



La Mise en Jeu des *Objets Techniques* sur les Scènes Théâtrales Contemporaines

Julie Valero

Université Grenoble-Alpes – Rhône-Alpes, France

RÉSUMÉ – La Mise en Jeu des *Objets Techniques* sur les Scènes Théâtrales Contemporaines – Cet article porte sur l’usage par le comédien de *l’objet technique* en posant la question suivante: la prise en mains de celui-ci en scène est-elle initiatrice de nouvelles pratiques de jeu? L’objet technique est d’abord défini d’un point de vue général. Son statut est ensuite caractérisé par rapport au contexte théâtral: comment se différencie-t-il de n’importe quel autre objet scénique? Instrument de jeu pour l’acteur, il développe des habiletés de jeu particulières: le travail scénique du Wooster Group est donné en exemple. L’objet technique apparaît dès lors comme un prolongement instrumental pour le *corps jouant* de l’acteur: des expériences artistiques se situant dans cette perspective sont ensuite étudiées.

Mots-clés: **Objet Technique. Jeu. Instrument. Comédien. Ordinateur.**

ABSTRACT – Throwing in *Technical Objects* on Contemporary Stages – This paper deals with the use by the actor of the *technical object*, asking the following question: does the way it is handled by the actor initiate new playing practices? First, the technical object is defined from a general point of view. Then its statute is characterized in reference to the theatrical context: in what way can it be differentiated from any other object on stage? Playing instrument for the actor, it induces particular playing skills: it is illustrated by the stage work of the Wooster Group. The technical object thus appears as an instrumental extension of the actor’s *playing body*: the paper then turns to some similar artistic experiences. Keywords: **Technical Objects. Play. Tool. Actor. Computer.**

RESUMO – A Utilização de *Objetos Técnicos* nas Criações Teatrais Contemporâneas – Este artigo trata da utilização pelo ator do *objeto técnico*, através da seguinte problemática: sua utilização em cena abre caminho para novas práticas de jogo? Primeiramente, o objeto técnico é definido de um ponto de vista geral. Em seguida, sua situação é caracterizada em relação ao contexto teatral: como ele se diferencia dos outros objetos cênicos? Instrumento de jogo para o ator, ele desenvolve habilidades específicas de atuação: o trabalho teatral do Wooster Group serve de exemplo. O objeto técnico parece ser considerado como uma prolongação instrumental para o *corpo atuante* do ator: são estudadas também algumas experiências que seguem esta perspectiva.

Palavras-chave: **Objeto Técnico. Jogo. Instrumento. Ator. Computador.**

Il me semble qu'il est plus séant pour l'homme de créer, de fabriquer un instrument à l'aide duquel il rendra ce qu'il veut dire que d'user de sa propre personne. J'admire davantage l'orgue, la flûte et le luth que la voix humaine en tant qu'instrument. [...] Car l'homme ne peut au moyen de son corps triompher que de petits obstacles, et peut, par contre, à l'aide de sa pensée, en concevoir des inventions qui triompheront de toutes choses (Edward Gordon Craig, 1999, p. 74).

[La] main est un outil ; or la nature attribue toujours, comme le ferait un homme sage, chaque organe à qui est capable de s'en servir. Ce qui convient, en effet, c'est de donner des flûtes au flûtiste, plutôt que d'apprendre à jouer à qui possède des flûtes (Aristote, 1990, p. 136-137).

Au théâtre, l'objet revêt un statut tout à fait particulier. D'abord *accessoire*, il acquiert son importance au tournant des XIX^e et XX^e siècles avec l'émergence de la mise en scène, c'est-à-dire de la *mise en signes* du plateau et des éléments qui le composent; il est alors ce signe authentique qui inscrit l'acteur dans un environnement introduisant le corps en scène, comme le rappelle Jean-Luc Mattéoli (Mattéoli, 2011). Brecht, le premier, introduit sur la scène l'objet usé, celui qui a déjà servi et qui porte en lui une autre histoire. L'objet est ainsi celui qui garde l'acteur et le spectateur d'une "systématisation du réel, du vivant et de l'humain" (Mattéoli, 2007, n.p.): étrangé, mis à distance, l'objet est cet acteur inerte, familier mais autre, qui encourage l'acteur à réévaluer en permanence la qualité de sa relation à son environnement immédiat. En cela, l'objet est initiateur non seulement d'une relation mais aussi et surtout d'une histoire, déclencheur d'une mise en récit de l'homme en son milieu.

Tout à la fois étrange et familier, l'objet est alors érigé en catégorie d'analyse scénique, "typologisé" dans un spectre large allant de la plus grande matérialité (comme celle de la terre, par exemple) à la plus grande spiritualité – objet évoqué par le texte, "élément de langue mis en mémoire" précise Patrice Pavis (1996, p. 174). Depuis les années 1980, il a également donné lieu à tout un pan de la création scénique, le théâtre d'objets qui, entre théâtre d'acteurs et théâtre marionnettique, a su trouver ses propres voies, sa propre *voix*, et acquérir ses lettres de noblesse (Turak Theatre, Hotel Modern, etc.). Fruit de la rencontre entre des techniques corporelles de manipulation et de jeu spécifique, et d'une inventivité technologique inouïe, entre innovation et bricolage, le théâtre d'objets révèle des univers

oniriques et surprenants, constituant des expériences perceptives propres à mettre en jeu l'expérience spectatrice traditionnelle – que l'on pense par exemple au spectacle *A House in Asia* du collectif espagnol Señor Serrano.

Alors que je m'intéresse depuis plusieurs années maintenant aux gestes théâtraux ayant recours à ce que l'on nomme communément, en France, *nouvelles technologies*¹, il m'est apparu nécessaire de relier l'ensemble de ces recherches autour de l'objet dans l'histoire récente du théâtre² aux formes scéniques qui s'intéressent, elles aussi, à des objets arrachés à notre quotidien: de l'emblématique magnétophone de Knapp dans *La Dernière bande* de Beckett aux téléviseurs du Wooster Group, les objets techniques ont largement envahi nos scènes durant toute la seconde partie du XX^e siècle, et plus encore depuis la fin des années 1990. Je tenterai ici de m'en tenir à un corpus strictement théâtral; l'introduction d'objets techniques tels qu'écrans, microphones ou capteurs dans le domaine de la danse ou du cirque répondant à d'autres caractéristiques et problématiques³.

