

# So Multiples

## La scène théâtrale et Internet : un espace-temps éclaté, reproduit, multiple ?

Yannick BRESSAN

[bressan30@hotmail.com](mailto:bressan30@hotmail.com)

« L'être humain est organisé comme une antenne réceptrice. »

Gérard Tiry, *Approche du réel*, 2002.

Le théâtre est un lieu de tous les possibles. La scène théâtrale est un lieu qui, dans un temps T précis, contient les doutes, les remords, les amours, les joies, les peines, les vies et les morts, tout y est reproduit, re-présenté. En un mot, le théâtral est un espace temps complet, certes, mais aussi fort complexe car à côté de la « réalité proche » de l'individu actant/percevant (comédien ou spectateur), un autre espace-temps coexiste. Cette autre unité spatio-temporelle trouve ses racines dans le non-actuel, le « fantasmé », l'imaginaire, l'esprit du spectateur et de sa conscience qui, ensemble, détermineront son adhésion et donc la possibilité d'émergence de l'univers théâtral.

Nous le voyons, le lieu scénique est fort complexe car son analyse scientifique sérieuse requerrait un bon nombre de disciplines complexes (comme la physique quantique, la philosophie, la neurobiologie, etc.<sup>1</sup>) Afin de mieux cerner et approcher ces enjeux et de délimiter un territoire d'étude, il convient de prendre un peu de recul sur le phénomène étudié. La re-représentation ou *représentation au second degré* peut alors être une solution.

Nous illustrerons notre réflexion par une représentation théâtrale conçue et réalisée par e-toile en 1999 : *Le Martyre*. Cette représentation théâtrale est l'une des premières à avoir été présentée en direct et de manière interactive, exclusivement sur le web.

À quoi pouvait ressembler, concrètement, un mystère médiéval adapté et re-représenté sur Internet ? Quelles sont les interrogations phénoménologiques et esthétiques que soulève une telle création ? Par effet de multiplication, de reproduction d'une réalité par les nouvelles technologies, que reste-t-il du vivant du spectacle ? Cette dernière question n'est-elle pas invalide ? Ne sommes nous pas tout simplement ailleurs que dans un spectacle théâtral selon l'acceptation traditionnelle ? Où ? Pour aller où ?

## **Le Martyre : un éclatement physique**

La représentation de *Martyre* fut réalisée fin 1999 à Strasbourg par le groupe de recherche et de création sur le spectacle vivant et Internet : e-toile. Cette représentation n'était accessible qu'à une heure précise sur une des pages Internet du site d'e-toile. Cette page avait une fonction de scène-web qui proposait en direct des spectacles réalisés dans des lieux physiques (La Fabrique de Théâtre à Strasbourg pour *Le Martyre*). La captation vidéo du spectacle était alors « envoyée » (« streamé ») sur la scène-web. Il est entendu qu'e-toile ne se contentait pas, bien évidemment, de réaliser des films de théâtre en direct sur le web mais bien d'expérimenter la narration théâtrale (ou chorégraphique dans d'autres spectacles) appliquée à l'outil Internet. Concrètement, quelle forme pouvait avoir la représentation d'un mystère médiéval adapté pour être re-représenté sur le web ?

Les 28, 29 et 30 novembre 2000, e-toile présenta *Le Martyre*<sup>2</sup>, adaptation d'un mystère inédit du XV<sup>e</sup> siècle. Aujourd'hui encore, cet exemple de spectacle en direct et interactif reste un cas relativement peu courant d'expérimentation théâtrale sur le web. Sans s'attarder sur la mise en scène et la fable qui raconte l'histoire du premier martyr chrétien, Saint Étienne, il s'agit ici de s'attacher plus particulièrement au système d'interactivité utilisé pour ce spectacle.

Au moyen d'une interface très simple, ce système permettait au comédien sur le plateau, ainsi qu'aux internautes connectés durant le spectacle, de connaître les humeurs du groupe d'internautes-spectateurs. Sur la page web était disposée une « fenêtre » d'environ 10 x 12 cm dans laquelle était diffusée la vidéo, filmée en direct, du spectacle (visible exclusivement sur Internet, construit et pensé pour ce support). Sous cette « fenêtre », ouverte sur le spectacle, étaient disposés trois boutons de couleurs différentes. Ils représentaient l'humeur et l'avis du spectateur-web réagissant au message que saint Étienne cherchait à faire passer. Trois boutons pour trois humeurs :

- bleu pour l'accord avec les propos et le soutien à Étienne.
- vert pour la neutralité vis-à-vis d'Étienne, ce qui lui arrive et ce qu'il dit.
- rouge pour le désaccord et d'une certaine façon lui « jeter des pierres virtuelles ».

