

De la représentation à la simulation. Modes de représentation du spectacle post-contemporain

José María Paz Gago

La fin de la modernité coïncide avec l'aboutissement d'une longue crise de la représentation, qui débouche sur les arts et spectacles dits post-contemporains du XXI^e siècle. À l'ère post-historique de l'art (Danto), un nouveau chemin s'ouvre à la création humaine, définitivement médiatisée par les technologies de la simulation numérique : holographie, intelligence artificielle, réalité virtuelle, augmentée ou hybride déterminent l'expression artistique du présent et de l'avenir¹.

Dans sa vaste analyse sur le remplacement de la réalité par ses simulacres, Baudrillard (1997) dénonçait déjà à la fin du XX^e siècle la façon dont l'art de cette fin de la modernité a déconstruit l'objet et la représentation. Voici le grand « complot de l'art actuel » dénoncé par le penseur parisien, sous l'influence des médias audiovisuels : la revendication du néant, la négation de la signification et du sens, dont le plus important représentant serait Warhol « en réintroduisant le néant au cœur de l'image ».

La modalité référentielle conventionnelle se décline dans le champ des expressions artistiques spectaculaires, de plus en plus envahies par les technologies audiovisuelles et numériques. La représentation est définitivement remplacée par une nouvelle modalité sémiotique, qui transforme de façon décisive le phénomène artistique en général, cinématographique et théâtral en particulier : la simulation.

Concept issu des sciences de l'informatique, la simulation du calcul est utilisée pour rendre compte des modèles de représentation de processus numériques ou théoriques en sciences naturelles et sociales (*computer simulation*). Le développement de ces techniques de simulation hyper-réaliste en trois dimensions instaure un processus de visualisation et d'immersion à travers différents dispositifs, sortes de prolongations des organes de nos sens (casques, lentilles et lunettes, télécommandes et joysticks...). La réalité virtuelle, augmentée ou hybride et les images de synthèse en relief ont colonisé d'abord l'art cinématographique mais aussi, de plus en plus, les arts du spectacle vivant, en produisant un changement radical de nature et de statut.

De nouvelles expériences d'énonciation et de réception des spectacles vivants sont créées à partir de cette révolution numérique, dont les applications dans les domaines scénographique (*chroma key*) et actoriel (*avacteurs*) sont de plus en plus présentes sur la scène mondiale, comme on le verra.

¹ La très récente inauguration du *Mori Building Digital Art Museum: TeamLab Borderless*, à Tokyo, réalisée par TeamLab, est une démonstration évidente des nouveaux chemins que l'art a déjà pris actuellement.

La notion, théâtrale et sémiotique, de représentation

Tout d'abord, il est temps de rapprocher les conceptions sémiotique et spectaculaire de la notion de Représentation. S'il est fréquent de séparer ces deux acceptions dans le contexte théorique², il s'agit de la même notion, formulée par la tradition classique, reformulée par le néoclassicisme avant d'être reprise au sein de la réflexion sémiologique.

En tant que concept spectaculaire, la représentation est la mise en scène du texte littéraire dramatique. Ce qui fait la spécificité et la richesse de l'activité théâtrale pour André Helbo face à la littérature, narrative ou dramatique. Il s'agit, dans ce cas, de représenter, de rendre présente sur le plateau, l'histoire fictionnelle imaginée et écrite précédemment. Comme l'affirme Helbo : « le spectacle théâtral est abordé comme manifestation, directe voire indirecte, d'un imaginaire préexistant et s'inscrit dans un processus de reconnaissance classique »³.

Cette conception de la représentation à son origine dans les propositions aristotéliennes, fondement des arts dits représentatifs. Dès la *Poétique*, c'est la théorie de la mimésis en tant que représentation qui est considérée comme principe nucléaire de l'esthétique classique, formulée en termes de vraisemblance et créativité pour rendre compte également de l'esthétique moderne. Aussi bien pour Platon que pour Aristote, la *Poétique* est l'art verbal de la mimésis, vu que les beaux-arts sont des imitations des actions humaines lesquelles produisent en nous un plaisir. En vertu de la mimésis vraisemblable, on peut représenter le monde réel en construisant une fiction, un modèle hypothétique qui produit l'effet cognitif du réel (Barthes), de telle façon que les principes aristotéliens deviennent les fondements de l'art réaliste et figuratif revendiqué par la première modernité. Dans ce sens, Darío Villanueva a démontré l'identification de la mimésis classique avec un concept général et généralisé du réalisme en tant que « constante mimétique de l'art qui regarde et reproduit de façon créative la réalité »⁴.

Aristote lui-même amplifie considérablement le contenu notionnel de la mimésis restreinte de Platon, simple copie ou réplique de la réalité, pour configurer le sens de représentation créative consacrée par la modernité, sens qui pourrait être applicable à la simulation en tant que mode de représentation par des moyens technologiques virtuels, spécialement la réalité augmentée. Dès la Renaissance, la révision moderne de l'imitation vraisemblable ouvre ce nouveau sens de représentation dynamique de la réalité, aussi bien des mots des personnages que des actions, espaces ou pensées.

