

le
cinquième
mur

Le cinquième mur

Alice Paupinet
Mémoire de recherches
Dsaa éco-conception & design responsable
Mention espace
2015

Sous la direction de Sophie Devaud-Judas
et d'Ann Pham Ngoc Cuong.

Sommaire

6. Avant-propos

8. Introduction

15. Le spectacle vivant :
un événement fondateur du moi

Des regards convergents sur la construction de soi

26. Des corps bâtisseurs du soi

31. La catharsis: un remède au quotidien

35. L'espace du spectacle vivant
à l'aune de la construction de soi

L'espace et le corps :
une coexistence inhérente au moi

39. L'influence des configurations spatiales
sur la construction de soi

57. La construction de soi
à l'épreuve du numérique
dans le spectacle vivant

Le numérique à travers soi :
l'avatar d'une construction

67. Vers un espace numérique ?

82. Conclusion

88. Annexes : des spectacles vécus

111. Remerciements

110. Bibliographie

Avant-propos

J'ai comme l'impression d'être dans un entre-monde, malgré moi. Aujourd'hui quand je marche dans la rue, rares sont les bonjours entendus, les sourires entrevus.

Les regards souvent sont vides, les corps comme inhabités. Je suis parfois frappée du si peu de vie.

Les gens semblent avoir perdu le goût de la rencontre imprévisible.

Le monde est devenu interstice, la rencontre éclipse.

En me remémorant les récits de ma grand-mère, je me souviens que la famille était au centre des préoccupations, que les parents (et notamment le père) représentaient les fidèles figures de cet attachement.

Et puis, elle était croyante.

En pensant à ma mère, une phrase me vient à l'esprit :

« Nous, on se retrouvait dans un troquet après le lycée ! »

Les amis semblaient avoir une importance capitale.

Ah et d'ailleurs, mes parents se sont séparés. Ma tante et mon oncle aussi. La famille est morcelée.

Et il n'est plus du tout question de religion.

Personnellement, j'appartiens à une génération qui expérimente de nouvelles façons de faire société, dans la dématérialisation des rencontres. Et il me semble que les liens qui nous unissent les uns aux autres se sont rétrécis, dans l'abstraction du temps et de l'espace qui régissaient autrefois les phénomènes sociaux. Des liens qui tomberont plus vite dans l'oubli ? Peut-être pas...

La toile possède un extraordinaire pouvoir d'interaction. Et il arrive qu'elle se renverse, que la réalité reprenne le dessus parce qu'il n'est rien de plus limpide que le vivant. Le besoin de l'autre est toujours aussi palpable.

Vivre ensemble un spectacle vivant c'est rencontrer l'autre, et se rencontrer soi-même. C'est faire éclore l'osmose, la partager et repartir avec, sans qu'on puisse vraiment expliquer comment elle est apparue.



Et après ? Quel sens donner au « faire société » dans un monde toujours plus virtualisé ? Comment pourrait-on envisager la société de demain ? Et l'homme de demain ? Où allons-nous ? La vie c'est ici et c'est maintenant.

« Je dis que ce langage concret, destiné aux sens et indépendant de la parole, doit satisfaire d'abord les sens, qu'il y a une poésie pour les sens comme il y en a une pour le langage, et que ce langage physique et concret auquel je fais allusion n'est vraiment théâtral que dans la mesure où les pensées qu'il exprime échappent au langage articulé. [...] Et cela permet la substitution à la poésie du langage, d'une poésie dans l'espace qui se résoudra justement dans le domaine de ce qui n'appartient pas strictement aux mots. » Antonin Artaud.



Gilles Bruni et Bruno Babarit, *Le pont: s'avancer pour mieux s'entendre* (1989).



Introduction

Paul Valéry disait : « *La scène est un lieu métaphysique comme l'Autel, le Tribunal. Comme le Lit, la Table à manger, le Foyer. La civilisation commence à ces spécialisations.* »¹

Aucune société ne s'est conçue sans spectacle. Appréhender le spectacle vivant comme une façon de comprendre le monde et ses métamorphoses. L'approcher pour cerner les enjeux d'une époque. L'apprivoiser pour connaître les transformations de l'être. Et tenter d'éclairer les énigmes que révèlent notre maintenant et notre ici, ou plutôt nos maintenant et nos ici, si particuliers.

Le vraisemblable, le perceptible et l'indicible apparaissent conjointement lors du spectacle, à travers la mise en lumière d'une œuvre portée par des acteurs et la vigueur de la masse qui la reçoit, dans l'immédiateté d'un échange et la singularité d'un lieu. Ils résonnent ainsi en chacun de nous au-delà des êtres, du temps et de l'espace que convoque l'événement.

La locution « spectacle vivant », apparue dans les années 1990, désigne des formes variées comme le théâtre, l'opéra, le ballet, le cirque, les arts de rue... Plusieurs typologies de représentation qui revêtent des caractéristiques communes. Témoignage d'une culture et signe de l'histoire, le spectacle vivant a évolué en même temps que les sociétés, dans ses fins, ses techniques et ses lieux, mais il demeure une expérience vive et singulière du vivre-ensemble. Même s'il pâtit de la naissance du cinéma à la fin du XIX^{ème} siècle, jusqu'à son déploiement actuel dans l'omnipotence de l'écran, sa fonction sociale est toujours aussi prégnante qu'auparavant, passant d'un ordre obligatoire dans l'Antiquité à un ordre spontané aujourd'hui, souvent affilié au loisir. S'il permet l'association d'individus en nombre, il est aussi un événement qui s'inscrit dans le processus de construction de soi, à travers l'instance de sociabilité qu'il offre, les émotions qu'il suscite et l'appel à la conscience qu'il invoque. Par ailleurs, de la scène à la salle, c'est aussi le corps qui s'engage, première marque de l'identité et présence de notre être parmi les autres,

R. Debray cite Paul Valéry dans *Les cahiers de médiologie 1. La Querelle du spectacle*, article p.5: « Pourquoi le spectacle ? ».



l'espace et le temps, notre corps reçoit et donne. Toutes ces composantes servent le vécu du spectateur, vivant parmi les vivants.

Dans le cadre du spectacle, c'est aussi la notion de l'espace qui est essentielle dans la mesure où elle représente l'une de ses caractéristiques propres. Ces aspects de communion du groupe et de construction de l'individu sont relayés par la spatialité dans laquelle s'émancipe le spectacle vivant, et qui soulève des questions de focalisations et d'interactions. En effet, les espaces qui lui sont dévolus se chargent d'une vocation collective et proposent plusieurs configurations, auxquelles s'ajoute la scénographie du spectacle. Ces différents dispositifs, qui se sont eux aussi convertis à travers les époques, renforcent le sentiment de vécu en se jouant des perceptions.

Cependant à l'heure actuelle, la vivacité de nos perceptions est remise en question par le spectre des nouvelles technologies et des usages que nous en faisons. De l'informatique au numérique, les structures de nos sociétés se transforment peu à peu avec l'apparition de l'ordinateur dans les années 1950, puis avec la naissance d'internet à la fin du XXème siècle, instaurant un rapport aveugle au code, à l'algorithme. Cela va de pair avec l'avènement d'une société capitaliste, à l'aube du XXème siècle, dans laquelle la recherche du profit à tout prix a participé au développement de filières industrielles que l'informatique a servi pour répondre aux contraintes de productivité et d'immédiateté.

C'est le fait de la toute-puissance du calcul, de la stratégie et de la « *rationalisation du monde* » selon Max Weber. *«L'action rationnelle est une action instrumentale, tournée vers un but utilitaire ou des valeurs, et qui implique l'adéquation entre fins et moyens. [...] Le stratège est rationnel en ce qu'il ajuste au mieux l'efficacité de son action, qu'elle soit tournée vers un but matériel (la conquête d'un territoire) ou orientée pour des valeurs (la gloire). L'action rationnelle est, selon Weber, caractéristique des sociétés modernes: l'entrepreneur capitaliste, le savant, le consommateur et le fonctionnaire*

*agissent selon cette logique (même si elle est toujours mêlée d'éléments traditionnels et | ou stratégiques).»*¹

Par ailleurs, c'est la dimension culturelle de l'informatique qui caractérise et définit le numérique à travers la notion de partage. L'extension de l'outil informatique vers des interfaces qui alimentent des pratiques de partage et facilitent l'accès au plus grand nombre (modes d'échange, open source, plates-formes de téléchargement, réseaux sociaux, applications mobile...) marque le passage à l'ère du numérique, labyrinthe de nos nouveaux modes de vie. Dans nos sociétés actuelles, le numérique opère une mutation globale à travers son implication dans des secteurs publics et privés, dans les domaines sociaux, économiques, politiques ainsi que culturels. Nous parlons de « révolution numérique », terme qui désigne le bouleversement en profondeur des sociétés apporté par les techniques numériques, principalement l'informatique et Internet, se traduisant par une mise en réseau planétaire des individus, de nouvelles formes de communication (courriels, réseaux sociaux) et une décentralisation dans la circulation des idées.

Or, en changeant les modes de représentation ou les modèles de communication, le numérique induit une remise en question des rapports humains et n'apparaît plus seulement comme un outil dont on fait usage, mais s'impose petit à petit comme un élément qui refaçonne les structures relationnelles de l'homme, sa présence au sein d'un groupe social et sa perception du monde. Le numérique est effectivement le fruit d'un produit social, il va de pair avec la notion de progrès qui caractérise nos sociétés actuelles, mais il pose la question des limites de la réalité, en instaurant un rapport au temps différent (un présent éternel et non pas une rupture franche entre passé, présent et futur) et un rapport à l'espace particulier, une confusion entre proximité et distance, un flou dans la notion de frontières.

Au-delà des formes, le médium (internet, smartphone, objet connecté) est de moins en moins un outil, il s'agit d'un intermédiaire devenu presque indispensable, de plus

J-F. Dortier dans
Sciences
Humaines n°30,
«Max Weber. La
rationalisation
du monde».

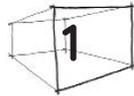
en plus réel, que le corps agrippe comme une prothèse pour l'homme. Ce réel soulève pourtant la question du virtuel. Il n'est plus seulement la médiation d'une réalité naturelle mais il tend vers l'expression d'une nouvelle réalité, dans laquelle chacun serait acteur, adoptant des formes innovantes de langage, d'écriture ou encore de lecture.

Il s'agit alors d'une révolution technique mais aussi anthropologique au sens où elle opère une remise en cause de l'humain dans un espace devenu hyper connecté et socialisé, ubiquitaire et augmenté, et qui pourrait bien représenter le centre névralgique d'une civilisation qui a déjà entrepris d'éclore. Un monde disposant d'une multitude de dimensions demeurera le théâtre de nos réalités, amoindrissant la frontière entre le vivant et le fictif. Ce dernier aspect dessine une métamorphose dans notre histoire et l'époque charnière à laquelle nous appartenons bouleverse nos repères. C'est pourquoi nous peinons parfois à nous acclimater, et le numérique ne cesse d'être sujet à de profondes interrogations, au sens où il est en passe de transformer radicalement notre paysage intellectuel, économique et social, en instaurant de nouvelles formes de sociabilité et de nouveaux rapports à la temporalité, à la spatialité, en changeant les définitions que nous nous faisons d'elles.

C'est à travers la quotidienneté de nos usages du numérique, dont le déploiement s'est effectué au XXIème siècle et dans le monde occidental (au sein des pays développés), qu'il apparaît nécessaire d'explorer la façon dont il s'immisce dans le spectacle vivant, afin de percevoir les modifications qu'il opère dans l'espace et le temps qui lui sont assignés, et de discerner ses possibles incidences sur son rôle dans la construction de soi.

La question que nous pouvons donc nous poser est la suivante : comment l'inclusion des technologies numériques dans l'espace du spectacle vivant participe-t-elle à la construction de soi ?

Pour répondre à cette problématique, nous aborderons en premier lieu le rôle du spectacle vivant dans la construction de soi, puis nous verrons comment ces paramètres s'imbriquent dans l'espace du spectacle, et enfin, nous tenterons de mettre en lumière l'impact du numérique sur la construction de soi dans l'espace du spectacle vivant.



Le spectacle vivant: un événement fondateur du moi

Des regards convergents sur la construction de soi

La construction de soi est un projet qui revêt une forme narrative au sens où il se réalise tout au long de la vie, sur le long terme, un projet qui parcourt différentes phases rythmées par le vécu, l'expérience des relations humaines et les sentiments et émotions ressentis. Tout cela permet l'affiliation sociale, la conscience et le réajustement de soi, en somme la construction d'une identité propre.

On se construit soi-même dans et à travers l'autre. Nous disposons tous d'un corps propre qui nous rend uniques mais nous sommes tous semblables car nous sommes nourris d'une panoplie de codes que nous partageons avec ceux qui nous entourent.

Quels mécanismes de la construction de soi sont mis en jeu dans le spectacle vivant ? C'est la question à laquelle nous allons tenter de répondre ici à travers trois disciplines que sont la sociologie, la psychanalyse, ainsi que la biologie.



*La negra
1980 & 2010,
photographie
d'Irina Werning,
projet «Back to
the future».*



Selon Serge Paugam, l'*homo-sociologicus* est le socle de notre identité, il représente « *l'homme lié aux autres et à la société non seulement pour assurer sa protection face aux aléas de la vie, mais aussi pour satisfaire son besoin vital de reconnaissance, source de son identité et de son existence en tant qu'homme.* »¹

En sociologie, la construction de soi s'effectue à travers le processus de socialisation qui désigne l'assimilation et l'intériorisation des normes (règles explicites ou implicites) et des valeurs (principes moraux, idéaux) sociales par l'individu, qui lui permettront de forger sa propre identité et de se réaliser en société, au sein d'un groupe. Il les apprend, les comprend puis se les approprie. De surcroît, ce processus s'établit aussi par le lien social, c'est-à-dire l'ensemble des échanges qui unissent les individus d'un groupe entre eux. Il enrichit l'être social d'affiliations et d'appartenances qui peuvent prendre la forme concrète d'instances de sociabilité, le contenant (la famille, l'école, l'entreprise), ou la forme abstraite d'ingrédients à intégrer, le contenu (croyances, valeurs, éléments de langage). Plus le lien social sera riche et intense, plus le processus de socialisation sera réussi.

Dès son plus jeune âge, à travers diverses formes d'échange, visuelles, verbales, l'enfant tisse des liens avec d'autres enfants ainsi qu'avec des adultes. Ces relations vont lui permettre d'acquérir des manières de faire, de se comporter, de penser, de sentir, propres au milieu social dans lequel il évolue.

Ces circonstances d'apprentissage sont bien présentes lors d'un spectacle. Des échanges, directs ou indirects, souvent symboliques, se réalisent entre les êtres qui y prennent part, des manières de se comporter auprès des autres, de les prendre en considération, de les respecter, dans l'immersion au sein d'un public. Mais ce sont aussi des façons de se tenir face à la contemplation, dans la concentration, l'écoute, l'attente, qui sont des capacités requises pour partager un tel événement. En ce sens, la représentation offre un cadre de socialisation exemplaire pour l'enfant, un cadre qui se dresse dans la distraction.

Ces éléments socioculturels intégrés au fil des expériences vont servir la construction de l'identité sociale de l'enfant et de l'adulte qu'il deviendra. Ils le pousseront à s'adapter aux différents agents sociaux et aux multiples environnements fréquentés.

Tous ces réseaux d'interdépendance assouviennent effectivement le besoin de reconnaissance de l'individu qui se sent légitime aux yeux du groupe et lui offrent la capacité de s'émanciper singulièrement en son sein. Il a le sentiment d'être considéré comme un être à part entière et peut ainsi le rendre en retour. Le besoin de reconnaissance favorise le besoin de l'autre. Cette faveur de reconnaissance permet aussi l'acquisition de la confiance en soi et de l'estime personnelle, toutes deux indispensables à la réalisation de l'être en société.

L'ultime but du processus de socialisation réside donc dans le fait de se réaliser, c'est-à-dire de s'épanouir soi-même au milieu des autres, de s'accomplir.

« *Se réaliser* » signifie deux choses. D'abord, se percevoir comme un réservoir de possibles. « *Je suis une promesse de possibilités* », disait Martin Heidegger. Autrement dit, j'ai un potentiel. Celui-ci est fait d'aptitudes et de motivations, de capacités et de désirs. Je suis constitué à la fois parce que je suis capable de faire, et parce que je désire faire. Se réaliser, c'est aussi considérer que ce potentiel ne doit pas rester en friche. Cette réserve de possibilités que je sens en moi, il va s'agir de la mettre en œuvre, de l'utiliser, de l'exploiter. »¹

Être un individu socialisé nous offre donc les bases de la réalisation de soi: considérer que nous avons de multiples facultés qu'il suffit de cultiver ou de vouloir cultiver pour les transformer en actes, et donc en accomplissement de sa personne. Se réaliser, c'est agir et détenir un rôle, reconnu par tous.

De cette façon, le spectacle vivant sert de cadre au processus de socialisation. Comme la famille, l'école, le travail, le spectacle est une instance de sociabilité, un événement qui réunit une multitude d'individus qui interagissent, communiquent de façon verbale ou visuelle

et échangent ainsi le capital d'être social, de savoir-être dont ils disposent. Il permet aussi l'affiliation sociale puisqu'il s'inscrit dans un cadre normé où certaines règles doivent être respectées et intériorisées puisqu'elles se retrouveront ailleurs.

De plus, le fait d'être communément engagé dans une même action renforce le sentiment d'appartenance de l'individu au groupe et donc conforte le lien social. Ce dernier se trouve d'autant plus aiguisé qu'il se noue dans un moment hors-quotidien, qui stimule la sensation de plaisir et favorise l'osmose du groupe.

L'événement spectacle est de ce fait une forme d'association éphémère : quand la famille permet l'association de membres de façon durable, lui regroupe des individus dans un instant précis, qui sera l'occasion d'actions réciproques. Cette réciprocité crée une unité qui se cristallise et se perpétue au-delà du temps imparti, dans d'autres cadres ou situations. Le spectacle vivant se situe donc au cœur des relations humaines, il permet un mouvement des autres vers soi et de soi vers les autres, mouvement qui émane à la fois de la scène et de la salle, au cœur d'une expérience singulière. Par ailleurs, l'essence culturelle du spectacle contribue à véhiculer, de la scène à la salle, des valeurs, des normes, des comportements, que le spectateur en position de recevoir, intériorise.

La théorie des *Lois de l'imitation* initiée par Gabriel Tarde appuie ce qui précède. Il s'agit d'une approche qui va du détail au global : Gabriel Tarde atteste que l'étude des comportements d'un prélèvement d'individus peut permettre la compréhension d'une société dans son ensemble.

«Des courants d'imitation «rayonnent» dans la société à la manière de forces magnétiques. Les êtres humains les absorbent en pensant qu'ils viennent d'eux-mêmes. En réalité, l'homme est une sorte de somnambule. Rien ne vient directement de lui-même puisqu'il est constamment relié aux autres.»¹

1. Article de S.Carof.
«Gabriel Tarde. Les lois de l'imitation.» dans *Sciences Humaines* n°30.

En effet, les interactions entre les individus lors de l'événement-spectacle conditionnent les comportements à travers un processus d'imitation : une transmission non consciente s'élabore, les individus se copient entre eux, adoptant ainsi les façons d'être et de faire des uns et des autres. C'est la métaphore du somnambule (qui agit inconsciemment). Lors du spectacle, il suffit que quelques personnes se lèvent, ou applaudissent, pour que cela se répercute sur l'ensemble de l'audience. Il en va de même pour les règles de bonne conduite, de vie en communauté qu'il implique. Le processus d'imitation s'établit spontanément entre les individus pour faciliter les échanges, le vivre-ensemble, à travers la ressemblance que suscite l'imitation. Le public incorpore ainsi chaque spectateur. D'autre part, l'imitation met en évidence l'intériorisation des façons par l'individu, qui participe alors à la construction de soi, Tarde parle de «*génie*» au sens où l'individu commence par reproduire pour s'identifier au groupe et finit par innover pour s'exclure du groupe et forger son identité propre. Bruno Latour, qui reprend la théorie de Tarde, parle lui de l'individu comme un «*acteur-réseau*» lorsque se créent des formes d'association stables comme lors de l'événement spectacle, où sont permises les connexions interpersonnelles, «*l'assemblage ou le désassemblage de liens*»¹, qui forgent le social.

