

# La visioconférence comme scène transmédiiale

Louis Dieuzayde

Maître de conférences en arts de la scène, Aix-Marseille Université, LESA (EA 3274)

Elio Della Noce

Cinéaste et doctorant en études cinématographiques

Aix-Marseille Université, LESA (ED 354)

« Imaginer c'est fragiliser le réel, se réappropriier sa plasticité et faire entrer dans les mots, les images et les gestes la catégorie du possible et la force des indéterminations. »<sup>1</sup>

Au bout d'une seule semaine de répétitions de la création théâtrale universitaire du texte de Sonia Chiambretto *Supervision*<sup>2</sup>, la crise sanitaire nous a confiné durablement à nos domiciles. Le travail scénique fut ainsi stoppé net et les dates de reprise des répétitions s'annonçaient aussi incertaines que lointaines. L'idée est venue alors d'utiliser une plateforme de visioconférences pour maintenir un rapport de travail avec la trentaine d'étudiants en actorat, régie, scénographie, médiation, assistanat à la mise en scène et avec Sonia Chiambretto, partenaire de la mise en scène. À cette équipe, s'est joint de façon déterminante Elio Della Noce, doctorant en études cinématographiques, menant une recherche sur la question de l'intermédialité cinéma-théâtre. Séduit par la proposition, il a créé un groupe sur la plateforme Skype et les répétitions purent reprendre dans une énergétique de travail renouvelée et totalement déplacée.<sup>3</sup>

Si la visioconférence nous a permis de reprendre théâtralement en main l'énonciation textuelle et le jeu, même limité dans l'espace domestique, elle a aussi généré l'expérimentation d'un jeu caméra très spécifique avec la webcam. En dialogue avec Elio Della Noce, se sont peu à peu construits : un travail du cadre et du hors champ, des variations de plans, un relai des paroles et des présences sur les différentes fenêtres vidéo, d'étranges possibilités d'apparaître et de disparaître, de nouer un rapport fictionnel avec les partenaires de jeu par écran interposé. Ainsi, de simples sauvetages des répétitions ces séances se sont-

---

<sup>1</sup> Marie-José Mondzain, *K comme Kolonie. Kafka et la décolonisation de l'imaginaire*, Paris, La Fabrique, 2020, p. 16.

<sup>2</sup> Sonia Chiambretto, *Supervision*, Paris, L'Arche, 2020. Création universitaire mise en scène par Louis Dieuzayde et Sonia Chiambretto avec les étudiants de la section Arts de la scène d'Aix-Marseille Université, représentations initialement prévues en juin puis reportées en octobre 2020 au Théâtre Antoine Vitez à Aix-en-Provence.

<sup>3</sup> Il nous faut préciser que ce travail s'est entamé dès le 20 mars, avant toute recommandation présidentielle d'être « créatif » en cette période de crise et de confinement.

elles transformées en temps de recherche collective sur une construction d'images en mouvement s'autonomisant du plateau puis par la réalisation de deux courts-métrages de nature documentaire<sup>4</sup> et d'une création numérique en *live* sur le réseau social Facebook suivie d'un débat avec les internautes.

Cette innovation transmédiatique nous a paru pertinente à décrire et à analyser ici au sein d'une thématique consacrée au transitoire et à l'aléatoire. Car, de fait, nous nous sommes retrouvés dans une situation de transition, à la fois coupés du plateau, immobilisés et désireux de travailler et de créer malgré tout, ainsi que livrés à l'aléatoire de la découverte de la visioconférence comme outil, médium et champ esthétique particulier. Cette pratique fut-elle une pure solution de recours, circonstancielle et palliative, ou a-t-elle ouvert en nous-mêmes et chez les spectateurs qui en furent témoins les prémises d'une nouvelle forme théâtrale hybride voire d'un nouveau genre artistique ou du moins d'une nouvelle scène possible? Il est trop tôt pour répondre à ces interrogations d'autant plus que le terrain est miné par le risque d'un consentement vélocé aux préconisations ministérielles actuelles (émanant autant de la Culture que de l'Enseignement Supérieur) sur la valorisation de ces outils pour l'enseignement comme pour la création. À cet égard, sans doute avons-nous joué avec le feu en tentant de le maîtriser et de le dévier de ce qu'il serait à même de réduire en cendres : la cérémonie théâtrale, la co-présence tangible des corps, la physique du drame dans le partage du temps et de l'espace... C'est à l'aune de ces questions préoccupantes sur le plan autant esthétique que politique que nous souhaitons mettre en lecture cette expérience.

Il faut dire en premier lieu que la dramaturgie de *Supervision* offre des possibilités de travail en visioconférence inhérentes à la structure même du texte. Objet dramatique hybride, tout à la fois social et poétique, ce texte est en fait issu d'entretiens menés par la sociologue Sylvie Monchatre avec des employés du milieu de l'hôtellerie et de la restauration que l'auteur a par la suite réécrits et fictionnalisés.<sup>5</sup> Cette stratégie d'écriture a forgé certaines spécificités qui furent cruciales dans le chantier ouvert sur Skype : la dimension du témoignage et ses avatars tels que la confession, la confiance, l'aveu ; la langue comme espace politique de tensions entre le majeur et le mineur, la domination et l'insoumission, révélant en son sein une dramaticité en elle-même éclairante de l'actualité du temps ; un devenir pantomimique des