En considérant l'activité mimétique en tant que représentation créative des actions de l'histoire, au moyen de la structuration spécifique du récit ou « configuration en intrigue », Ricoeur (1984) mène à terme une relecture des textes aristotéliens pour retrouver le fondement de l'esthétique littéraire et artistique des modernes, mais aussi des contemporains. Cette conception de la mimésis dans toute sa généralité comme processus dynamique et actif

² MARIN L., *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Paris, École de Hautes Études en Sciences Sociales, 1989 et 2006 ; GAGNON A., « Représentation », Anthony Glinoyer et Denis Saint-Amand (dir.), *Le lexique socius, Socius: ressources sur le littéraire et le social*, URL : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/189-representation>, 2017, page consultée le 27 de febrero de 2019.

³ HELBO A., *Le théâtre : texte ou spectacle vivant ?*, Bruxelles, Klincksieck, 2007, p. 11-13.

⁴ VILLANUEVA Darío, *Teorías del realismo literario*, Madrid, Instituto de España-Espasa Calpe, 1992, p. 20-25).

de représentation, en effet, peut aussi rendre compte des phénomènes artistiques actuels liés à la réalité virtuelle et, spécialement, à la réalité augmentée.

Philippe Lacoue-Labarthe découvre le fondement de cette nouvelle conception de la mimésis moderne dans le livre II de la *Physique*, où Aristote déclare que l'art imite la nature et la perfectionne⁵. L'art peut ajouter quelque chose à la réalité naturelle, la compléter et la perfectionner, au moyen de l'imitation artistique. Le philosophe français trouve cette nouvelle conception de la représentation dans la philosophie et la littérature des trois derniers siècles, au cours d'un long parcours qui l'amène de Kant à Heidegger, de Diderot à Hölderlin, pour arriver à des conclusions discutables⁶. Les modernes n'auraient pas pu surmonter les conceptions platoniciennes de l'imitation limitée, ingénue et servile.

Il ne semblerait pas exister au cours de la modernité européenne cette imitation productive, amplificatrice de la réalité, que Lacoue-Labarthe croit finalement deviner chez un Nietzsche en contradiction avec lui-même, quand il entreprend justement la critique de l'interprétation néoclassique de la *Poétique* d'Aristote. Le Nietzsche de la *Naissance de la Tragédie* aurait souscrit à l'Aristote *secundum moderni* en dépassant la mimésis platonique, en prenant parti pour la mimésis qui élabore et réélabore son modèle, en se l'appropriant et en *le refigurant*⁷.

Le célèbre fragment de la *Physique* que Lacoue-Labarthe récupère de Beaufret pour en faire le texte matriciel de la réélaboration moderne de la mimésis, était bien connu de l'Italie et l'Espagne de la post-Renaissance, car les intellectuels et écrivains espagnols de l'époque faisaient parfaitement la différence entre l'art purement imitatif, réplique de la réalité, et l'art basé sur une imitation active et créative qui vient perfectionner la nature⁸, de sorte que Cervantès et ses contemporains disposent d'un concept de mimésis doté d'une extraordinaire richesse notionnelle.

Les arts du spectacle font usage de cette notion théâtrale de représentation, « re-présenter », « rendre présent » quelque chose aux autres, au public, acception complémentaire au sens sémiotique, « être au lieu de quelque chose ». La représentation, en effet, est une notion sémiotique en soi parce que, on le sait bien, le signe est essentiellement représentation pour le fondateur de la sémiotique, Charles Sanders Peirce. Le signe représente quelque chose qui est absent, il « est » au lieu de cette chose-là. Peirce appelle justement *representamen* la chose qui peut tenir lieu d'une autre chose, la référence.

Dès ses premiers écrits, le logicien américain approfondit le concept de représentation en tant que catégorie universelle, à côté de la Qualité et la Relation. Dans son article « On a Method of Searching for the Categories »⁹, il parle d'une « représentation médiatrice qu'il appelle interprétant : Un interprétant est une représentation qui représente que ce à quoi l'on renvoie est une représentation du même objet qu'elle représente elle-même. Il s'agit d'une méta-représentation, au point » qu'il semble que « Peirce fait un jeu de mots : une représentation

⁵ *Physique* II, 8, 199a.

⁶ LACOUÉ-LABARTHE Ph., *L'imitation des modernes. Typographies II*, Paris, Galilée, 1986, p. 54-56.

⁷ *Ibid.*, 102.

⁸ RILEY Edward O., *Cervantes's Theory of the Novel*, Oxford, Oxford University Press, 1962. Éd. esp. Madrid, Taurus, 1981.

⁹ Ms 133, novembre-décembre 1866, plus tard inclus dans son ouvrage *Search a Method*, établi en 1893.

médiatrice qui représente le relat comme une représentation du même corrélat que cette représentation médiatrice elle-même représente »¹⁰.

Deux ans plus tard, dans son essai « On a New List of Categories » (1868), nous trouvons une description très intéressante selon notre perspective puisque Peirce utilise une acception étendue de cette notion nucléaire de son système, en apportant des exemples assez illustratifs : « On doit ici comprendre le terme représentation dans un sens très élargi, que des exemples expliqueront mieux qu'une définition. Selon ce sens, un mot représente une chose pour la conception qui se trouve dans l'esprit de l'auditeur, un portrait représente la personne qui en est expressément l'objet pour la conception de reconnaissance, une girouette représente la direction du vent pour la conception de qui la comprend, un avocat représente son client auprès du juge et du jury qu'il influence »¹¹.