Une autre approche intéressante est celle d'Erving Goffman qui associe le monde à un théâtre. Les individus seraient donc des acteurs qui tiendraient des rôles, les relations sociales seraient les représentations et le monde la scène d'un théâtre. Cela consiste à «*faire bonne figure*» : «*Les «rituels d'interaction» sont autant d'occasions d'affirmer l'ordre moral et social. Dans une rencontre, chaque acteur cherche à donner une image valorisée de lui-même, la «face» ou «valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier». L'un des enjeux essentiels de l'interaction est de faire bonne figure (ne pas perdre la*

1. Article de X.Molénat.
«Bruno Latour. L'acteur-réseau» dans *Sciences Humaines* n°30.

*face). Pour cela, il convient que tout le monde coopère dans une sorte d' « accord de surface » et selon un mode de conduite tacite (les « règles cérémonielles »).*¹

1. Article de
D.Picard:
«Erving
Goffman. Le
monde comme
théâtre.» dans
*Sciences
Humaines* n°30.

Ainsi, chaque moment de vivre-ensemble serait l'occasion d'une inter-transmission, où chacun souhaite donner la meilleure image de lui-même pour donner de l'ampleur à son comportement et c'est ainsi que se créent, dans l'interaction, des rituels de politesse, de conversation, de distance spatiale à respecter.

Pour finir, nous pouvons aborder le point de vue de Karl Marx, qui défend le fait que ce n'est pas la conscience des hommes qui détermine leur existence, « *c'est au contraire leur existence sociale qui détermine leur conscience* ». »²

2. Article de
J-F. Dortier:
«Karl Marx. Capital et Travail.»
dans *Sciences
Humaines* n°30.

S'établir au sein d'un groupe, se réaliser en société participe au fait que l'homme reconnaisse son existence propre. C'est grâce au groupe que l'homme prend conscience de son individualité, du caractère unique de son être. Prendre part à la vie sociale, se constituer par rapport aux autres favorise la naissance de la conscience individuelle et la vocation collective du spectacle vivant en rend compte, car être sujet au regard des autres c'est aussi être sujet de sa propre conscience.

Ce dernier point nous permet d'aborder l'aspect psychanalytique de la construction de soi. C'est en effet l'acquisition de la conscience de soi qui permet à l'être de se construire et c'est Freud qui le théorise.

Freud, père fondateur de la psychanalyse, met en évidence deux présupposés dont le premier est l'existence de l'inconscient chez tout homme. Celui-ci orienterait nos choix et déterminerait nos décisions sans que nous en ayons tout à fait conscience. Il se manifeste dans les rêves où le rêveur est toujours présent. Nous rêvons de choses qui sont arrivées ou dont nous avons été frustrés dans la journée qui précède, ou de problèmes récurrents qui nous perturbent et qui relèvent alors du plaisir ou de l'angoisse. Les rêves permettent ainsi de mettre en scène nos fantasmes, qu'ils relèvent du désir ou de l'angoisse, et de les apprivoiser, de les mettre à distance, de les refouler.

L'inconscient nous permet alors de nous défaire du réel pour reconsidérer les situations vécues, heureuses ou malheureuses, et ainsi de nous réajuster vis-à-vis d'elles, les appréhender à nouveau et pouvoir les gérer autrement lorsqu'elles se reproduiront dans l'avenir. Mais il apparaît aussi parfois lorsque nous sommes conscients, dans nos lapsus et nos actes manqués.

Le second aspect de l'inconscient révélé par Freud est relatif au complexe d'Œdipe. Il concerne l'apparition des pulsions et des désirs chez l'enfant. Freud pose le principe que nous passons tous par cette phase vers l'âge de 5 / 6 ans: une attirance pour la personne du sexe opposé dans le couple parental, et le désir symbolique de « tuer » le parent de l'autre sexe. C'est sa théorie des pulsions sexuelles au milieu desquelles le moi doit se construire, entre eros, la pulsion de vie qui invite chaque humain au désir, et thanatos, la pulsion de mort qui révèle la frustration. Les sentiments de désir et de culpabilité s'imposent ainsi à l'enfant, qui prend conscience du ça, c'est-à-dire de ses pulsions, et du sur-moi, l'instance de l'interdiction.

Ces mécanismes, qui se mettent aussi en place lors du spectacle vivant, représentent un appel à la conscience. Le spectateur s'y rend avec son vécu et ses propres expériences, qu'il réinvestit à travers ce qui est porté à son écoute et à son regard. L'illusion qui se dresse sur la scène et à laquelle il assiste, l'arrache à sa réalité pour lui proposer de la reconsidérer avec recul et objectivité.

Le spectateur va aussi affiner la gestion de ses propres sentiments à travers les situations qui lui seront montrées et leur dénouement. Le spectacle donne à l'homme la capacité de se projeter, d'anticiper les événements de son propre avenir, et suscite ainsi en lui le dialogue intérieur, la réflexion sur son propre vécu et le maniement de ses émotions qui appellent au réajustement, indispensable à la construction de soi.

Carl Rogers, psychologue américain, a lui aussi mis en place une théorie du développement personnel qui s'édifie selon différents critères que sont les sentiments, le dialogue intérieur, les expériences présentes, les problèmes personnels et les relations interpersonnelles. Toutes ces caractéristiques sont inhérentes au spectacle vivant. Il envisage la construction de l'individu selon sept phases qui retracent l'évolution de la personnalité à travers des prises de conscience répétées des limites de nos actes habituels, de façon à les requestionner, passant d'un état de rigidité à un état de mouvement. Au sommet de l'échelle apparaît le « moi potentiel », l'être devient l'incarnation de son potentiel humain, recouvert d'une unité, avec des capacités d'adaptation et de changement selon le vécu. Cela permet à l'individu de se constituer selon plusieurs caractéristiques que l'on peut rapprocher de l'expérience du spectacle.

Tout d'abord, l'ouverture dévoilée dans la relation à l'autre, permise par le spectacle, contribue à nourrir l'être et son vécu et sera un élément constitutif de sa personnalité. Vient ensuite la confiance, l'individu s'enrichit du contact avec l'autre et de cette expérience spectaculaire qui l'a mené à la conscience, il détient alors des atouts, des capacités de réaction et de décision. Le libre-arbitre, malgré les normes, les valeurs et les comportements intériorisés lors de cette perception extra-quotidienne, l'être réussit à les regrouper avec ses propres opinions et ressentis dans le présent pour exprimer son jugement personnel et développer son sens critique. La créativité, l'individu ouvert à l'autre, confiant et conscient de ses capacités sera disposé à évaluer les situations de son existence et à s'adapter aux bouleversements qu'il rencontrera, libre de sa prise de décision. Le vécu du spectacle lui permettra de se projeter dans sa réalité et d'innover dans ses solutions face au changement.

Lors d'un spectacle vivant, la construction de soi passe aussi par le partage des émotions et la notion d'empathie. Ces phénomènes peuvent s'expliquer par des critères physiologiques. C'est ce que nous allons voir désormais à travers le domaine de la biologie. Dans le fonctionnement cérébral des êtres vivants, comment les émotions sont-elles véhiculées ?

« Montaigne disait : « Une imagination forte produit l'événement. Je suis de ceux qui ressentent intensément la force de l'imagination, la vue des angoisses d'autrui m'angoisse physiquement et mon sentiment a souvent usurpé, volé, le sentiment d'un autre », et il ajoutait : « un toussueur continu irrité mon poumon, mon gosier ». »¹

Ce qu'évoque Montaigne, c'est le phénomène de l'empathie et c'est ce que Jean-Claude Ameisen a démontré du point de vue de la physiologie à travers la découverte dans les années 1990 des « neurones-miroir », ou de « *De Waal* », du nom du primatologue et ethnologue Frans De Waal, qui explique que « nous avons cette merveilleuse capacité d'habiter le corps des autres » (*ibid.*). Jean-Claude Ameisen ajoute : « Traduit dans le langage des neurosciences cela signifie que nous activons en nous, dans notre cerveau, des représentations nerveuses des gestes que nous percevons chez les autres ou dont nous pressentons qu'ils ont l'intention de les faire. » En effet, ces neurones-miroir ne font pas de distinction entre les mouvements de notre corps et ceux du corps des autres, ils ne dissocient pas les comportements et nous offrent ainsi l'extraordinaire faculté de vivre ce que vit l'autre, de nous mettre à sa place, de nous approprier ses ressentis et ses intentions, voire de les anticiper, en somme de nous projeter dans et par l'autre. Croiser un visage triste nous attristera tandis que s'il s'agit d'un sourire, nous serons plongés dans une sensation de bien-être qui nous poussera à le rendre. L'empathie émergerait donc de la synchronisation des mouvements des corps par notre cerveau, elle-même permettant une contagion des émotions.

1. J.-C. Ameisen dans l'émission : *Sur les épaules de Darwin*, « Le partage des émotions ».

C'est alors ce qui apparaît lors de l'expérience artistique et esthétique du spectacle vivant, et c'est aussi ce qui est mis en valeur dans l'émission de Jean-Claude Ameisen : « *La découverte des neurones-miroir, [...] permettait d'apporter une explication à l'une des premières descriptions de l'empathie: la perception esthétique devant une œuvre d'art.* » En effet, l'empathie (qui signifie littéralement « ressentir en soi les émotions de l'autre ») est l'une des manifestations majeures de l'expérience vécue lors d'un spectacle. Contemplant un ballet, le spectateur reçoit en lui les mouvements des corps des danseurs comme s'il était dans leur peau ou comme s'il les imitait, une représentation nerveuse s'effectue et ces mouvements deviennent siens, il ressent ainsi l'émotion qui en émane. Si un accident se produit, si l'un des danseurs chute, une réaction vive et instantanée éclatera dans le public, d'autant plus sensationnelle que l'émotion sera accueillie par la masse et que la transmission s'effectuera aussi d'un spectateur à l'autre. Et cette émotion se répercutera à son tour sur la scène, elle sera reçue par les artistes. Une transmission kinesthésique s'effectue, les corps en mouvement sur scène font éclore les émotions des corps immobiles dans la salle et inversement.

« *L'opéra crée le même type de connexion entre nous et les artistes, par l'intermédiaire de la voix humaine* » selon De Waal (*ibid.*). Depuis notre plus jeune âge, nous savons que la voix est un étonnant véhicule de l'émotion, elle nous permet par exemple de discerner la joie de la colère. Petits, nous nous figions dans l'effroi face à la colère de nos parents et nous riions aux éclats d'une plaisanterie que nous n'avions pas comprise mais qui les faisait rire. Selon Antonio Damasio, neurobiologiste, ce mécanisme est inconscient mais il fournit le contenu des sentiments et se réalise dans le tronc cérébral, une zone située au-dessus de la moelle épinière. « *La perception n'est pas forcément celle du corps mais celle des cartes neurales situées dans les régions du cerveau qui traitent l'information venue des corps* », et les expériences vécues « *mettent à jour* » ces cartes neurales. Il s'agit de l'encartage

cérébral. Spinoza disait d'ailleurs : « *L'esprit humain ne perçoit les corps extérieurs comme existants que par les idées des affections de son propre corps.* »¹

L'influence du spectacle vivant dans la construction de soi s'opère donc dans le processus de socialisation de l'individu, dans l'acquisition de la conscience de soi et dans le phénomène de l'empathie. Ce dernier point soulève alors la question du lien entre le corps et la construction de soi.

1. Postel-Vinay, O. Entretien avec Antonio Damasio: «L'esprit est modelé par le corps.»



Marina Abramovic et Ulay, *Imponderabilia* (1977).

Des corps bâtisseurs du soi

Quel rapport existe-t-il entre le corps et la construction de soi ? C'est ici qu'intervient la question de la masse qui entre en jeu dans l'événement spectacle. En effet, le spectacle vivant réunit des individus en nombre, désignés sous le nom de spectateurs. Il n'existe pas de spectacle pour un seul être, si ce n'est celui de la nature.

Tout d'abord, le premier lien qui existe entre notre corps et la construction de l'identité est, selon Maurice Merleau-Ponty, la reconnaissance de notre corps dans le miroir. C'est inéluctable, notre corps est la première marque de notre identité propre et distinguer son reflet c'est avoir une image de son individualité. Qui plus est, c'est aussi savoir à qui l'on ressemble, de qui l'on tient, c'est l'image de notre héritage et de notre filiation.

« Il n'est rien que l'homme redoute davantage que le contact de l'inconnu. On veut voir ce qui va nous toucher, on veut pouvoir le reconnaître ou, en tous cas, le classer. [...] Partout, l'homme esquive le contact insolite. [...] Toutes les distances que les hommes ont créées autour d'eux sont dictées par la phobie du contact. »¹

Le spectacle rassemble des individus qui tentent d'accepter le contact de l'inconnu, la proximité d'inconnus. Au spectacle l'homme est confronté au « *contact insolite* », dans un lieu insolite et pour un moment insolite. L'addition de ces éléments inhabituels crée l'effet inverse, le « *renversement* ». « *La phobie du contact* » s'annule (*ibid.*). Nous n'y pensons même pas car c'est un événement qui relève du plaisir, dans lequel la participation de chacun est volontaire et même désirée, le fait de se confronter aux autres dans ce moment est une proximité qui vient de nous-mêmes.

Immergés dans le public, nous brisons alors la distance de proxémie que nous avons instituée dans nos rituels d'interaction avec l'autre, qu'il nous soit familier ou étranger. Ces frontières intimes de notre être au monde

sont franchies par celui ou celle qui se trouve à nos côtés, tout comme nous franchissons les leurs, et l'agression que nous aurions naturellement subie dans un tout autre cadre se trouve transformée en une caresse impalpable que nous acceptons volontiers puisque nous en avons pris l'initiative et qu'elle rime avec l'intensité d'une communion. Ici la construction de soi s'effectue dans la considération de la masse vivante qui nous entoure, nous habite lors du spectacle, et dans l'acceptation d'être chahuté dans les limites invisibles que nous avons dessinées autour de notre corps. Se construire soi-même, c'est aussi apprendre à déconstruire les barrières de sa présence parmi les autres, pour vivre ensemble un instant, c'est alors se délaisser dans ce qu'on a de plus intime et s'abandonner aux autres. Être dans la masse, c'est oublier la crainte que nous pouvons avoir des autres, et le vivre de façon régulière au spectacle réduira petit à petit cette phobie naturelle et nous encouragera à reproduire l'expérience ailleurs et dans notre quotidien.

Elias Canetti ajoute : « *Qui que ce soit qui vous presse, c'est comme si c'était soi-même. On l'éprouve comme on s'éprouve soi-même. Soudain, tout se passe comme à l'intérieur d'un même corps.* » C'est aussi la question de la psyché qui intervient ici. Une fois que nous nous sommes abandonnés, nous l'avons intégré à notre esprit et nous ne venons pas au spectacle pour cela d'ailleurs. Nous ne venons pas forcément pour rencontrer les autres, les côtoyer, nous y venons pour l'instant de plaisir avant tout. Mais il y a rencontre inéluctable et l'annulation de la phobie vient aussi du fait que nous ne prétions pas franchement attention à ceux à qui nous « nous frottons », et nous voilà plongés dans une sorte d'enveloppe corporelle commune.

Elias Canetti évoque aussi le phénomène de « *la décharge* » : « *C'est l'instant où tous ceux qui en font partie [de la masse] se défont de leurs différences et se sentent tous égaux.* » Les distances ordinairement instaurées pour vivre en société s'abolissent, les différences d'âge, de sexe, de milieu n'ont pas lieu d'être lors du spectacle et l'individu se mélange

¹ Elias Canetti dans *Masse et Puissance* (1960).

alors aux autres sans distinction aucune. L'osmose de la masse est constructive pour l'individu, elle l'encourage à considérer ceux qui ne disposent peut-être pas des mêmes codes normatifs, à prendre conscience des différences potentielles - sans forcément en tenir compte, mais elles sont tout de même présentes - à apprendre à les accepter et à s'en approcher, le plaçant ainsi sur un plan d'égal à égal avec ceux qui l'entourent.

D'autre part, la mesure de la masse est aussi inhérente au partage des émotions, notamment quand il s'agit d'une « *masse stagnante* » comme au spectacle (excepté en ce qui concerne le spectacle de rue où la déambulation est de rigueur): « *La densité a ici une importance particulière: la pression que les gens serrés sentent de tous côtés peut aussi leur servir à mesurer la force de la formation dont ils constituent désormais une partie. Plus y confluent de gens, plus cette pression grandit. Les pieds ne peuvent aller nulle part, les bras sont coincés, seules les têtes gardent la liberté de voir et entendre; les corps se transmettent directement les stimulations. Tout autour de soi on communique par son corps avec diverses personnes* », observe Canetti.

Durant la représentation, l'individu a conscience de faire partie de la masse, d'un tout solidaire, et de participer ainsi à sa toute puissance. Il l'a incorporée. Et plus le nombre de spectateurs réunis est grand, plus l'énergie qui la porte sera forte et ressentie. L'immobilisme qui la qualifie appelle donc l'inertie des corps impliqués, chacun est assis dans son fauteuil dans une contiguïté de voisinage, ce qui est un gage de réussite à la transmission des émotions et sentiments qui jaillissent de la scène ou de la salle et se diffusent comme un courant électrique pouvant mener à la frénésie. Le corps est relâché, il ne demande qu'à recevoir et à donner, et cette passivité est la condition optimale de la kinesthésie.

Cette électrisation dans la masse peut aussi être un piège, celui de l'euphorie collective qui affecte notre sens critique, notre libre-arbitre. C'est l'expérience vécue par Denis de Rougemont, philosophe et écrivain, et qui nous est racontée par Eugène Ionesco dans sa préface pour

Rhinocéros. Il s'est retrouvé dans une manifestation nazie à Nuremberg en 1938, au cœur d'une foule compacte qui attendait la venue d'Hitler. Petit à petit, il a senti l'hystérie monter, celle qui marquait l'arrivée du dictateur. Les gens l'acclamaient et cette vague se propageait dans la foule, emportant chaque être dans son flux. L'effet de la masse et son enivrement étaient tels qu'il a conduit à l'adhésion du plus grand nombre, même si les valeurs prônées par Hitler ne parlaient pas à tous. Denis de Rougemont a failli être entraîné à son tour mais une force intérieure, instinctive ou pulsionnelle, l'a poussé à résister. « *Denis de Rougemont sentait, en lui-même, cette rage qui tentait de l'envahir, ce délire qui « l'électrisait », il était tout prêt à succomber à cette magie, lorsque quelque chose monta des profondeurs de son être et résista à l'orage collectif.* » C'est d'ailleurs le propos de la pièce de Ionesco, *Rhinocéros*, dans laquelle la « *rhinocérîte* » est la métaphore du nazisme, de toute idéologie qui endoctrine, et l'expérience vécue par Denis de Rougemont est retranscrite par le personnage de Béranger qui ne peut se métamorphoser alors même qu'il le souhaiterait à la fin, pour ressembler aux autres.



La Vague,
Gustave Courbet
(1869).

Ce détour par l'histoire de *Rhinocéros* nous amène à évoquer un dernier aspect de la construction de soi lorsque le spectacle vivant y est investi.



© C. Frey

Charles Fréger,
Wilder Mann
(2010).
Ici : Arkouda,
Bulgarie.

«Nous voyons ces mêmes personnes, quand elles ont eu recours aux mélodies qui transportent l'âme hors d'elle-même, remises daplomb comme si elles avaient pris un remède et une purgation.» Aristote.

La catharsis: un remède au quotidien

Du grec *katharsis* qui signifie «purgation», elle désigne la purification des passions du spectateur ayant assisté à une représentation, elle est un moyen d'évacuer ses pulsions, ses fantasmes. L'extraction du quotidien permet la rencontre avec soi-même et avec son vécu. Ainsi le spectateur s'identifie au personnage et aux actions qui défilent sous ses yeux, ce qui l'encourage à appréhender différemment ses expériences, à se projeter plus aisément dans sa propre réalité.

La catharsis était l'ultime fin recherchée dans l'histoire du théâtre antique dont la fonction sociale était prédominante. À cette période de l'histoire, le théâtre était obligatoire et comportait un caractère instructif, un rôle pédagogique. Il faisait partie de l'action citoyenne, visait à inculquer des valeurs morales, à véhiculer des idées politiques et religieuses, et était fortement inspiré de la mythologie. Il avait pour vocation d'exhiber les malheurs des personnages poussés par leurs désirs et leurs passions à commettre des erreurs et des crimes. La fin funeste du personnage, sanctionné pour ses manquements, devait susciter chez le spectateur des sentiments de pitié et de terreur. Selon Aristote, ceci passait par la représentation de maux dans la tragédie (haine, vengeance, amour...), et devait dissuader le spectateur d'imiter les comportements du personnage, et ainsi opérer la purgation de ses propres passions. Le théâtre était moralisateur.