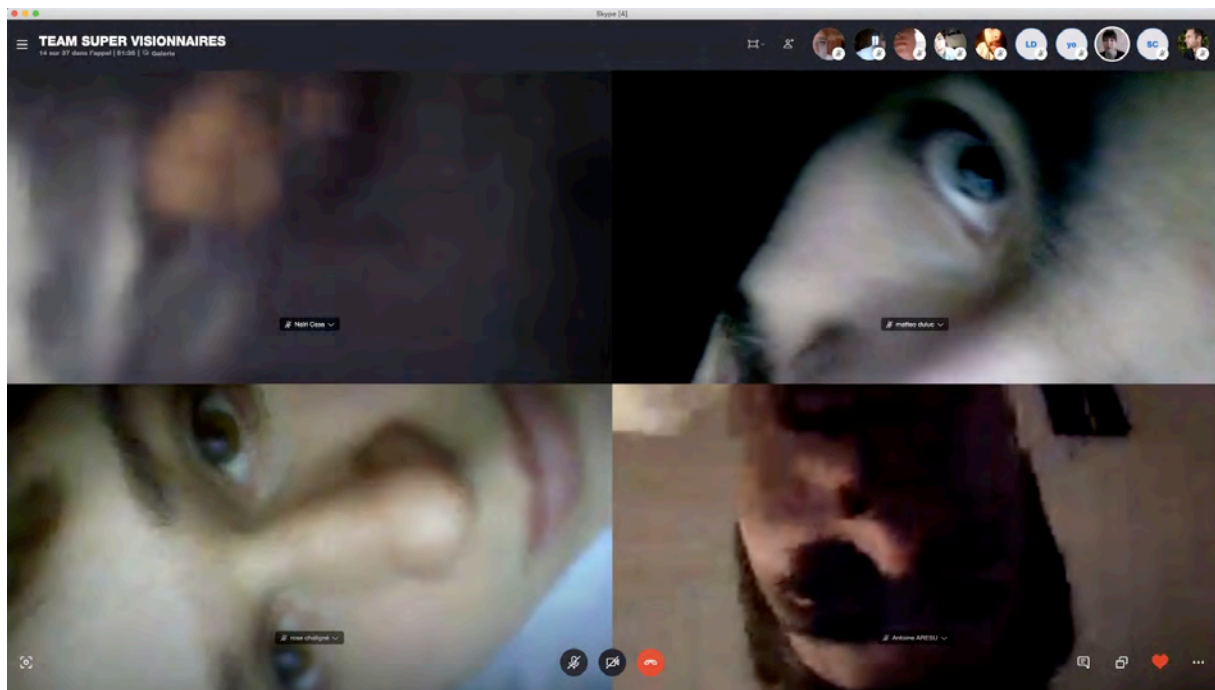
---

<sup>4</sup> <http://incertainsregards-theatre.net/spip.php?article135>

<sup>5</sup> Pour consulter une analyse de ce texte : Louis Dieuzayde, « *Supervision* de Sonia Chiambretto. Une étude théâtrale de la machine capitaliste », Revue Incertains regards, n°8, PUP, 2018, p. 89 à 102.

corps pliés à l'exercice du travail propre aux arts du service ; l'épiphanie de dérives fantasmatiques où se joue une galvanisation d'ordre capitaliste des êtres, ce que l'on pourrait nommer une « libido de droite ». Et surtout le texte s'attache à saisir et à interroger les nouvelles techniques de management et donc de supervision à l'œuvre dans tous les corps de métiers de ce milieu professionnel-là : surveillance et auto-surveillance, transparence, incorporation des injonctions ; autant d'éléments qui ont pu trouver leur extension dans la configuration particulière de ce type de plateforme.

Habités par ces voix, la texture à la fois vivante et objectivante de leurs récits d'expérience et de leurs techniques du corps, ainsi que par la mise en tension dramaturgique de ces problématiques, nous avons abordé Skype tout à la fois comme une terre étrangère plutôt hostile et comme un nouveau terrain de jeu sur lequel déplacer les enjeux du texte et inventer des modes de figuration signifiants. Il a fallu d'ailleurs au tout début briser la glace de l'écran de l'ordinateur et inventer chez les acteurs d'étranges échauffements afin de libérer de l'œil minuscule de la webcam tout à la fois le corps, la voix, le regard et mettre du jeu là où tout appelle à la fixité et à la fonctionnalité.<sup>6</sup>



---

<sup>6</sup> Les assistantes à la mise en scène, Youssra Mansar et Faustine Guégan, furent à cet égard des forces de proposition remarquables quant au travail de la présence, de la respiration comme de la prise en compte de l'habitation de l'espace.

Puis il a fallu construire une mise en scène adéquate à ce format qui puisse profiter de ses potentialités tout en les détournant de leurs objectifs premiers.<sup>7</sup> L'un des principaux moteurs directeurs de cette transgression ludique peut se résumer en fait dans le terme de bricolage tel que l'entendait Claude Lévi-Strauss : «L'ensemble des moyens du bricoleur n'est pas définissable par un projet (ce qui supposerait d'ailleurs, comme chez l'ingénieur, l'existence d'autant d'ensembles instrumentaux que de genres de projets, au moins en théorie); il se définit seulement par son instrumentalité, autrement dit et pour employer le langage même du bricoleur, parce que les éléments sont recueillis ou conservés en vertu du principe que « ça peut toujours servir ». (...) Chaque élément représente un ensemble de relations, à la fois concrètes et virtuelles ; ce sont des opérateurs (...)».<sup>8</sup> Découvrant donc au fur et à mesure les aptitudes pour ainsi dire plastiques de la visioconférence, le bricolage a consisté à articuler des présences, des voix, des images et la manipulation à vue de leur montage en direct. Un tel processus, collectif et collaboratif au sein de l'équipe, a généré ce qui s'apparenterait à une maquette de spectacle, à une sorte de compression numérique qui rejoint par d'autres voies une des dimensions constitutives du texte, son jeu quasiment enfantin ou bien stratégiquement naïf avec les apparences et les évidences.