Chaque internaute pouvait donner son avis en cliquant sur l'un de ces boutons, trois fois au cours de chacun des trois actes. L'adaptation du mystère découpait la pièce en trois actes. L'internaute pouvait donc « voter » neuf fois au total. Le choix de restreindre le nombre de votes par internaute marquait la volonté d'éviter le « clic frénétique » qui aurait faussé en grande partie l'intérêt de l'interactivité proposée. En effet, ces votes apparaissaient dans le temps du spectacle sous forme de pourcentage sur un écran informatique, face au régisseur lumière (x % de bleu, y % de vert et z % de rouge).

Celui-ci faisait varier l'intensité et la couleur de la lumière sur le plateau en fonction du vote des internautes et donnait ainsi des indications d'atmosphères au comédien. Il est à noter qu'en aucun cas, les internautes n'influaient sur ce qui était dit, mais sur l'atmosphère (lumineuse) autour d'Étienne. Dès lors, le comédien, connaissant les codes de couleurs, adaptait sa façon de jouer, de « livrer » son texte. Il est évident que si les propos d'Étienne remportaient une forte approbation (atmosphère plutôt bleue), le comédien jouait différemment (le même texte) que s'il avait « face à lui » une foule hostile (atmosphère à dominante rouge).

On voit bien, ici, à quel point l'attitude du spectateur-web pouvait se répercuter significativement dans le spectacle aussi bien pour le comédien ainsi que pour les autres internautes<sup>3</sup>. Il est important de noter combien, de façon évidente et presque didactique dans ce cas précis, le spectateur « déformait » par son influence l'environnement, la « réalité » du personnage en lui donnant une couleur précise. Les réalités de part et d'autre de l'écran s'entrecroisaient afin de présenter une réalité globale et multiple, celle de la *représentation au second degré*.

La dispersion, d'ordre technique, produit par les nouvelles technologies engage sur la scène une dimension physique, certes, mais aussi symbolique. Il convient, en préambule à notre réflexion, de noter que le trouble spatio-temporel induit sur la scène n'est pas le seul apanage des nouvelles technologies. Les techniques, telles que les automates, les effigies, les masques... résonnent sur la scène théâtrale comme un écho du vivant, une dispersion symbolique de l'homme. La proximité aux côtés du comédien d'un alter ego en bois et en métal plonge le spectateur dans un état de trouble, voire de terreur comme le souligne Tadeusz Kantor dans *Le théâtre de la mort* :

« Voici que s'avancent, sortant soudain des ténèbres, toujours plus nombreux, des sosies, des mannequins, des automates, des homoncules – créatures artificielles qui sont autant d'injures aux créations même de la nature et qui portent en elles tout le ravalement, tous les rêves de l'humanité, la mort, l'horreur et la terreur.<sup>4</sup> »

À ce trouble, les nouvelles technologies ajoutent une réalité, un physicalisme paradoxal. En effet, c'est avant tout visuellement que le spectateur est frappé. Les éléments du comédien (sa voix, son costume, son allure, son regard, sa main...), de la scène (décors, partie du décor, lumières...), d'évocation de la scène (transposition symbolique d'éléments scéniques, textuels...) sont « présents » par l'image face à nos yeux de spectateurs-web. Ils flottent dans l'espace scénique qu'est devenu l'écran de l'ordinateur, ils sont dispersés, offerts à notre reconstruction mentale.

À nous spectateurs, de (re)modeler un espace-temps, celui du spectacle grâce et à partir des espaces-temps « venus d'ailleurs ». Cette présence est avant tout « vision ». Deux définitions de la vision sont, ici, convoquées. La vision peut, dans un premier temps, être entendue comme la perception de l'organe de la vue<sup>5</sup>. Dans un second temps, elle peut être définie comme la « perception imaginaire d'objet irréel »<sup>6</sup>.

Le sentiment d'écho donc, que provoque la scène-web, sollicite ces deux sens du mot « vision ». Pour être plus précis encore, on peut dire qu'il croise ces deux définitions pour en créer une troisième. L'œil perçoit bien, rien d'imaginaire à cela, mais l'objet perçu possède une forme d'irréalité dans l'espace et le temps de sa réception (l'internaute est bien seul, dans son bureau, face à son ordinateur). Nous sommes, par conséquent, entre la perception physique, réelle et la perception imaginaire, irréelle, virtuelle.

Rappelons-nous la phrase de Merleau Ponty : « toute vision a lieu quelque part dans l'espace tactile.<sup>7</sup> » La *représentation au second degré* nous offre à voir une représentation qui se déroule ailleurs que dans la dimension spatio-temporelle de sa réception et ce, *via* l'outil de médiation entre actant et percevant<sup>8</sup>. Outre la dispersion d'ordre technique que nous avons relevé, tâchons d'analyser la multiplication de la perception et de son espace-temps que cette dispersion entraîne.