C'est aussi ce qu'exprime le metteur en scène Peter Brook: «*L'attention concentrée d'une foule crée un faisceau d'intensité à la faveur duquel les forces qui régissent en permanence la vie quotidienne de tout un chacun peuvent être isolées et, de ce fait, perçues de façon plus nette*»¹. Ce qui est mis en exergue ici, c'est l'aspect psychanalytique de la construction de soi. La confrontation à la scène, la contemplation de la scène par le spectateur doit éveiller sa conscience à travers les émotions qu'elle suscite en lui. Ainsi la catharsis joue un rôle fondateur dans la construction de l'être, elle lui permet de réviser ses

1. Peter Brook dans *L'espace vide: Écrits sur le théâtre*. 1977.

pulsions, son ça et de refouler eros et thanatos, de les amadouer pour ne pas passer à l'acte. C'est, selon Peter Brook, «*Le passage de la subjectivité - la vie de chacun, spectateurs compris - à l'objectivation des sentiments [...]*». Et effectivement, la catharsis joue un rôle incontournable au théâtre puisqu'à la fin de la représentation, l'acteur qui joue le rôle du mort se relève et salue l'assistance. Le théâtre assurerait alors la métamorphose des passions en vertus et assainirait les émotions. La catharsis est un exutoire.

«*La catharsis « complète » ne passe pas seulement par la symbolisation verbale, mais comporte une part de réactions affectives, sensorielles et motrices à travers lesquelles les affects retenus reçoivent une mise en forme spécifique.*»¹ Serge Tisseron avance cela en réponse au propos de Freud qui entrevoit la catharsis à travers la parole et la mise en mots. C'est ce que ce dernier a observé dans ses travaux et notamment dans L'interprétation des rêves, où il analyse le contenu des rêves de ses patients grâce à la verbalisation, et explique que le fait de nommer les idées, d'associer les formes, les situations à des mots est indissociable de la prise de conscience du sens. Formuler l'affect correspond à des situations de vécu. Seulement, ce que vise Serge Tisseron, c'est que ce qui touche notre affect n'émane pas seulement des mots, mais aussi de nos perceptions et de la corporéité.

En effet, la catharsis passe par l'intrigue, et donc par le langage, l'histoire qui nous est racontée, mais elle découle aussi de l'invisible éclairé par nos sens et nos corps, puisque lors du spectacle, l'individu regarde, sent, écoute et éprouve par le biais de l'identification au personnage présent sur la scène. C'est pourquoi le spectacle vivant suscite le retour des expériences vécues, des images, des pensées, des émotions jusqu'alors restées dans l'enclos de la conscience, mais il est le seul capable de les faire revenir dans de bonnes conditions, dans l'évasion qu'il offre au spectateur, et dans l'expression de l'irréalité du quotidien qui s'affirme dans le présent.

C'est aussi dans la mesure où il s'érige dans ce temps présent, et même plus, nous pourrions dire qu'il est un événement hors temps qui permet le recul. Nous nous coupons du reste du monde l'espace d'un instant, et la catharsis apparaît uniquement dans ce cadre temporel.

Serge Tisseron ajoute : «*Enfin, comme l'avait entrevu Aristote, l'explosion cathartique survient d'autant plus facilement qu'elle est collective. Alors s'associent en elle plusieurs spectateurs ayant vécu des expériences traumatiques proches, voire semblables. L'effet résolutoire de l'expression cathartique est inséparable du lien social. On peut même dire que la catharsis est une forme de lien social.*» La dimension collective du spectacle renforcerait donc l'impact de la catharsis et par là-même, l'impact sur la construction de soi. En effet, le vécu de l'expérience spectaculaire se trouve renforcé par la masse qui fluidifie et stimule le partage des émotions à travers le corps à corps, de la scène à la salle, dans la salle uniquement et de la salle à la scène. L'impact cathartique s'enrichit alors de la foule et représente même un lien social au sens où elle est vécue par chacun et permet ainsi aux spectateurs de s'affilier les uns aux autres, de se sentir communément impliqués et solidaires.

La catharsis relève alors de la conscience personnelle et de la kinesthésie, la mutation des émotions d'un corps à l'autre, qui se propage dans un temps et un espace donnés. En ce sens, elle révèle l'existence d'une sacralité du lieu, libérateur des contraintes de la vie quotidienne et qui suscite l'apparition de l'invisible et donc d'une réalité plus profonde.

Ainsi, il nous est indispensable d'aborder la question de l'espace du spectacle vivant, une spatialité singulière, qui œuvre elle aussi en faveur de la construction de soi.

¹ Article de Serge Tisseron «*La catharsis, purge ou thérapie ?*» dans *Les cahiers de médiologie 1. La querelle du spectacle.*

L'espace du spectacle vivant à l'aune de la construction de soi

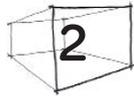
L'espace et le corps: une coexistence inhérente au moi

Comme dit précédemment, la première marque de notre individualité apparaît dans la reconnaissance de notre corps dans le miroir. Notre corps fait de nous des êtres uniques. De la matérialité à la spiritualité, le corps permet la conscience de soi.

Alors comment et pourquoi pense-t-on avec son corps ? Comment l'individualité se construit-elle dans le rapport à son corps et dans sa relation entre l'espace et le corps ? Ce sont les questions auxquelles nous tenterons de répondre ici.

Notre corps entretient avec l'espace un rapport sensoriel, c'est-à-dire qui s'effectue par le biais de nos perceptions. En effet, la vue, l'ouïe, l'odorat et le toucher nous permettent progressivement de construire des repères d'ordre spatial.

Dans le développement de l'enfant, la compréhension de l'espace apparaît avant même celle du temps. Par les sens dont il dispose, il distingue la présence ou l'absence de l'autre, notamment vis à vis de la relation avec sa mère dans les premiers mois de sa vie. Lorsque celle-ci quitte la pièce, par l'éclipse de sa présence physique, de son odeur ainsi que de sa voix, il identifie son absence et donc la distance instaurée par l'espace. Ces perceptions, induites par la corrélation entre les individus et l'espace lui permettent d'assimiler des notions spatiales: d'abord la distance, le cloisonnement, mais aussi les textures, les couleurs. Les perceptions qui émanent des corps dans la relation à l'autre favorisent l'appréhension de l'espace par l'enfant, par exemple la distinction entre le devant et le derrière. Puis il intériorise les effets de la gravité lorsqu'il se met debout et apprend à marcher. Il appréhende alors la position de ses membres,



l'agencement de ses organes sensoriels et moteurs. Les différences entre le dehors et le dedans, le dessus et le dessous sont des propriétés spatiales que nous intégrons dès le plus jeune âge. Selon Alain Berthoz, neurophysiologiste, c'est par la perception que notre cerveau construit des référentiels. Ces référentiels incarnés nous permettent la connaissance de l'espace physique, extérieur à nous. Le corps nous permet donc d'agir dans l'espace, de nous l'approprier mais aussi d'interagir avec l'autre.

Par ailleurs, c'est d'après des variations d'ordre spatial que l'enfant prend conscience de la temporalité: l'éclosion du jour, la tombée de la nuit, le défilement des saisons sont des phénomènes qui lui permettent la perception du temps. L'espace est alors avant tout perçu et notre corps est ainsi l'intermédiaire de notre connexion aux autres, à l'espace et au temps. Le rapport entre le corps et l'espace est donc bien structurant dans la construction de l'individualité.

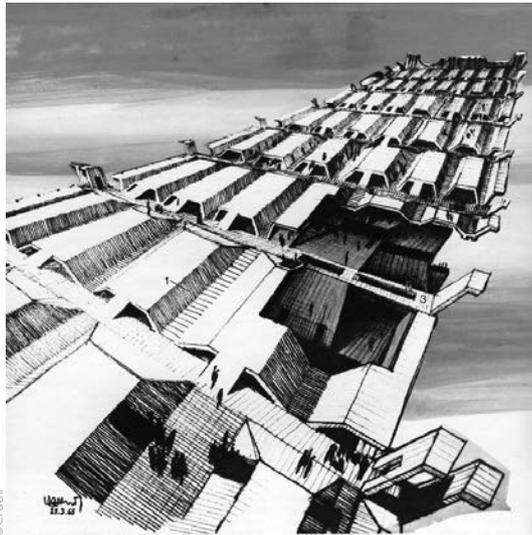


Illustration de C.Parent, recherches sur l'Architecture oblique (1968).

Par l'influence de nos perceptions, l'espace est aussi vécu. C'est ce que Maurice Merleau-Ponty démontre à travers la notion de «*corps propre*»¹ qui passe par le psychique et le matériel.

Dans la «*phénoménologie de la perception*», il met en avant la notion de corporéité qui nous constitue tous, le fait d'exister parmi le monde et les autres via la matérialité de notre corps et la perception que nous nous en faisons, d'abord sensorielle (et cela s'oppose à la philosophie de Descartes, qui fait de l'esprit le propre de l'homme). En effet, nos sens, principalement la vue, l'ouïe, l'odorat et le toucher, sont ce par quoi le monde nous apparaît et cela passe donc par nos expériences. «*Il ne faut pas dire que notre corps est dans l'espace, ni d'ailleurs qu'il est dans le temps. Il habite l'espace et le temps... Je suis à l'espace et au temps, mon corps s'applique à eux et les embrasse*».

Notre corps agit en fonction de l'espace qu'il parcourt et c'est ce qui ressort de la motricité qu'il conditionne. Nos adaptions nos mouvements selon ses variations, nous marchons normalement sur un sol plat et lorsque le sol s'incline, nous distordons notre corps et nous nous penchons afin qu'il coïncide avec ce nouveau centre de gravité et qu'il adopte la bonne tension. Merleau-Ponty parle d'ailleurs du «*schéma corporel*», celui auquel on se réfère dans la motricité. Ce schéma nous guide dans les espaces que nous parcourons. Il regroupe nos attitudes et nos postures, le rapport entre nos différents membres et notre situation dans l'espace, ce qui nous permet d'agir de façon intuitive, sans y réfléchir. Ce schéma se compose donc de nos gestes et de nos sens, et de la perception que nous nous faisons du monde découle les intentions de notre corps, tout comme la compréhension d'autrui: «*c'est par mon corps que je comprends autrui*».

Le corps est alors spatial, il est un sujet qui perçoit et un objet perçu ce qui signifie que toutes les réalités humaines sont d'emblée spatiales. Ses perceptions instaurent des distances dans notre relation à l'autre, c'est la proxémie, la limite virtuelle de l'intimité de notre corps. Cet aspect est renforcé par un sens particulier, le toucher. La peau

1. Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* (1945).

est effectivement la frontière entre le moi et l'autre, entre le moi et le monde, elle régie les interactions corporelles qui s'y jouent. Elle est le moyen de la considération de soi par l'autre et par l'espace.

Nos sens nous offrent donc la possibilité de communiquer, de façon non verbale, avec l'autre et le monde. Les phénomènes sociaux sont donc à la fois des phénomènes spatiaux et les phénomènes subjectifs passent alors par cette concordance.

Valie Export,
Body
configurations
(série de
photographies
réalisées dans
les années
1970).



L'influence des configurations spatiales sur la construction de soi

L'espace du spectacle vivant se caractérise en premier lieu par la notion de « distanciation », principe initié par Bertold Brecht, dramaturge et metteur en scène de renom, et sur lequel nous éclaire Peter Brook : *« Il n'y a pas de quatrième mur entre la scène et la salle. C'est par respect envers le public que Brecht introduit l'idée de la distanciation, car la distanciation est une invitation à faire une pause. Distancer, c'est couper, interrompre, mettre quelque chose en lumière et nous faire voir à nouveau. »*¹

Un recul est toujours imposé dans l'espace du spectacle. Plus ou moins prégnant, il est la frontière nécessaire pour donner et recevoir. La distanciation représente ainsi une façon d'interpeller le spectateur. Elle révèle son implication et le pousse à vivre sa propre expérience, à faire de cette contemplation sa propre quête, par la mise en valeur de la scène. Le quatrième mur, particulièrement présent au théâtre dans le dispositif frontal, est aussi une sollicitation à l'arrêt. Suspendre le temps et figer le corps pour redécouvrir et que le vécu retentisse différemment en nous, pour réapprendre. Ce principe spatial, le retrait, permet au spectateur d'adopter une autre vision de son individualité et une meilleure appréhension de la société dans laquelle il s'exerce. Il est aussi un autre moyen de capter ses émotions, de les ressentir et de s'en détacher. C'est le passage de la subjectivité à l'objectivation que convoquait Peter Brook, qui souligne aussi : *« Le théâtre n'est pas un lieu comme les autres. Il est comme une loupe qui grossit l'image, mais aussi comme une lentille d'optique, qui la réduit. »*

La distanciation est un moyen de faire adopter au spectateur un autre regard sur le monde qui l'entoure. De plus, elle est le fer de lance de la transmission kinesthésique et de la catharsis. Partout où l'on explore, examine, analyse (au musée, au tribunal), la distance est constructrice.

Puisque la construction de soi s'établit par rapport à notre

1. Peter Brook dans *L'espace vide*. Écrits sur le théâtre. 1977.

vécu, et que notre vécu de l'espace passe par nos sens, on peut alors se demander quelle est la distance idéale à la vivacité de nos perceptions ?

Pour s'approcher plus près de la catharsis et de son origine dans le théâtre antique, un détour par l'espace du théâtre dans la Grèce antique s'avère nécessaire.



Ancien théâtre
d'Épidaure,
Grèce.

Le *theatron* désignait l'espace à ciel ouvert destiné à recevoir le spectacle. Cet édifice était généralement incorporé à l'espace naturel, comme le théâtre de Dionysos situé à flanc de colline sur l'Acropole d'Athènes, qui convie la résonance du quotidien dans le spectaculaire. Les gradins sont disposés en arc de cercle autour de la scène, le paysage en toile de fond. Cette configuration permet ainsi au spectacle un ancrage dans le réel, nécessaire à la catharsis, aux enjeux du théâtre et à sa place significative dans la vie collective à cette période de l'histoire. Une question se pose alors : l'enracinement du spectacle dans la réalité urbaine, par opposition à sa représentation dans un espace clos, est-il plus propice à la catharsis ? Peut-être est-il effectivement un facteur dopant, mais à contrario, trop de réalité dans la représentation pourrait aussi l'enfreindre, tout comme elle réduirait l'illusion théâtrale, car l'extraction du quotidien ne serait pas assez forte.

Par ailleurs, la petitesse des proportions de la scène par rapport à l'immensité de celles des gradins sert cet instinct de collectivité. Les gradins en arc de cercle

rendent possible la visibilité des spectateurs entre eux, les poussant à considérer leur existence sociale et stimulant la conscience de l'autre et de soi-même. Durant la période antique, la ritualité était de rigueur, elle régissait la vie en société et la construction de soi. Quel rapport de proportion entre la scène et la salle faut-il donc instaurer pour susciter le meilleur vécu possible ?

La conception des lieux dédiés à la représentation montre une évolution des dispositifs au fil des époques, ce qui nous renseigne sur la réalité sociale et matérielle de l'histoire du spectacle. C'est ce que nous allons voir à présent.

L'influence de l'espace du spectacle vivant dans la construction de soi concerne d'abord la question du volume architectural, qui conditionne la proximité ou l'éloignement des spectateurs entre eux et vis-à-vis de la scène, puisqu'il met en cause l'échelle humaine du lieu qui accueille la représentation et son public.

Plus l'espace sera vaste, plus les distances entre les spectateurs et entre les spectateurs et la scène seront importantes et ressenties. Dans un volume architectural, la somme des liens qui se créent est proportionnelle au nombre d'individus engagés.

Au Zénith de Limoges par exemple, dispositif en éventail, les interactions entre les spectateurs et entre les spectateurs et la scène sont minimisées par les grandes proportions spatiales, induisant une faible température, mais qui permettent une capacité d'accueil conséquente (6000 spectateurs). Les artistes auront plus de difficultés à prendre à parti le public ou même un seul membre du public, de même que le spectateur aura moins tendance à s'impliquer ou à réagir, conscient de l'ampleur de la masse qui l'entoure, et craintif de ses réactions. La sensation de bien-être est donc atténuée par le grand nombre d'individus engagés et le sentiment d'appartenance au groupe sera moindre. L'individu se mêlera moins aux autres et le lien social sera ténu. La kinesthésie s'effectuera de façon plus parsemée dans le public, à travers les îlots

disjoints des gradins, fragmentés par les voies de circulation, et la transmission de la scène à la salle s'étiolera à mesure que le spectateur distancera la scène. En effet, les mouvements des corps, les expressions du visage seront moins bien perçus au loin qu'au-devant de la scène. Dans ces conditions, il semble important de rechercher quelle configuration spatiale favorise davantage la kinesthésie. Quel positionnement du spectateur l'encourage ?



Zénith de Limoges.

Pendant, ces aspects découlent de la typologie des spectacles hébergés dans cette enceinte, spectacles d'envergure et de renommée populaire. À l'origine, le concept de zénith est une salle destinée aux concerts, aux diverses musiques actuelles qui touchent un public large, mais elle reçoit aussi des one-man shows, des ballets, ou encore des meetings politiques, des manifestations sportives, etc. Sa configuration se veut donc fonctionnelle et modulable pour que se produisent différents types de représentation et afin de faciliter l'accueil d'un très grand nombre de spectateurs, leur circulation, leur visibilité, et l'acoustique.

Au café-théâtre, une autre volonté se traduit, celle de la convivialité. C'est l'effet inverse de celui qui se produit au zénith car le petit volume architectural ne peut accueillir qu'un nombre restreint de spectateurs. Il s'agit d'un espace au service de l'aventure humaine, où le spectateur est invité à se sentir comme chez lui, dans une ambiance presque amicale. Les distances naturellement présentes entre les individus se brisent et les interactions sont renforcées par l'atmosphère confinée du lieu, induisant une température chaleureuse, plongeant l'ensemble des spectateurs dans une osmose perçue et ressentie. L'individu peut voir, sentir et être attentif à la quasi-totalité des êtres présents à ses côtés. Les artistes auront plus de facilité à interpeller l'assistance entière ou seulement l'une de ses parties, détachée de la phobie de l'inconnu par la petite masse à laquelle elle appartient. La proximité des spectateurs avec la scène est plus importante, la kinesthésie s'effectue de façon plus fluide et englobante.



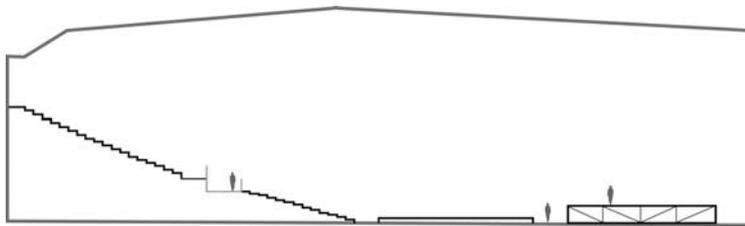
Café-théâtre L'Affiche, Reims.



Ainsi, entre le café-théâtre et le zénith, le sentiment de vécu du spectateur diffère et l'impact de l'espace sur la construction de soi se trouve renforcé dans le petit volume architectural, plus propice au partage des émotions, aux interactions entre les spectateurs et entre les spectateurs

et la scène, le lien social y sera plus dense et contribuera à la cohésion du groupe.

La question du corps entre aussi en tension avec celle de l'échelle architecturale. Le petit volume coïncide plus avec l'échelle du corps humain, en fournissant un cadre propice à l'expérience grâce à des repères plus tangibles. L'usager est plus à son aise, les distances entre l'espace et lui ou entre les autres et lui sont plus infimes. Ses perceptions sont affinées, contrairement au grand volume architectural qui confère au corps la sensation de se perdre, l'impression d'insécurité, de vide et d'éparpillement.



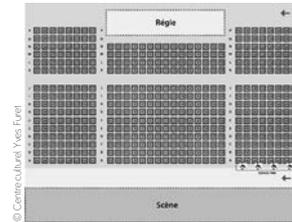
Coupes schématiques:
visualisation de l'échelle d'un volume.

Le second point sur lequel l'on peut se pencher concerne deux typologies spatiales différentes : l'espace égalitaire ou l'espace hiérarchisé.

Le théâtre, dispositif frontal (certainement le plus rencontré), est un espace égalitaire.

C'est l'exemple du Centre Culturel Yves Furet de La Souterraine. Les rangées de fauteuils se succèdent les unes les autres dans un mouvement ascendant (principe des gradins) qui sert l'acoustique de la salle et la visibilité de tous. La disposition du public cible directement la scène,

espace ouvert à son attention. En ce sens, cette spatialité place l'ensemble des spectateurs sur un plan d'égalité dans la mesure où ils peuvent percevoir de la même façon l'action scénique et le retour de leur émoi se fait bien sentir par les artistes sur la scène.