À la fin du XX^e siècle, le passage au numérique et la généralisation du web et des connexions à distance ont encore secoué le monde théâtral permettant tout à la fois d'intégrer de nouveaux objets sur les plateaux (capteurs, *web cam*, etc.) et de faciliter la réalisation et le fonctionnement de dispositifs numériques sophistiqués, notamment ceux fondés sur un traitement du signal en temps réel⁴. Pourtant, peu d'études se sont encore intéressées, dans le champ de la théorie théâtrale, à ces objets et à ce que leur usage implique. Certes les écrans ont été au cœur de très nombreuses recherches⁵, en cela qu'ils sont apparus dans les théâtres dès la première moitié du XX^e siècle (que l'on repense à F. Kiesler et à sa mise en scène de *R.U.R* en 1922, à Berlin)⁶. Toutefois, ce n'est pas toujours l'objet lui-même qui est pris en considération dans ces travaux, dans toute sa matérialité et selon les possibilités qu'il offre à celui qui le *prend en main*:

Parce qu'il contient sa propre discipline, chaque objet semble ainsi offrir au manipulateur une gamme spécifique de mouvements et de rythmes qui façonnent en retour son propre corps. L'objet éduque mais n'aliène pas: matérialité sourde et bornée, la contrainte qu'il impose engage l'artiste à chercher le libre jeu face à ce qui s'impose et asservit (Charlet, 2012, document électronique).

C'est donc proprement à cette *prise en mains* de l'objet technique par l'acteur que je souhaite m'intéresser ici: quels gestes, quelle corpo-

ralité engage ce type spécifique d'objet? Sont-ils susceptibles d'initier de nouvelles pratiques de jeu pour le comédien augmenté?⁷ Toutes proportions gardées, il s'agit donc d'appliquer à la scène la curiosité qu'inspira à Simondon l'objet technique dès les années 1950: "Nous voudrions montrer que la culture ignore dans la réalité technique une réalité humaine, et que, pour jouer son rôle complet, la culture doit incorporer les êtres techniques sous forme de connaissance et de sens des valeurs" (Simondon, 1989, p. 9). L'hypothèse que l'on fera ici découle logiquement de ce précepte: c'est par l'observation de la mise en jeu de ces objets dans l'espace théâtral et le décryptage des gestes qu'il suppose que l'on pourra mieux comprendre les relations que le comédien entretient au milieu technique dans lequel il évolue, de plus en plus fréquemment, et, au-delà, les relations entre le théâtre et la technique. Et ainsi, mieux comprendre la méfiance qui régit trop fréquemment encore les relations entre l'acteur et ce qui est susceptible de l'augmenter.

Pour cela, il semble nécessaire dans un premier temps de prendre en compte la singularité de ces objets ainsi que les très nombreuses questions d'ordre épistémologique qu'ils soulèvent: qu'est-ce qu'un *objet technique* en scène? Y a-t-il même une particularité de l'écran ou du smartphone en regard de n'importe quel autre objet scénique, chaise ou perruque? S'il est *connecté* (ordinateur, capteur, etc.) possède-t-il un mode d'être différent? J'avancerai pour commencer quelques hypothèses qui, loin de répondre à ces questions, attestent plutôt de la diversité des pratiques en jeu et de l'inventivité des artistes de théâtre qui s'en emparent; plus que des réponses définitives, c'est cela que je voudrais mettre en valeur ici.

Être en scène avec des écrans, des ordinateurs ou des drones nécessite des habiletés de jeu particulières et provoque souvent des résistances de la part du comédien: dans un second temps, je me pencherai sur les gestes qu'impliquent le rapport à ces objets et à leur mise en jeu au sein de l'espace théâtral, à partir de trois expériences singulières: celles d'Agnès de Cayeux (*Piper Malibu*, 2015), d'Antoine Defoort (*Cheval*, 2007) et de Barbara Matijevic et Giuseppe Chicco (*Forecasting*, 2011).

L'Objet Technique en Scène: un objet parfait?

Le vocable même d'*objet technique* pose problème. L'objet technique peut d'abord être un *outil*, c'est-à-dire tout instrument visant à

une fin particulière, même ceux relevant d'une technique rudimentaire, à l'image des harpons improvisés par les Achuars des *Lances du crépuscule* (Descola, 1993). L'expression n'engage donc pas nécessairement un niveau de technicité minimal mais c'est pourtant bel et bien ce terme générique que choisit Gilbert Simondon en 1956 pour son livre-somme sur la technique au XX^e siècle, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958). Le philosophe part du constat suivant: les objets techniques sont à la fois dévalorisés et craints dans notre société (nous sommes dans les années 1950). Réduits à un *assemblage de matières* propre à servir une ou plusieurs utilités, l'objet technique n'est pas doué d'existence, encore moins de valeur. Pourtant, on lui attribue des intentions hostiles envers l'homme, faisant de lui un être mythique et imaginaire, capable de volonté et prompt à prendre le contrôle de son créateur: une *machine*. Il s'agit donc, pour Simondon, de porter à la connaissance de son lecteur la réalité humaine que suppose un tel objet, afin de sortir de l'opposition factice et sans fondement entre homme et machine, culture et technique:

La machine qui est douée d'une haute technicité est une machine ouverte, et l'ensemble des machines ouvertes suppose l'homme comme organisateur permanent, comme interprète vivant des machines les unes par rapport aux autres. Loin d'être le surveillant d'un troupeau d'esclaves, l'homme est l'organisateur permanent d'une société des objets techniques qui ont besoin de lui comme les musiciens ont besoin du chef d'orchestre (Simondon, 1989, p. 11).

Si l'on souhaite alors distinguer l'objet technique de l'outil archaïque ne serait-il pas plus approprié de parler d'*objets électroniques*, au premier rang desquels l'ordinateur personnel ferait figure de pionnier? Le statut singulier de cet objet, qui n'en est plus seulement un, est bien connu et a suscité ce qu'Éric Sadin qualifie de retournement dans l'histoire des mentalités vis-à-vis de la technique (Sadin, 2013, p. 104). L'ordinateur personnel ouvre, selon lui, une ère tout à fait nouvelle dans notre rapport à la technique: il ne s'agit plus seulement de s'entourer de machines vouées à alléger notre fardeau quotidien et à faciliter nos communications et nos déplacements (lave-linge, robot ménager, téléphone, fax, etc.) mais de plonger littéralement dans ce que Jacques Ellul nommait le "milieu technicien", environnement "qui nous "corsette" de toutes parts, et s'introduit en nous-mêmes, dont nous ne pouvons plus nous défaire" (Ellul, 2012, p. 36). Les objets techniques sont alors définis comme des "appareils", qui cher-

chent à se “substituer” à l’homme (Ellul, 2012, p. 36). Parmi elles, “[...] celles qui concernent l’information (machines opérationnelles qui remplacent l’homme dans ses opérations de création, de transformation ou de diffusion de l’information)” nous intéressent tout particulièrement (Ellul, 2012, p. 36).