Dans ce texte, Peirce utilise une conception élargie de la représentation qui rassemble plusieurs acceptions, dont les deux ici considérées : celle d'être au lieu d'autre chose pour un auditeur, le mot dans son premier exemple, qui correspond au sens sémiotique à proprement parler ; et de présenter quelque chose ou quelqu'un à un auditoire, le portrait dans son second exemple, le sens spectaculaire. Sans aucun doute, les deux acceptions peuvent se relier puisqu'il s'agit toujours de rendre présente, ou bien une chose absente, ou bien une chose qui est présente mais exhibée devant le public. Dans les deux cas, il s'agit de rendre visible, ou bien une chose absente ou bien une chose présente, au moins en apparence, qui est exposée devant les autres.

La représentation théâtrale rend visible, présente devant un public ce qui est contenu dans le texte dramatique, une histoire fictionnelle qui n'est *visible* qu'intérieurement par l'imagination du lecteur et extérieurement par la mise en scène, devant les spectateurs. Il s'agit de représenter, de rendre présent une fiction, un monde possible purement imaginaire. En parlant du théâtre réaliste justement, André Helbo explique : « ce qui est donné dans l'espace théâtral, ce n'est pas le reflet du monde, mais le reflet d'une image. La référence se fait à un monde repensé selon la fiction conventionnelle... Il s'agit de créer les conditions d'un investissement du spectateur dans la représentation sur le mode imaginaire »¹².

En rendant présente une chose absente, le signe peircien a une matérialité perceptible, le *representamen*, de façon qu'il montre « à la fois, non seulement ce qu'il représente, mais le fait même de la représentation », une représentation qui rappelle toujours sa propre présence. Louis Marin l'a montré dans le cas de la peinture, à la fois représentation de quelque chose et représentation qui se présente elle-même représentant quelque chose¹³.

La mise en scène est re-présentation d'une histoire fictionnelle, acte de rendre présente matériellement une fiction devant les spectateurs. De cette façon, nous approchons définitivement le sens sémiotique et spectaculaire de la représentation, le fondement même des arts représentatifs propres à l'Âge Classique et à la Modernité. Cette représentation-là, dont la pertinence et la validité arriveraient aujourd'hui à leur fin, est remplacée par une nouvelle modalité sémiotique, la simulation.

¹⁰ DELEDALLE 1993, p. 12-13 et 24.

¹¹ *Ibid*, p. 24.

¹² HELBO A., *op. cit.*, p. 119.

¹³ GAGNON A., *op.cit.* MARIN L., *op. cit.*, p. 68.

La simulation : une nouvelle modalité sémiotique ?

Le théâtre classique ancien consacre la représentation mimétique en tant que fondement théorique. Sur les mêmes bases aristotéliennes, le théâtre moderne évolue vers la représentation créative, laquelle entrera en crise dans la contemporanéité pour faire place à un nouveau mode d'énonciation et de réception. Le problème que se pose est de savoir si la simulation constitue effectivement une nouvelle modalité sémiotique ou bien si elle n'est qu'un nouveau type de représentation.

Mark Poster est le premier à confirmer la fin de la représentation provoquée par l'émergence des technologies audiovisuelles et numériques, au début des années quatre-vingt-dix. On situe ici le changement paradigmatique où elle perdrait de sa pertinence pour être remplacée par un nouveau modèle communicatif basé non pas sur la représentation symbolique et référentielle mais sur la simulation, obtenue au moyen de procédés électroniques.

L'échange communicatif déchaîné par les médias informatiques, médiatisé par le complexe technologique issu du numérique et du virtuel, produirait, en effet, cette nouvelle modalité, la simulation : une auto-référentialité visuelle qui déconnecte le texte du monde réel pour créer sa propre réalité (virtuelle). Pur simulacre créé par les dispositifs électroniques, la représentativité disparaît pour ne devenir qu'un effet de sens, mais un effet perceptible et sensoriel. Nous assistons à la négation pratique et réelle du référent, car l'objet n'existe pas, il devient pure virtualité. On nie, on repousse aussi bien le sens que la référence et reste seulement le signifiant, la pure matérialité sensible du signe, le *representamen* peircien dépouillé de son objet et de son interprétant.

Un *Don Pasquale* contemporain : simulation, trucage, mensonge

La scénographie est un des facteurs du spectacle vivant où la technologie numérique peut apporter nombre de nouveautés et possibilités jusqu'à présent impensables. Il existe déjà des productions théâtrales qui exploitent la réalité virtuelle, augmentée ou mixte, dont les applications sont très prometteuses pour créer des décors interactifs, des espaces scéniques immersifs où les spect-acteurs peuvent s'immerger et interagir avec des avatars et autres *avacteurs*.

Une véritable révolution nous attend avec les effets sensoriels et immersifs de ces pratiques spectaculaires qui en sont encore à leurs débuts. Si des salles telles que Virtual Movie Theater, mise au point à Séoul, offrent déjà des expériences de navigations spatialisées absolument surprenantes, on ne peut pas dire que ces pratiques soient des performances théâtrales mais plutôt cinématographiques.

