans *Meeting point*, mais l'activité physique ne semble pas être l'une des caractéristiques principales et communes à tous ces spectacles. Cependant, il semble y avoir un désir de plusieurs metteurs en scène et comédiens d'intégrer le spectateur dans le processus de création

et à repenser sa place à travers le spectacle. Dans ce sens, le spectateur n'est pas forcément amené à avoir un impact physique sur le spectacle, mais plus intellectuel ou créatif. Dans *To be a machine* par exemple, chacun est amené à participer au processus de création en se téléchargeant dans le public. Dans *Retour sur terre*, le public lui-même participe à l'histoire et a un impact sur le suivi des événements, de même que dans *Meeting Point* dans le domaine plus spécifique de la danse. Dans *Arlequin*, les réponses des spectateurs aux injonctions de l'auteur vont être utilisées pour construire l'histoire. De même dans l'application *Karen*, le spectateur a l'impression d'interagir avec la comédienne en étant invité à répondre à certaines questions très personnelles sur sa vie. Les nouvelles productions contemporaines utilisent dans ce sens des dispositifs qui poussent le spectateur à devenir de plus en plus actif par son implication dans le spectacle et redéfinissent la place même du spectateur en lui proposant d'agir et d'avoir un impact direct sur les événements. Meyerhold décrétait que le spectateur était le quatrième créateur du spectacle, après l'auteur, le metteur en scène et l'acteur. L'auteur théorisait ce 4^e créateur grâce au rapprochement scène salle qui renforçait le contact direct entre le public et les comédiens. Le spectateur devait imaginer et mettre en jeu un processus créatif pour comprendre et associer les éléments scéniques¹⁴³. Cette affirmation semble s'affirmer avec le temps et avec les nouvelles productions qui naissent ces dernières années, notamment dans le domaine du théâtre contemporain s'appuyant sur l'effet de présence. La place du spectateur est repensée au sein de ces spectacles et sa présence est d'autant plus importante qu'il semble avoir un rôle primordial à jouer, non plus dans la création de sens via une représentation comme le pensait Meyerhold, mais dans le vécu d'une expérience sensible et commune avec les comédiens et l'ensemble du public.

Cette activité spectatorielle est notamment accrue par l'utilisation des nouvelles technologies. Dans beaucoup des spectacles étudiés, ces technologies sont en effet utilisées tant sur le versant de la production que de la diffusion. Pour les spectacles datant d'avant la crise, beaucoup incluaient les nouvelles technologies qui contribuent à multiplier, comme dit précédemment, la focalisation du spectateur. Dans ce sens, beaucoup utilisent des jeux de lumière, des bruitages électroniques ou encore le motif de l'avatar pour transformer la relation avec le spectateur, comme dans *Les Limbes* et ses jeux de lumière, ou dans les multiples

¹⁴³ Emile Salimov (s.d.), « Meyerhold – expérimentateur infatigable » sur le site *Methode Salimov*, disponible en ligne via <http://www.cours-theatre-salimov.com/meyerhold-experimentateur-infatigable-par-emile-salimov/>, page consultée le 27/03/2021.

bruitages de *Sabordage*. La figure de l'avatar est un motif récurrent de notre corpus. Que cela soit dans *Les limbes* avec le dédoublement de l'acteur ou dans *The House of Sorrow* et l'utilisation d'un avatar de jeu vidéo, les dispositifs contribuent tous à brouiller l'identification du spectateur par le dédoublement du performeur ou du public lui-même. L'utilisation de ces moyens s'est accentuée avec les nouveaux spectacles en ligne durant la crise. En effet, le public ne pouvant se rendre dans les théâtres, les spectacles ont dû faire preuve d'ingéniosité pour présenter des productions parfois hybrides. À cet effet naît un public téléchargé et transformé en avatar de lui-même dans *To be a machine*. L'hybridation est aussi l'un des thèmes largement exploités dans les productions théâtrales mettant l'accent sur la présence. Ce concept d'hybridation s'est imposé depuis quelques années dans le domaine des arts vivants avec des artistes utilisant les nombreuses possibilités de combinaison des arts de la scène et toujours l'apport des nouvelles technologies. Dans *Les Limbes* par exemple, il y a une forte influence de la danse, voire des jeux de danse serpentine exploités par Loïe Fuller au 19^e siècle. Le créateur utilise aussi la magie performative alliée à la ventriloquie et à l'utilisation des effets numériques pour proposer un spectacle hybride de la rencontre entre plusieurs disciplines.