Reprenons: l’objet technique serait alors un instrument ou une machine, propre à se substituer à l’homme dans un certain nombre de ses opérations quotidiennes. Mais il serait encore une machine imaginée et orchestrée par l’homme. Poussons plus avant notre définition de l’objet technique comme instrument et/ou machine dans le champ du théâtre: on sait que l’objet théâtral se définit avant tout par la possibilité de sa *maniabilité* par l’acteur. Dès lors qu’il apparaît trop grand, trop lourd ou non appréhensible, l’objet devient élément de la scénographie et sort de cette sphère intermédiaire que construit l’objet scénique entre costumes et décor. Nous appliquerons ici la même distinction: l’objet technique dont nous parlons est un objet préhensible par l’acteur, maniable plus ou moins aisément par celui-ci.

Mais de quelle spécificité *technique* parle-t-on? L’outil improvisé que sont les harpons des Achuars constitue-t-il un *objet technique* tel que nous l’entendons ici? Si *l’objet technique* pose problème c’est qu’il semble ne pas pouvoir présenter de définition stricte, qu’il soit outil, instrument ou machine. On se contentera dès lors de la définir en regard des autres objets scéniques. Notons d’abord leurs points communs: comme l’ensemble des autres objets théâtraux il peut être importé du monde extérieur (les téléviseurs du Wooster Group) ou bricolés en vue d’un projet spécifique (les cabines sonores du groupe new-yorkais Temporary Distorsion, par exemple). Déconnecté de son contexte pratique initial, l’objet technique en scène est un objet appelé à fonctionner dans un contexte peut-être différent de celui pour lequel il a été créé: les nombreuses collaborations entre chercheurs et artistes ont suffisamment prouvé que ces derniers sont des utilisateurs inventifs de technologies souvent destinées à des usages bien éloignées de ce que les premiers imaginent⁸.

Tentons à présent de dégager les spécificités de cet objet technique en scène. Aujourd’hui, les “machines” de Simondon, les “appareils” d’Ellul, plus qu’outils ou instruments, sont devenus pourvoyeurs de services, initiateurs de nouveaux usages, des “néo-objets” pour reprendre l’expression de Jean-Louis Fréchin, designer et architecte:

Les mutations technologiques et numériques du XXI^e siècle conduisent à l'émergence d'un nouveau 'système des objets' qui hybrident fonctions, services, interactions nouvelles avec nouveaux usages. Cela bouleverse le rôle, la conception et la fabrication de ces objets devenus services, et les relations entre utilisateurs et 'néo-objets' (Fréchin, 2012, p. 45).

Tournés vers un usage individuel, les néo-objets contraignent aussi leurs utilisateurs à engager une relation autre à leur environnement et à la réalité qui les entoure. En scène, l'objet technique ainsi défini se caractérise par sa capacité à produire un effet sonore, visuel, olfactif ou polysensoriel: il devient l'équivalent d'un instrument de musique, propre à perturber, modifier la perception de la réalité, qu'elle soit sonore ou visuelle. C'est d'abord à la production de ce trouble que le comédien a à s'adapter et donc à la maniabilité de son instrument.

Autre particularité notable de cet objet technique: "Ce qu'on peut faire (le *feel*) est supérieur à ce qu'on voit (le *look*)" (Fréchin, 2012, p. 49), c'est-à-dire qu'il ne présente pas toujours d'expressivité fonctionnelle – il "épouse" bien souvent le corps humain mais en reproduit rarement les contours – et que son design même est entièrement et exclusivement tourné vers son usage: comment imaginer faire autre chose d'un *smartphone* que téléphoner ou tapoter sur son écran tactile ? Si l'objet théâtral, telle la batte d'Arlequin, joue souvent à être autre chose que lui-même, il ne semble pas toujours en aller de même pour l'objet technique qui revêt plutôt une forme de sacralisation: jeter un téléphone ou marcher sur un ordinateur ne provoque-t-il pas inmanquablement des frissons dans l'assistance?

Dès lors, qu'attendre de l'usage d'un ordinateur portable ou d'une tablette tactile sur une scène? En 2008, Lucille Calmel, auteure et performeuse française, propose une expérience scénique singulière au Théâtre Paris Villette⁹, intitulée *Jetedemandededemedemander*. Installée dans une des salles du théâtre comme chez elle – le décor représente un intérieur entre salon et chambre – Lucille Calmel y poursuit ses échanges ordinaires avec des inconnus sur la toile. Elle vit, mange et dort dans ce lieu qui devient espace de représentation le soir venu; les spectateurs y observent alors Lucille devant son ordinateur écrivant et manipulant en direct cette écriture. L'écran de l'ordinateur est en effet projeté en fond de scène: il donne à voir une interface ludique qui permet à l'artiste de manipuler en direct aussi

bien de l'écrit (mails, chats, doodle, etc.) que des images, des sons et des vidéos. Combinaison hétérogène de contenus, cette écriture multimédia faite sur le vif déhiérarchise les objets et trouble la lecture. Elle compose une sorte de tableau hétérogène, véritable "web-sculpture", comme on peut le constater sur les images ci-dessous:

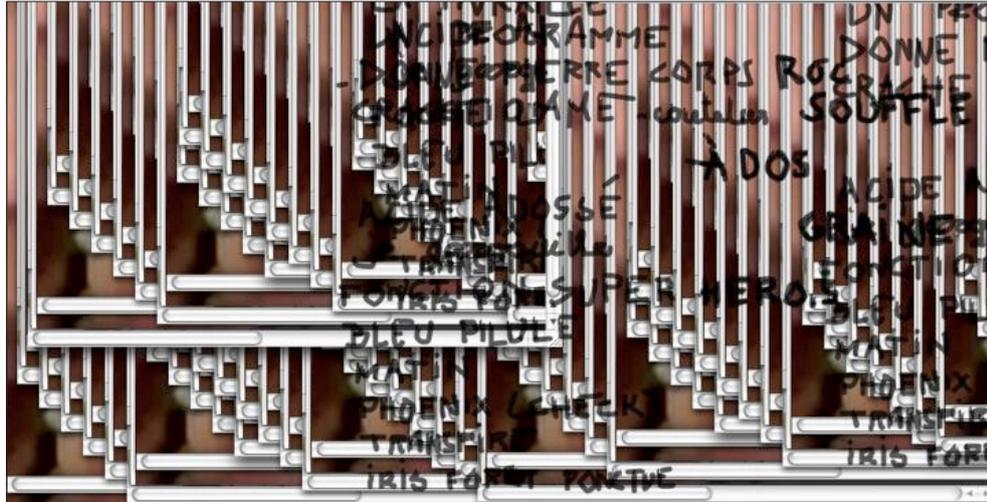


Image 1 – Capture d'écran. Source: Calmel (2008).