### **Co-construire des visions**

L'invitation de Louis Dieuzayde, co-metteur en scène de la création théâtrale *Supervision*, à conduire la partie technique des répétitions sur la plateforme Skype a ouvert à un laboratoire contemporain de recherche intermédiaire. D'une simple interface à fonction communicationnelle, la visioconférence nous est apparue, par son hybridité entre parole et image filmique, corps et vision, comme un lieu de jeu et d'expérimentation des rapports entre cinéma et théâtre. Par l'intermédiaire de l'outil webcam ; cette miniaturisation du procédé d'enregistrement vidéo directement connectée à la carte graphique et au micro-processeur ; les acteurs se voient, se parlent et se filment dans une actualité virtuelle. Chacun se présente à l'autre, de son habitat domestique, à distance, depuis sa ville ou province de résidence.

C'est ainsi qu'à partir des outils les plus familiers des acteurs ; rappelons qu'ils ont entre vingt et vingt-cinq ans et sont des contemporains des réseaux sociaux et des caméras vidéo ultra-légères (webcams, smartphones) ; se sont construites des visions intermédiaires. Chaque acteur s'est initié à manipuler, orienter, questionner les coordonnées de sa webcam pour donner vie à son rôle dans l'espace quotidien. Chaque acteur est entré dans un processus de réflexion sur

---

<sup>7</sup> Étant entendu que les instruments, les appareils ne sont jamais politiquement neutres. D'autant plus quand ils sont les produits de l'industrie médiatique. « Les instruments ne sont que des théories matérialisées. Il en sort des phénomènes qui portent de toutes parts la marque théorique. » Gaston Bachelard, *Le Nouvel esprit scientifique*, Paris, PUF, 1934, p. 16.

<sup>8</sup> Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1960, p. 27.

les fonctions dramaturgiques et médiatiques de la webcam, du décor intime et de l'adresse. D'une interprétation passive de la technique cinématographique, l'acteur devient ici opérateur. Il se cinéfie. « Aujourd'hui l'écran offre de se mettre soi-même en scène »<sup>9</sup>, nous disent H. Guay et F. Ducharme dans leur article *Une dramaturgie (con)cernée par les médias*. Il en va d'une pensée générale de l'écran, non plus comme frontière des régimes antagonistes de présences actuelle et virtuelle, mais de l'écran investi comme un point de contact, comme une surface inattendue du touché et du soufflé, un écran qui ne ferait plus écran à l'immédiateté des liens humains. Dans un mouvement critique, l'acteur se fait opérateur de sa propre présentation à travers l'écran, contribuant à la mise en scène.

Ce processus de co-écriture intersubjective se prêtait tout à fait au texte de Sonia Chiambretto : texte dans lequel les employés de l'hôtellerie de luxe, soumis à une exploitation néo-libérale, se confient et dévoilent leur expérience. En terme de visions, le cadre de la fabrique des répétitions nous a semblé important comme point de repère. Les webcams ne seront pas un substitut à des caméras de captation ou de re-projection en direct. Les webcams ne seront pas non plus les outils d'une interactivité spectaculaire (tels que les concertos lyriques, les chorégraphies et leur esthétisme du raccord dans le mouvement, donnés sur la plateforme de visioconférence Zoom<sup>10</sup>). Les webcams, dans leur fixité relative, seront les outils documentaires enregistrant les processus subjectifs de production et de répétition. Rien ne sera caché des vies des acteurs, des posters, des chambres mal rangées, des papiers peints, des lits défaits. Le réel domestique sera le décor que la webcam va saisir dans un registre documentaire transitoire. Des échelles de plans (du très gros plan au plan d'ensemble), aux angles de vue (frontale, plongée/contre-plongée), à l'adresse (face cadre, trois-quart, profil, hors-cadre, hors-champ), jusqu'à la proxémique, les visions intersubjectives se construisent et par les contraintes, cherchent à nourrir la dramaturgie. L'acteur jouant le second de cuisine, Karl Coye, investit le petit salon de son studio ; celui jouant Ruben, le barman, passe dans son couloir pour aller fumer une cigarette à la fenêtre de sa chambre ; les actrices aux prises avec le rôle des femmes de chambre, Betty et Abibatou, dressent les draps de leur lit. La lumière du jour est éclatante, les nuages l'ont maintenant ternie. Les habitudes, l'habitation, le vécu, construisent les contours de la caractérisation, questionnant un nouveau personnage intermédial. « De la représentation à la présentation. [Il s'agit de] soumettre le plateau à ce

---

<sup>9</sup> Guay, H. & Ducharme, F. (2013). « Une dramaturgie (con)cernée par les médias », *Voix et Images*, 39 (1), 7–15. <https://doi.org/10.7202/1022989ar>

<sup>10</sup> *Le Boléro de Ravel par l'Orchestre national de France*. [https://www.youtube.com/watch?v=Sj4pE\\_bgRQI](https://www.youtube.com/watch?v=Sj4pE_bgRQI)

principe de *transformabilité*, et non plus seulement à celui de la reproductibilité »<sup>11</sup>. Le réel de l'acteur impacte les matériaux cinématographiques et théâtraux. Se donne à voir, tel un document autobiographique, ce qui passe et existe de l'intime de l'acteur. Plus que de filmer le théâtre, il s'agit de faire « le cinéma du théâtre »<sup>12</sup>, pour que quelque chose d'une pauvreté expérientielle nous parvienne.