Les effets d'hyper-réalité 3D, en permettant l'accès quasi-physique à des paysages lointains et à des territoires impossibles, soulèvent une fois de plus le problème de la représentation référentielle face à la simulation non référentielle. Il ne s'agit pas d'une simulation de la réalité mais, plutôt, d'un simulacre du simulacre de la réalité.

De plus en plus, on met sur pied des conceptions scénographiques assez intéressantes basées sur ces exploits technologiques, de plus en plus présents dans les théâtres du monde entier.

L'usage des *chroma*, par exemple, peut servir à créer des espaces scéniques alternatifs, en permettant de voir des lieux inouïs ou des territoires inconnus, avec une signification précise, un symbolisme évident et des clés interprétatives plus ou moins occultes.

L'opéra *buffa* Don Pasquale (1843) mis en scène par Damiano Michieletto à l'Opéra Garnier en mars 2018 et repris en 2019, fait usage de ce stratagème virtuel consistant en un set au fond de couleur verte (*chroma keying*), couleur primaire propre aux tournages de réalité virtuelle puisqu'il apporte le chromatisme et la luminosité auxquelles les capteurs numériques sont plus sensibles.

Dans cette mise en scène, l'œuvre de Gaetano Donizetti est transposée diégétiquement aux décennies centrales du XX^e siècle, option temporelle qui montre une intentionnalité évidente d'offrir une version contemporaine de la part de Michieletto. Déjà le compositeur vénitien voulait *expérimenter des nouvelles formes et des styles plus modernes*¹⁴ au moment d'arriver à Paris pour composer cet opéra du Théâtre Italien. D'après Zopelli¹⁵, Donizetti revient « à un modèle opératique du passé en le dénaturant et suivant une direction caractérisée par une modernité brûlante ». Une des innovations apportées par le compositeur est justement l'idée d'habiller les personnages en costumes modernes, selon la mode *bourgeoise moderne*, en démontrant sa *volonté dramaturgique de placer l'intrigue dans la contemporanéité*¹⁶. Peut-être a-t-on un peu exagéré les intentions du compositeur dans cette mise en scène où le jeune Ernesto porte casquette à l'envers et sweat-shirt à capuche...

Dans ce contexte, les décors minimalistes figurent la maison de don Pasquale par une simple structure avec des portes et quelques meubles, le tout couvert par un toit en tubes de néon. La formule scénographique aurait produit une sensation de vide peu supportable pour la très conservatrice critique parisienne, nostalgique des décors minutieux d'Antoine. Pour plus d'actualité *brûlante*, cette demeure schématique sera transformée en appartement ultramoderne au design luxueux par la nouvelle femme (cette double identité Sofronia/Norina) du maître de la maison. Dangereux processus de perte de pouvoir domestique...

Dans les scènes centrales, un tournage de télé-réalité est simulé, orchestré par le sournois Malatesta, avec son réalisateur, sa caméra et son caméraman, ainsi que les outils d'éclairage, le tout à la vue des spectateurs. C'est là qu'est utilisé le dispositif de vidéo virtuelle pour incrustation d'images. Le procédé se révèle particulièrement efficace quand la chanteuse sud-africaine Pretty Yende, qui a remporté un énorme succès à Paris dans le rôle de Norina, chante et joue dans un *chroma key* au fond vert. En même temps, est projeté sur le fond de la scène l'enregistrement de la diva au milieu de très beaux paysages, dont une forêt, sans doute allusion à une des rares didascalies spatiales de la pièce : *Un bosquet attendant à la maison de don Pasquale*.

Ce dispositif visuel, mis au point par Carmen Maria Zimmermann et Roland Horvath, membres de la Société de production vidéo Rocafilm, est très efficace pour opposer la

¹⁴ NICCOLAI M., « Le renouveau de la forme », dans *Don Pasquale. Gaetano Donizetti*, Paris, Opéra national de Paris, 2019, p. 40.

¹⁵ ZOPELLI Luca, « En vieux lion moderne », dans *Don Pasquale, Quaderni della Fondazione Donizetti*, n° 25, 2010.

¹⁶ NICCOLAI M., *op. cit.*, p. 41.

représentation réaliste vivante, faite en direct devant le public, à sa reproduction audiovisuelle, obtenue par des moyens technologiques virtuels tels que l'incrustation d'images de synthèse.

Un trucage habituel au cinéma, par des procédures numériques assez simples, est montré en scène, comme si on révélait les cadres d'un tableau, stratégie esthétique si chère au baroque (Velázquez). Dans ce *dramma buffo* où rien n'est ce qui paraît, où tout est basé sur la tromperie et le mensonge, le trucage et la révélation de son fonctionnement sont partie essentielle de la mise en scène. Les spectateurs voient la belle soprano sud-africaine dans un set de tournage monochrome et vide mais, en même temps, ils la voient dans la nature, entourée d'un beau milieu naturel, sur le fond de la scène converti en grand écran¹⁷. L'intentionnalité métaphorique de Michieletto n'est pas difficile à deviner et lui-même l'a exprimée en termes réussis de réalité virtuelle, en parlant de Malatesta : « Ce personnage ambivalent est lié au dispositif vidéo que j'ai imaginé sur scène. Il crée de toutes pièces un univers mensonger, une réalité alternative, dans le but de berner don Pasquale... La vidéo nous sert à montrer cet écart entre le fantasme et la réalité »¹⁸.