Si *Jtddmd* apparaît d'abord comme une expérience Net art complète, mettant en jeu les procédés de l'écriture numérique, s'appuyant sur la contribution et la collaboration d'un ou plusieurs internautes et proposant une forme de téléprésence originale, elle interroge par là même sa pertinence dans le champ théâtral. Archiviste maniaque, Lucille Calmel souhaitait trouver une forme de *syntaxe* des conversations et des relations qu'elle entretenait depuis des années sur le réseau avec des inconnus. L'ambition de *Jtddmd* était de rendre cette relation publique, de *déposer un temps donné* devant les spectateurs dans un lieu physique déterminé.

Pourtant l'exposition de cette relation ordinaire n'en est pas non plus une représentation et en décidant de vivre littéralement dans le théâtre, Lucille Calmel brouille d'emblée la frontière qui sépare le théâtre de la vie, le temps de la représentation du temps réel. Ce que les spectateurs viennent voir (à 21h, au théâtre) est bel et bien une relation entre une personne présente et une autre absente, connexion qui a parfois commencé avant même l'entrée dans la salle des spectateurs; plus que les internautes ce sont eux qui sont mis dans une position de voyeurs, tant ils sont impuissants, passifs et extérieurs à cette relation, ce rapport qu'ils se contentent d'observer. Le partage entre deux communautés, qui caractérise la relation théâtrale,

est déplacé vers un échange entre la salle et un ailleurs inaccessible aux spectateurs dans le temps de la représentation. Et c'est l'ordinateur personnel qui est ici le vecteur de cette relation, son support. Renforçant minute après minute les liens que Lucille entretient aux étrangers connectés, l'ordinateur augmente ce qu'Éric Sadin nomme son *rayon personnel d'action*:

Si l'objet ne procède pas en soi d'un fonctionnement numérique, il inaugure pour partie le double phénomène postmoderne de la mobilité et de l'individualisation, par le fait de la portabilité induisant une forme de libération du corps, non pas ici d'ordre sexuel, mais fondée sur un accroissement d'autonomie ou de 'rayon personnel d'action' (Sadin, 2013, p. 55).

Ayant incorporé totalement la logique de la machine, la présence physique de Lucille Calmel en scène est attestée par un système de capteurs mesurant le litrage de ses poumons. Cet indice de mesure est rendu visible dans un graphique diffusé sur le site du spectacle et représentant, en temps réel, le rythme de respiration de la performeuse. Comme si le corps même était aspiré par l'objet avec lequel il joue. Et alors même que Lucille Calmel produisait en direct une écriture originale, combinant entre eux plusieurs contenus médiatiques, il lui fut reproché de ne *rien faire* et la question suivante de revenir sans cesse: mais que donne donc à voir Lucille Calmel? Est-ce à dire que l'ordinateur aurait ce pouvoir étrange d'absentéiser le corps, voire d'annuler sa présence en scène?

En soulevant la question de la nature de la relation engagée avec des spectateurs alors qu'elle est elle-même reliée, simultanément, à d'autres individus, absents physiquement de la salle de spectacle, Lucille Calmel interroge ainsi de plein fouet la distance nécessaire à cette relation. Des chercheurs comme Mélissa Van Drie ont récemment fait l'hypothèse que la crise de la forme dramatique qui a touché l'Europe à la fin du XIX^e siècle et dont l'écriture de Strindberg, Ibsen ou encore Tchekhov est symptomatique, devrait être relue au prisme de l'émergence de modes de communication nouveaux, tels que le téléphone (Van Drie, 2010, p. 41). Comment en effet ne pas faire les frais d'un bouleversement du dialogue lorsque la parole adressée à l'autre peut se perdre dans l'inertie d'un microphone téléphonique? Un siècle plus tard, c'est encore l'*hic* et *nunc* de la représentation théâtrale qu'interroge la performeuse française en convoquant à heure fixe des spectateurs à l'observer chatter avec des inconnus.

L'Objet Technique en Scène: maniabilité et gestuelle

Mais *Jetedemandededemander* ne trouble pas le spectateur seulement parce qu'il bouleverse la relation établie, conventionnelle entre regardants et regardés, le spectacle confronte également Lucille Calmel à sa machine, l'ordinateur, et, par là, questionne la façon dont l'objet technique en scène engage le corps de l'interprète. Déjà en 1968, Jean Baudrillard interrogeait la nature et les fonctions des nouveaux objets caractéristiques de la société de consommation (appareils électroménagers, dispositifs de communication, etc.). Il relevait à quel point le corps humain n'était plus sollicité de la même façon, dans l'ensemble de sa morphologie et de ses efforts:

Nous expérimentons dans nos pratiques combien s'éténue la médiation gestuelle entre l'homme et les choses: appareils ménagers, automobiles, gadgets, dispositifs de chauffage, d'éclairage, d'information, de déplacement, tout ceci ne requiert qu'une énergie ou une intervention minimale. Parfois un simple contrôle de la main ou de l'œil, jamais l'adresse, tout au plus le réflexe. Presque autant que le monde du travail, le monde domestique est régi par la régularité des gestes de commande ou de télécommande. Le bouton, le levier, la manette, la pédale, ou rien: ma seule apparition dans le cas de la cellule photo-électrique, se sont substitués à la pression, au choc, à l'équilibre du corps, au volume et à la répartition des forces, au tour de main (c'est plutôt la rapidité qui est exigée). À la préhension des objets qui intéressait tout le corps se sont substitués le contact (main ou pied) et le contrôle (regard, parfois l'ouïe). Bref, les seules 'extrémités' de l'homme participent activement de l'environnement fonctionnel (Baudrillard, 1968, p. 69).

Si les domaines de la danse ou de la performance ont su s'emparer de cette nouvelle corporalité – on peut citer le travail hybride de l'artiste croate Barbara Matijevic¹⁰ – le théâtre semble rester indécis face à ces gestes de contrôle, peu spectaculaires: que donne à voir la seule main sur une scène de théâtre? Quelle "gamme spécifique de mouvements et de rythmes" offre ces nouveaux objets, pour reprendre les mots de Jean-Luc Mattéoli?