## Un espace-temps multiple

C'est clairement dans une multiplicité spatio-temporelle de la scène que nous entraînent les artistes et groupes de créateurs utilisant (de façon pertinente) les nouvelles technologies sur cette scène. Dans ce cas, « l'ici et maintenant » de la représentation est bousculée par l'incursion de « l'ailleurs et l'avant » porté par l'image vidéo. « L'avant » étant le temps de l'enregistrement de l'image vidéo ou de sa conception. Nous appelons le temps de la représentation (jeu du comédien) T. On note que le temps de l'action du comédien, enregistrée ou ayant été effectué en « live » est en décalage par rapport au temps de sa réception par le public. Celui-ci reçoit l'information visuelle et/ou sonore en  $T+n$  (n étant le temps de transmission pour chaque internaute connecté au spectacle, dans le cas de spectacles spécialement conçus pour Internet<sup>9</sup> comme les spectacles sur le réseau d'*e-toile*).

Le temps de transmission/réception *via* une interface technologique est plus long que pour « l'interface corps » (noté ici x). De fait, il convient de considérer le double traitement de l'information, temps de réception technologique puis temps de réception visuelle. On en déduit que :  $T+n > T+x$ . Lors de la lecture de l'image re-représentée, cette image est en fait dans un autre temps que celui de la scène (l'acte scénique). Elle est en  $(T+n) + (T+x)$  dans le cadre des spectacles en direct sur Internet tels que nous les analysons ici. Sa présence n'est que le reflet d'une absence. Par l'emploi du « levier vidéo », l'image donne ici corps à l'absence. Un esprit virtuel semble *s'incarner* sur la scène-web ou tout au moins, prend part à l'action dramatique présente et re-représentée, et cela, sans être physiquement réellement là, face aux spectateurs.

Cette multiplicité, éclatement du réel du comédien et de la réalité scénique, est immédiatement perceptible au spectateur. Nous venons néanmoins de voir la légère nuance à apporter à la notion d'immédiateté de la perception. Cette légère nuance (relative) induite par les nouvelles technologies utilisées dans le cadre d'une représentation théâtrale est un bouleversement majeur de la notion de « perception immédiate du spectateur ». La réalité selon Keith Floyd ne reconnaît que le seul état de l'instant de l'être<sup>10</sup>. La multiplicité temporelle qu'introduisent les nouvelles technologies employées sur la scène démultiplie l'instant de l'être en adjoignant face à l'être réel (le comédien), un être virtuel (l'image du comédien). Il apparaît donc que la réalité théâtrale ainsi analysée et expérimentée, à l'aune des nouvelles technologies, porte en elle un espace-temps multiple.

Cet espace multiple n'est pas le seul apanage des nouvelles technologies au théâtre. Le théâtre porte en lui, de façon intrinsèque, cet espace-temps de l'entre-deux. Les nouvelles technologies sur la scène nous permettent de mettre le doigt sur cette dualité en présence au théâtre. Il est indéniable que la conscience du spectateur, ainsi que celle du comédien (par le biais de la « conscience imageante » sartrienne<sup>11</sup>) joue un rôle majeur dans la réception de cet univers double mais ce n'est pas ici la question. Nous insistons, dans notre réflexion présente, sur le statut multiple et ambigu (actuel/virtuel) de la scène théâtrale que les nouvelles technologies nous ont permis de mettre à jour. Le trouble porté par la scène a fort probablement une de ces réponses majeures dans l'étude de ce phénomène multiple et vibratoire de l'espace-temps théâtral.

## Vers un espace-temps mitoyen

Une chose semble à présent certaine ou tout du moins acquise : c'est le phénomène vibratoire et complexe de la scène, à l'image du chant (l'harmonie) des sphères Pythagoriciennes. Il est alors séduisant d'envisager une fusion de l'abstrait et du concret, telle qu'elle peut *apparaître* dans les peintures de De Staël, afin d'accéder à l'univers théâtral (réel et virtuel *à la fois*). Il est notable d'observer que cet univers de l'entre-deux prend vraiment une forme d'existence, se compose et émerge, face aux yeux du spectateur ou, plus justement, dans son esprit.

Concrètement, tout le théâtre est, en premier lieu, sur la scène, hors des situations et des mots, simplement là, dans la multiplication des espaces-temps et de leur perception. La scène est le creuset alchimique, le contenant essentiel à l'opération alchimique corpusculaire et ondulatoire où le microscopique et le macroscopique se fondent en un phénomène auquel, en dernier lieu, l'esprit, la cognition du spectateur prêteront une forme d'existence par son adhésion. Dès lors, les nouvelles technologies sur la scène apparaissent comme un méta-révéléateur de cet univers mitoyen (mi-réel, mi-virtuel). De fait, la mise à distance que permet la *représentation au second degré* offre au chercheur une lecture plus globale mais aussi plus extérieure, du phénomène théâtral.