Mais la critique parisienne n'a pas approuvé cette solution scénographique trop novatrice, considérant qu'un véritable feu d'artifice visuel, aurait irrité certains, tel Nicolas d'Estienne d'Orves, du *Figaro*, gêné par « un (contre) emploi de la vidéo d'une constante drôlerie ». Plus catégorique, ce recours au chroma-key n'aurait d'autre fonction que de « compenser l'absence d'idées » pour Christophe Rizoud, d'Operaforum. Sa collègue de *Télérama*, Sophie Bordais, insiste sur la gratuité du pari numérique : Dommage que Michieletto « s'autorise aussi quelques coquetteries assez gratuites, comme l'usage d'incrustations vidéo sur écran vert à la *Pierrick Sorin* (en moins réussi) ». Seul Paul Kolawski trouve utile ce recours à la technologie pour éviter le sentiment de vide produit par la scénographie schématique proposée par Michieletto : « Le bel éclairage d'Alessandro Carletti soulage partiellement cette sensation de vide, tout comme les vidéos projetées sur le fond de la scène à chaque fois qu'elle se transforme en une sorte de studio de télé-réalité au service de Malatesta »¹⁹.

Métaphore techno-scénique de la tromperie exposée en scène, l'effet sur le public de cette méta-performance virtuelle est ambigu, entre la surprise et la perplexité. On voit le personnage de Norina, chantant, entouré des images incrustées, superbes espaces naturels extérieurs, en même temps qu'on la voit jouer, à gauche de la scène, dans le chroma vide où, en effet, le cameraman est en train de tourner. Habillée d'un superbe vêtement de fête couleur argent ou d'un rouge passion, créé par Agostino Cavalca, la soprano réelle attire l'attention des

¹⁷ Une stratégie très semblable est utilisée dans le spectacle *Don Quichotte*. *Chronique d'un naufrage annoncé*, mise en scène de Jérémie Le Louët avec la Compagnie des Dramaticules en 2016 : « La scénographie reproduit un plateau de tournage avec ses rails de travelling et sa grue, caméras, projecteurs sur pieds... Sur cet espace très connotatif, acteurs et techniciens construisent et déconstruisent la méta-représentation qui devient à la fois spectacle vivant et enregistré, en projetant sur le fond de la scène les images de la représentation même tournées en direct » (PAZ GAGO J. M., « *Don Quichotte*, du personnage au mythe. De la littérature et les arts plastiques au spectacle », dans *Degrés*, 169-170, 2017, p. e8-9).

¹⁸ MICHIELETTO D., « La morale est-elle si juste ? », dans *Don Pasquale*. *Gaetano Donizetti*, Paris, Opéra national de Paris, 2019, p. 54.

¹⁹ Nicolas d'Estienne d'Orves, « Le feu d'artifice Don Pasquale à l'Opéra Garnier », dans *Le Figaro*, 22.3.2019. Christophe Rizoud, « Entrée au répertoire sous vide », dans *Forumopera*, 11.6.2018. Sophie Bordais, « "Don Pasquale" : héritages, faux mariages et jeu de masques au Palais Garnier », dans *Télérama*, 21.6.2018. Paolo Kowalski, « Opéra: le comique amer de Don Pasquale », dans *L'Incorrect*, 4. 4.2019.

spectateurs, qui peuvent voir aussi son image en grande taille sur l'écran. Trucage et tromperie, doubles identités et double visualité érigent la réalité virtuelle au service d'une version post-contemporaine d'un opéra renouvelé.

#Humains: réalité, virtualité, fictionnalité

La réalité virtuelle, augmentée ou hybride consiste à reproduire ou bien à compléter par des éléments virtuels une réalité fantasmatique, inexistante mais perceptible sensoriellement. Il s'agit d'une technologie de représentation d'un univers en trois dimensions, dans lequel les spect-acteurs²⁰ peuvent pénétrer et interagir au moyen d'un casque de réalité virtuelle, dispositif de vision d'images en trois dimensions stéréoscopiques doté d'un écran et de lentilles. L'équipement est complété par des capteurs de mouvement et des contrôleurs du type joystick, pour permettre au public d'interagir dans l'espace scénique avec ses propres mains.

Par les effets d'immersion et d'hyper-réalité de ce monde virtuel, les spectateurs ont l'impression d'être à l'intérieur de cet espace scénique virtuel, non seulement de percevoir, mais aussi d'expérimenter, même de vivre une expérience inédite. Cette technologie innovante permet de ne pas seulement percevoir mais aussi de s'immerger à l'intérieur des mondes virtuels hyper-réalistes et d'interagir avec les personnages virtuels, avatars et *avacteurs*, qui l'habitent, avec les décors et les objets y présents.