Le Wooster Group, troupe expérimentale new-yorkaise, s'est distingué depuis ses débuts par un usage audacieux et critique des technologies médiatiques du son et de l'image. Dans leurs créations, celles-ci sont systématiquement mises au service d'une relecture critique de textes de la tradition dramatique ou littéraire de Shakespeare à Gertrud Stein en passant par Racine et Tchekhov. Leurs relations

avec les écrans (moniteur TV le plus souvent) ont été bien mises au jour par plusieurs commentateurs (notamment Arfara, 2013); ainsi ces objets sont-ils chez eux l'occasion d'interroger inlassablement la présence physique de l'acteur, en fragmentant celle-ci ou encore en décontextualisant radicalement le comportement physique de l'acteur du discours de ce dernier. On s'est moins intéressés toutefois à l'usage qu'ils font des micros-HF. Le boîtier de celui-ci ainsi que la petite capsule qui l'accompagne sont en effet devenus, au fil du temps, pour les comédiens du Wooster, un prolongement indispensable à leur être-acteur. Sonorisés en permanence, leurs voix sont régulièrement traitées au cours du spectacle, leur permettant ainsi de passer d'un personnage à l'autre par exemple ou tout simplement d'enrichir leur palette expressive. Eux-mêmes manipulent en direct, sans difficultés, cet outil, l'éteignant lorsque cela est nécessaire, le rallumant, etc.

Outre cette habileté développée au fil du temps par les acteurs du Wooster – et fondée également sur une totale connaissance des processus techniques en jeu et sur une grande complicité avec les techniciens, souvent placés sur la scène même, comme le préconisait dès les années 1960, Richard Schechner (2008, p. 129) – il est intéressant de noter que le micro-HF en tant qu'objet a également intégré d'autres niveaux de la représentation. En effet, dans l'une des dernières créations du Wooster Group, *Cry, Trojans!* (2014), celui-ci s'intègre à une recherche sophistiquée sur les costumes amérindiens; le boîtier du micro, porté en travers de la poitrine telle une ceinture guerrière, constitue dès lors un véritable accessoire, complément indispensable de l'assemblage hétéroclite de vêtements. L'objet technique s'allie ainsi à des matériaux plus rudimentaires pour constituer un ensemble hétérogène entre costume, outil et accessoire de jeu.

Au Wooster Group, les écrans mais bien plus encore les micros, acquièrent ainsi un statut non pas de simples objets mais de véritables *instruments* de jeu et c'est précisément la capacité à considérer l'outil comme un instrument et non plus comme un objet qui en garantit l'inventivité. Car c'est bel et bien parce qu'il est *pris en mains* par l'acteur que l'objet technique devient tout à la fois outil et instrument: en tant qu'outil, il augmente la capacité de l'acteur à opérer dans son environnement, et en tant qu'instrument il permet à l'acteur – et in fine au spectateur – de percevoir autrement son environnement. Mais c'est la maniabilité et elle seule qui fait de l'objet technique un outil et/ou un instrument: le téléviseur posé dans un coin de la scène, à

distance respective de l'acteur et sans contact direct ou indirect avec lui, reste un élément de décor au même titre qu'un buste en marbre. C'est donc bien l'habileté à l'utiliser de celui qui le prend en mains qui fait de l'objet un outil.

Si le corps de l'instrumentiste est parfois désigné, en ethnomusicologie, comme un "corps musiquant", point de départ et d'arrivée de la médiation musicale (Desroches, Stévançe, Lacasse, 2014, p. 8), le corps augmenté du comédien pourrait ici être qualifié de "corps jouant". Il y a ainsi fort à parier que considérer véritablement l'objet technique comme un prolongement de son propre corps orienterait le comédien vers de nouveaux usages et donc vers de nouvelles pratiques de jeu, à l'image de celles qu'inventent inlassablement les acteurs américains dirigés par Élisabeth LeCompte. "Le corps est le premier et le plus naturel instrument de l'homme. Ou plus exactement, sans parler d'instrument, le premier et le plus naturel objet technique, et en même temps moyen technique, de l'homme, c'est son corps" rappelait Marcel Mauss (1993, p. 10); au comédien d'explorer inlassablement cette perspective et de trouver en l'objet technique un complice efficace pour en tester les limites. C'est ce que tentent les artistes dont j'aimerais, pour terminer, évoquer le travail.

Antoine Defoort, artiste plasticien français et génial bricoleur, invente depuis le début des années 2000, des formes performatives flirtant avec le théâtre. En 2007, il crée, en collaboration avec Julien Fournet, un spectacle intitulé *Cheval* et conçu comme "un traité abstrait du ricochet"¹¹. Pour cela, Defoort imagine un *système de contrôle interactif multimédia*, composé de deux parties: un écran et une table de régie bricolée à partir d'un vieux clavier et de carton de boîte à chaussures (voir photographie ci-dessous). Ce dispositif permet aux deux artistes en scène d'être totalement indépendants de la régie de la salle. La conception et la fabrication de ce dispositif sont intégrées pleinement à la dramaturgie du spectacle et constituent le prétexte à une séquence chantée, durant laquelle l'artiste retrace toute les étapes de sa réalisation et fait la démonstration de son fonctionnement:

Des contacteurs jonchent le sol et sont fixés au mur, confectionnés dans du carton du genre boîte à chaussures, reliés à l'ordinateur par un réseau de fils qui arrivent tous au même endroit, c'est pas toujours facile. Ah oui ! Parce que, avant on a démonté un vieux clavier pour pouvoir, à la place des touches qu'on a court-circuitées, brancher ces trucs et ces machins qu'on a bricolés. Ça fait que, quand j'appuie par exemple sur celui-ci, c'est

exactement comme si j'appuyais sur la touche i. Après, il y a toute une partie programmation qui, à chaque touche appuyée, associe une action. Tenez, regardez, par exemple si j'appuie là, sur le mur on devrait voir apparaître une sorte de chat. OK, c'est bon ça marche. (*Il arrête de chanter*) Mais des fois c'est vrai que ça marche pas très bien et, en général dans ces cas-là les gens sont persuadés que c'est fait exprès et que ça fait partie du spectacle, ce qui est toujours un petit peu évidemment frustrant. (*La musique reprend, Antoine reprend son chant*) Intéressons-nous maintenant à ce grand machin blanc qui, au-delà de sa fonction principale d'écran, remplit également la fonction de contacteur géant. On le déclenche en tirant dessus avec un ballon. Vous verrez dans cinq minutes la mise en application. Les images qui vont suivre dans la projection, vous montreront les étapes de sa fabrication. Vous allez voir que ça n'a rien d'un produit high-tech et, pendant ce temps, je fais un solo de flûte à bec (Defoort; Fournet, 2007, document électronique).