Centre culturel Yves Furet,
La Souterraine.

Cette perception s'amointrit inévitablement avec la distance qui s'accroît, la kinesthésie entre la scène et la salle se délite à mesure que la séparation s'accroît. Mais il s'agit aussi d'une autre perception, la vue complète. Le spectateur au loin regarde la scène dans sa globalité, ce qui lui permet d'apprécier le mouvement d'ensemble de l'action et de ses plans, les positions de chacun des artistes sur scène, les changements de décor. Le grand recul procure une compréhension plus cohérente du spectacle et une conscience sociale plus forte due à la prise en compte des membres du public qui se trouvent au-devant. Tandis que dans les premiers rangs, la frontalité est exacerbée et le premier plan est mis en valeur. Le point de vue change, le spectateur évaluera plus aisément les mouvements et les expressions des corps des artistes mais sa concentration portera plus sur un personnage à la fois. De plus, le point de vue du spectateur peut encore évoluer s'il n'est pas placé au centre de la salle mais à ses extrémités. Il adoptera alors un champ de vision plus profond qui servira sa compréhension d'ensemble et sera

même parfois confronté à ce qu'il n'est pas censé voir, sujet à d'autres découvertes, comme ce qui peut se passer à la limite des coulisses et de la scène.

La prise en compte du collectif est moins perceptible ici car il procède à un étalement en ligne. Les relations interpersonnelles sont moindres car les individus sont assis côte à côte. Il semble donc que ce dispositif encourage plutôt la construction de l'individu dans son rapport à la scène et non pas dans son rapport à l'autre.

En revanche, ces interactions peuvent être renforcées dans un dispositif bi-frontal, où la scène se situe au centre et les gradins de part et d'autre. Les spectateurs disposent d'une vision de la scène et des spectateurs qui lui font face, ce qui renforce les échanges et le partage des émotions entre les deux zones de public qui se répondent, comme une balle qu'on se renvoie.

C'est l'exemple du Théâtre de la Passerelle à Limoges :



© France 3 / Culturebox

Cette salle exiguë et étroite (plus longue que large) exacerbe la présence de notre corps et celle de l'autre, des acteurs aux spectateurs la relation des corps entre eux est très forte. Le spectateur identifie clairement dans la proximité ceux qui sont à ses côtés et ceux qui lui font face. Les émotions qui émanent des corps se transmettent aisément. À la fois, l'espace les réunit et les resserre dans une forme continue lorsqu'ils sont côte à côte, les émotions sont alors comme un courant électrique qui

se propage d'un corps à l'autre sans en manquer un seul, comme si l'autre représentait le prolongement du moi. Les corps s'effleurent, presque aucun mouvement ne leur est permis. Nous ressentons parfaitement les réactions de notre voisin, nous entendons sa respiration, le ronron de son estomac, nous sommes coude à coude, comme soudés à lui. Ici le lien entre le corps, l'espace et la construction de soi se perçoit bien, l'étroitesse de l'espace nous permet d'incarner le corps de l'autre, de partager son ressenti et d'accroître la sensation de vécu du spectacle dans la mesure où nous sommes presque présents sur scène. L'espace convie des frontières perméables entre l'acteur et le spectateur et entre les spectateurs eux-mêmes. Toutefois, dans ce lieu, la distanciation du public par rapport à la scène est-elle suffisante à l'identification du spectateur au personnage de l'action ? Quelle est alors la distance scène/salle minimale nécessaire à la catharsis ? Est-ce que l'infime distance est un obstacle à cette dernière ? À travers cette question de la distanciation, on peut supposer que la catharsis, qui est liée à la notion d'empathie, implique un recul approprié pour permettre au spectateur la fine perception des expressions des visages et des mouvements des corps des artistes sur scène.

Ces deux dispositifs mettent en évidence un rapport scène/salle particulier, relatif à la figure géométrique du cube qui offre un cadre à la scène et qui dégage un affrontement, celui des spectateurs et de la scène. Quoique l'espace de la Passerelle soit plutôt de forme ovoïde, le dispositif scénique relève tout de même du face-à-face.

Cet affrontement, qui distingue le collectif et la représentation, permet la mise à distance « du regardant par rapport au regardé », et donc l'électrochoc nécessaire à la fiction, à la kinesthésie et à la catharsis. Elle sollicite aussi la corrélation entre sujet percevant et objet perçu dans la coexistence du corps et de l'espace. C'est le courant de partage des émotions entre les corps, la « *ligne de partage des eaux* » selon Josef Svoboda et le « *front de contact* »¹ selon Pierre Sonrel, tous deux scénographes.

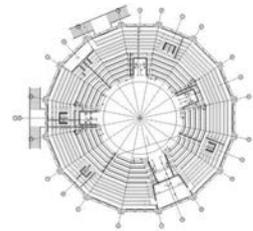
1. Propos cités dans *Théâtre d'aujourd'hui* n°13. La scénographie.

Il s'agit donc d'un lieu divisé destiné à servir la visée du spectacle, la relation acteur/spectateur, une relation distancée dans cette typologie d'espace, nécessaire à la construction de soi.

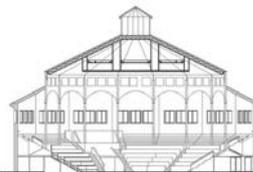
Néanmoins, l'espace égalitaire le plus évident que nous pouvons rencontrer est le cirque, dans la mesure où sa configuration évoque d'emblée sa vocation collective, au service de l'expérience commune car il est celui qui rapproche le plus les individus entre eux. Il s'agit d'un espace fédérateur, propice à l'inclusion et à l'harmonie de la masse, présente dans un nombre relatif au bien-être de chacun dans la mesure où elle n'est pas démultipliée comme au zénith.

C'est l'exemple du chapiteau permanent du Cirque de Nexon, ou encore de l'enceinte du cirque de Reims.

Ci-contre : le Chapiteau du Cirque de Nexon.
Ci-dessous et à droite : le cirque de Reims.



© Ville de Reims



© Ville de Reims



© Nicolas Hollebaeuf

Cette spatialité se nourrit de forces centripètes qui absorbent l'attention de la globalité du public sur la scène. C'est le paradigme géométrique de la sphère qui induit une scène ouverte, non encadrée et offre alors une relation plus intime entre le spectateur et l'acteur puisqu'aucune frontière ne les sépare, si ce n'est celle de l'indispensable distanciation. Cet aspect facilite aussi la contagion des émotions entre les corps, des artistes au public et au sein même de la salle qui l'accueille, les interactions multi-sensorielles entre les spectateurs et la catharsis. De cette façon, cette configuration est symptomatique de la construction de soi, peut-être même celle qui la développe le plus, car elle l'encourage autant dans la relation à la scène que dans la relation à l'autre. En effet, le rapport scène/salle émane de l'encercllement et donc du rapprochement des individus entre eux et de leur inclusion dans la masse, chaque partie pouvant percevoir le tout qui l'inclut. C'est un lieu unifié qui participe largement au sentiment de vécu du spectateur.

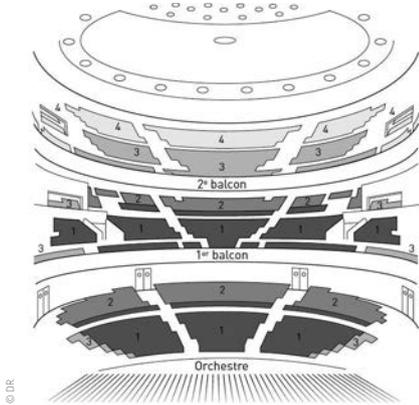
Concernant l'espace hiérarchisé, nous pouvons évoquer l'opéra-théâtre de Limoges, dispositif en fer à cheval. La scène est le point névralgique de l'édifice. Toutes les lignes de fuite convergent vers elle et aimantent l'œil du spectateur. La distanciation est toujours présente et les individus sont répartis selon une gradation en hauteur pour une meilleure acoustique. Le dispositif procède à la frontalité d'une scène encadrée.



© Frédéricque Avril

Opéra-théâtre de Limoges.

C'est la configuration de l'espace de la salle qui influe sur la hiérarchisation des spectateurs. Leur répartition sur plusieurs niveaux instaure un rapport de domination des spectateurs entre eux, du balcon supérieur au balcon inférieur, quoiqu'au dernier balcon la distance est telle par rapport aux autres et à la scène, que les spectateurs s'y sentiraient plutôt exclus. Autrefois, cette partie du théâtre était surnommée le poulailler ou le paradis. Ce rapport de domination marque une volonté, clairement établie dans l'histoire, de catégoriser les individus dans



© DR
Répartition des places en catégories.

l'espace et de marquer la stratification sociale, aspect qui est renforcé par la création de loges privées. Ainsi, les plus aisés pouvaient se démarquer et faire valoir leur puissance. Néanmoins ce propos est à relativiser, l'opéra de Limoges est une salle moderne, inaugurée en 1963, elle ne dispose pas de loges privées mais la répartition du public dans la salle de l'opéra se fait à travers les tarifs des places par rapport à leur situation dans l'espace, les places de catégories 1, qui correspondent au parterre et au premier balcon, étant les

plus chères. Force est de constater que l'emplacement où l'on se situe au sein de l'opéra, dépend de nos revenus et donc de notre origine sociale, que l'espace met en évidence. Les individus, issus de diverses classes sociales, s'y mélangent donc peu, ce qui limite les interactions et entrave le sentiment d'appartenance des individus à un même groupe social. La masse est scindée. De la même façon ici, on pourrait se demander dans quelles dispositions la masse a le plus d'impact sur le vécu du spectateur. Au-delà du nombre d'individus qui la

composent et qui influe sur la proximité de ses membres, c'est aussi la question des distances instaurées qui s'y joue. Dans quelle mesure cette proximité peut entraver la concentration du spectateur sur l'action ?

Il est nécessaire d'ajouter que l'opéra s'adresse à un public averti, représentant majoritairement le chant lyrique, le classique, le ballet ou encore le théâtre, qui ne sont pas des arts qui parlent à tous mais plutôt à une certaine « élite ». En ce sens, l'espace de l'opéra n'est pas un lieu où règne une très grande mixité sociale, les différents groupes sociaux ne s'y mélangent pas véritablement.

Tous ces paramètres conduisent à un rétrécissement des interactions, du lien social et du pouvoir de la masse et de ses corps. Cela implique que l'opéra est un lieu divisé qui n'est pas le plus propice à la construction de soi au sein d'un groupe, puisque les distances interpersonnelles (inégalités) que nous connaissons au quotidien sont aussi retranscrites à travers cette spatialité.

Le ressenti personnel d'un espace est aussi soumis à la subjectivité des perceptions, le sentiment de vécu à l'opéra est indubitablement impacté par le positionnement de notre corps dans la salle. C'est grâce à notre corps que nous connaissons l'espace et que nous comprenons et appréhendons l'autre. Si la relation des corps dans l'espace implique un rapport de domination, la décharge évoquée par Canetti sera moins palpable et se répercutera sur les interactions, les disparités quotidiennes entre les individus sont reproduites et seront de nouveau perçues et ressenties. Ce rapport sera intériorisé dans le souvenir de l'individu et quand il se remémorera l'événement, l'espace subjectivement vécu sera alors synonyme d'éloignement avec l'autre.

Dans les espaces dédiés au spectacle vivant, la répartition stricte ou hasardeuse des spectateurs dans le lieu joue aussi un rôle important et instaure un rapport à l'autre différent.

La première permet à l'individu d'anticiper et de choisir sa place dans l'enceinte de la salle, en fonction de la focalisation qu'il souhaite adopter par rapport à la scène et de sa position vis-à-vis des autres. Le spectateur peut alors préférer le retrait (dans un endroit de la salle plus à l'écart) à l'imprégnation des autres, ou inversement. Pour ce qui découle du hasard, et c'est le cas notamment pour les arts de la rue, le spectateur interagit directement avec le lieu et va tenter d'obtenir la focalisation idéale sur l'action. D'autre part, il interagit aussi avec ceux qui s'y trouvent déjà engagés, jugeant le rapport au corps, et composant avec eux la partition de leur positionnement, les uns à l'égard des autres. La conscience, la prise en compte de l'autre est donc plus palpable lorsque l'espace laisse le choix de sa place à chacun, ce qui encourage la réciprocité. La construction de soi serait alors renforcée au sein d'un espace dans lequel l'individu apprend à composer son propre intérêt avec celui d'autrui. L'espace qui accueille une masse évolutive et non figée offrirait donc des conditions plus favorables à la construction du moi, précisément dans le rapport à l'autre qu'il institue.



29^e Festival International de Théâtre de Rue, Aurillac 2014.



© Alice Paupinet

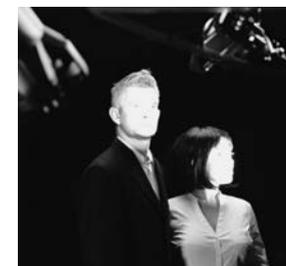
Le niveau du sol a aussi son importance dans l'espace du spectacle, il définit différentes formes de participation du public. La scène en surplomb restreint l'implication du spectateur qui n'a d'autre choix que l'acceptation. Si au contraire c'est la salle qui est surélevée, le spectateur pourra avoir un regard omniscient sur la scène. Il sera plus conscient de la globalité de l'intrigue, ce qui stimulera son regard critique. Enfin, si la scène est de plain-pied, que son niveau est identique à celui de la salle, cela placera le spectateur sur un plan d'égalité avec la représentation et l'immergera davantage dans l'action.

Concernant la mise en lumière, lorsqu'elle cible la scène, le public est convié à rester concentré sur l'action qui s'y déroule, à ne pas se disperser. Elle représente un artifice qui contribue à donner au spectateur le sentiment du réel, à faire naître l'illusion. Si au contraire la lumière vise le public, elle appelle à sa participation, à son implication. Le spectateur est alors amené à entrer dans le jeu et à prendre conscience de l'irréalité de la représentation dans un processus de dénégation.

Comment la lumière influence-t-elle donc la construction de soi lors de l'événement-spectacle ?

La mise en lumière de la scène participe à la temporalité de l'action (jour/nuit), de la valorisation d'un personnage (expressions, mouvements, actions) ou d'une zone en particulier (délimitation), en ce sens elle est un facteur d'illusion et contribue à la compréhension de la pièce par le spectateur. Il est inhérente au vécu.

Elle est aussi souvent concordante des sonorités (bruitages, mouvements des corps) et peut alors engendrer des réactions de la part du public.



© DR



© DR



© DR

Trust, Groupe Merci, Aurillac 2014.



La construction de soi à l'épreuve du numérique dans le spectacle vivant

Le numérique à travers soi: l'avatar d'une construction

Comment les technologies numériques peuvent-elles influencer la construction de soi ?

Comme nous le disions en introduction, le numérique est le fait de la rationalité, des moyens mis en oeuvre en vertu d'un but, celle que Max Weber décrit pour expliquer la société capitaliste dans laquelle nous vivons et qui est régie par le règne de la stratégie et de la productivité. Le numérique désigne alors tout procédé ou objet dont le fonctionnement s'effectue par la représentation discrète de nombres, de codes, d'algorithmes et qui découle donc d'une programmation. Il traduit le langage de la machine en images.



Image du film
Time Out,
Andrew Niccol
(2011).

«*Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation*»¹, disait Guy Debord dans les années 1970, en désignant la naissance de la «*société du spectacle*», et en pointant le désengagement des êtres de tous les processus engendrés par le modèle capitaliste, renvoyant chacun à assister au déroulement des choses sans y prendre vraiment part.

1. *La société du spectacle*,
G. Debord (1992).



L'homme ne serait plus dans l'implication mais dans l'assistance de ses propres activités, au sein d'une société qui tente partout de lui substituer la machine, dans le « *mouvement autonome du non vivant* », car la virtualité s'est doucement installée dans nos réalités où l'économie de moyens, d'humains, de temps règne sur nos sociétés. En effet, le numérique répond désormais à des enjeux économiques, concernant la gestion d'un marché financier (les mouvements de fonds, le risque augmenté de détournements), politiques, avec par exemple la question du vote électronique (ou l'influence des réseaux sociaux lors des campagnes électorales, le scandale Wikileaks) qui forment de nouvelles pratiques démocratiques. Mais ils soulèvent aussi des enjeux éducatifs, présents à l'école à travers de nouveaux moyens d'apprentissage et questionnant l'appropriation d'un savoir ou d'une culture disponibles à tout moment sur internet. De plus, il interroge des aspects historiques, dans nos rapports au patrimoine et à la mémoire collective (à travers des démarches de numérisation), mais aussi juridiques, dans la notion de propriété intellectuelle. Enfin, il relève de nouveaux défis sociaux avec l'apparition de nouvelles instances ou formes de sociabilité à travers l'usage de moyens de communication innovants.

Autrement dit, de nombreux processus auparavant matériels et manuels se sont alors numérisés et virtualisés au nom du gain de temps. C'est en tenant compte de ces bouleversements que nous pouvons appréhender la modernité dans l'accroissement du rythme temporel, qu'Hartmut Rosa, sociologue et philosophe allemand, entrevoit dans « *la question de l'accélération et des phénomènes de désynchronisation qui permettent de penser le monde contemporain* »¹ et dont l'aboutissement serait l'immobilisme.

« Virtuel » vient du latin *virtus* qui signifie « force, puissance » et se définit par rapport à l'actuel. Le virtuel est potentiellement réel, il rend visible des phénomènes invisibles, il simule, il représente ce qui n'existe pas

actuellement, ce qui n'est pas concret mais qui tend à s'actualiser. Il est sous-jacent à des faits actuels, il fait partie de leur processus de réalisation. La virtualisation va souvent de pair avec le numérique.

Selon Pierre Lévy, philosophe français, « *elle consiste en un passage de l'actuel au virtuel* »¹. En ce sens les technologies numériques ont transformé certains phénomènes concrets, actuels, c'est-à-dire déterminés physiquement dans un lieu et un temps donnés, en phénomènes virtuels qui se réalisent dans une forme d'abstraction. C'est le cas notamment dans les relations inter-personnelles et d'après Rosa, il existe une accélération du changement social, à laquelle le numérique participe, et qui désigne le rythme de formation du lien social et des structures relationnelles de l'homme, qui raccourcit le temps présent et qui conduirait à une obsolescence plus rapide de ses attaches. Les nouveaux moyens de communication (smartphone, mèl) permettent effectivement la réalisation plus facile et plus rapide du lien social, dans une forme de liquidité. L'autre est plus abordable derrière l'écran, en témoigne le succès des sites internet dédiés à la rencontre « amoureuse ». De plus, nous pouvons quotidiennement entretenir des relations à très grandes distances et sans se soucier du fuseau horaire dès l'instant où nous disposons d'un téléphone ou d'un accès à internet. Des interactions synchrones et asynchrones peuvent désormais s'affranchir de l'espace et du temps quand autrefois elles s'effectuaient de visu et in situ. Le numérique a donc transformé les cadres spatiaux et temporels de la sociabilité tout en modifiant le vécu de l'individu qui n'a plus la même expérience du monde.

Rosa évoque alors la notion d' « *identité situationnelle* » pour définir la construction de soi dans nos sociétés actuelles. Il s'agirait d'une identité qui se constitue en situation et non en projet. Auparavant, la construction de soi était effectivement un projet qui suivait un fil narratif puisqu'il durait toute la vie, et qui était planifié: il fallait trouver sa voie au sein d'un horizon professionnel, se marier et fonder une famille. Et nous nous projetions aussi à travers

1. Lévy, P.
Qu'est-ce que la virtualisation ?
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt1.htm>

1. *L'accélération, une critique sociale du temps.*
 H.Rosa
 (2010).

1. *La vie liquide*,
Z.Bauman
(2013).

nos enfants. L'appartenance religieuse y était associée, tout comme l'engagement politique. Souvent le mariage et la famille venaient même avant l'emploi, ce qui laissait peu de place au choix multiple et à l'éparpillement puisqu'il fallait subvenir aux besoins de sa progéniture. Pour se construire, l'individu entrevoyait alors un avenir stable nourri d'expériences. Et ce processus n'avait lieu qu'une seule fois. Il se réalisait dans une société qui représentait alors un socle solide de cultures, de liens, d'appartenances, de solidarités, que Zygmunt Bauman, sociologue d'origine polonaise, désigne comme « *le berceau et la destination de l'acte d'émancipation personnelle et d'affirmation de soi* »¹, or tous ces collectifs se sont essouffés.