Le spectacle *#Humains* de Glitch Compagnie, conçu et dirigée par Lucas Prioux en 2018, est un projet artistique où le réel et le virtuel se rencontrent et se confrontent dans un même espace scénique. En co-production avec *Le tas de sable. Ches panses vertes. Centre de la marionnette en Région Hauts-de-France*, il s'agit de faire expérimenter aux spectateurs les limites et les frontières floues entre la fiction scénique, sa base matérielle réelle et le monde virtuel intégré au spectacle.

Du côté de l'interprétation, des acteurs humains et des manipulateurs interagissent avec deux types de marionnettes, toutes deux réalisées à partir de scan 3D : des marionnettes réelles manipulables et des marionnettes virtuelles développées expressément pour le spectacle. Sorte d'avatars en projection sur des grands écrans, il s'agit de modèles ultra-réalistes conçus par une méthode de modélisation numérique (*low poly*) et qui sont manipulées par un contrôleur équipé d'un capteur de mouvement²¹.

Le but de la coexistence des marionnettes mécaniques et numériques serait, d'après les responsables artistiques de la mise en scène, de faire « sentir plastiquement » la dualité du réel et du virtuel, quand ceux-ci « se confondent, se mélangent, s'altèrent, s'hybrident ». Or, ce n'est pas le réel et le virtuel seulement qui sont ici confrontés, mais aussi le fictionnel : tout se passe ici au sein de la fiction scénique.

²⁰ PAZ GAGO José María, « Nouvelles expériences de réception. Le spect-acteur en action », dans *Degrés*, 161-162, 2015, p. g1-g9.

²¹ PRIEUX Lucas, « Avatars et avatars virtuels. Des marionnettes entre réalisme et modélisation numérique », 2018. Consultation en ligne : https://docs.wixstatic.com/ugd/e244bc_12c119ce61ce420f895b928977d6be20.pdf (le 20 mai 2019).

Dès le titre de cette production théâtrale intermédiaire – le symbole du *hashtag* suivi du mot *humains* – nous sommes conscients que trois régimes existentiels – réalité, virtualité et fictionnalité – se mélangent pour questionner les spectateurs. Or, cette problématique affecte la mise en scène même et le statut du spectacle en dépassant le niveau théâtral pour s'élargir à des problèmes existentiels et même métaphysiques, en nous questionnant sur le rapport entre le monde quotidien et le monde ultra-connecté des réseaux sociaux. Comme l'exprime Prioux : « Cette révolution numérique bouleverse nos façons d'interagir, nos comportements, notre rapport au réel, la conception même du réel »²².

Sorte de dystopie futuriste hybride, la coexistence des marionnettes manipulables réelles et des marionnettes virtuelles contrôlées à l'aide d'un joystick, modélisées par un software 3D, produit chez les spectateurs la surprise et l'incertitude, même si les interactions des avacteurs et des acteurs en chair et en os sont déjà fréquentes dans le théâtre post-contemporain²³.

Hybridation consciente et intentionnelle, la pièce est une fiction scénique, où des acteurs-manipulateurs, avec leur corps en chair et en os, marionnettes mécaniques et avatars numériques partagent un même espace façonné d'écrans et de dispositifs de réalité virtuelle, pour produire chez les spectateurs une suggestion à mi-chemin entre le rêve, l'impression de réalité et la sensorialité immersive virtuelle. Dans le texte-scénario, un des personnages, Ania, prononce des paroles assez symptomatiques : « J'ai l'impression d'avoir rêvé... Vous êtes vraiment là-bas ? Vous y êtes... avec vos corps ? Vous êtes beau ». La coexistence de corps réels, de marionnettes métalliques en mouvement et de marionnettes virtuelles projetées est ici exploitée efficacement pour provoquer chez le public ce vertige métaphysique. Nous ne savons pas si nous sommes dans le monde de la réalité matérielle ou dans le monde de la fiction, si nous sommes entrés dans l'univers des rêves ou si nous naviguons grâce aux réseaux numériques, en plein cyberspace.

Par un saut de vingt ans dans le futur, l'histoire ici représentée nous situe à l'année 2038, dans une techno-société dominée par la réalité virtuelle, l'internet des objets et les interconnexions transmedia. En déterminant toutes sortes d'interactions sociales, de nouveaux réseaux numériques attrapent les personnes qui ne peuvent pas s'en sortir.

Ce cybermonde est habité par deux types d'êtres humains irréconciliables : les immersifs et les physiques. Les premiers appartiennent au réseau pour Réalité Virtuelle #humains, auquel ils se connectent par un casque de VR et où ils habitent par l'intermédiation de la projection de leurs avatars.

²² PRIEUX Lucas, « La révolution numérique. Le monde (nous) change », 2018. Consultation en ligne : https://docs.wixstatic.com/ugd/e244bc_12c119ce61ce420f895b928977d6be20.pdf (le 20 mai 2019).