Ici donc, dispositif technique et propos dramaturgique se rejoignent à travers le motif du ricochet et le contact nécessaire à la production d'un événement multimédia – il faut taper sur l'écran pour déclencher une image ou une séquence filmée – est détourné, ironisé; il fait l'objet d'une performance: celle, sportive, du lancer de ballons ou de balles de tennis. L'univers scénique d'Antoine Defoort est ainsi tissé de bidouillages originaux qui, mettant en question notre expérience de la représentation, s'attachent aussi à interroger notre rapport quotidien aux objets qui nous entourent; le bricolage devient une façon de s'emparer de la technique, de la soumettre à une corporalité différente, plus ludique et libératrice.



Image 2 - Antoine Defoort (à droite) et Julien Fournet (à gauche) – La scénographie de *Cheval* est composée d'un écran à jardin et d'une régie 'bricolée' côté cour. Les images défilent sur l'écran à partir d'un contact: ballon, balle ou poing frappé sur l'écran lui-même. Source: Defoort; Fournet (2007).

Plus récemment, l'artiste française Agnès de Cayeux a imaginé une performance, entre théâtre et cinéma, intitulée *Piper Malibu*¹². S'emparant d'un scénario écrit par le psychanalyste Félix Guattari, intitulé *Un Amour d'UIQ*, mais jamais réalisé, elle décide de retourner sur les lieux réels et fictionnels qui ont constitué cette expérience cinématographique inédite; c'est-à-dire à la fois les lieux décrits dans le scénario (une usine entre autres), mais également les lieux réels auxquels l'écriture du scénario est liée (l'IMEC, lieu d'archivage du texte par exemple). Elle s'entoure pour cela d'une comédienne-danseuse, Maëlla-Mickaëlle Maréchal, qui erre sans but dans ces lieux atypiques, juchée sur des patins à roulettes. En janvier 2015, cette expérience de tournage devient une performance scénique à l'occasion de l'invitation du Centre d'art contemporain Georges Pompidou à Paris. Des fragments du scénario sont alors mis en lecture par la jeune comédienne et par un comédien, Arnaud Carbonnier, alors que sur un écran en fond de scène défile un montage d'images cinématographiques d'archives liées aux vols aériens.

C'est qu'Agnès de Cayeux a engagé tout ce travail autour d'un objet technique singulier: le drone. En effet, l'intérêt de Guattari pour les questions de subjectivité "moïque" et "machinique" (Guattari, 2012, p. 105-106) – UIQ est une "entité bio-informatique" qui entre en contact avec les humains grâce au travail génial d'Axel, biologiste, et le scénario relate son apprentissage des affects humains, de l'amour et de la colère notamment – trouve pour Agnès de Cayeux un écho dans le type d'images filmées produites par le drone, œil-caméra, œil-machine qui suit la comédienne dans le moindre de ses mouvements. Il incarne alors tant le personnage d'UIQ que quelque chose de plus abstrait, de plus thématique qui affleure dans le scénario et qui se rapporte aux usages relationnels des individus dans une société technique.

Juchée sur ses patins blancs, Maëlla-Mickaëlle Maréchal apparaît elle-même comme outillée face à l'objet *drone*. L'utilisation de cette technique sportive particulière fut un point d'entrée nécessaire à la comédienne pour inventer une relation avec celui-ci:

Au départ du processus, le fait d'être sur mes patins mettait en évidence ce manque de naturel dans mon corps aux mouvements presque mécaniques. Je trouve ça intéressant de le relier à une certaine mécanique: mécanique du corps qui engendre une mécanique de l'esprit en construisant ce

dialogue corporel avec le drone, en contrôlant mes mouvements, en les adaptant à cet autre et à son mode de déplacement (Maréchal; Valero, 2015, p. 53).



Image 3 – Maëlla-Mickaëlle Maréchal et le drone. Source: De Cayeux (2015).

Ici la dangerosité de l'objet utilisé contraint la comédienne à une attention permanente et donc à une gestuelle spécifique:

Le fait de risquer de se faire blesser par cette sorte d'animal apporte à ma gestuelle quelque chose que je ne peux trouver dans aucune autre situation. Peut-être qu'un dompteur est dans ce même état du corps: tous mes muscles sont sous tension, mon regard obnubilé par le sien. Les quelques fois où je m'en détourne, je suis capable de le situer en permanence, par la perception de ce rapport mais aussi par le son qu'il produit, évidemment. C'est assez hypnotisant, ce ronronnement permanent. Pendant les séquences de tournage, je n'entends plus rien d'autre, plus que sa 'voix'. D'abord parce qu'il est bruyant mais aussi car, durant quelques instants, je ne suis plus en rapport direct avec l'espace réel mais bel et bien avec l'espace créé par ce déplacement double (Maréchal; Valero, 2015, p. 52).

De Lucille Calmel à Maëlla-Mickaëlle Maréchal, en passant par Antoine Defoort, de l'ordinateur personnel au drone, en passant par l'écran tactile, l'objet technique n'existe que dans la relation qu'il tisse avec celui qui s'en empare, au même titre que n'importe quel autre objet théâtral. Il suppose toutefois une rigueur et une adaptabilité plus grandes, comme l'atteste le témoignage ci-dessous.

Barbara Matijevic, performeuse croate auteure d'un spectacle avec ordinateur intitulé *Forecasting*, note, elle, que jouer avec ces objets c'est introduire en scène l'imprévisibilité la plus totale. Les déclarations d'Antoine Defoort dans la présentation de *Cheval* vont également dans ce sens: "4ème Bonne Résolution: J'arrête de me faire emmerder par les dispositifs techniques à la con qui foirent tout le temps". En cela, ordinateur et drone exigent tout à la fois de celui qui les manipule une grande précision de geste et une adaptabilité totale. Lors de la première représentation de *Piper Malibu*, le drone a refusé de voler et Maëlla-Mickaëlle Maréchal a donc dû se résoudre à le porter elle-même et à imaginer un pas de deux inédit avec cet objet inerte.

Au-delà de la relation qu'il instaure nécessairement avec celui qui le manipule, l'objet technique est aussi, en retour, producteur, déclencheur d'une certaine corporalité; précisément parce qu'il en suppose une réduite au quotidien – qu'on repense aux simples gestes de contrôle décriés par Baudrillard – il se doit d'en inventer d'autres dans l'espace du plateau: c'est ce que font Maëlla-Mickaëlle Maréchal, juchée sur ses patins à roulettes, Barbara Matijevic connectée à son laptop, ou Antoine Defoort frappant, à coups de ballon de foot, sur son écran tactile. À l'inverse, Lucille Calmel fait le choix de jouer sur une corporalité diminuée (bien que *quantifiée*, via les capteurs), nécessairement problématique dans l'espace théâtral, façon aussi de mettre au cœur de ses recherches la question de la spécificité de cet objet qu'est l'ordinateur et de ce qui nous attache à lui.