### **Laboratoire d'une méta-théâtralité**

De ces premières visions inter-subjectives s'est ensuite développé un champ plus large d'expérimentation. Invité à présenter la création numérique *Supervision* en direct sur la page Facebook du théâtre Antoine Vitez d'Aix-en-Provence, le 7 mai 2020, les premiers essais du groupe de travail ont pris la forme d'un montage plus conséquent, dont j'ai pris la direction. Le passage du laboratoire des répétitions à la diffusion numérique publique nous a conduit à interroger le rôle transmédiatique d'un tel objet.

Le risque de l'intermédialité comme circulation d'un médium vers un autre est celui de leur entre-effacement par une forme de confusion. Pour éviter cela, nous avons amplifié au stade de la préparation du direct une esthétique de la méta-théâtralité. Jean-Claude Vuillemin pose comme axiomatique que « représenter implique l'exhibition inéluctable de la dimension autotélique du processus théâtral » et que « le théâtre ne saurait se représenter sans se représenter lui-même représentant »<sup>13</sup>. Partageant un tel postulat nous avons élargi au processus documentaire des webcams une grammaire numérique de la méta-théâtralité.

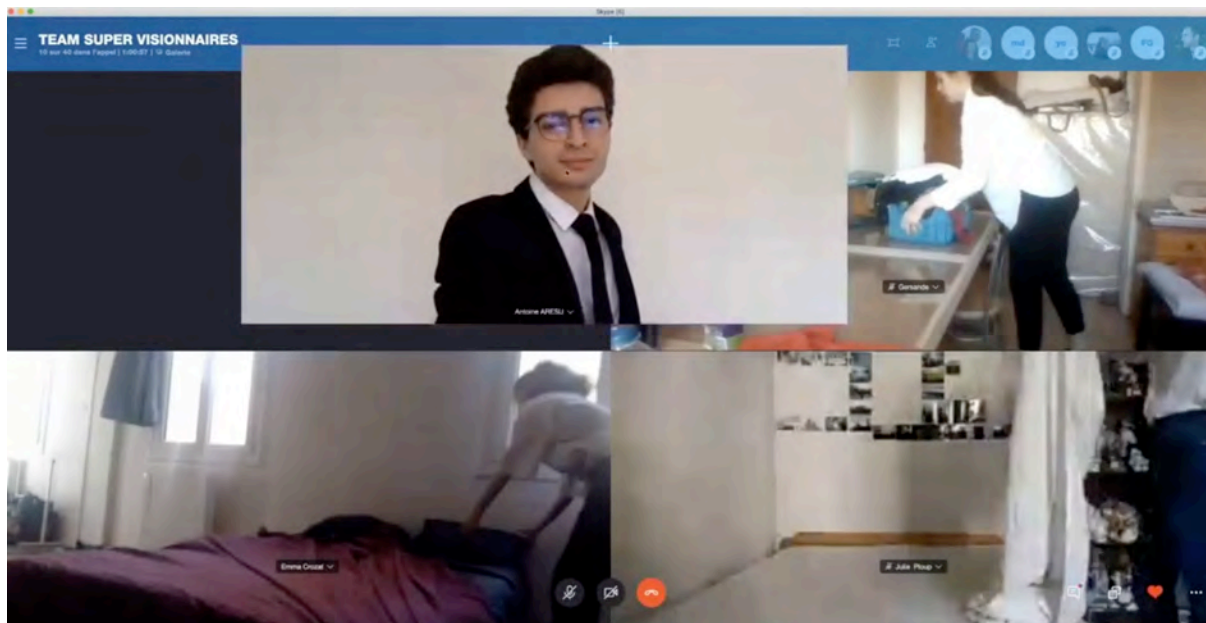
Toute l'interface numérique de la plateforme Skype, par son design même, de l'attente invisible « en loges » pour entrer dans la discussion, à l'entrée comme avatar-image dans « les coulisses » de la discussion, jusqu'à la répartition visible des images-acteurs sur « le plateau », semble faire théâtre.

---

<sup>11</sup> Béatrice Picon-Vallin, (dir.) *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998, p. 24.

<sup>12</sup> « En faisant le cinéma du théâtre, en dénonçant préalablement par le cinéma le jeu et les conventions théâtrales au lieu de les camoufler, il a levé l'hypothèque du réalisme qui s'opposait à l'illusion théâtrale. » Au sujet du film *Henry V* de Laurence Olivier - André Bazin, « Théâtre et cinéma », *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les Éditions du Cerf, 1985, p. 142.

<sup>13</sup> Jean-Claude Vuillemin, (2009), « Réflexions sur la réflexivité théâtrale », *L'Annuaire théâtral*, (45), 119–135. <https://doi.org/10.7202/044277ar>



Lors de la diffusion en direct, la création jouait d'ailleurs de ces entrées et sorties de scène des acteurs, grâce à des tops donnés via textos téléphoniques par une des assistantes à la mise en scène, Faustine Guégan. Le « plateau », par transposition, était la fenêtre du groupe de conversation Skype nommé ironiquement « Team super-visionnaires ». Dès 1974 et la création *String game : improvisations for Inter-city vidéo* de Vera Frenkel, la téléconférence inspirait déjà la recherche des nouveaux médias sur scène. Internet allait élargir le champ des « télécommunications » à la « télématique » des visioconférences, prenant place sur scène pour la première fois au début des années 90's. Les troupes de théâtre *George Coates Performance Works*, *Gertrude Stein Repertory theater*, et la compagnie de danse *Company in Space*, utilisèrent des logiciels de vidéo-conférence pour relier à distance des acteurs<sup>14</sup>. Devenant la convergence d'un réseau de communication, le direct de la vidéo-conférence questionnait dès lors le rôle de la technologie des médias dans le rapprochement géographique, comme abolition des frontières.