²³ « Avacteurs : fonctionnalité dramatique et retour à la spectralité. Ce qui nous intéresse c'est l'intégration des avacteurs dans la mise en scène, sa possible interaction avec des acteurs réels, sa fonctionnalité performative et les effets que ce phénomène peut provoquer sur les spectateurs. L'analyse des spectacles où cohabitent des acteurs réels et holographiques peut nous aider à approfondir ces aspects de la mise en scène virtuelle, notamment la question de la présence et l'absence du corps de l'acteur à partir de la rencontre du jeu factuel et du jeu virtuel » (PAZ GAGO J. M., « Acteurs, Avatars, Avacteurs. La théâtralité à l'ère du posthumain », dans *Degrés*, 175-176, 2018, d8-d9). Dans cet article, nous analysons les spectacles *Les aveugles* (2002) de UBU Théâtre de Création, *La Belle et la Bête* (2012) et *Icaro* (2015) de la Compagnie Multidisciplinaire 4D Art ainsi que *Toujours et près de moi* (2012) de Opera Erratica.

Les physiques, par contre, rejettent cette existence virtuelle en optant pour le côté corporel ; ils se consacrent entièrement à l'activité physique mais aussi aux Big Data, une activité lucrative propre aux citoyens d'un futur pas si lointain.

Conçus comme prototypes des *millennials digital natives*, les personnages, Ania, Théo et Louise, appartiennent à ces tribus post-urbaines affrontées, chacun dans son camp corporel ou virtuel. Tous trois vivent emprisonnés dans un monde organisé et contrôlé, au milieu des écrans omniprésents et des *social media* tout-puissants. Louise, physique convaincue, obsédée par sa forme et par son physique, disparaît après avoir été ajoutée au réseau #humains, le milieu virtuel où Théo est submergé, muni de son casque virtuel. Entre les deux, Ania essaie de résoudre cette intrigue dystopique, prédiction réaliste d'un monde pas si différent de notre monde quotidien.

Une conclusion (provisoire)

La question théorique que je me pose est de savoir si l'intégration des technologies de réalité virtuelle et augmentée contribue véritablement à transformer le système spectaculaire de la représentation, dans la lignée aristotélicienne. Sommes-nous face à une nouvelle modalité sémiotique basée sur la simulation, des signifiants vides de sens et de référence ? En niant la représentation symbolique, caractéristique de l'art ancien et moderne, les échanges communicatifs médiatisés par la simulation numérique pour rejeter la fiction vraisemblable risquent de revenir à la fiction mensongère platonicienne.

Revenons aux conclusions pessimistes de Lacoue-Labarthe, convaincu que les modernes n'avaient pas été capables de surmonter la conception de la mimésis servile et suspecte exposée par Platon. C'est l'Aristote de la *Physique* qui nous sauve quand il affirme que l'art n'imité pas seulement la nature, mais qu'il peut la perfectionner, la compléter. Cette mimésis artistique peut rendre compte du théâtre contemporain basé sur la représentation créative et du théâtre post-contemporain basé sur la simulation. L'audace de la maxime aristotélicienne pourrait servir à donner un fondement théorique au phénomène de la réalité augmentée, laquelle offre la possibilité de voir une version améliorée de la réalité, des objets et décors illusoire, mais visibles, qui s'intègrent dans l'espace scénique.

S'il y en a, le changement de mode sémiotique exige une nouvelle réflexion philosophique et esthétique qui reste à construire. L'invasion de la mise en scène par les images de synthèse et la réalité virtuelle tridimensionnelle a révolutionné un système spectaculaire bien codifié pendant les trente derniers siècles. Peut-être, le théâtre a-t-il définitivement laissé la place au post-théâtre, un nouveau paradigme spectaculaire dont la sanction artistique reste à définir. En mettant en cause la représentation, la réalité s'efface au profit de la virtualité : la présence réelle des personnages et des décors serait remplacée par son image virtuelle, la représentation artistique de la réalité par son méta-simulacre.

La réalité virtuelle, au même titre que la scénographie plus au moins conventionnelle, réaliste, symboliste ou constructiviste, contribue à la configuration d'une fiction scénique. Elle constitue une mise en scène spectaculaire comme toutes les autres propositions techniques²⁴.

Au fond, les *chroma key* et les écrans, les *avacteurs* ou les avatars marionnettiques ne sont que des dispositifs scénographiques : ils ne sont qu'une évolution technologique au service de la représentation.

BIBLIOGRAPHIE

- AVRAM Horea, *The Visual Regime of Augmented Reality Art: Space, Body, Technology, and the Real–Virtual Convergence*, Montréal, McGill University, 2016.
- BAUDRILLARD Jean, *Écran total*, Paris, Galilée, 1997.
- GAGNON Alex, « Représentation », Anthony Glinoyer et Denis Saint-Amand (dir.), *Le lexique socius, Socius: ressources sur le littéraire et le social*, URL : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/189-representation>, 2017, page consultée le 27 de febrero de 2019.
- HELBO André, *Le théâtre : texte ou spectacle vivant ?*, Bruxelles, Klincksieck, 2007.
- LACQUE-LABARTHE Philippe, *L'imitation des modernes. Typographies II*, Paris, Galilée, 1986.
- MARIN Louis, *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Paris, École de Hautes Études en Sciences Sociales, 1989 et 2006.
- MICHIELETTO Damiano, « La morale est-elle si juste? », dans *Don Pasquale. Gaetano Donizetti*, Paris, Opéra national de Paris, 2019, p. 52-55.
- NICCOLAI Michela, « Le renouveau de la forme », dans *Don Pasquale. Gaetano Donizetti*, Paris, Opéra national de Paris, 2019, p. 40-43.
- PAZ GAGO José María, « La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI », dans *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, J. Romera Castillo (éd.), Madrid, Visor, 2006a, p. 151-162.
- PAZ GAGO José María, « Artes del espectáculo y nuevas tecnologías », dans *Designis*, 10, 2006b, p. 27-38.
- PAZ GAGO José María, « L'écran-scène. Interdiscipline : Spectacle vivant et spectacle enregistré », dans *Interdiscipline et Arts du Spectacle vivant*, André Helbo, Catherine Bouko et Élodie Verlinden (éds), Paris, Honoré Champion, 2013, p. 213-220.
- PAZ GAGO José María, « Nouvelles expériences de réception. Le spect-acteur en action », dans *Degrés*, 161-162, 2015, p. g1-g9.
- PAZ GAGO José María, « *Don Quichotte*, du personnage au mythe. De la littérature et les arts