Un autre constat après la réalisation de ce travail est que la crise a permis une accélération des stratégies numériques et digitales pour les théâtres. Les salles de spectacle et de théâtre ont dû s'adapter en urgence et utiliser le biais du numérique pour favoriser la diffusion des œuvres, ce qui a permis d'améliorer, pour certains, l'offre théâtrale et de la rendre accessible à différents publics. Un des enjeux principaux de la crise a en effet été de maintenir un lien avec le public en produisant un contenu de qualité tout en restant accessible. Les contenus en ligne ont pour avantage de permettre d'archiver les œuvres et de donner la possibilité au public de voir des spectacles qu'il aurait pu manquer. Cependant, au-delà des qualités de diffusion qu'octroie la technologie, certains artistes ont pu utiliser le numérique en tant qu'outil créatif propre en proposant des expériences immersives. Concernant la diffusion, les réseaux sociaux ont été une source de diffusion privilégiée pour certains théâtres. En effet, ces réseaux sont de plus en plus utilisés dans la vie quotidienne par les jeunes, mais pas seulement. Les productions se sont servies de ces médiums pour proposer des spectacles diffusés via YouTube par exemple, mais aussi sur Facebook ou Instagram. C'est le cas pour les spectacles qui ont été exclusivement pensés pour ces réseaux comme *_jeanne_dark_* de Manon Siéfert, pièce créée spécifiquement pour être diffusée via le réseau social Instagram. L'utilisation de ces réseaux semble avoir permis à un plus grand nombre de spectateurs d'assister à ces spectacles. En effet, sur internet, il n'y a pas de nombre de spectateurs limités,

contrairement à une salle de spectacle où les places ne sont pas infinies. Dans ce sens, ces canaux de diffusion ont permis de toucher un réseau de spectateurs plus étendu et pas toujours familier avec le théâtre et les arts de la scène, car sur internet, tout le monde peut avoir accès au contenu, sans toujours s'être inscrit au préalable. Les théâtres ont donc dû réinventer leurs dispositifs de diffusion et leurs modes de transmission dans l'espoir de garder un semblant de lien avec le public.

Après étude des différents dispositifs relatifs aux projets de théâtre de la présence, on pourrait distinguer deux types de dispositifs. Les premiers sont tous ceux utilisés pour la diffusion des spectacles, notamment lors de la crise. Ils englobent tous les moyens mis en œuvre dans le but de transmettre, via les médiums technologiques, des spectacles vidéo, *live* ou en streaming. Ces dispositifs utilisent notamment le biais des réseaux sociaux par exemple ou des plateformes de streaming. Ensuite, et c'est ce qui nous intéresse dans notre étude, tous les dispositifs relatifs à la production et à la création du théâtre et des arts vivants. Dans ce cadre on peut distinguer différents types de dispositifs que l'on a pu observer dans l'étude de notre corpus. En premier lieu, les dispositifs scéniques et scénographiques. Ceux-ci ne sont pas des éléments spécifiquement liés au théâtre de la présence, car dans toute production théâtrale on retrouve ces dispositifs, inhérents aux arts de la scène. Ils concernent tous les moyens utilisés sur scène, et dans le cadre de l'espace scénique, qui servent à l'histoire et à l'expérience. Dans ce contexte, on peut citer toutes les installations que l'on retrouve sur une scène, comme les décors, et les accessoires qui vont être utilisés durant la pièce pour, par exemple, interagir avec le spectateur ou qui vont servir directement au performeur. Les dispositifs scéniques se focalisent donc sur l'espace scénique et concernent aussi le lieu dans lequel va se faire le théâtre, car on a vu que le théâtre pouvait se déplacer hors les murs, à l'extérieur des salles construites pour les arts vivants. De nouvelles configurations des salles d'arts vivants permettent aussi d'avoir impact sur ce que voit le spectateur. À la scène traditionnelle italienne, des spectacles différents naissent sur des scènes dans lesquelles les spectateurs s'installent de part et d'autre de la scène et non plus seulement à l'avant. De plus, il y a une tendance à une épuration scénique dans les théâtres de la présence, avec des espaces majoritairement vides. Comme vu dans de nombreux spectacles de notre corpus, la scène tend à être de plus en plus épurée au niveau des décors, passant d'ailleurs de la notion de « décors » à celle de « dispositifs », car on a des éléments disposés sur la scène. Les dispositifs scéniques ont donc tendance à aller vers un dépouillement scénique, comme l'avait déjà expérimenté le metteur en scène Peter Brook avec