Il nous semble que dans une époque contemporaine où les réseaux sociaux imposent leur conformisme informationnel et leur maîtrise des modes de communication, la création théâtrale se devait de les détourner. C'est ainsi que la méta-théâtralité a pris pour nous la forme d'un réseau signifiant expérimental, déjouant celui des réseaux sociaux. Notre laboratoire a puisé dans les outils développés par Skype, tels que son répertoire graphique d'émoticônes, l'écriture en direct, l'option « changer son fond d'écran » qui reprend le principe

<sup>14</sup> Nous nous référons à l'histoire détaillée des nouveaux médias sur scène : Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre*, Paris, L'Harmattan, 2013, p.179.

des incrustations sur fond vert, le « partage d'écran » qui permet de diffuser en direct à ses interlocuteurs le contenu de son bureau d'ordinateur. Le cadre du texte *Supervision*, dépliant une gamme de langues corporatistes, nous a semblé propice à ce jeu de dérives numériques signifiantes. Quelque chose dans ce tissu immuable des réseaux sociaux contient, en soi, une théâtralité. Pour exemple, la « Community manager » de l'hôtel Patricia prépare un entretien avec un employé. Pour cela, elle répète sa pantomime artificielle après avoir envoyé des animations GIF's d'émoticônes en direct : grand sourire, cœur-séduction, applaudissements, étonnement. Une autre scène présente deux employés syndicalisés qui profèrent des slogans devant les caméras de surveillance de l'hôtel. Plutôt qu'ils soient entendus, ces slogans sont envoyés en direct sous la forme de cartons-textes : « [...]GRAND HÔTEL PETIT PERSONNEL ! LES DRAPS BLANCS DES MAINS SALES ! [...] »

Les outils numériques les plus naïfs deviennent, via un retournement, une pensée critique des médias de communication. Erica Magris dit à propos de la compagnie Rimini Protocoll : « Les technologies deviennent un champ d'expérimentation pour explorer différentes modalités de communication, qui interpellent notre vision médiatisée du monde sans faire semblant d'éliminer les médiatisations, mais en inventant de nouvelles<sup>15</sup> ». Ainsi, partant de l'observation de la globalisation du réseau social signifiant nous cherchons à l'élargir à des usages expérimentaux, qui ouvrent à une fonction créative et émancipatrice.

### **Démocratiser l'expérimentation**

Selon Benjamin Hogue, le transmédia est le « processus sciemment orchestré de dissémination sur plusieurs médias d'éléments composant un univers narratif cohérent »<sup>16</sup>. Au moment de préparer la diffusion de la création numérique *Supervision* s'est posé la question de la réception par un public via l'interface *Facebook Live* du théâtre Antoine Vitez. Le *Facebook live* est une interface de diffusion instantanée en streaming depuis son compte Facebook. Le texte, construit comme un panoptique de la vie de l'hôtel (Le Palace Blue Hôtel) nous a mis sur la voie. Chaque spectateur devant son écran d'ordinateur pourrait être le superviseur de l'hôtel. Assis à sa salle de contrôle, il aurait accès à son panoptique d'écrans, caméras de surveillance soigneusement réparties dans l'hôtel. Alors, par une dissidence progressive de la dramaturgie en *live*, les employés se retourneraient contre le superviseur qui assisterait impuissant, de chez lui, à la mutinerie.


---

<sup>15</sup> Erica Magris, « Le projet comme forme de recherche-crédation », *Théâtres laboratoires*, Ligeia, Dossiers sur l'art, n°137-140, janvier-juin 2015, p. 74 à 75.

<sup>16</sup> Benjamin Hogue, *Créer et produire pour les nouveaux médias*, Dixit, 2016, p. 17.



Plusieurs créations théâtrales ont déjà joué de ce dispositif, et l'une d'entre elles *Twin Rooms* (2004), de la troupe italienne Motus, entre étrangeté et résonance. S'inspirant des scénographies de Bert Neumann, et du modèle voyeuriste de télé-réalité *Big Brother*, *Twin Rooms* matérialisait par des containers sur scène les espaces d'un hôtel, dans lesquels agissaient les acteurs. Des caméras de surveillance, re-projetées en direct, donnaient à voir aux spectateurs ce dispositif voyeuriste sur les acteurs. Comme le dit Simon Hagemann dans *Penser les médias au théâtre* : « En mettant en scène la surveillance s'établit une observation de l'observation »<sup>17</sup>. Pour notre création *Supervision*, la dramaturgie s'est prolongée de la plateforme Skype jusqu'à l'interface *Facebook Live*, sachant que les développeurs des réseaux sociaux sont aujourd'hui les indicateurs privilégiés de la société de contrôle. Le dispositif numérique de « la supervision » nous a permis de préciser plusieurs aspects encore tâtonnants de la dramaturgie : l'acteur s'adresse à l'œilleton de la webcam qui symbolise le regard du spectateur-internaute ; le montage en direct offre des vues en split-screen sur plusieurs écrans simultanés ; les transitions entre les séquences jouent d'un vocabulaire de la vidéo-surveillance.