De nos jours, la modernité a transformé le projet de construction de soi en une identité flexible, recomposable à souhait, et la transformation des cadres spatiaux et temporels de notre existence, à laquelle participe le numérique, y est pour beaucoup. Le rythme de vie a évolué, faisant apparaître des séquences fragmentées. Ainsi l'individu peut choisir une première voie professionnelle puis en changer, il n'est pas rare aujourd'hui de suivre plusieurs voies d'étude en étant jeune, ou de les reprendre à 40 ans. Il peut se marier puis divorcer, fonder une première famille puis une deuxième, une troisième, qu'il recomposera sans qu'elles ne puissent jamais vraiment coïncider. Le temps est vif, tout évolue rapidement et tout est consommable. Nous nous lassons vite, nous ne sommes plus jamais véritablement engagés puisque les liens que nous avons noués avec les autres et l'extérieur sont moins intenses et moins nombreux. Ceci se lit dans nos usages quotidiens du numérique qui nous confèrent un engagement plus précaire envers les autres, par l'exclusion du corps, par la facilité et la non concomitance de l'échange qu'engendre l'interaction virtuelle, qui peine à se poursuivre dans l'actuel.

Ainsi, la notion de soi se transforme constamment, et l'impact du numérique dans le délitement s'observe notamment chez les jeunes où la fragmentation se

vérifie dans leur usage des réseaux sociaux, blogs, qui rendent leur construction identitaire plus ardue. En effet, les technologies de la communication ont favorisé l'émergence de nouveaux espaces publics devenus instances de socialisation incontournables et inhérentes à leur culture. Systèmes de partage de codes, de communication avec le groupe, de visualisation du capital social et marqueurs identitaires, les réseaux sociaux sont bien des moyens d'affirmation du moi. Or, leur multiplicité et leur complexité rendent possible pour le jeune la démultiplication de lui-même et elles le poussent à adhérer à différents groupes avec lesquels il ne revêtira pas la même identité, se mettant en scène différemment selon les interfaces, puisque ces groupes sont scindés en intérêts distincts. Gergen, psychologue américain, parle d'ailleurs de « *la personnalité pastiche [...] un caméléon social, qui ne cesse d'emprunter bribes et fragments d'identité partout où ils sont disponibles, pour les organiser selon ce qui est utile ou souhaitable dans une situation donnée* ». En multipliant et troublant les scènes de vie, entre réalité et fiction, actuel et virtuel, le travail du récit de sa personne devient alors précaire, soumis à la gestion d'une diversité d'identités. Ces morceaux d'identité, Bauman les appelle « *badges d'identités [...] tout prêts, adaptés et lisibles en public* » en visant alors le consumérisme comme un outil que la société moderne « *liquide* » a mis en place au service de la réalisation de soi, pour susciter le besoin et faire naître la nécessité comme un rêve que chacun peut se permettre - qui est aussi une condition sine qua non à la société du spectacle mis en lumière par Guy Debord - : « *La lutte pour le caractère unique est aujourd'hui devenue le principal moteur de production et de consommation de masse* ». Bauman évoque alors l'individualité comme une condition de la consommation, voilà pourquoi il parle d'« *individu assiégé* », car l'individu est pris dans le tourment de l'acte d'achat qui ne lui donne plus la liberté de choix de ses besoins. L'âge adolescent est d'ailleurs significatif de cette consommation qui forge les jeunes, formatés par les médias et par la publicité, en leur permettant de

s'identifier au groupe, d'apparence en appartenance, et de se renouveler rapidement pour ne pas passer pour « has been ».

Par ailleurs, dans la notion d'identité situationnelle c'est aussi l'accélération du rythme de vie que soulève Hartmut Rosa, par l'augmentation du nombre d'épisodes d'action par unité de temps et à la fois le chevauchement et le raccourcissement de ces épisodes. En effet, à l'heure des objets connectés, nous multiplions les tâches que nous effectuons dans un même moment, nous pouvons conduire en téléphonant, manger en contrôlant notre poids. C'est le multitasking, notre nouvelle faculté à savoir jongler avec les diverses activités.

Les objets connectés investissent de plus en plus notre habitat et notre corps (gestion de la consommation d'énergie ou gestion nutritionnelle, physique, du sommeil etc.). C'est l'exemple des lunettes ou de la montre connectées qui remplissent la fonction d'un smartphone en se greffant au corps, toujours plus accessibles et

dissimulées. La multiplication de ces objets prothétiques, faisant référence à la figure du cyborg, relie le numérique à la notion de corps humain augmenté. Et c'est la présence des robots qui pourrait aussi bientôt rythmer notre quotidien. Quand viendra le temps du tout connecté et robotisé, du tout contrôlé et programmé, que restera-t-il des relations humaines ? Où et comment auront-elles lieu ? Pourraient-elles réellement devenir marchandises ? Quelle place occupera le vivant dans ces nouvelles pratiques quotidiennes ?

À l'image du film « *Her* » de Spike Jonze, l'histoire d'un homme qui tombe amoureux de la voix virtuelle de son système d'exploitation numérique, on peut effectivement supposer que les sentiments qui interviennent dans nos relations

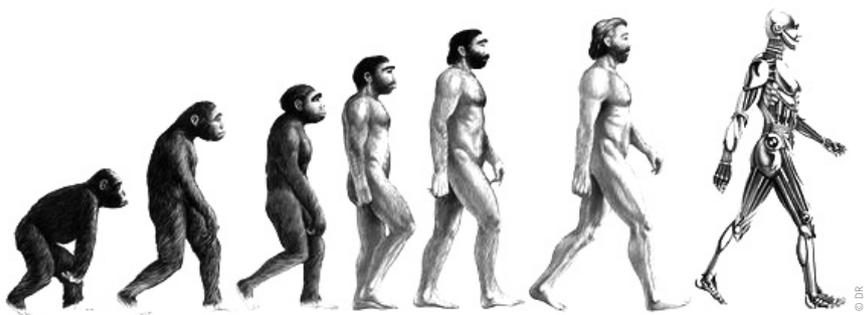
affectives avec les autres seront bientôt mis en jeu avec des interlocuteurs virtuels.

D'autre part, cette contagion du numérique au corps renforce la transformation du cadre de l'expérience humaine, conséquence majeure de cette accélération démultipliée selon Hartmut Rosa qui l'explique par la modification de la perception du cadre spatio-temporel et donc des modes de vie. Le temps s'est affranchi de l'espace qui n'est plus nécessairement habité par les corps alors qu'il codifiait nos mouvements et nos déplacements, on l'habitait et on incarnait ainsi le temps. Or aujourd'hui l'espace et le temps ne sont plus reliés et se sont considérablement réduits.

En effet, les technologies numériques offrent à l'homme l'ubiquité de sa présence parmi l'espace, le temps et les autres, une nouvelle façon d'habiter le monde. L'individu sort du format spatial, il peut alors être virtuellement présent dans plusieurs espaces au même instant, le GPS lui donne accès à tous lieux alors qu'il n'est physiquement présent que dans un seul espace à la fois. L'espace ne relève plus de distances ni de proportions, on ne l'arpente plus, on le dépasse et on le transgresse, il est devenu un espace sans lieu, une abstraction dans laquelle nous interagissons avec l'autre. Il n'est plus métrique, il est compressé dans des interfaces, des écrans, des objets que le corps n'habite pas. Il fournit un vécu différent à l'usager, hors des réalités matérielles, une expérience qui peut-être plus forte car détachée des contraintes et des limites physiques de la réalité, mais qui rend plus instable l'ancrage de l'expérience vécue nécessaire à la construction de soi et participe alors au délitement de l'identité.

C'est aussi la mutation du cadre temporel qui induit cette ubiquité de la présence de l'être au monde, un temps qui n'est plus tributaire d'une chronologie, qui se joue dans l'enchevêtrement et la succession d'un présent infini, et qui complexifie le concept de projet continu de la construction de l'identité.





Mais si l'on suit ce rythme et cette logique de l'accélération de la technique, quid de l'identité de l'homme ? L'humain laissera-t-il sa place à un être hybride, au croisement de l'homme et de la machine, du vivant et du fictif, qui rendra impossible la représentation d'une identité propre ? Qu'en sera-t-il le jour où nos expériences pourront être enregistrées sur un disque dur ?

Néanmoins, le numérique offre à la condition humaine la capacité d'être de plus en plus interactive. Il permet à l'homme de tisser diverses formes de lien avec un grand nombre de personnes en même temps, sans que ce soit possible dans la réalité effective et matérielle. Ce pouvoir foisonnant d'interaction permet de faire renaître des formes de solidarités et des collectifs, autour de pétitions en ligne, de mouvements comme celui des « *Colibris* » qui a son propre réseau social et qui oeuvre autour d'actions locales. C'était aussi le cas des printemps arabes dont les premiers pas ont eu lieu sur la toile mais dont l'émancipation s'est déroulée dans la rue.

Nous pourrions donc imaginer des formes inédites de coopérations que les outils numériques permettraient dans divers domaines, à commencer peut-être par la politique de laquelle le citoyen se désengage actuellement. Les technologies offriraient de nouveaux espaces de débats, d'interactions, d'implication et d'engagement qui favoriseraient le dialogue et qui redonneraient du

pouvoir au peuple. Peut-être que demain le citoyen votera en direct les lois discutées en assemblées auxquelles il prendra part dans un hémicycle numérique.

La part des technologies numériques dans notre vie quotidienne est donc très importante aujourd'hui. L'homme navigue désormais entre deux espaces-temps : l'actuel, celui qu'il connaît depuis sa naissance et qui permettait une construction de l'identité dans la continuité, et le virtuel, celui qu'il explore aujourd'hui et qui transforme les repères de son vécu. Celui que la jeunesse moderne côtoie depuis ses premiers pas. Ce nouveau cadre spatio-temporel modifie le processus de construction de soi, fractionné en contextes. Le numérique engendre le soi multiple, sans arrêt re-questionnable et ré-envisageable dans l'accélération temporelle que nous autorisent les nouvelles technologies par la duplication, la copie, l'annulation, la programmation, la simulation, le jeu etc.

Le représentation du moi n'est plus aussi claire que par le passé car l'identité se construit à travers plusieurs réalités, concrètes et simulationnelles. Cependant, l'homme reste factuellement confronté aux limites de son corps, de l'espace et du temps de sa réalité vivante.

Qu'en est-il alors des répercussions potentielles de l'implication du numérique dans l'espace du spectacle vivant ?

Vers un espace numérique ?

Les technologies numériques qui investissent l'espace du spectacle vivant sont nombreuses et variées et leurs frontières sont perméables avec celles de l'audiovisuel. Directement visibles par l'œil du spectateur, elles apparaissent dans la projection d'images fixes ou animées par le biais d'une caméra présente sur scène ou encore d'images de synthèse, 3D, de mapping vidéo, de réalité augmentée travaillées en amont à partir de logiciels spécifiques (type Processing, Arduino, Milumin etc.). Elles relèvent aussi de technologies sans contact (NFC), c'est-à-dire des capteurs qui peuvent générer la diffusion du son, de l'image ou de la lumière sur scène. C'est le cas du capteur MIDI qui prend la forme d'une table de mixage et qui peut-être directement manipulé par les artistes ou bien en régie. Mais il existe aussi des capteurs dissimulés sur la scène (technologie keynect) ou sur le corps des acteurs (combinaison, chaussons de danse, gants connectés et interactifs). De plus, quand le numérique convie des formes de spectacle interactif, c'est souvent par le recours aux télécommandes ou aux smartphones et tablettes numériques qui s'invitent dans la main du spectateur. Plusieurs implications du numérique sont alors envisageables dans l'espace du spectacle vivant. Renforcent-elles nos perceptions, ou au contraire les entravent-elles ? Quelles sont les possibles répercussions sur le partage des émotions entre les corps ? Le vivre-ensemble en est-il victime ? Et quelles sont leurs répercussions sur notre vécu ? Des questions auxquelles nous allons tenter de répondre ici.

L'inclusion des technologies numériques dans le spectacle vivant se fait souvent dans un rapport à l'image et au son qui permet d'enrichir le spectacle au sein même des espaces qui lui sont dédiés. Le numérique répond alors à la fonction de décor et c'est d'ailleurs l'essence même de la scénographie. Dans l'histoire du théâtre, l'image était très présente et apparaissait dans les décors constitués de

fresques, et le terme « scénographie » en tire son origine. En grec, *skénographia* signifiait l'art de dessiner la scène, elle devait impressionner mais surtout indiquer et suggérer pour donner un cadre à la représentation, et était liée à la peinture. Elle illustre des perspectives qui procuraient un lieu à l'action scénique, ou encore des scènes religieuses. Culturellement, l'image était porteuse de sens et elle participait à la fonction sociale du théâtre, à son rôle pédagogique. Aujourd'hui, l'image fixe ou animée que procure le numérique permet aussi d'amplifier l'action scénique, d'accompagner voire d'augmenter le propos du spectacle et de l'ancrer dans la culture actuelle, celle de l'animation 2D ou 3D.

En effet, quand le numérique s'imisce dans la spatialité du spectacle vivant, c'est souvent au profit d'une projection d'images, figées ou animées, au sol ou sur des écrans qui forment un cadre scénographique, sur un écran en fond de scène, ou qui scinde la scène en plusieurs parties, s'additionnant aux possibles autres éléments de décor ainsi qu'aux artistes qui s'expriment.

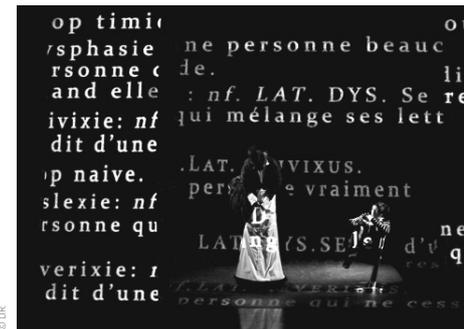
Cet aspect peut encourager le brouillage de l'ensemble des données à percevoir par le spectateur, ce qui se répercute sur son vécu par le trouble de ses sens. Quand le spectacle instaure le mélange et que l'image, concordante du son, s'impose dans une échelle supérieure à celle de l'échelle humaine représentée par les corps, le spectateur doit alors éprouver les émotions qui se dégagent des corps et des voix tout en saisissant les images qui défilent, ce qui exacerbe sa perception visuelle (la vue étant le sens le plus utilisé par l'homme). Et c'est aussi une question de la temporalité, dissociant le temps lent et long des mouvements des corps et des expressions des artistes, du temps vif et court des images intégrées. Qui plus est, notre œil est attiré en premier lieu parce ce qui est le plus apparent (visible à grande échelle), ce qui est le plus lumineux et animé, et l'écran n'agite pas les mêmes neurones que ceux qu'active la matérialité des corps vivants (les neurones-miroirs responsables de l'empathie)

ce qui signifie que les transmissions qui s'effectuent sont multiples mais qu'elles sont majoritairement soumises à l'irréalité de l'image. Par l'absence de hiérarchie, le spectateur ne peut assimiler correctement l'ensemble des informations, une concurrence déloyale du fictif sur le vivant peut apparaître, car il n'en fait pas le choix, cette perception dominante est intuitive. La kinesthésie s'en trouve réduite, les corps perdent de leur pouvoir. Le numérique dans sa forme visuelle peut donc réduire la multisensorialité des perceptions à une perception monosensorielle.

Cependant, cette forme visuelle peut aussi favoriser une nouvelle façon d'expérimenter le spectacle.

Grâce aux nouvelles technologies, il devient alors possible d'augmenter de façon virtuelle l'espace scénique. Les technologies redéfinissent ses frontières spatiales, en donnant l'illusion au spectateur que l'espace se poursuit au-delà des limites de la scène, en repoussant virtuellement les murs. Il s'agit donc de s'aventurer dans le hors-champ.

C'est l'exemple du spectacle « *Zaza Bizar* » de Nadia Nakhlé, jeune réalisatrice et illustratrice, qui s'est déroulé au Cube à Issy-Les-Moulineaux (Centre de création numérique) en avril 2014.



Lors de cette représentation, la projection d'images animées, qui se mêle au son, convie l'univers du rêve d'une petite fille qui souffre de troubles du langage, et participe à l'illusion. Les proportions de l'espace scénique sont virtuellement agmentées par des effets d'optique, notamment la taille hors-norme des éléments illustrés (les arbres), afin d'éclairer le propos de la pièce. Cela permet de rapetisser les acteurs qui jouent des rôles d'enfants, fonction que remplissent aussi les objets qu'ils manipulent dont la taille réelle est exagérée.

Il s'agit d'un autre niveau de lecture de la pièce qui s'ajoute au jeu des acteurs et qui représente un second espace-temps du spectacle. Le spectateur se projette dans la réalité concrète des personnages sur scène ainsi que dans l'imaginaire de l'action illustrée par l'image, et pénètre ainsi dans l'univers de cette narration particulière. Son vécu est renforcé par le transfert de son expérience dans un univers parallèle qui renvoie à l'ubiquité de sa présence dans le monde actuel.

Il reste cependant bien impliqué dans le cadre spatio-temporel que lui offre l'espace qui accueille le spectacle, mais il vit une expérience différente dont les perceptions visuelles et sonores sont accrues les média numériques employés, qui proposent une atmosphère scénographique et musicale inédite.

En ajoutant un autre cadre spatio-temporel au spectacle vivant, le numérique pourrait-il représenter le cinquième mur de la scène ? Un cinquième mur qui serait le support du fictif, l'énonciateur d'un nouveau langage à s'accaparer et qui tenterait d'immerger davantage le spectateur, de rapetisser la frontière entre la scène et la salle.

Parfois l'image et le son interagissent directement avec les mouvements des acteurs ou des spectateurs qui y participent. Les projets de la compagnie italienne TPO, tous nourris de numérique, se réalisent dans cette démarche interactive qui s'accompagne souvent du jeune public.



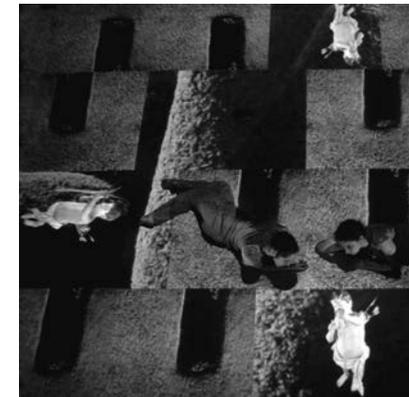
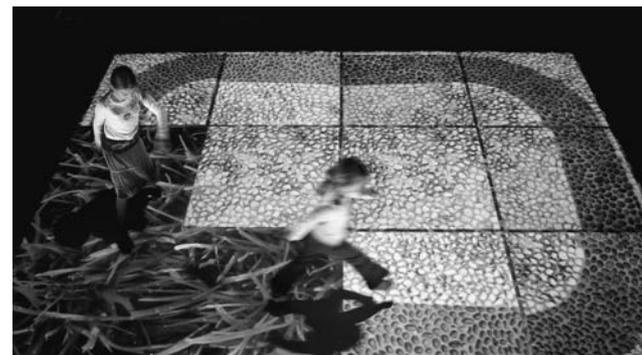
Kindur, compagnie TPO ©.

Ici on propose aux enfants d'entrer dans le monde des moutons d'Islande et de s'immerger aux plus près de la nature dont les couleurs et les sonorités particulières sont retranscrites virtuellement (projection d'images au sol et sur un écran incurvé à 180°). Dans un autre projet, qui aborde le thème du jardin, l'enfant progresse sur des tapis connectés, reliés à des ordinateurs qui programment le son et l'image.

Vivre le temps d'un spectacle dans la peau d'un mouton, parcourir virtuellement le dédale d'un jardin italien. Cela est rendu possible par l'interaction de l'enfant avec le son et l'image en direct, dans une scénographie englobante qui le plonge au coeur de la situation évoquée.



Il giardino italiano, compagnie TPO ©.



L'enfant, accoutumé à ces technologies, vit alors une expérience ubiquitaire, dans l'espace qui accueille le spectacle et dans la scénographie qui l'accompagne. Son vécu est renforcé par le dédoublement de ses perceptions visuelles et auditives, immergé au plus près de l'imaginaire. L'expérience multisensorielle est aussi augmentée par le toucher, les sons et images interagissent avec les corps par le biais des tapis. Le rapport au corps est d'ailleurs bien présent, celui de l'enfant y est engagé à côté de celui de l'artiste. Ce procédé ludique stimule la curiosité, le rêve et l'interaction acteur / spectateur (un spectateur qui devient lui-même acteur). Le virtuel ici représente alors un appel à la conscience, celle d'une situation inconnue, celle de l'autre et donc de soi. Le virtuel s'inscrit dans la figuration, l'espace et le temps du spectacle restent palpables. Le numérique renforcerait ici la construction de soi, par une implication plus forte de l'enfant dans l'action scénique (la sensation de voyage, la découverte d'un ailleurs) et auprès des autres (enfants, artistes).