ses scénographies épurées et ces espaces vides¹⁴⁴. Les dispositifs numériques et/ou technologiques peuvent dans certains cas contribuer à l'épuration scénique grâce à un gain de place. En effet, dans certaines productions qui utilisent des tablettes tactiles par exemple, on peut citer dans ce sens *To be a machine*, l'espace scénique n'est composé que du plateau, de l'acteur et de la tablette. Celle-ci permet l'épuration dans le sens où le performeur l'utilise pour montrer des images contenues sur le support et qui ne doivent donc pas être matérialisées sur la scène. Cependant, cela ne signifie pas que tous les dispositifs numériques permettent de réduire la matérialité des espaces. Dans d'autres productions en effet, la technologie remplit toute la scène et semble même multiplier les espaces. Dans tous les cas, les éléments et installations présents sur scène vont servir le performeur ou les acteurs et vont faire avancer l'expérience, laissant une place privilégiée à l'imagination du spectateur. Les choix scénographiques ont évolué au cours du temps, et dans le théâtre de la présence, une tendance majeure se dégage, à la fissure du 4^e mur. Nous avons pu observer à travers l'analyse des spectacles que les artistes brisent cette frontière entre scène et salle pour élargir la scène à destination du public. Dans certains spectacles l'artiste opère des va-et-vient sur scène par exemple, et dans l'autre sens, c'est le spectateur lui-même qui est invité à monter sur scène et à devenir actant du spectacle. Ensuite, les dispositifs numériques, qui concernent notamment les éléments liés au son ou aux bruitages se sont perfectionnés durant les dernières années. Ils jouent notamment sur les ressentis du spectateur, sur sa focalisation et permettent aux metteurs en scène d'orienter son écoute. Les dispositifs numériques semblent contribuer à former des environnements qui ont des effets sur les spectateurs. Ensuite, les dispositifs technologiques, qui apparaissent comme des éléments de plus en plus utilisés dans le cadre du théâtre de la présence, ou de performances immersives. Ces dispositifs peuvent être de formes différentes et sont des éléments présents sur scène qui vont entièrement contribuer à l'expérience spectatorielle. Empruntant au cinéma, ou encore à la photographie et aux jeux vidéo, ces nouvelles technologies vont être utilisées sous forme de projections vidéo, ou encore d'hologrammes qui vont offrir de nouvelles possibilités à la scène. Elles contribuent à brouiller les sens du spectateur qui ne peut pas toujours différencier ce qui est réel de ce qui est projeté.

De ce travail résulte la capacité des dispositifs, notamment technologiques à redéfinir les modes de transmission et les processus de création des productions théâtrales contemporaines. Scène et salle sont aujourd'hui d'autant plus prises dans des environnements

¹⁴⁴ Se référer aux œuvres et à l'ouvrage de Peter Brook, *L'espace vide. Écrits sur le théâtre*, Essais, 2014.

numériques avec la crise qui a accéléré l'utilisation de dispositifs numériques et technologiques dans les arts de la scène. Les dispositifs ont un impact sur le spectateur qui ne se contente plus simplement de regarder une pièce, mais est invité à intervenir. En termes de perspectives, il peut être intéressant d'observer l'après-crise au niveau des arts de la scène. Les théâtres vont-ils continuer à utiliser les médiums que sont les réseaux, le numérique et les technologies pour promouvoir l'accès à certaines productions et rendre accessibles certaines pièces à de nouveaux publics ? De plus, cette notion d'activité et de spectateur actant va-t-elle pouvoir continuer à être explorée à la réouverture des théâtres, alors même que des conditions très strictes d'hygiène devront certainement être mises en place. À long terme, de nombreuses questions semblent pouvoir se poser concernant la manière dont chacun va à nouveau revoir son rapport au théâtre et aux arts de la scène. De plus, la question des dispositifs peut encore être exploitée sous plusieurs angles, et les prochaines productions théâtrales devront certainement revoir leur rapport avec le public d'après crise en innovant et en trouvant de nouvelles formes et modalités de créativité mettant toujours plus au cœur de leur recherche les nouvelles technologies et le numérique...