Changeant le corps, ces objets déplacent quelque peu la relation théâtrale: comme Maëlla-Mickaëlle Maréchal, Barbara Matijevic se devait de porter à l'ordinateur qu'elle manipulait une attention constante afin que ses mouvements soient parfaitement synchronisés avec les images diffusées sur l'écran de l'ordinateur. Si ces relations de tension, décrites par les deux comédiennes, les contraignent à s'extraire du monde réel pour se concentrer exclusivement sur l'objet, elles attestent toutefois que, la première phase de travail et de préparation dépassée, cette relation exclusive ne les coupe pas du rapport avec les spectateurs mais la nourrit au contraire, celui-ci réagissant surtout et avant tout aux effets produits par cette relation: l'exemple du *dompteur* choisi par Maëlla-Mickaëlle Maréchal est plus que jamais pertinent.

Conclusion

Au XVIII^e siècle, à la Comédie-Française, des catalogues d'emplois attestent de rôles dits à *baguette*, c'est-à-dire mettant en jeu des accessoires très codifiés¹³. L'étude approfondie de l'objet technologique en scène devrait sans doute en passer par un inventaire aussi exhaustif, bien que désuet. Toutefois s'il semble évident, au terme de cette étude, que drone, ordinateur et écran ne peuvent être considérés d'un seul et même regard, qu'ils ont chacun des spécificités propres engageant le corps du comédien différemment, il n'en demeure pas moins qu'ils exigent de leur part une certaine habileté, fondée tout à la fois sur une grande capacité d'adaptation et une rigueur gestuelle d'une grande précision. Ils ouvrent surtout à une réflexion tant sur les usages de jeu du comédien que sur la nature de sa relation avec le public; en cela, ils sont porteurs d'une inventivité inouïe.

Mais si le catalogue d'objets peut sembler dépassé c'est aussi qu'il semble artificiel de ne prendre en considération l'objet que pour lui-même ou dans sa seule interaction avec le comédien. Si cette étape m'a paru nécessaire, elle a vocation à être dépassée; l'objet technologique en scène est fréquemment un élément d'un ensemble plus important, d'un dispositif, dont il faudrait évidemment faire l'étude. Mais à trop embrasser, on prend aussi le risque de mal étreindre et l'étude des dispositifs a parfois le défaut de s'en tenir à un niveau d'étude macroscopique, impropre à saisir des enjeux plus minuscules mais non moins pertinents. C'est de cela que je souhaitais m'occuper ici: comprendre les mille gestes qu'engage un objet technologique dès lors qu'il est *saisi* par un comédien en scène.

L'objet technologique ne peut ainsi faire l'économie d'une réflexion sur sa maniabilité et la ou les corporalité(s) qu'il engage. Sans cela, il reste un *accessoire* ou un simple élément de décor qui, comme d'autres, aura pour simple vocation de situer l'action théâtrale dans une certaine contemporanéité. D'accessoire à instrument, c'est bel et bien l'acteur et ses habiletés de jeu, son inventivité corporelle qui décident de la véritable nature de cet *objet technique*.

Notes

¹ La persistance même de ce vocable atteste d'un climat de réticence, voire parfois de résistance, de la scène française aux techniques numériques. En 2005, Chantal Guinebault-Szlamowicz notait dans la revue *Théâtre/Public*: “[...] l’emploi même de ce qualificatif décalé ‘[nouvelles technologies]’ (il y a quelques temps qu’elles ne sont plus ‘nouvelles’!) est significatif du malaise. Les techniques sont difficilement perçues en France et une frilosité continue de caractériser le regard porté sur les arts du spectacle, alors que dans les arts plastiques le problème est résolu depuis longtemps. Il est pourtant impossible de parler d’art sans parler de technique” (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 6).

² Notons aussi que les historiens du théâtre se tournent de plus en plus vers une histoire matérielle des spectacles: pour une approche générale du sujet, cf. Anne-Sophie Noel (2011).

³ Ces deux arts de la scène y ont été moins réticents et l’on connaît bien l’histoire des relations entre technologies et danse par exemple, tout au long du XX^e siècle.

⁴ On pense aux dispositifs sonores et visuels susceptibles de réagir en ‘temps réel’, en fonction des événements produits sur le plateau: la voix de l’acteur, les mouvements de son corps déclenchent alors des effets sonores et/ou des images vidéo (voir, par exemple, le travail scénique d’un metteur en scène comme Jean-François Peyret: <<http://theatrefeuilleton2.net/>>).

⁵ On peut citer les travaux, maintenant un peu datés, de Béatrice Picon-Vallin, à la fin des années 1990 (*Les Écrans sur la scène*, 1998) ou encore ceux de Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos autour de l’œuvre de Robert Lepage (*La Face cachée du théâtre de l’image*, 2001). Plus récemment, un colloque organisé par J. Féral a réuni à Paris de nombreux chercheurs autour de la question de l’acteur face aux écrans (*Corps en scène, L’acteur face aux écrans*, Paris, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, 3, 4, 5 juin 2015).

⁶ Cet artiste austro-hongrois (1890-1965), plus connu pour ses réalisations architecturales, met en scène en 1922 la pièce de science-fiction du tchécoslovaque, Karl Capek, *R.U.R.*: pour cela, il utilise conjointement la projection vidéo sur un écran circulaire ainsi qu’un dispositif en trompe-l’œil fondé sur l’utilisation de miroirs et figurant une sorte de visiophone: les jeux sur les changements d’échelle et de nature de présence des corps sont saisissants pour les spectateur d’alors.

⁷ J’appelle *comédien augmenté*, l’acteur qui fonde une partie de son jeu en scène sur l’utilisation d’objets techniques tels que caméra, micros-HF, capteurs, etc. susceptibles de *l’augmenter*, c’est-à-dire de porter au-delà de leurs limites naturelles sa voix et sa présence: l’acteur du Wooster Group pourrait représenter l’archétype de l’acteur augmenté.

⁸ Contentons-nous de citer ici l’expérience emblématique et fondatrice de collaboration entre les ingénieurs de Bell Labs et dix artistes (musicien, danseur, plasticien, acteur, etc.) durant la manifestation pluridisciplinaire *9 Evenings : Theatre and engineering* (1966). Pour plus d’informations cf. Clarisse Bardiou in: <<http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=572>>.