Une question fondamentale reste en suspens au sujet de la multiplicité phénoménologique et de ses conséquences au sein de l'espace théâtral : comment la représentation théâtrale, mi-réelle, mi-virtuelle, peut-elle faire UN pour le spectateur ? Il en découle une question que les sciences cognitives et la neurobiologie ont permis d'approcher expérimentalement : dans quelle(s) cavité(s) de notre cerveau se situe l'adhésion au réel de l'espace théâtral ? Est-ce dans une forme de totalité spatio-temporelle issue d'une multiplicité technique et phénoménologique que s'inscrivent le théâtre et la perception que l'on peut en avoir ? Le *principe d'adhésion*<sup>12</sup> joue-t-il ici le rôle de *grand unificateur* de tous les multiples afin de donner à la perception de la re-représentation la saveur d'un univers complet et unique que le spectateur a l'impression de percevoir ? L'adhésion à un phénomène semblerait donc être la *constance unificatrice* des phénomènes multiples que nous percevons et qui composent *une* réalité.

### Yannick BRESSAN

Yannick Bressan : Docteur ès sciences humaines (Paris X, Nanterre), chercheur, metteur en scène. Il a conçu et mis en scène le premier spectacle théâtral interactif et en direct sur Internet (1999). Il a récemment mis à jour un phénomène cognitif : le *principe d'adhésion* lors d'une expérience réalisée à l'hôpital civil de Strasbourg en collaboration avec le Théâtre national de Strasbourg.

Il a réalisé de nombreuses conférences et publications, en France et à l'étranger, de 2001 à 2009 dans le domaine des arts du spectacle, de la philosophie, des sciences cognitives et des nouvelles technologies.

---

<sup>1</sup> L'univers théâtral est une composition complexe qui met en jeu, lors de sa constitution et de son émergence, des phénomènes recouvrant le microscopique des ondes et des particules (vivant de la scène, lumière, échanges subtiles de matières...), la macroscopique (comédiens, décors...) mais aussi les influences majeures de l'esprit (mémoire, émotions...). De nombreuses disciplines peuvent ainsi être requises pour tenter d'approcher la totalité du phénomène qui restera malgré tout difficilement saisissable. Une constante apparaît néanmoins, nous l'évoquerons dans cette étude : le *principe d'adhésion*.

<sup>2</sup> Adapté et mis en scène par Yannick Bressan, « streamé » en direct » depuis La Fabrique de théâtre de Strasbourg, production e-toile, 2000.

<sup>3</sup> Ce système est finalement une adaptation contemporaine assez proche de l'atmosphère participative du public des mystères médiévaux ce qui était un détail majeur de la mise en scène.

<sup>4</sup> KANTOR, T., *Le théâtre de la mort*, textes réunis et présentés par Denis BABLET, Lausanne, L'Age d'homme, 1977, p. 222.

<sup>5</sup> « Vision », in *Le nouveau petit Larousse grand format en couleur*, Paris, Larousse, 1998.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> Cité par PEYRET, J.-F., « Texte, scène et vidéo » in *Les écrans sur la scène*, sous la direction de B. PICON-VALLIN, Lausanne, L'Age d'homme 1998, p. 278.

<sup>8</sup> Il est important de préciser ici la différence entre l'outil analogique tel la vidéo analogique, l'outil numérique comme la vidéo numérique, l'ordinateur, et un troisième outil encore, atypique car il rassemble en une forme de synthèse les deux précédents pour en donner un troisième ; l'outil Internet. L'outil numérique utilise un calculateur numérique qui fonctionne sur des nombres discontinus. L'outil analogique lui, par opposition, transforme les données en valeurs physiques continues (longueur, angles, intensité de courant etc.) avant de les traiter. Il en résulte deux esthétiques fort différentes. Ces esthétiques (analogiques et numériques) passées par le « filtre Internet » en donne donc une troisième, différente encore, et renforce leur pouvoir de (re)représenter des espaces et/ou figures éthérées issue néanmoins d'actes bien physiques.

<sup>9</sup> BRESSAN, Y., *L'indicible à porté du regard, les nouvelles technologies sur la scène*, mémoire de D.E.A. sous la direction de B. PICON-VALLIN, Paris 3, p. 30.

<sup>10</sup> TALBOT, M., *Mysticisme et physique nouvelle*, Le Mail, 1984, p. 125.

<sup>11</sup> Voir SARTRE, J.-P., *L'Être et le néant, essai d'ontologie phénoménologique*, Paris, Gallimard, coll. (Tel), 1943, p. 41.

<sup>12</sup> Voir à ce sujet BRESSAN, Y., *Du Principe d'adhésion dans la représentation théâtrale. Des anciens à une expérience de neurosciences cognitives*, Paris X-Nanterre, 2008.