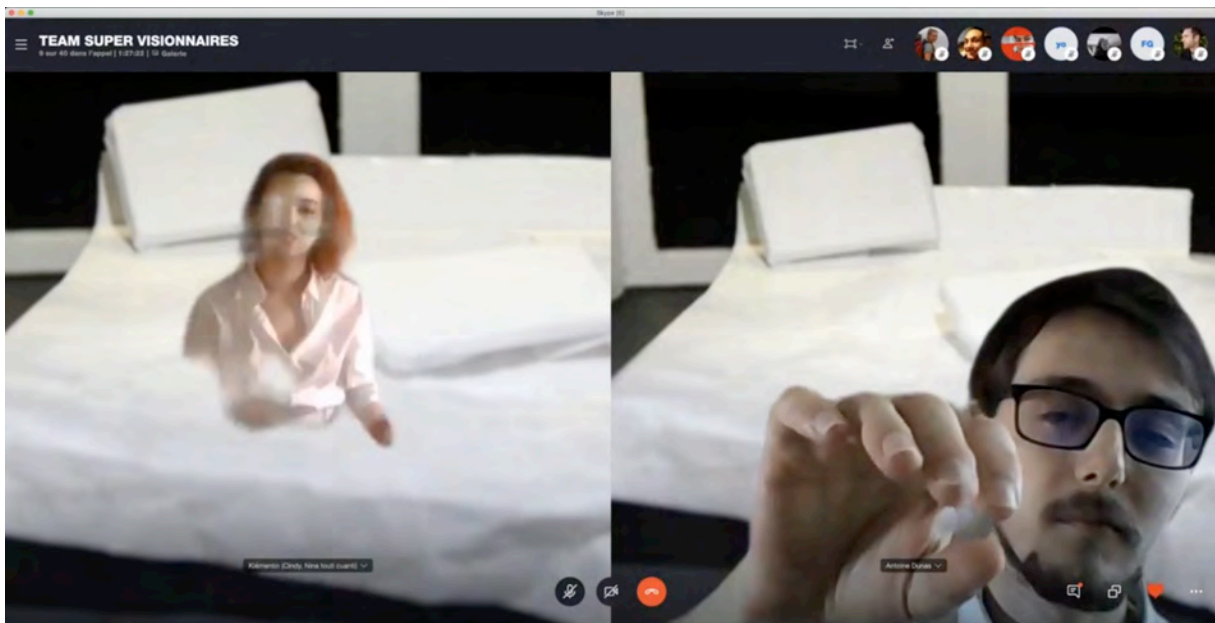
Le montage en direct sur la plateforme Skype, que j'ai orchestré des répétitions jusqu'à la diffusion, offre un terrain de jeu inédit et à la portée de tous. Le principe général a été de partager en *Facebook live* mon écran d'ordinateur sur lequel se jouait la création Skype, cela via une application de streaming. Figurez-vous un plateau numérique vierge, sur lequel vous pouvez répartir jusqu'à quatre images-acteurs en même temps. Ces images, avant d'entrer au plateau, sont alignées horizontalement sous forme d'icônes dans une sorte de « coulisse » en haut à droite de la fenêtre de l'application de visioconférence. Avant d'être activée par les acteurs via l'option « activer sa caméra », l'image-icône en « coulisses » n'est encore qu'un avatar. À chaque entrée d'un acteur, l'avatar en haut s'active et devient image. Vous pouvez glisser cette image au centre du plateau. Ainsi, à la manière d'un réalisateur de direct, vous pouvez présenter un montage *live* aux spectateurs-internautes, articulant les scènes « timées » au préalable. Dans une même scène, les acteurs en « coulisses » peuvent interagir avec ceux du plateau. Pour exemple, la chorégraphie « SHAKE SHAKE » du barman Ruben est reprise par cinq acteurs en « coulisses ». De plus, l'application Skype offre d'agrandir ou de rétrécir les icônes-images par le raccourci clavier :  MAJ +. À cela s'ajoute l'option du « partage d'écran », que la régisseuse Aude Dallacosta activait à certains tops de la création. Elle pouvait alors diffuser un contenu vidéo ou photo qui participait de la dramaturgie numérique.

---

<sup>17</sup> Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre*, Op. Cit., p. 229.

Nous avons focalisé ces interventions sur des photographies des maquettes de la scénographe Narayana Diaz, maquettes de différents espaces de l'hôtel, d'esthétique pauvre et bricolée : une piscine, un ascenseur.

À la vue du superviseur-internaute, se joue tout un processus de la fabrication intermédiaire, transmédinée par les outils formels des réseaux sociaux. Le superviseur observe d'abord quatre femmes de chambre au travail, la surveillance bascule sur la confession du second de cuisine Karl Coye qui souhaite faire son mea culpa au sujet de l'attitude tyrannique qu'il impose à la brigade de cuisine. Peu après, il est témoin de dérives numériques où les fantômes des employés sont figurés par leurs incrustations sur fond d'écran numériques kitsch : piscines plastifiées, plages rose-orangées, chambre à coucher.



La salle de contrôle dysfonctionne. Une scène-chorale lui parvient où neuf employés apparaissent et disparaissent en fondu au noir, jouant les effets cinématographiques usés par André Engel et Hubert Colas.<sup>18</sup> Un éventail transmédiatique, d'une fraîcheur ironique, lui éclabousse la rétine jusqu'à l'affrontement. Quatre visages d'employés sont là sur fond noir, dans leur frontalité immatérielle. Face à lui, ils respirent et l'observent droit dans les yeux. Leurs souffles se synchronisent. Ils respirent ensemble. Sont-ils des ersatz virtuels ? À travers la fibre optique, ils communient.

<sup>18</sup> Nous pensons ici à *Woyzeck* (1998) d'André Engel, et plus récemment à *Joueurs*, *Mao II*, *Les noms* (2018) de Julien Gosselin, scénographié par Hubert Colas, qui usent du principe filmique de transition par fondus au noir.