D'autre part, certaines technologies relevant plus de l'audiovisuel permettent aux spectateurs d'adopter un autre point de vue, celui de l'acteur. Elles ont aussi pour but d'enrichir le spectacle dans son lieu. Avec des caméras, des protagonistes filment l'action au plus près sur la scène et l'image est directement renvoyée sur l'écran, ce qui plonge littéralement le public au cœur de l'espace scénique, dans la proximité des artistes. L'image permet ici de rapprocher le public de la représentation, en le conviant à la scène. De nouveau, une transposition du réel se réalise, le spectateur est toujours bien assis dans son fauteuil mais il peut voir de très près, comme s'il était pris dans l'action. Ce dispositif ne modifie pas l'espace du spectacle mais transforme la perception que s'en fait le public. Il enrichit son expérience en lui permettant de mieux percevoir les expressions des acteurs, son ressenti est accentué. Le spectateur se sent plus concerné par le propos, ce qui nourrit son vécu, sa conscience de l'événement et qui participe à la catharsis.

L'opéra-circassien « *Daral Shaga* » (compagnie Feria Musica) qui s'est déroulé en septembre à Limoges illustre bien ce dispositif. Le thème abordé était celui du passage de la frontière, de la migration. Il s'agit d'une installation vidéo: un artiste en filme d'autres grâce à une caméra et ces images sont projetées sur un grand écran en fond de scène.



© Hubert Armet



© Hubert Armet



Ces deux derniers procédés font aussi écho à une tendance actuelle désirent faire participer davantage le spectateur, voire de lui donner un rôle d'acteur.

Effectivement, les technologies numériques utilisées dans l'espace du spectacle vivant permettent aussi de valoriser son pouvoir d'interaction.

Faire un détour par les réseaux sociaux est profitable au spectacle pour rapprocher deux réalités géographiquement éloignées. La représentation pourrait alors avoir lieu dans un nouveau cadre: la scène 2.0, entre ici et ailleurs, propice à la construction de soi grâce à une nouvelle forme interactive qu'elle expérimente.

Depuis 2008, c'est le cas de plusieurs projets d'Eli Commins, auteur et metteur en scène d'origine britannique, et notamment de «*Breaking | Iran*» en réaction au soulèvement politique qui a eu lieu après la réélection de Mahmoud Ahmadinejad en 2009.



Les spectateurs sont confrontés à des images d'un contexte politique et géographique qui leur est extérieur, et dont l'histoire leur est racontée par des acteurs en chair et en os. D'autres personnages sont conviés, des autochtones qui communiquent en direct avec les acteurs via les réseaux sociaux. Ces acteurs lisent leurs mots.

Ce principe d'interaction permet de relier la situation actuelle, l'espace-temps de la représentation à une situation qui a lieu réellement dans un tout un autre espace-temps. De nouveau, ce dispositif offre au spectateur l'occasion de se projeter ailleurs, dans un autre contexte spatial. Il permet aussi de le relier à une réalité particulière, une situation politique sensible, par le biais du témoignage direct que procure l'inclusion du

réseau social. Cela met donc en relation deux populations distinctes qui n'auraient sans doute pas communiqué dans leur quotidien, et encourage ainsi leur rapprochement et leur solidarité.

Le cinquième mur instaure virtuellement une forme de proximité entre deux entités éloignées géographiquement, il multiplie les points de vue proposés au public. Les spectateurs sont au coeur d'une situation qu'ils ne vivent pas concrètement mais qu'ils vivent par procuration pendant ce moment qui lui est dédié. La prise de conscience de l'autre et de son vécu, la projection dans sa réalité, la relation avec l'autre, l'empathie, ... tous ces phénomènes peuvent alors apparaître dans l'expérience vécue du spectateur et ils passent par l'inclusion du réseau social dans la représentation.

Par ailleurs, le numérique encourage aussi l'implication directe du spectateur dans l'action scénique. Il n'est plus uniquement question d'assister mais de prendre part au jeu, d'agir en direct pour mieux y réfléchir après. Les rôles sont renversés, le spectateur devient acteur.

C'est le cas d'un projet de Roger Bernat, metteur en scène catalan, qui a eu lieu en décembre 2012 au manège de Reims: «*Pending Vote*» ou quand la représentation devient la politique.

L'hémicycle du Parlement a été recréé dans l'enceinte du cirque de Reims, les spectateurs disposent chacun d'une télécommande qui leur permet de répondre à des questions projetées sur un écran en fond de scène. Les places sont numérotées, ce qui permet de tracer la collecte des réponses données par le public.

Trois temps distincts se succèdent: un temps solitaire où le spectateur répond à une première série de questions, puis vient le temps d'un duel où deux spectateurs sont associés pour répondre ensemble aux questions suivantes, et enfin, trois groupes sont finalement formés pour fournir les dernières réponses.

Le numérique est ici un outil qui ouvre la voie à la création d'un débat dans lequel chacun est impliqué, et

peut se prononcer via le dispositif puis verbalement pour expliquer sa position vis-à-vis des autres.



Le numérique représente ici un dispositif étudié pour instaurer un vrai dialogue. Il devient alors pour l'utilisateur un moyen de prendre position, d'agir directement dans la représentation pour reprendre la parole ensuite. Il concourt à mettre en situation chaque partie prenante, à tenir le rôle d'un agent politique pour recréer un débat d'idées et l'amener à voir autrement. En ce sens, le participant prend conscience de son pouvoir de citoyen, et de l'influence que les autres peuvent avoir sur lui et inversement. Il redécouvre la prise en compte des intérêts de l'autre et la nécessité de devoir composer avec pour trouver un consensus. Le « spectateur » se projettera alors dans la réalité du contexte politique auquel il appartient et pourra mesurer certains enjeux du système démocratique dans lequel il constitue un acteur.

Ces deux précédents exemples nous montrent que l'inclusion du numérique dans l'espace du spectacle vivant, dans les formes d'interaction qu'il expérimente, peut alors servir de façon positive la construction de soi. Le cinquième mur ouvrirait ici la voie à une totale immersion qui invite le spectateur à agir dans l'instant, et à réfléchir ensuite.

Mais l'on peut ici penser que des répercussions négatives sont à prévoir. Imaginons, comme c'est le cas de la récente émission de télé-réalité « *Rising Star* », dans laquelle le télé-spectateur pouvait voter en direct pour éliminer un candidat, et admettons que le spectateur, accompagné d'une télécommande, puisse voter pour le sort final des acteurs impliqués dans l'action scénique. Cela correspondrait à la volonté d'impliquer le public dans la représentation. Or si le dénouement de l'intrigue émane de la subjectivité du spectateur, l'appel à la conscience et la catharsis permis par le spectacle seront parasités. L'introspection ne sera pas autorisée au spectateur qui aura lui-même décidé de l'aboutissement du scénario.

Nous remarquons donc que les différentes technologies numériques qui apparaissent dans l'espace du spectacle vivant ne le modifient pas véritablement, elles viennent s'ajouter aux artistes et au dispositif déjà en place, faisant fonction de décor, de scénographie. Dans cette application, elles dessinent souvent un second espace-temps qui fait référence aux capacités ubiquitaires que nous procure l'usage du numérique au quotidien. Elles se jouent alors de nos perceptions, nous permettant un vécu différent de l'événement pour des spectateurs qui cherchent à vivre des expériences plus fortes (au regard de ce que la technique numérique leur apporte au quotidien). Cela s'effectue parfois dans un rapport majoritairement visuel qui réduit la multisensorialité de notre être. De surcroît, certains procédés peuvent augmenter la quantité d'interactions, entre acteurs et spectateurs ou entre les spectateurs eux-mêmes, lors de la représentation, permettant de recréer de l'échange, voire de la réciprocité. Le cinquième mur, un spectacle du spectateur au spectateur ?

En somme, le numérique introduit une autre forme de langage dans le spectacle, souvent immersive, plus contemporaine, et qui ne passe pas uniquement par la parole ou le corps. Il s'agit d'un moyen d'expression plus proche de la réalité de la société actuelle dans laquelle le spectateur est socialement et culturellement impliqué. Comme c'est le rôle du spectacle, l'inclusion du numérique le renvoie à son quotidien. Son expérience est ainsi augmentée par le transfert de la technique qu'il côtoie chaque jour et au travers duquel il découvre d'autres pratiques. Il n'y aurait donc pas d'impacts négatifs sur le processus de construction de soi lors du spectacle vivant. Et le spectacle vivant reste une vive occasion du vivre-ensemble.

Néanmoins, les dérives futures sont envisageables. Considérons notre tendance actuelle à la virtualisation du monde et à la minimisation du vivant dans les activités humaines. Certaines technologies qui s'immiscent dans le spectacle vivant tentent déjà de nous éloigner de

l'expérience du réel, comme en témoigne l'hologramme (3D), qui permet de créer un personnage fictif de toutes pièces ou de ressusciter un chanteur décédé l'espace d'une représentation. Le spectateur est alors plongé dans l'expérience de la réalité virtuelle, un procédé sans doute créatif et fascinant, mais certainement moins coûteux que de monter un projet avec une troupe (acteurs, techniciens, décor etc.), de la faire se déplacer et jouer de salle en salle. Si l'on imagine un engouement accru pour ces techniques, il y a fort à craindre que les scènes se déshumanisent au fil du temps, qu'elles ne soient plus un lieu métaphysique, celui de l'apparition de l'invisible, du partage des émotions entre les vivants.

D'ailleurs nous n'aurions peut-être même plus besoin d'une scène, nous pourrions le vivre à domicile ce qui renforcerait par là-même la tendance à l'individualisme qui caractérise nos sociétés contemporaines.

Vers une construction de soi à soi ?

C'est aussi ce qu'on peut prévoir avec l'arrivée de la robotique dans nos vies quotidiennes, l'invitation des robots sur scène, qui ne sont pas dotés de matière organique mais d'acier, de fer qui bouleverserait le pouvoir empathique du vivant, incapable de ressentir ou de faire ressentir.

Par ailleurs, des applications pour téléphones mobiles permettent déjà l'immersion d'un individu dans la représentation, tandis qu'il n'y assiste pas. Ce fut le cas pour un concert du groupe américain Black Eyed Peas. Comme dans un jeu, l'utilisateur peut se transporter virtuellement sur la scène aux côtés des artistes, en temps réel, au même titre qu'il peut intervenir dans un jeu vidéo. Le numérique accorde alors un transfert virtuel et solitaire de l'individu dans le spectacle qui n'est plus vécu.

Pourrait-il participer à une disparition du spectacle vivant ?

Ceci va aussi de pair avec la retransmission ou la rediffusion du spectacle en streaming, ce qui donne lieu à une rupture des barrières géographiques, temporelles (localisation des salles de spectacle) et sociales (coût) pour favoriser

l'accès au plus grand nombre. Or, dans la conjoncture actuelle de restriction des budgets alloués à la culture et de précarisation du statut d'intermittent du spectacle, la solution serait ici toute trouvée. Si le numérique rend la culture accessible à tous grâce à internet et aux plateformes de partage, ainsi que la création de spectacles de toutes pièces, il participerait alors à l'appauvrissement des institutions culturelles.

La vigilance est donc de rigueur en ce qui concerne les nouvelles technologies qui poussent à faire sortir le spectacle des lieux qui lui sont dévolus, et qui font du spectacle un événement que l'on regarde à travers un média, comme on regarde la télévision, et que l'on ne vit plus.



Conclusion

Pour conclure, il est d'abord nécessaire de rappeler que l'usage des technologies numériques au quotidien transforme le processus de la construction de soi. L'identité ne se crée plus en projet mais en circonstances, le moi se délite et se reforme à loisir. Il n'est plus le sujet d'une représentation intelligible, ni d'une constante.

Ce bouleversement illustre l'impact de l'accélération qui caractérise nos sociétés modernes, et qui a transformé les cadres de l'expérience humaine dans ses composantes spatiales et temporelles. Les activités humaines peuvent aujourd'hui se réaliser dans un temps infini et dans un espace sans lieu, que le corps n'habite plus.

Cette idée est évoquée par Roland Barthes dans son analyse du pilote d'avion à réaction :

«Mais ce qui frappe d'abord du jet-man, c'est l'élimination de la vitesse [...]. Il faut entrer ici dans un paradoxe, que tout le monde admet d'ailleurs très bien et consomme même comme une preuve de modernité; ce paradoxe, c'est que trop de vitesse se tourne en repos; le pilote-héros se singularisait par toute une mythologie de la vitesse sensible, de l'espace dévoré, du mouvement grisant; le jet-man, lui, se définira par une cénesthésie du sur-place («à 2000 à l'heure, en palier, aucune impression de vitesse»), comme si l'extravagance de sa vocation consistait précisément à dépasser le mouvement, à aller plus vite que la vitesse. La mythologie abandonne ici toute une imagerie du frôlement extérieur et aborde une pure cénesthésie: le mouvement n'est plus perception optique des points et des surfaces; il est devenu une sorte de trouble vertical, fait de contradictions, [...]»¹ et l'on peut rapprocher cette réflexion des nouvelles technologies. Ainsi, le vécu de l'individu se modifie par l'inconsistance du corps au temps et à l'espace qu'implique l'usage du numérique, transformant nos capacités à percevoir et projetant la paralysie de l'identité. Le milieu numérique représente une hétérotopie qui permet à l'homme l'ubiquité de sa présence dans le monde.

Par ailleurs, le processus de construction de soi se joue dans l'espace du spectacle vivant. Les aspects sociologiques

¹ R.Barthes, Mythologies (1957).



(processus de socialisation), psychanalytiques (appel à la conscience) et biologiques (kinesthésie) y trouvent un cadre propice et l'émancipation du moi apparaît renforcée par certaines configurations spatiales, notamment l'espace égalitaire qui dessine une scène cernée par la salle qui reçoit le public. Il s'agit d'un lieu unifié qui encourage à la fois l'individualité à se construire seule par des conditions de vécu idéales de la représentation, mais qui optimise aussi sa construction sociale dans la répartition de la masse qui la reçoit. Par l'ancrage de notre corps dans l'espace et l'intermédiaire de nos sens, les lieux dédiés au spectacle vivant sont intégrés à notre vécu. C'est parce que les différentes configurations proposées sont aussi révélatrices d'une organisation sociale (qui implique à rapport à l'autre particulier), que l'espace unifié est le plus significatif d'une communion du groupe et d'une mutualité.

De plus, le quatrième mur, synonyme de distanciation et symbole de l'invisible, et un paramètre indispensable au rôle cathartique du spectacle et donc à l'expérience du vivant.

Seulement, les techniques qui s'immiscent dans l'espace du spectacle vivant évoluent selon les sociétés dans lesquelles il s'exerce, et c'est alors que le numérique surgit. Que modifie-t-il dans l'espace et le temps du spectacle vivant, et lui permet-il toujours d'intervenir dans le processus de construction de soi ?

Le numérique est un outil à la conception du spectacle, il représente un nouveau champ d'expérimentation et d'expression qui propose de nouvelles formes d'écriture et de lecture. Les technologies numériques enrichissent alors la représentation au sein du lieu qui l'accueille, par des procédés scénographiques, mais elles sont aussi une façon d'extraire le spectacle de l'édifice, pour le rendre plus accessible et ainsi toucher un public plus large. De plus, elles tendent vers des expériences plus immersives et proposent alors des interactions inédites dans le spectacle, entre la scène et la salle ou entre les spectateurs eux-mêmes. Dans sa faculté à créer un second espace-temps du spectacle, le numérique représenterait le cinquième

mur de la scène, l'objet d'une dématérialisation d'un décor et d'une interaction.

Mais la prudence est de mise. Au regard du contexte politique actuel des instances culturelles, de l'implication quotidienne du numérique dans nos vies, et de la liquidité des liens qui en découlent, il est indispensable de considérer que le spectacle vivant ne peut pas se soumettre à des usages semblables (objets connectés, vote du public en direct, acteurs virtuels ou remplacés par des robots), qui sont à craindre dans l'avenir si l'on considère la rapidité du déploiement des techniques dans nos sociétés.

Cependant, même quand le numérique s'invite au spectacle vivant, l'événement reste une occasion inédite du vivre-ensemble, et en ce sens la construction de soi s'y joue toujours. Dans ses intentions scénographiques, il offre au spectateur une expérience plus riche, un vécu différent. Quel serait alors l'avenir du numérique dans nos sociétés et quelles tendances en ressortiraient d'un point de vue du spectacle vivant ? Deviendrait-il l'élément fondateur du spectacle ? Nos nouveaux modes de vie numériques feraient de nous de nouveaux spectateurs en quête de nouvelles expériences ?

Dès lors, et compte tenu des éléments évoqués au fil de cette réflexion, trois types de questionnements peuvent apparaître. Tout d'abord, dans les connexions qu'expérimente le numérique entre l'action scénique et le spectateur, quelles nouvelles formes d'interaction pourrait-il proposer ? Jusqu'à quel point pourrait-il engager ou immerger le public sans compromettre le vécu de chacun ? Comment le numérique encouragerait-il l'identification du spectateur au personnage ?

Le numérique permettrait-il l'accès au spectacle à des personnes qui sont actuellement incapables d'y prendre part (personnes atteintes de cécité ou de surdité) ?

Dans un deuxième temps, des questions se posent vis-à-vis des interactions désormais possibles entre les membres du public. Jusqu'où peut-aller la virtualité et jusqu'à quel stade virtuel le numérique permettrait-il de tisser des liens concrets entre les spectateurs ? Quelles autres formes de connexions ou de coopération proposerait-il ?

Pour finir, concernant le numérique et son rapport entre l'espace et le spectateur : Par quels autres moyens techniques le numérique peut-il apparaître dans le lieu pour enrichir le spectacle ? Peut-il augmenter le sentiment de vécu en instaurant un nouveau rapport entre le corps et l'espace du spectacle ? Comment les technologies numériques peuvent-elles influencer la distanciation ?

Le numérique pourrait-il modifier la configuration de la scène ou de la salle ? Pourrait-il permettre un ancrage spatial d'un spectacle sans lieu fixe ?

Toutes ces problématiques doivent en servir une seule : comment le numérique pourrait-il davantage renforcer le processus de construction de soi dans l'espace du spectacle vivant ?

Grâce au numérique, pourrait-on concevoir un dispositif qui fasse lieu pour le spectacle vivant ?

Si l'on considère la virtualisation du monde comme un moyen de susciter la réalité, nous pouvons alors estimer que la virtualisation du spectacle vivant définit son cadre spatio-temporel comme un problème toujours posé, dont les solutions restent à imaginer.

Annexes : des spectacle vécus

«*L'affaire Tailleferre*», **Opéra-Théâtre de Limoges (novembre 2014), mise en scène par Marie-Ève Signeyrole et scénographiée par Fabien Teigné.**

Il s'agit d'un opéra radiophonique de Germaine Tailleferre, composé d'un seul acte, qui raconte quatre histoires absurdes, évoquant les convenances d'autres époques (du XVIII au XXème siècle) : l'opulence, le pouvoir, les femmes, les liaisons amoureuses, et qui pastiche différents styles de l'opéra français. L'affaire Tailleferre est portée au tribunal par des comédiens, des danseurs, des chanteurs lyriques, convoquant des chefs d'accusation cocasses qui rendent cet opéra surréaliste. Par nature, l'opéra représente un spectacle vivant très complet qui convie plusieurs disciplines (chant, danse) ainsi qu'un orchestre qui avive les sonorités perçues par le public. En effet, la musique est comme une aura dans l'enceinte du lieu, elle jaillit de la scène vers laquelle toutes les lignes de fuite convergent. Elle épouse le volume architectural et se propage, ce qui participe grandement à véhiculer les émotions qui émanent de la scène par l'orchestre qui joue en direct.

La scénographie de ce spectacle offrait un découpage net des multiples temps de la pièce, et jouait ainsi un rôle important dans la compréhension des quatre intrigues par le spectateur, dans ses perceptions et son vécu du spectacle. Il s'agissait d'un seul et unique bloc modulable, élément central qui programmat différentes scénographies, inscrivant chaque histoire dans un contexte spatial et temporel. La structure en aluminium rendait possible sa rotation à 360° et sa manipulation rapide et silencieuse, permettant de ne pas enfreindre l'illusion de l'action scénique et opérant alors un effet de magie. Les artistes intervenaient aussi à ce moment-là et occupaient le nez de scène pour camoufler le changement de décor et capter toute l'attention du public.