BILBIOGRAPHIE:

BIET, C. (2013). « Pour une extension du domaine de la performance (XVII^e-XXI^e siècle) : Événement théâtral, séance, comparution des instances », in *Communications* 1 (1), 21-35. <https://doi.org/10.3917/commu.092.0021>

BOUKO, C. (2010). *Théâtre et réception: le spectateur postdramatique*, Peter Lang, Bruxelles.

BOUKO, C. & GUAY, H. (2015). « Liminaire » in *Tangence*, (108), 5–12. <https://doi.org/10.7202/1036451ar>

CORSWAREM, E. et LEVEAU, C. (2012, mai). « Dossier: L'Art performance. La place du spectateur », sur le site *Culture: Université de Liège*, consultable à l'adresse : http://culture.uliege.be/jcms/prod_918859/le-public-est-tenu-a-distancepage

DANAN, J. (2013). « Écriture dramatique et performance » in *Communications*, 92 (1), 183-191. <https://doi.org/10.3917/commu.092.0183>

DANAN, J. (2013). *Entre théâtre et performance : la question du texte*, [Format Kindle], Actes Sud, collection Apprendre.

DELHALLE, N. (2017). *Théâtre dans la mondialisation: Communauté et utopie sur les scènes contemporaines*, Presses universitaires de Lyon, collection « Théâtre et société ».

DELHALLE, N. (2020). Cours d'*Arts de la scène et société* dispensé à l'Université de Liège.

DOSPINESCU, L. (2008). « Effet de présence et non-représentation dans le théâtre contemporain », in *Tangence* (88), 45-61. <https://doi.org/10.7202/029752ar>

FERAL, J. (1993). « Où en est la performance ? Post mortem pour un art bien vivant » in *La recherche littéraire : objectifs et méthodes* sous la direction de Claude Duchet et A. Vachon, XYZ éditeur (Montréal) et Presses Universitaires de Vincennes, p. 289-296. Actes du colloque tenu à Paris en 1991.

FERAL, J. (2012). « Les Paradoxes de la Théâtralité », in *Théâtre/Public*, Paris, n. 205, p. 8-11. (Entre-deux. Du théâtral et du performatif).

FERAL, J. (2013). « De la performance à la performativité » in *Communications*, 92 (1), 205-218. doi:10.3917/commu.092.0205

FERAL, J. (dir.) (2012). *Pratiques performatives : Body Remix*. Nouvelle Edition [en ligne]. Rennes : Presses universitaires de Rennes, (généré le 05 août 2020). Disponible sur Internet: <[http:// books.openedition.org/pur/80687](http://books.openedition.org/pur/80687)>. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pur.80687>

GONON, A. (2002). *Le statut du spectateur dans la représentation théâtrale. L'exemple de la compagnie 26000 couverts*. DESS Action artistique, politiques culturelles et muséologie IUP Denis Diderot – Université de Dijon.

GUAY, H. (2012). « Technologies et spectateur : observations diverses » in *Jeu*, (144), 72–78.