L'insurrection des employés, dont l'aliénation au travail n'a d'échappées que les fenêtres virtuelles, renvoie à des enjeux transmédiateurs contemporains. Comment les réseaux sociaux pourraient-ils devenir des laboratoires d'expérimentation ? Et du même tenant, comment les enjeux sociaux-politiques trouveraient-ils leur place dans cette globalisation médiatique, par hyperliens humains, dans une forme renouvelée de communauté critique ? C'est bien d'une démocratisation de l'*ex-périmentation* en tant que dépassement des frontières sociales et physiques dont il est question, rendre accessible par effet-réseau le détournement des technologies contemporaines de communication. Des confinements des corps, retranchés dans la solitude de leur territoire numérique, pourrait à l'avenir se répandre une communauté des expériences, où les paroles singulières et éprouvées seraient entendues. C'est bien d'une démocratisation de l'expérimentation dont il est question, hypothèse quant au détournement de l'usage des technologies les plus contemporaines de communication. Des confinements des corps, retranchés dans la solitude de leur territoire numérique, pourrait à l'avenir se répandre une communauté des expériences.

## **La pauvre chambre de l'imagination**

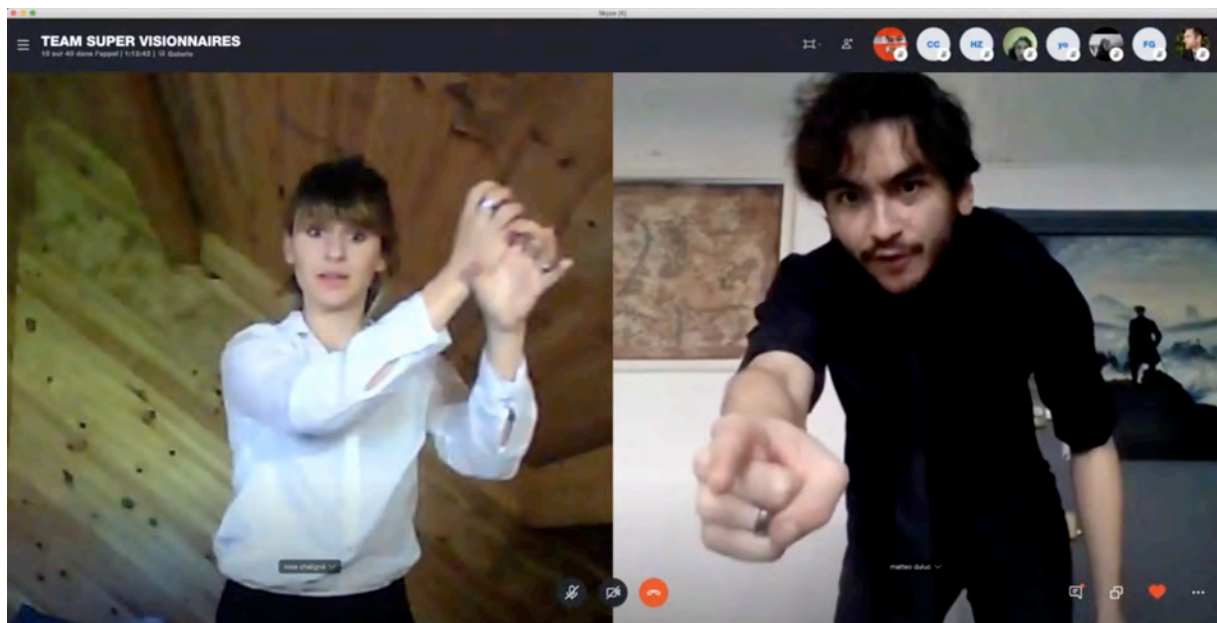
Les étudiants en position d'acteur, confinés à leur domicile le plus souvent familial, certains retrouvant d'ailleurs l'espace exigu de leur chambre d'enfant, très loin donc de la neutralité et de la sacralité d'un plateau, ont dû ainsi développer d'insolites capacités de jeu. Une telle réduction, soustraction des moyens de faire théâtre a intensifié et radicalisé en fait certains mécanismes fondamentaux du travail de l'acteur. Privés d'un rapport à l'étendue d'une scène au sein de laquelle se projeter, d'une relation directe au partenaire (présentielle, physique, sensuelle voire charnelle...) et de celle au public (ce dernier devenant ici totalement invisible, supposé dans un au-delà incirconscribable), ils ont creusé le peu qui restait accessible et opératoire.

Le phénomène de l'écoute a été particulièrement mobilisé. N'ayant plus l'image du corps du partenaire au contact de laquelle, par répercussion, du sensible et du sens peuvent advenir dans leur propre jeu, ou bien cette image du corps de l'autre se métamorphosant en petite vignette animée, en dérisoire effigie épinglée quelque part sur l'écran, ils se sont suspendus à l'énonciation du partenaire dans sa nature inextricablement verbale et vocale. Malgré ou grâce aux fluctuations et aux défaillances de la qualité sonore des voix transmises par l'ordinateur ou le téléphone portable ainsi qu'aux inévitables effets de micro-décalages, les acteurs se sont accrochés, pour pouvoir jouer, à ce qu'ils entendaient d'eux-mêmes comme du partenaire rejeté dans un autre espace. Ils ont gagné alors une capacité de réception d'ordre prosodique de la matérialité poétique des mots et du mouvement des phrases tout autant que de la trame sonore de la voix les prononçant. Cette écoute aux aguets, cette attention phonique a fait d'une certaine manière descendre le texte en eux, ce dernier étant moins produit, agi, porté que reçu et comme « résonné ». Dans le cas des monologues, adressés frontalement à des témoins spectateurs imaginés derrière l'œil de la webcam, en l'absence totale de toute réaction de leur part et donc de tout échange sensoriel, face à ce vide, sans aucune image d'un lieu d'adresse (même celle de corps tapis dans l'obscurité d'une salle), les acteurs ont été soumis à entrer en intelligence avec leur partition textuelle et à en épouser les moindres ressorts secrets. Cette concentration leur fut intimée et de l'intime a donc été souvent touché et mis en mouvement. Ils furent d'ailleurs, semble-t-il, curieusement dénudés par ce qu'en aveugle de ce qu'ils produisaient au sein des autres, les spectateurs internautes, poussés alors sans doute à imaginer et à détecter de façon prospective l'incidence de leur parole au creux de l'oreille des auditeurs invisibles tout comme d'ailleurs celle de leur présence à l'écran sous les yeux anonymes. D'une certaine façon, c'est comme si une pièce radiophonique était filmée en