Ce corps scénographique s'affirmait à travers une forme pyramidale, ponctuée de trois hauteurs, et faisait régner en son sommet la toute-puissance de la justice, portée à



son paroxysme par la juge. Il pointait son rôle-clé, celui de l'arbitre qui statue et exerce son pouvoir. La chanteuse apparaissait et disparaissait en étant suspendue aux cintres, symbolisant le marteau du juge dans un mouvement de va-et-vient vertical. Ainsi le thème culminant de la pièce était bien intégré par le public. Massive et ascendante, la scénographie imposait la justice dans un rapport de supériorité face aux spectateurs situés en-dessous d'elle, elle les dominait. Cet aspect perçu était renforcé par une accentuation de la voix, une lumière ciblée au moment du prononcement de son jugement et par la droiture du positionnement du corps devant un public assis.



D'autre part, cette gradation en hauteur insufflait des micro-espaces en palier qui hiérarchisaient les divers protagonistes et redonnait une échelle humaine à l'espace scénique. De petites scènes y avaient lieu, parfois même détachées du reste de l'action puisque les personnages situés en-dessous d'elles ne pouvaient l'apercevoir. Le spectateur entretenait alors une relation de complicité avec certains acteurs et adoptait un point de vue voyeuriste sur une histoire particulière introduite au coeur de la globalité du propos. La lumière ciblait ces zones, ce qui aiguillait l'oeil du spectateur et l'encourageait à être de connivence.



L'atmosphère lumineuse, à la fois exclue et incluse dans la scénographie, interagissait avec le dispositif pour amplifier le sens de la pièce et guider le spectateur. Ciblée, elle pouvait donc révéler l'intimité de certaines situations au sein de l'ensemble, et ainsi guider les perceptions visuelle et auditive du spectateur vers elles. Elles l'encourageait alors à se projeter à travers elles, à prendre parti.

Le seul ornement apparent était représenté par des miroirs en polycarbonate. Cette surface légèrement souple apportait un effet déformant, tel un miroir aux alouettes, renvoyant de fausses images et renforçant ainsi la tonalité saugrenue de l'opéra. Ils réfléchissaient certains éléments de décor, les acteurs et leurs costumes, mais aussi la lumière, et parfois trop intensément ce qui pouvait perturber l'oeil du spectateur suivant son positionnement dans la salle. La mise en lumière peut alors être un obstacle à la perception si elle détourne le regard du spectateur au lieu de l'orienter.

La scénographie de l'opéra « l'Affaire Tailleferre », machinerie générative et dégénérative, consistait ici à recréer un espace dans l'espace. Comment la scénographie participe-t-elle donc à l'illusion du réel ? Les matériaux, les lignes et les formes convoquées, la segmentation de

l'espace scénique proposée, la lumière qui rythme et qui canalise, la manipulation par les artistes font référence à des lieux et des situations connus ou rencontrés par le spectateur. La scénographie est un outil pour évoquer le concret et interpeller l'audience.

Elle renforçait ici le pastiche et le caractère incongru de la pièce par des jeux de modulation, de hauteur, de reflet, de lumière, et faisait écho au tribunal en permettant un ancrage spatial et temporel qui hiérarchisait les différentes parties prenantes et participait donc à la clairvoyance du public. La salle en « u » prolongeait la scénographie qui conviait l'ensemble du public à être le témoin d'une justice tyrannique et malfaisante, et à l'examiner.

Parfois, d'autres composantes du spectacle participent largement à la scénographie, comme les corps qui s'y nichent.

« Un coup de don », Carlotta Ikeda, compagnie Ariadone. Chorégraphie: Ko Murobushi. Théâtre de l'Union (février 2014).

Dire l'indicible et faire voir l'invisible, telles étaient les fins de ce spectacle.

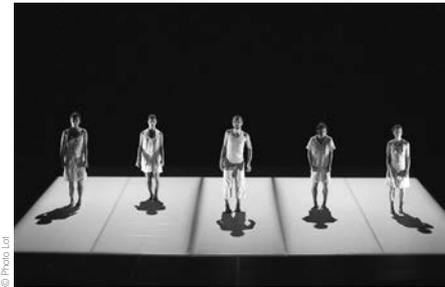
Il s'agit d'un spectacle de Butô, une danse d'origine japonaise, « bu » signifiant « danser » et « tô » signifiant « taper au sol », apparue dans les années 1960 et qui porte au plus haut degré l'expression du corps. Cette pièce réunissait sept danseurs sur une scène vide. « Un coup de don » évoque le cataclysme du tsunami qui a eu lieu sur les côtes pacifiques du Japon en 2011, entraînant la catastrophe nucléaire de Fukushima.

La scénographie exprimait le néant mais était sublimée par les corps et la présence de la couleur blanche, symbole de la mort et du deuil pour les Asiatiques. Une lumière blanche perçante éclairait le sol, dessinait les ombres des corps et aspirait les tenues blanches portées par les danseurs. Tout le reste était plongé dans les ténèbres, le fond et les bords du plateau ainsi que la salle qui recevait

le public, alors poussé dans une profonde concentration. C'est le choix de la frontalité qui s'était fait ici, un rapport de confrontation du spectateur aux ravages, au traumatisme, et avec une scène de plain-pied qui instaure l'égalité avec la salle, disposant ainsi le public à partager voire à subir le choc.

Ce qui prédominait alors : les corps, le son et le sol. C'est pour exprimer la puissance et la violence de cette catastrophe que s'est conçu ce spectacle, le néant scénique faisant écho à la dévastation et les corps à la sidération. Plusieurs scènes se succèdent, entre isolement et regroupement, nous confiant un rapport très étroit au sol. Alors comment le spectateur a-t-il pu percevoir dans la scénographie l'importance de ce rapport, l'ancrage de notre corps dans l'espace ?

C'est par le vide sidéral de l'espace scénique que la domination du sol s'impose au public, l'absence d'autres éléments de décor. La surface était ciblée par la lumière, sa couleur blanche la diffusait et la réfléchissait, ce qui focalisait le regard sur la relation des pieds au sol, une perception visuelle plongeante qui renvoyait directement l'attache du corps à la terre et donnait la sensation d'absorption. Ce dispositif permet aussi la mise en valeur des corps.



Les pieds sont nus sur le sol, ils nous renvoient au toucher. Ils ancrent le corps, et les bruits des pas sont très perceptibles, nous rappelant notre dépendance à la nature

et ses phénomènes. Les sonorités musicales, qui mélangent l'électronique et les percussions, illustrent la vie, le souffle, la respiration, ou encore la nature, un tonnerre, un orage, l'eau qui coule, entre béatitude et fracas.

La représentation commence avec cinq corps alignés dans le fond de scène qui avancent, ébranlés par le tremblement, dans une lenteur implacable et déconcertante pour le spectateur plongé dans l'attente. Ces secousses des corps transmettent au spectateur le malaise, le frisson, la sensation d'une paralysie. Les visages des danseurs expriment aussi la souffrance. Puis nous voilà tous dans l'obscurité totale, qui marque une pause après le tumulte, et quand la lumière réapparaît, nous retrouvons les danseurs au sol, sur le flanc à l'horizontale dans des vibrations plus contractées. De la tête aux pieds les membres se raidissent, comme si les corps convulsaient, une mutation s'opère.

La temporalité du spectacle est ainsi ponctuée par des césures et par différents tableaux que composent les corps vivants dans la chorégraphie et qui nourrissent le vide scénographique. Les corps parfois éclatent, dans des mouvements plus denses mais toujours saccadés, ou bien ils chutent.

Ces corps vivants composent à la fois la chorégraphie et la scénographie, ils représentent la vie et la mort, ceux qui restent et ceux qui ont été emportés. Ce spectacle exprime parfaitement la notion d'empathie déclenchée par les corps, et le vécu du spectateur s'en trouve directement impacté. Il reçoit le traumatisme et l'intériorise, le corps crispé au fond du fauteuil. Et ce qui en ressort n'est pas la sensation de plaisir mais bien celle de la douleur, de l'infirmité d'un corps qui ne répond plus à l'esprit. Ce spectacle illustre donc principalement la catharsis, car le partage des émotions entre les corps conduit au ressenti d'une souffrance particulière à laquelle le spectateur peut s'identifier.

« *Carnet d'Alep* », Camille de Rouvray au Théâtre de la Passerelle à Limoges, scénographie Michel Bruzat (novembre 2014).

Camille de Rouvray était professeur des écoles à Alep depuis trois années quand le soulèvement contre le régime de Damas a débuté. Alors que la guerre germeait sous ses yeux, elle tenait un journal pour raconter, ne pas oublier et donner du sens à ce à quoi elle assistait quotidiennement. Ce carnet est un témoignage des consciences, de la barbarie, de la lutte, de la fuite. Et ce spectacle est l'illustration vivante de son texte.

La scène est une sphère et convoque un dispositif tri-frontal dans l'installation du public. La scénographie se constituait d'un mètre carré de béton cellulaire disposé sur le sol noir et sur lequel étaient disposés des fragments du même matériau qui permettaient la mise en scène des situations spatiales vécues dans la ville d'Alep ou dans l'enceinte de sa classe, et mises en lumière par des formes géométriques blanches, qui ciblaient et amplifiaient le cadre des différents contextes évoqués. Le béton cellulaire symbolise une ville et des esprits qui s'effritent au rythme des bombardements. Quand l'éclat des bombes retentit, Camille fait s'entrechoquer les morceaux qui se répartissent en débris jusque dans les jambes des spectateurs.

À genoux derrière cette maquette abstraite et évolutive, éclairée d'une lumière jaune, Camille trace les lignes qui décrivent la furie des hommes, l'omniprésence et la violence des armes, et dévoile ses tourments. Derrière encore, une petite chaise d'enfant sur laquelle elle s'assoit pour raconter les circonstances de la classe qui devait s'efforcer d'exister, les mots des enfants et l'influence des parents. Une autre lumière, bleutée, l'illumine lorsqu'elle est plongée dans ses pensées intimes, sa solitude dans l'obscurité des



soirées à la bougie, ses interrogations, son impuissance, sa culpabilité.

Fragilement assise, elle ponctue son récit par des morceaux qu'elle joue au oud, instrument à cordes typique des pays arabes, qu'elle accompagne de chants, et qui projettent littéralement le spectateur au coeur de l'atmosphère syrienne. À la fin, elle raconte son exil, son oud serré entre ses bras contre son corps, métaphore des souvenirs emportés et des enfants laissés derrière elle, à conserver au plus profond de son être.

Les jeux de lumière, les manipulations de matière, les déplacements dans l'espace, les morceaux joués et chantés hiérarchisaient les divers instants vécus sur place et les interrogations et sentiments qu'ils impliquaient. Ils nourrissaient alors une temporalité et une spatialité au service du partage de l'expérience et de la compréhension du public, des émotions suscitées.

La salle est exigüe, confine les spectateurs entre eux. Tous assis sur des fauteuils « de salle d'attente », serrés les uns contre les autres, les corps sont restreints dans une position compacte, ils se compriment ensemble, s'entrechoquent et échangent leurs tensions, leur ressenti. Le public forme un « U », donc ces transmissions s'effectuent aussi en face à face. Ce dispositif spatial est donc très propice au partage des émotions entre les corps (de la scène à la salle et à l'intérieur même de la salle), à l'inclusion du spectateur dans la masse, consolidant le vécu de chacun.

« *Habitaculum* », compagnie Kamchatka, festival Éclat, Aurillac 2014.

Ce spectacle raconte une histoire sur l'immigration, l'exil vers un nouveau lieu, un pays inconnu. Les acteurs sont donc les immigrés qui débarquent avec leur vécu, leur culture, leurs coutumes, qui se confrontent alors à ceux des spectateurs qui deviennent eux-mêmes les acteurs de cette expérience inédite. Le groupe d'immigrés investit un

lieu abandonné et inhabité, ici, une ancienne maison de maître au sein d'un parc urbain, en bordure de la ville. Ils le transforment en recréant des espaces totalement insolites: une pièce entièrement tapissée de papier kraft avec des clapets, des boîtes insérées aux murs et auxquelles sont suspendues des poignées. Lorsque le spectateur les tire, il active les mécanismes qui font alors apparaître des photos anciennes, des objets vétustes, etc. Une salle dont le sol est rempli d'une couche de 50cm de billes de polystyrène, que des ventilateurs dissimulés dans des réfrigérateurs font s'envoler partout à travers l'espace. Une chambre dont les murs sont recouverts de coussins, invitant les spectateurs au repos, tandis qu'un acteur joue d'un instrument. Une salle de bain, avec au sol de la paille, et où des participants rassemblés autour d'une baignoire lavent les pieds de l'autre, tour à tour. Au salon, on boit le thé dans la même tasse.



© DR

© DR

Chaque contexte est composé *in situ* et crée un cadre insolite censé réanimer le lieu délaissé et attiser l'imagination du spectateur. C'est la mise en lumière de la notion de « l'abri » initiée par Antoine Vitez, metteur en scène: « *Sous le vocable de l'abri se réunissent ces espaces où le théâtre se réfugie lorsqu'il abandonne l'édifice. [...] L'abri - dans sa version urbaine la plus affirmée - se présente comme un lieu ayant vécu. Rarement neuf, bien au contraire, presque toujours ancien, éprouvé, marqué par une existence préalable, il accueille la représentation* »

théâtrale sur fond de réminiscence, de persistance mnémonique de sa fonction première, parfois très affirmée, parfois effacée. Le théâtre s'immisce dans les entrailles du lieu, dépose son empreinte sur ce qui perdure : murs ou planchers, [...]. Et cela procure une impureté chère aux artistes modernes qui entendent en jouer : jouer avec la mémoire du lieu et animer les corps présents.»¹

Les artistes s'attachent donc à la particularité du lieu qu'ils investissent et reconfigurent des scènes avec les éléments existants, faisant écho à sa mémoire et invitant les participants à la considérer. Ainsi, ils les convient au souvenir, à une empreinte passée et les invitent à s'en imprégner.

Chaque situation recrée est alors unique et appelle à la surprise du spectateur-acteur qui interagit avec le lieu au travers d'installations loufoques mais vivantes. Ce cadre suscite la curiosité de tous, propice à la sympathie, à la bienveillance mutuelle qui provoque la rencontre et le dialogue des spectateurs entre eux, et parfois même dans des rapports tactiles, qui brisent l'intimité et qui rapprochent. Ce spectacle revêt une forme novatrice qui correspond à une tendance actuelle de vouloir faire participer davantage le spectateur, de l'intégrer au jeu et à son espace dans une représentation non conventionnelle qui l'incorpore et le pousse au contact avec l'autre. Cet aspect était renforcé par des acteurs muets, ce qui encourage l'intégration du spectateur à une histoire qui devait devenir sienne.

Alors, lorsque le numérique s'invite au spectacle vivant, le transforme-t-il, propose-t-il des formes innovantes de spectacle ? Modifie-t-il notre appréhension de l'espace du spectacle ou s'y greffe-t-il sans le bouleverser ?

«Duali» de Suguru Goto, Le Cube (Octobre 2014).

Il s'agit ici d'un spectacle presque entièrement nourri de numérique, ultime visée d'une performance qui mélange la danse, la musique et l'image. Le thème abordé est celui du dualisme entre l'homme et la machine, les potentialités de cette relation, et c'est ce qu'exploite ce créateur japonais : les interactions entre le corps des danseurs, les images projetées et le son. Ces derniers paramètres sont effectivement transformés en temps réel par plusieurs dispositifs :

- le bodysuit, un système interactif d'interface gestuelle qui permet aux mouvements des corps de collaborer avec le son et l'image, via des combinaisons parsemées de capteurs situés sur chaque articulation (poignet, coude, épaule...)
- ces capteurs sont reliés avec le système *Arduino*, un programmeur qui renvoie les signaux à un ordinateur grâce au wifi
- ces signaux sont transmis à un autre ordinateur par divers logiciels de traitement de données et de programmation, dont *Processing*, afin de générer les images et les sons en temps réel
- ils sont ensuite réceptionnés sur scène grâce à la technologie *Kinect* qui permet la propagation des images dans l'espace
- deux vidéo-projecteurs envoient les images au sol et sur un écran en fond de plateau.



Qu'est-ce que permettent alors ces technologies vis-à-vis de l'espace ? Elles offrent ici la possibilité de l'augmenter de façon virtuelle, en y projetant des images en 3D. Le spectateur ne perçoit plus l'espace figé d'une boîte noire, mais plutôt un espace qui évolue en son sein, qui change et qui est reformulé par l'inclusion d'images animées. Sa perception de la scène est donc décuplée car l'ajout de ce dispositif qui additionne plusieurs espaces-temps : l'espace basique, la projection au sol et au fond du plateau, qui amplifie son expérience du spectacle. Ces technologies associent aussi l'idée de corps augmenté au spectacle.

La salle représentait une petite jauge d'une vingtaine de personnes, disposées frontalement par rapport à la scène. La lumière et le mouvement directement renvoyés par les images et captés par le public intensifiait ses perceptions et lui donnait la sensation d'un quatrième mur évolutif.

10 à 20 % des sons et images sont programmés tandis que le reste surgit en temps réel. Cela pose alors la question de la part d'aléatoire dans un spectacle où intervient la technologie. Elle apparaît faible mais les erreurs de programmation, les « bugs » eux aussi sont à prévoir. Cependant, si la majorité du spectacle est programmée, cela signifie-t-il que le spectacle sera le même partout, peu importe le lieu qui l'accueille et le public qui y assiste ? La part de hasard est-elle la même que dans un spectacle « purement » vivant ?

La chorégraphie, élaborée pour deux danseurs, a été étudiée pour se lier à la technologie et permettre les variations visuelles et sonores. Ainsi, les mouvements des danseurs sont prescrits, calibrés pour cohabiter avec les différents dispositifs mis en place, et cela se voit. Même si les mouvements des danseurs sont fluides, le spectateur a l'impression qu'ils ne sont pas naturels, qu'ils manquent d'élan et d'aboutissement. C'est effectivement le cas puisque la combinaison induit des positionnements particuliers, et les mouvements doivent s'adapter aux capteurs ainsi qu'à la zone de propagation des visuels qui ne remplit pas toute la scène. Les corps parviennent donc plus difficilement à transmettre des émotions, d'autant

plus que s'ajoutent à eux l'image et le son, qui viennent tripler la quantité d'informations à percevoir, ainsi que le bruit parasite que diffusent les contractions des combinaisons. De fait, la luminosité des images est très vive, ce qui est parfois épuisant pour l'oeil du spectateur qui est installé frontalement par rapport à la scène et qui reçoit donc instantanément ce qui en émane. Le son lui aussi est très perçant, il s'agit de sonorités électroniques qui font écho à la machine et aux nouvelles technologies, mais qui s'accordent bien au principe visuel de la représentation.

Cependant, la prédominance de l'image et du son sur le corps des danseurs atténue la kinesthésie et apporte à certains moments un trop plein de données à interpréter. Néanmoins le dispositif est impressionnant et le but premier n'est pas la danse mais l'expérimentation de la fusion entre le vivant et la technique.

« M. et Mme Rêve » des danseurs et chorégraphes Marie-Claude Pietragalla et Julien Derouault, Centre culturel Yves Furet (Avril 2014).

Il s'agit d'un spectacle de danse qui s'inspire de plusieurs auteurs donc Kafka et Ionesco. La chorégraphie s'amplifie d'un dispositif scénique sur lequel sont projetés des visuels qui augmentent le propos de la pièce.

Le numérique investit donc la scène pour créer le décor. Ce principe permet d'agrandir visuellement l'espace scénique grâce à des projections en 3D. Trois panneaux de 180 m² de surface sont installés sur les contours du plateau, ils le délimitent et reçoivent des effets visuels qui modifient la perception que le spectateur se fait de l'espace scénique. C'est un système élaboré par les ingénieurs de Dassault Systèmes.

Ces effets apportent l'illusion du réel en substituant à la scène un espace conçu par un logiciel, un espace virtuel qui relève de l'illustration. Le spectateur a donc la sensation que l'espace se poursuit au-delà des limites



© DR

de la scène, grâce à un effet de perspective opéré par la projection d'images au sol ainsi que sur les panneaux. Ceci permet donc de prolonger visuellement la scène mais n'agrandit pas l'espace praticable par les artistes. C'est un espace annexe dans lequel il se projette et qui renvoie à une potentielle ubiquité de sa présence et lui offre une nouvelle perception de l'action. Cet aspect est renforcé par des danseurs qui se jouent du dispositif ou qui y sont parfois conviés dans l'image. L'image et le son interagissent ensemble, avec l'espace initial ainsi qu'avec les danseurs.