²⁴ AVRAM H., *The Visual Regime of Augmented Reality Art: Space, Body, Technology, and the Real–Virtual Convergence*, Montréal, McGill University, 2016, p. 168 et ss. « In fields as diverse as theatre, cinema, TV, politics, video gaming, or mobile computing, mise-en-scène generally refers to a particular discursive and material occurrence, a specific space, an arrangement of elements, a visual theme, and a positioning or movement of actors and participants... Thus, taking this definition as a guiding principle, we can see the design(at)ed space of AR (and the experience that defines it) as a mise-en-scène—a fictional space-time that takes place within and attaches specific meaning to material reality. Thus, the notion of mise-en-scène enables me to define more specifically the fictionality of the “reality” of AR situations » (AVRAM H., *op.cit.*, p. 168).

- plastiques au spectacle », dans *Degrés*, 169-170, 2017, p. e1-e10.
- PAZ GAGO José María, « Acteurs, Avatars, Avacteurs. La théâtralité à l'ère du posthumain », dans *Degrés*, 175-176, 2018, p. d1-d13.
- PEIRCE Charles Sanders, « On a Method of Searching for the Categories », Ms 133, novembre-décembre 1866. Trad. fr.: *Charles S. Peirce. À la recherche d'une méthode*, Gérard Delledalle (dir.), Perpignan, Presses Universitaires de Perpignan, p. 3-18.
- PEIRCE Charles Sanders, « On a New List of Categories », *Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences*, 1868, p. 287-298. Trad. fr.: *Charles S. Peirce. À la recherche d'une méthode*, Gérard Delledalle (dir.), Perpignan, Presses Universitaires de Perpignan, p. 19-31.
- POSTER Mark, *The Mode of Information. Poststructuralism and Social Context*, Chicago, University of Chicago Press, 1990.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit I*, Paris, Seuil, 1983.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit II. La configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984.
- RILEY Edward O, *Cervantes's Theory of the Novel*, Oxford, Oxford University Press, 1962. Éd. esp. Madrid, Taurus, 1981.
- VILLANUEVA Darío, *Teorías del realismo literario*, Madrid, Instituto de España-Espasa Calpe, 1992.
- ZOPELLI Luca, « En vieux lion moderne », dans *Don Pasquale, Quaderni della Fondazione Donizetti*, n° 25, 2010.

L'auteur

Professeur en Théorie Littéraire et Littérature Comparée à l'Universidade da Coruña (Espagne). Professeur visiteur en Littérature Générale et Comparée à l'Université de Paris 3-Sorbonne Nouvelle. (France). Ancien Secrétaire général de l'International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS 2004-2014) et actuel Président de la Fédération latino-américaine de Sémiotique (FELS). Coordinateur du Groupe de Recherche LITECOM, sur Littérature, Spectacle et Technologies de la Communication, il a été Directeur Scientifique du *Master en Études Théâtrales et Cinématographiques* (2000-2006) et Co-directeur du *Master Européen Conjoint en Étude du Spectacle Vivant*.

Résumé

La crise de la représentation a débouché à la fin de la modernité sur des pratiques artistiques médiatisées par les technologies de la simulation numérique : holographie, intelligence artificielle, réalité virtuelle, augmentée ou hybride. Dans ce contexte de la pratique théâtrale, la représentation référentielle est définitivement remplacée par la simulation. Nous essayons de savoir s'il s'agit d'une nouvelle modalité sémiotique ou bien d'une nouvelle modalité de processus anciens de représentation. Nous analysons deux spectacles : *Don Pasquale* (Michieletto, 2019), qui utilise des *chroma keys* intégrés à la scénographie, et *#Humains*

(Prioux, 2018), qui mélange des marionnettes mécaniques et virtuelles (*avacteurs marionnettiques*).

Abstract

The crisis of representation has led at the end of modernity to practices that have been mediated by digital simulation technologies : holography, artificial intelligence, virtual reality, augmented or hybrid. In this context of theatrical practice, referential representation is definitively replaced by simulation. We are trying to find out if this is a new semiotic modality or a new modality of old representation processes. We analyze two shows : *Don Pasquale* (Michieletto, 2019), which uses chroma keys integrated into the scenography, and *#Humains* (Prioux, 2018), which mixes mechanical and virtual puppets (puppeteers).