direct, à ceci près que personne ne se tient derrière la caméra et que l'acteur réalise de lui-même la manifestation de son apparition.

Un autre phénomène a pris une singulière densité, celui de l'imagination. Car il a fallu, répondant en ceci aux nécessités du texte, présentifier la fiction requise par les témoignages et les quelques scènes collectives et opérer des effets de personnage. En grande solitude à cet égard, ne pouvant s'inscrire dans une dynamique d'ensemble, se connectant à tel moment pour jouer de façon instantanée un court laps de temps, les acteurs sont allés puiser dans toutes leurs ressources imaginatives. Ils ont dû échauffer seuls leur corps et leur diction puis, dès leur apparition à l'écran, plonger dans le paysage intérieur des figures stylisées du texte. En une fraction de seconde, a dû s'activer un devenir femme de chambre, réceptionniste, second de cuisine, manager, gouvernant d'étage... Les lieux évoqués, le récit des actions, les dialogues, les drames du corps devaient impérativement trouver leur mode incarnationnel à la fois évidents et fugaces. Face à l'écran noir ou bien face aux images des autres ou bien encore face à leur propre image pour les besoins de la gestion du cadrage, il leur fallait bien sortir de soi et construire une altérité plus ou moins prononcée. Alors, dans la pauvreté littérale de leur chambre, tout est devenu une micro-scène potentielle à déployer : l'espace réduit dans lequel scénographier des déplacements minimalistes, la partie du corps visible à l'écran, le moindre geste, le visage comme paysage mobile, le regard dans ses infinies variations. La grammaire théâtrale étant réduite à l'essentiel, c'est dans l'exposition de la phénoménalité de chacun aux prises avec l'énergie fictionnelle du texte que se trouvait la voie salutaire afin de parvenir à « jouer chez soi », à lever de la fiction au sein de l'environnement familial et de son pauvre moi. Excellents exercices de formation en eux-mêmes, de tels processus figuraux résonnent avec un des ressorts dramaturgiques de l'auteur Sonia Chiambretto qui tend pour ainsi dire, dans l'écriture très pudique qu'elle pratique des êtres, à tremper rapidement leurs mots dans l'intime ou le charnel et à n'en laisser subsister que peu de traces. C'est ainsi qu'elle respecte l'origine documentaire de son « matériel » et qu'elle enquête avec économie et retenue sur les existences, sur ce qu'elles racontent sans pour autant s'y livrer. C'est cette tactilité dans le rapport à l'autre, cette façon de faire « sourdre » la vérité de son expérience sans la dévoiler, cette attention au bruit subtile qui émane des êtres qui doit diriger le jeu des acteurs. Il est possible que sur l'écran fonctionnel de Skype et sur celui distrayant de Facebook, une telle poésie d'appréhension mesurée des vies supervisées dans les arts du service ait pu trouver un juste champ d'exploration.

Matthias Langhoff, dans une lettre du 20 avril 2020, s'inquiétait du sort de la culture lors de la sortie de cette crise sanitaire qui est peut-être en fait une crise de tout le système. Il proposait d'ores et déjà quelques pistes dont celle-ci : «Une autre direction possible, ce sont les *essais* qui visent, à partir du théâtre, à se tourner vers la caméra. Je ne parle pas des captations de spectacles et de leur façon de tout aplatir ou de détruire le travail, mais d'un autre langage formel, d'un *ciné-théâtre*. Capable de délivrer les images du carcan de l'authenticité et de leur accorder plus de profondeur spirituelle. (...) Pendant cette crise du Corona, nous sommes obligés de vivre devant des écrans de télévision ou d'ordinateur. Je me rends compte avec surprise du peu de matériel nécessaire (la caméra d'un ordinateur personnel paraît suffire) pour réunir des gens devant un écran. Qu'ils forment un public ou un cercle de discussion. »<sup>19</sup> C'est bien dans l'impulsion de tels *essais* qu'est susceptible de s'inscrire la pratique transmédiatique que nous avons menée. Relevant du bricolage, jouant de l'aléatoire et du transitoire, il s'agissait de déstabiliser les surfaces et de faire se lever dans leurs interstices le souffle critique d'une vie qui cherche à ne pas se soumettre à ses captures d'écran.



---

<sup>19</sup> Lettre de Matthias Langhoff à Nicolas Royer, directeur de l'Espace des Arts, Scène nationale Chalon-sur-Saône, « Confinement, 20 Avril 2020 ». <https://blogs.mediapart.fr/jean-pierre-thibaudat/blog/200420/une-importante-lettre-du-metteur-en-scene-matthias-langhoff>