Ces technologies offrent-elles aux artistes une nouvelle façon d'occuper l'espace et d'interagir avec lui ? De quelle façon ? Le rapport à la verticalité influencé par le dispositif y participe-t-il ? Comment cohabitent le vivant et le fictif dans l'espace scénique ? C'est sans doute la découverte d'une nouvelle façon de jouer, d'interagir avec un décor qui peut lui aussi évoluer, se mouvoir tout comme le corps, dans une cadence qui peut aussi dépasser son rythme naturel.

De plus, ces effets de simulation du réel permettent aussi de démultiplier les acteurs sur la scène, en y incorporant des personnages fictifs ou en reproduisant l'image des acteurs à l'identique. Cela rend possible la déclinaison des protagonistes à l'infini, dans un nombre qui ne serait pas autorisé par l'espace de la scène, une immense troupe de personnages qui avancent vers le public pour accentuer l'intention de l'impressionner.

En revanche, aucune transmission kinesthésique ne se

réalise de cette façon puisque les corps virtuels ne sont pas fait de matière organique. Mais le numérique pourrait-il augmenter le pouvoir des corps à véhiculer des émotions ? La distinction entre fictif et vivant reste néanmoins palpable, le rythme des mouvements de chacune des entités est différent, les danseurs sont plus lents. Et l'image aussi transmet du sens. Cette confusion d'allure et de matière peut toutefois créer un rapport de force entre vivant et numérique dans la perception qu'en fait le spectateur, d'abord stimulée visuellement.

Le parti-pris du spectacle consiste ici à fournir un univers immersif aux danseurs, pour les intégrer à une fiction et doper l'imaginaire et la projection du public.

«Figures Libres», Toulouse, KomplexKapharnaüm, compagnie originaire de Villeurbanne (2012).

KomplexKapharnaüm est une compagnie qui réunit de multiples artistes et techniciens (musiciens, plasticiens, vidéastes, concepteurs, écrivains) à travers divers projets, dont celui-ci qui traite de la question de l'identité.

« Qui sommes-nous, qui es-tu, qui suis-je ? » interrogation perpétuelles qui renvoient chacun à une quête personnelle, celle du soi, qui relève du vécu singulier. «Figures Libres» évoque la dimension biographique de la construction de l'identité, celle qui s'effectue en étapes et qui évolue dans un enchaînement de tableaux. Celle qui rend si difficile la définition de soi-même.

Pour cette compagnie, le numérique a une fonction relationnelle qui instaure un rapport de création avec le public et qui revêt deux champs d'implication. Il est d'abord un outil de rencontre et d'échange avec les individus pour la collecte de portraits, d'informations, de témoignages (prise de son, photographies, vidéo). Il est aussi un outil de restitution, de diffusion et de mise en scène *in situ* (projection, son, lumière). Un long travail de recherches, une récolte s'effectuent en amont

de chaque projet. Pour ce spectacle par exemple, le vidéoprojectionniste s'immisce dans le public, il porte un vidéoprojecteur dans la main, une batterie dans son sac à dos, un ipod qui lui permet la réception ou l'envoi des médias et qui est relié au bus en wifi (la représentation s'accompagne d'un bus qui déambule, que le public suit et sur lequel un groupe de musiciens joue).

La ville est leur source d'inspiration et leur terrain de jeu. L'espace public est un contexte signifiant qui nourrit leur démarche. Il est à la fois une partie de la matière première du spectacle et un enjeu du spectacle au sens où il permet de créer des relations entre les espaces de diffusion et les matières qui sont diffusées dans ces espaces.

Il y a un rapport contextuel, l'espace est la cible des recherches : il n'offre pas les mêmes résonances, pas les mêmes histoires en fonction des lieux et le spectateur y vient avec ses propres connaissances, ses habitudes, son quotidien, et entretient ainsi une relation sensible avec lui. Leur performance perturbe les éléments de l'espace, en minimisant les frontières entre la scène et la salle, les acteurs et le public. Ils jouent avec la réalité des matériaux engendrés par l'espace, des gens rencontrés et intégrés, et la fiction des procédés techniques qu'ils utilisent pour raconter une histoire, faire oeuvre de mémoire. La scène se construit dans un rapport visuel avec le spectateur, dans la frontalité des façades, un peu comme une sorte de cinéma en extérieur, sauf que public constitue une «*masse ouverte*»¹ capable de s'accroître à tout moment au gré des rencontres. Les spectateurs, plongés dans la force de la masse, comme dans une manifestation, investissent leur espace public dans un moment hors quotidien qui leur permet de déclencher une nouvelle relation avec lui, évolutive, sensible, expérimentale, et avec ceux qui y sont engagés, dans un climat de bienveillance.

Les technologies numériques leur permettent d'inscrire leur représentation dans un espace hors norme, à l'échelle de la ville, de la faire évoluer avec elle en y mêlant le public. Elles ouvrent le spectacle à un nombre illimité de spectateurs (aussi relatif aux arts de rue) et aux populations

Elias Canetti
dans *Masse
et Puissance*
(1960).

qui vivent dans des quartiers caractérisés par un accès limité à a culture. Toutefois les projections sur les façades d'immeuble peuvent enfreindre l'intimité des personnes qui y résident et qui ne souhaitent pas y prendre part. Cela implique un rapport intrusif du numérique, même s'il découle d'une interaction.



Il s'agit donc ici d'une implication constructive du numérique dans le spectacle, ne bousculant pas sa fonction sociale, au sens où son adéquation avec l'espace touche à des enjeux sociaux, à une question qui anime chaque spectateur dans la rencontre des visages projetés.

«*Like Me*», Judith Hofland. Festival Travelling, Marseille (2014).

Ce projet est un procédé de théâtre expérimental en réseau qui fonctionne via une application pour ipod, et qui a pour but de substituer le spectateur à l'acteur. Une voix virtuelle parle et guide les usagers à travers la ville. Des images et des flèches apparaissent à l'écran et indiquent le parcours à suivre. Cela provoque alors la surprise car le participant découvre le lieu où on l'a conduit et cela se répète tout au long du trajet. Cela invite aussi l'utilisateur à reconsidérer son environnement quotidien, à faire attention au détail, à le questionner dans l'usage. Les endroits où il est stoppé ne sont pas choisis au hasard, ils possèdent des particularités. En même temps que la découverte du lieu, une autre surprise apparaît quand les deux personnes se rencontrent

face à face *in situ*. L'application amène les participants à prendre contact, comme sur un réseau social, sauf que la rencontre doit finalement lieu en vrai !



Comment cela fonctionne-t-il ? Les participants doivent s'inscrire 48h avant l'événement. Ces deux jours de délai permettent aux organisateurs de rechercher des informations relatives aux participants sur internet, les réseaux sociaux. Ces informations leur seront redistribuées le jour J pour qu'ils questionnent leur propre rapport aux réseaux sociaux et à la vie privée.

Le jour même, sans le savoir, deux personnes sont associées, en fonction de leurs points possibles d'accroche, et elles doivent petit à petit créer du lien, prendre contact et finalement se rencontrer de visu. Au cours du trajet, des questions leur sont posées : « Quel âge avez-vous ? - Comment nouez-vous contact avec l'autre ? - Vous sentez-vous plus à votre aise dans le monde virtuel ? - Comment un étranger peut-il devenir votre ami ? - Êtes-vous sincère ? ... » À la fin du parcours, les réponses de chacun sont projetées sur un grand écran dans la ville, ils peuvent alors tous deux les observer, et cela peut instaurer un moment déroutant si l'un des deux a menti. Ce dispositif, qui utilise alors les codes du virtuel, dématérialise la façon dont on rencontre l'autre, le rituel n'est pas le même que dans la réalité mais cela crée une interaction réelle.

Par ailleurs, ce principe de théâtre expérimental peut être perçu comme un jeu de rôle, le participant est à la fois acteur et spectateur de sa propre expérience, son vécu est donc doublement impacté. Ce jeu devient alors réalité. Nous passons du monde virtuel à la vie réelle et le principe de réalité augmentée est alors retourné. La réalité est augmentée dans le virtuel et elle devient une virtualité augmentée (dans la réalité), une forme de continuité se crée.

L'espace de la rue, des déambulations quotidiennes devient alors l'espace scénique, un espace qui permet de replacer la technologie dans un contexte physique et concret. L'individu est alors amené à percevoir de nouveau dans son environnement naturel, avec sa part d'imprévu. Ce projet permet alors au théâtre de reprendre sa place au cœur de la cité.

Ce projet apporte alors une alternative au concept de réseau social, à travers lequel l'utilisateur reste collé à son écran et n'interagit pas dans le réel, avec les problèmes de compréhension que cela peut impliquer. C'est pourquoi nous pouvons considérer « Like Me » comme une sorte de soin palliatif pour les addicts des réseaux sociaux. En effet, les technologies numériques sont en passe de transformer les cadres de l'expérience humaine dans la mesure où ils renversent nos cadres spatio-temporels puisqu'apparemment les événements n'ont plus besoin ni du temps ni de l'espace pour se réaliser. Tout devient liquide.

Ce projet tente alors de restaurer cet état de faits et d'encourager les gens à retourner dans la réalité, en temps et en lieu réels. Il soulève une problématique spatiale dans la ré-expérimentation de l'univers quotidien du participant. Il relève aussi de la question des interactions humaines, au cœur du processus de construction de soi. Ici le spectateur devient l'acteur et inversement, il y a un curieux mélange de rôle qui nourrit une expérience unique, à travers un scénario sans fin pré-établi.

La ville devient alors un espace de jeu, et le vrai lieu remplace la toile.

Je tiens tout d'abord à remercier l'ensemble de l'équipe enseignante qui nous a accompagné durant ces deux années, pour son implication dans la formation, la richesse des contenus proposés et des démarches mises en place. Il y avait pour moi un avant-dsaa, qui a tout à envier à l'après.

Je remercie plus particulièrement mes deux tutrices : Ann Pham Ngoc Cuong, et Sophie Devaud-Judas, pour leur engagement, leur accompagnement et leur soutien. Lors de nos échanges, vous avez su faire naître les questionnements nécessaires à l'accomplissement de ce travail.

Merci aussi à Antalis pour le soutien papier.

Je souhaite ensuite adresser des remerciements affectueux envers mes camarades de promotion, pour tous les petits, mais pas moins essentiels, plaisirs partagés au quotidiens. Vous avez rendu ces deux années humainement puissantes et inoubliables.

J'ajoute un éléphantique merci à Julien Hernandez, Stacie Petruzzellis et Éloïse Bernard pour leur folie, leur générosité et le réconfort apporté dans les moments sensibles. Vous avez enchanté ces deux années passées à La Souterraine.

Je tiens aussi à remercier Lucie Moine pour les expériences spectaculaires partagées et les conversations qui y étaient associées. Et Tamara Thys pour les plaisanteries.

Sans oublier tous mes amis rémois, et notamment Clément, Clémence et Alice que je remercie pour leur amour inconditionnel, leur écoute attentive et leur présence indispensable.

Mon oncle et ma tante, Driss et Michèle, pour la douceur et la quiétude des récents instants vécus ensemble.

Mon frère, Maxime, et mon amie, Karine, pour leur investissement.

Ma maman, Sophie, pour ses encouragements, sa patience, et sans qui cette poursuite d'étude n'aurait jamais eu lieu.

Bibliographie

Ouvrages

Artaud, A (1964). *Le théâtre et son double*. Gallimard. 231p. 978-2-07-032301-2.

Banu, G., Chollet J., etc. (2012). *Théâtre d'aujourd'hui n°13 : La scénographie*. Scérén. 978-2-240-03255-3

Barthes, R (1957). *Mythologies. L'homme-jet*. Points. 978-2-02-000585-2.

Bauman, Z (2013). *La vie Liquide*. Librairie Arthème Fayard/Pluriel. 251p. 978-2-8185-0309-06.

Brook, P (1977). *L'espace vide : Écrits sur le théâtre*. Points. 181p. 978-2-7578-3994-2.

Debray, R., Sicard, M., etc. (1996). Les cahiers de médiologie 1 : La querelle du spectacle. Gallimard. 317p. 2-07-074512-0.

Canetti, E (1960). *Masse et puissance*. Gallimard. 500p. 978-2-07-070507-8.

Debord, G (1992). *La société du spectacle*. Gallimard. 208p. 978-2-07-039443-2.

Doueïhi, M (2013). *Qu'est-ce que le numérique ?* Presses Universitaires de France. 54p. 978-2-13-062718-0.

Lavaud, L (1999). *L'image*. Flammarion. 237p. 2-08-073036-3.

Morizot, J. et Pouivet R. (2007). *Dictionnaire d'esthétique et de la philosophie de l'art*. Armand Colin. 978-2-2003-4659-1

Poix, G., Wiewiorka, A. etc. (2012). *Théâtre d'aujourd'hui n°14 : Jean-Claude Grumberg*. Scérén. 978-2-240-03313-0.

Serres, M (2012). *Petite Poucette : Le monde a tellement changé que les jeunes doivent tout réinventer : une manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître...* Le Pommier. 82p. 978-2-7465-0605-3.

Vial, S (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Presses Universitaires de France. 978-2-13-062170-6.

Revue

Les penseurs de la société de Tocqueville à Saskia Sassen. (mars, avril, mai 2013). Sciences Humaines : Les Grands Dossiers des Sciences Humaines, n°30.

Apprendre à vivre. Des philosophes antiques au développement personnel. (juin, juillet, août 2011). Science Humaines : Les Grands Dossiers des Sciences Humaines, n°23.

L'individu, secrets de fabrication. (2014). Sciences Humaines, n°256.

Étapes (décembre 2011), n°199.

Articles de revues

Boussagol, B (2014). *Théâtre, service public*. Le Monde Diplomatique n°724.

Morozov, E (2014). *Objets connectés, humains chômeurs: De l'utopie numérique au choc social*. Le Monde Diplomatique n°725, 28.

Vincent, C. (2010). *L'émotion, source de la conscience*. Entretien avec le neurbiologiste Antonio Damasio. Le Monde, n°20444, 17.

Thèses et mémoires

Aventin, C (2005). *Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques*. Thèse de doctorant en sciences de l'ingénieur, spécialité architecture. Université de Nantes. 431p.

Gonon, A (2001). *Qu'est-ce que le théâtre de rue ? De la définition du genre artistique « Théâtre de rue »*. Mémoire. Institut d'études politiques de Lyon. 98p.

Malsch, E (2011). *Ville Numérique et Espaces Publics: Quelles transformations pour les Espaces Publics par l'utilisation du Numérique et des Nouvelles Technologies ?* Mémoire en sciences humaines et sociales, mention géographie et aménagement, spécialité politique et aménagement des collectivités territoriales. Faculté des Lettres et Civilisations. Université Jean Moulin Lyon 3.

Sitographie

(toutes les pages ont été vérifiées le 9.01.2014)

Châteauneuf-Malclès, A. *Le lien social : entretien avec Serge Paugam*.
<http://ses.ens-lyon.fr/le-lien-social-entretien-avec-serge-paugam-158136.kjsp>

Ka, W. *Le dispositif scénique, une approche empirique*.
http://www.ensci.com/uploads/media/etude_Kuehr_Wolf.pdf

Lévy, P. *Qu'est-ce que la virtualisation ?*
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt1.htm>

Moreau, C. *L'art comme levier*.
http://www.spectacle-vivant-bretagne.fr/wp-content/uploads/2011/09/synthese_rencontre_art_comme_levier.pdf

Postel-Vinay, O. Entretien avec Antonio Damasio : « *L'esprit est modelé par le corps*. »
<http://www.larecherche.fr/savoirs/entretien/antonio-damasio-esprit-est-modele-corps-01-10-2003-75757>

Les compagnies de spectacles (entre autres) :

<http://www.lecube.com/>
<http://www.elicommins.com/>
<http://www.contour-progressif.net/encemoment>
<http://www.res-publica.fr/>
<http://rogerbernat.info/en/>
<http://www.amicaledeproduction.com/>
<http://www.kxkm.net/>
http://www.rimini-protokoll.de/website/en/language_fr.html
<http://www.tpo.it/>

Radiographie

Ameisen, J-C. Sur les épaules de Darwin. *Le partage des émotions*. France Inter (9/11/2013).

Laporte, A. La dispute. *Spectacles vivants : « Tel que cela se trouve dans le souvenir » et « Journal d'un corps »*. France Culture (23/06/2014).

Laporte, A. La dispute. *Spectacle vivant : Dans la République du bonheur et Workwithinwork - Sarabande - One Flat Thing, Reproduced*. France Culture (24/11/2014).

Laurentin, E. La fabrique de l'histoire. *Histoire du cirque*. France Culture (24/02/2014).

Vidéographie

Brooker, C (2011). *Black Mirror : 15 millions merits*.

Damasio, A (2011). *Le désir de comprendre la conscience*. Conférence TED.

Enthoven, R (2009). *Philosophie Théâtre*. Arte.

Hitier, R (2014). *Video mapping : l'art pour tous*. Arte, Futuremag.

Kechiche, A (2004). *L'esquive* [dvd]. 119 mn.

Lemaire, O (2014). *Let's dance* (épisodes 1/2/3).

Spike, J (2014). *Her.* »

Le copyright de chaque image du corpus appartient aux entreprises ou auteurs respectivement cités. Malgré les recherches entreprises pour identifier les ayants droit des images reproduites, l'étudiant-rédacteur s'excuse pour les oublis éventuels et se tient à la disposition des personnes dont involontairement, il n'aurait pas cité le nom.

Alice Paupinet
Mémoire de recherches

Typographies:
Libre Caslon Text Beta 34, Pablo Impallari
Bariol, fonderie Atipo.

Papier Antalis:
Couverture Pop'Set 240g (ficelle)
Intérieur Cyclus Print 115g.



Imprimeur:
Agi Graphic, La Souterraine.

Mémoire imprimé à 15 exemplaires dans le cadre
du DSAA Éco-conception et design responsable
(mention espace), La Souterraine, janvier 2015.
Lycée des métiers du Design et des Arts Appliqués
Raymond Loewy, La Souterraine.

●

« Un roi sans divertissement est un homme plein de misère », disait Pascal.
Le spectacle vivant est un événement fondateur de l'humain parce qu'il rime avec rencontre et illusion.

Le spectateur rencontre une œuvre à travers la représentation, une histoire qui lui est racontée par des acteurs en chair et en os. Et le temps s'arrête. C'est un événement dévolu au plaisir, à la distraction, et où le spectateur rencontre aussi l'autre car il est le lieu inédit du vivre ensemble. Ainsi, par sa capacité à susciter l'imaginaire et à recréer une collectivité temporaire d'individus, le spectacle vivant joue un rôle singulier dans la construction de soi.

Aujourd'hui, les usages quotidiens que nous faisons du numérique bouleversent le processus de construction de l'identité. Susceptible d'être renforcé par un pouvoir d'interaction exacerbé, une tendance à l'ubiquité, le développement du moi, au contraire, se complexifie. La présence de l'être au monde peut être démultipliée, quid de l'identité humaine ?

Les techniques relatives aux arts vivants évoluent de la même façon que les sociétés dans lesquelles ils se réalisent. C'est alors que le numérique fait son apparition. On peut alors se demander comment l'inclusion des technologies numériques dans l'espace du spectacle vivant participe-t-elle à la construction de soi ?

Les mécanismes de la construction de soi trouvent refuge dans les espaces dédiés au spectacle. En effet, ils représentent des lieux où l'invisible se propage, et notamment la catharsis, la kinesthésie.

Par ailleurs, cette spatialité particulière relève d'enjeux sociaux au sens où elle convie le rassemblement de spectateurs en masse. Elle nourrit des formes d'interaction multisensorielle, de la scène à la salle et au sein même de la salle. Elle est ainsi concomitante de l'expérience vécue par l'individu et donc de son émancipation identitaire. Et l'outil numérique, au service d'un propos, vient parfaire ce vécu par des moyens scénographiques ou par une implication plus forte du spectateur dans la représentation, dans des formes qu'il expérimente déjà au quotidien.

Toutefois, les technologies numériques pourraient entraîner des dérives et tendre vers une consommation individuelle du spectacle, disponible en tout lieu et tout temps sur internet via des plate-formes de partage, entre autres. Or, le virtuel est un moyen de susciter la réalité et en ce sens, la virtualisation du spectacle vivant définit son cadre spatio-temporel comme une interrogation dont les réponses sont actuellement inexistantes. C'est ici que doit s'immiscer le designer. Imaginer des solutions pour mêler le numérique à la représentation, en considérant que le spectacle doit, avant tout, demeurer le temps et le lieu de l'expression du vivant.

●