HAGELSTEIN M. (2012, mai). « Dossier: L'Art performance. La place du spectateur », sur le site *Culture : Université de Liège*, consultable à l'adresse: http://culture.uliege.be/jcms/prod_918147/fr/dossier/l-art-performance-la-place-du-spectateur

HELUIN, A. (2018, 23 mai), « Etienne Saglio entre terre et enfer » sur le site *Sceneweb*, consultable à l'adresse <https://sceneweb.fr/les-limbes-detienne-saglio/>

HOUDE, M-A. (2016). *Performance et théâtre dans trois productions de Momentum* (2005-2012). Mémoire présenté à l'université du Québec à Trois-Rivières, 90 p., consultable à l'adresse <http://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/7847/1/031262109.pdf>

KROL, A. (2014, 20 novembre). « Les Limbes, d'Etienne Saglio, le Grand Logis à Brus », sur le site *Les Trois Coups* consultable à l'adresse <https://lestroiscoups.fr/les-limbes-detienne-saglio-le-grand-logis-a-bruz/>

LAGOUARDE, C. (2018). *Le "pour de vrai" et le "vrai" en art performance : fiction vs trace*. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III. URL: <http://www.theses.fr/2018BOR30017>

LANGÉARD, C., LIOT, F. & RUI, S. (2015). « Ce que le théâtre fait au territoire. Reconfiguration du public et évaluation » in *Espaces et sociétés*, 4 (4), 107-123. <https://doi.org/10.3917/esp.163.0107>

LESAGE, M.-C. (2016). « Arts vivants et interdisciplinarité: l'interartistique en jeu » in *L'Annuaire théâtral*, (60), 13-25. <https://doi.org/10.7202/1050919ar>

PAVIS, P. (2001). « Les études théâtrales et l'interdisciplinarité » in *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 29, p. 13-27. DOI: 10.7202/041453ar

PAVIS, P. (2018). *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, 2^e Edition, Paris: Armand Collin.

PEQUIGNOT, B. (2013). « De la performance dans les arts : Limites et réussites d'une contestation » in *Communications*, 92 (1), 9-20. <https://doi.org/10.3917/commu.092.0009>

POUSSON, J. (2015, 13 mai). « Crucifié, blessé par balle... Les performances les plus folles de Chris Burden », sur le site de *L'OBS*, consultable à l'adresse <https://www.nouvelobs.com/culture/20150513.OBS8917/crucifie-blesse-par-balle-les-performances-les-plus-folles-de-chris-burden.html>

ROQUES, S. & VIGARELLO G. (2008). « Enjeux et limites des performances », in *Communications*, 2 (2), 169-179. <https://doi.org/10.3917/commu.083.0169>

THOMAS, S. (2016). « La Théâtralité, entre Théories et Pratiques : un regard sur la démarche du Théâtre du Soleil » in *Revista. Brasileira de Estudos da Presença*, 6 (2), 309-330. <https://doi.org/10.1590/2237-266061934>

TURP, G. (2010). « À la rencontre de la provocation » in *Jeu*, n° 135.

VITALI ROSATI, M. (2009). « La virtualité d'Internet : une tentative d'éclaircissement terminologique », in *Sens public*. <https://doi.org/10.7202/1064227ar>

WYNANTS J-M (2020, 10 mai). « Anne-Cécile Vandalem et Fabrice Murgia : « Des mesures pour la culture jusqu'à la fin du Covid-19 » ». *Le Soir Plus*, consultable à l'adresse <https://plus.lesoir.be/299942/article/2020-05-10/anne-cecile-vandalem-et-fabrice-murgia-des-mesures-pour-la-culture-jusqua-la-fin>

VIDÉOGRAPHIE :

HIESL A. et KAISER H. (2020). *Une performance pour contempler le troisième âge*, sur le site d'Art-tv consultable à l'adresse <https://www.arte.tv/fr/videos/100600-000-A/une-performance-pour-contempler-le-troisieme-age/>

RIGAL P. (2020). *Press*, conférence d'après spectacle à Toulouse en vidéo *live*, consultable à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=ZneEgmtTstA>

RONAN (2017). *24 h au théâtre, Mount Olympus*, de la chaîne YouTube Ronan au Théâtre, consultable à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=G34JwqoO-QU>

RONAN AU THÉÂTRE (2020). *Du théâtre sur Zoom GO GO GO au Grutli*, de la chaîne YouTube Ronan au Théâtre, consultable à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=PNxzVXvbyek>

RONAN AU THÉÂTRE (2020). *Tour du monde des théâtres face au covid-19*, de la chaîne YouTube Ronan au Théâtre, consultable à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=Y91M8PuTV-o&t=81s>

THONON J. (2020). Interview réalisée par Edith Bertolet à l'occasion du Festival *Impact*, au Théâtre de Liège le 14/11/2020, consultable à l'adresse <https://theatredeliège.be/actualite/impact-100-digital-bilan/>

SPECTACLES CITÉS

AAA-AAA, Breathing in / Breathing out, ABRAMOVIC Marina et ULAY, 1977.