⁹ Le Théâtre Paris Villette, alors dirigé par Patrick Gufflet, avait fait le pari de l’ouverture à la numérisation de la scène théâtrale, en confiant à l’artiste Agnès de Cayeux un programme de recherche et création, *x-réseau*, destiné à accueillir et soutenir des projets théâtraux en lien avec le web.

¹⁰ Voir notamment le spectacle *Forecasting*, 2011 : <<http://www.premierstratageme.net/forecasting-photos/?lang=fr>>.

¹¹ Cf. <<http://entuedufard.be/cheval.php>>.

¹² À partir du 3 octobre un lien Vimeo sera généré sur lequel seront postés quelques courtes vidéos de ce travail en répétitions (résidence de création à l'Université Grenoble Alpes/Maison de la création, du 28/09/2015 au 02/10/2015).

¹³ Source: Julia de Gasquet, Maître de conférences en Études théâtrales (Université Paris 3-Sorbonne Nouvelle).

Références

- ARISTOTE, **Les Parties des animaux**. Paris: Les Belles Lettres, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. **Le Système des objets**. Paris: Gallimard, 1968.
- CALMEL, Lucille. **Captures d'Écrans**, 2008. Disponible sur: <<http://www.jetedemande-demede-mander.fr/>>. (site aujourd'hui inaccessible). Consulté le: 13 juin 2012.
- CHARLET, Émilie. 'S'embarrasser de l'objet'. **Agôn**, dossiers, n. 4, 03 fév. 2012. Disponible sur: <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=2152>>. Consulté le: 28 sept. 2015.
- CRAIG, Edward Gordon. **De l'art du théâtre**. Belval: Circé, 1999. (1911).
- DEFOORT, Antoine; FOURNET, Julien. **Cheval**, Spectacle créé en 2007. Documents disponibles sur: <<http://entuedufard.be/cheval.php>>. Consulté le: 27 juillet 2015. Crédit photographique: Amicale de production, Guillaume Schmitt. Photographe: Olimpio Mazzorana.
- DE CAYEUX, Agnès. **Jeune Femme Vue du Ciel**, 2015. Crédit photographique: Suzanne Chauvin.
- DESROCHES, Monique; STEVANCE, Sophie; LACASSE, Serge (Dir.). **Quand la Musique prend Corps**. Montréal: Presses universitaires de Montréal, 2014.
- DESCOLA, Philippe. **Les Lances du Crépuscule**. Paris: Plon, 1993.
- ELLUL, Jacques. **Le Système Technicien**. Paris: Le Cherche midi, 2012. (1977).
- FRÉCHIN, Jean-Louis. 'Vers un nouveau système des objets, les néo-objets'. In: AIGRAIN, Philippe; KAPLAN, Daniel (Dir.). **Internet Peut-il Casser des Briques?** Un territoire politique en jachère. Paris: Descartes et cie, 2012. P. 43-72.
- GUATTARI, Félix. **Un Amour d'UIQ, Scénario pour un film qui manque**. Paris: Éditions Amsterdam, 2012.
- GUINEBAULT-SZLAMOWICZ, Chantal. Introduction. **Scénographie Louvrage et l'œuvre, Théâtre/Public**, Montreuil, Éditions Théâtrales, Association Théâtre Public, n. 177, p. 5-7, avril 2005.
- HÉBERT, Chantal; PÉRELLI-CONTOS, Irène. **La Face Cachée du Théâtre de l'Image**. Paris: L'Harmattan, 2001.
- MARÉCHAL, Maëlla-Mickaëlle; VALERO, Julie. Œil-machine. **MCD, Magazine des cultures digitales**, Paris, Musiques et cultures digitales, n. 78, p. 52-53, juin./août 2015.

MATTÉOLI, Jean-Luc. **L'Objet Pauvre**: mémoire et quotidien sur les scènes contemporaines. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2011.

MATTÉOLI, Jean-Luc. L'objet pauvre dans le théâtre contemporain. **Images Re-vues** [En ligne], v. 4, document 4, 01 jan. 2007. Disponible sur: <<http://imagesrevues.revues.org/125>>. Consulté: le 22 sept. 2014.

MAUSS, Marcel. Les Techniques du corps. In: MAUSS, Marcel. **Sociologie et Anthropologie**. Paris: Presses Universitaires de France, 1993. Disponible sur: <http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthrop/6_Techniques_corps/Techniques_corps.html>. Consulté le: 27 juil. 2015.

NOEL, Anne-Sophie. Introduction. **Agôn**, dossiers, n. 4, 2011. Disponible sur: <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=2049>>. Consulté le: 28 sept. 2015.

PAVIS, Patrice. **L'Analyse de Spectacle**. Paris: Armand Colin, 1996.

PICON-VALLIN, Béatrice. **Les Écrans sur la Scène**: tentations et résistances de la scène face aux images. Lausanne: L'Âge d'homme, 1998.

SADIN, Éric. **L'Humanité Augmentée, L'Administration Numérique du Monde**. Montreuil: L'Échappée, 2013.

SCHECHNER, Richard. Six axiomes pour le théâtre environnemental. In: SCHECHNER, Richard. **Performance, Expérimentation et Théorie du Théâtre aux USA**. Montreuil-sous-Bois: Éditions Théâtrales, 2008. P. 121-147.

SIMONDON, Gilbert. **Du Mode d'Existence des Objets Techniques**. Paris: Aubier, 1989. (1958).

VAN DRIE, Mélissa. De Nouvelles Figures de l'Écoute (1878-1910). **Le Son du Théâtre, Théâtre/Public**, Montreuil, Éditions Théâtrales, Association Théâtre Public, n. 197, p. 38-44, oct. 2010.

Julie Valero est enseignante-chercheuse à l'Université Grenoble Alpes en France. Elle a publié un ouvrage intitulé *Le Théâtre au jour le jour, Journaux personnels et carnets de création de D.-G. Gabily, J.-L. Lagarce et J.-F. Peyret* (Paris: L'Harmattan, 2013). Elle s'intéresse aujourd'hui aux mutations esthétiques qu'engendrent les relations entre théâtre et technique sur la scène contemporaine. Elle collabore également avec des artistes français comme Jean-François Peyret et Antoine Defoort.
Email: julie.valero@univ-grenoble-alpes.fr

Texte original et inédit en français, révisé par Annelise Gayraud. Une traduction en portugais est publiée dans ce même numéro de la revue.

Reçu le 29 septembre 2015
Accepté le 25 janvier 2016