Anthropométries, KLEIN Yves, Centre Pompidou, 1957.

Balkan baroque, ABRAMOVIC Marina, Biennale de Venise, 1997.

Corbeaux, OUIZGUEN Bouchra, par la compagnie O., Co-production SCAC de l'Ambassade de France à Rabat, avec le soutien logistique de l'Institut français de Marrakech, Biennale Art in Marrakech, 2014.

In Situ (n'existais pas), RICCIARDI Jacqueline, Festival Go Go Go du Grutli de Genève, 2021.

Inferno, CASTELLUCCI Romeo, Festival d'Avignon, Palais des Papes, Cesena, Création 2008.

Metamorphosis of Landscape, STAMENKOVIC HERRANZ Maria. Live sur le compte Instagram *Abramovicinstitute* depuis La Filanda, Bkkartbiennale, février 2021.

Mount Olympus, FABRE Jan, Théâtre de la Villette, Paris, 2015.

Rythm 0, ABRAMOVIC Marina, Studio Morra, Naples, 1974.

The Artist is present, ABRAMOVIC Marina, MoMA, New-York, 2010.

VR-I Danse en réalité virtuelle immersive, Gilles Jobin, Théâtre national de Belgique, mars 2020.

X-fois gens chaise, HIESL Angie et KAISER Roland, 2020.

SITES WEB

Site du Beursschouwburg Theatre, consultable à l'adresse <https://www.beursschouwburg.be/en/>

Site du Kaaithheater, consultable à l'adresse <https://www.kaaithheater.be/fr>

Site du Théâtre de Liège, consultable à l'adresse <https://theatredeliège.be>

Site web Methode Salimov, Formation professionnelle d'acteur - Corps en action, consultable à l'adresse <http://www.cours-theatre-salimov.com>

LISTE DES IMAGES :

Image 1 : Le motif du double, l'apport de la lumière et l'interaction des arts. <https://www.szenik.eu/fr/event/les-limbes>

Image 2 : Le dispositif scénique de *Sabordage* ; l'utilisation d'une maquette et du support filmique. <https://www.journal-laterrasse.fr/sabordage-du-collectif-mensuel/>

Image 3: Le public virtuel de *To be a machine*. <https://toutelaculture.com/spectacles/theatre/to-be-a-machine-version-1-0-bush-moukarzel-et-ben-kidd-dead-centre-senvoler-autre/>

Image 4 : L'occupation de l'espace, et l'importance du corps. <https://www.kaaithheater.be/fr/agenda/press>

Image 5 : Filtres et chat en ligne dans le spectacle *live* Instagram de Marion Siéfert. https://www.laparafe.fr/2020/11/_jeanne_dark_-de-marion-siefert-spectacle-vivant-2-0-par-temps-de-confinement/

Image 6 : Dispositifs numérique et scénique de *Just Imagine* et travail visuel et formel de l'image filmique. <https://www.beursschouwburg.be/en/>

ABSTRACT

Notre travail se propose d'étudier les productions théâtrales contemporaines faisant s'entrecroiser les différentes disciplines des arts du spectacle. Depuis les années 60, on a vu naître plusieurs termes tels que ceux de performance, de performativité ou de performatif tentant de qualifier un art pluriel mettant l'accent sur le corps et la présence du performeur. Nous tenterons dans ce travail de distinguer ces notions et de voir comment elles peuvent s'appliquer à un corpus composé de productions théâtrales variées. En effet, avec la crise sanitaire, les scènes ont dû s'adapter et on a vu naître des spectacles hybrides en live, utilisant principalement le canal des nouvelles technologies et du numérique. Le corpus étudié se concentrera donc sur plusieurs créations ayant vu le jour durant la crise et soulevant des questions intéressantes du point de vue de la place du spectateur au théâtre, mais aussi de la place du théâtre dans la société actuelle.