

patch

Acteur / Machines

Denis Marleau

Christophe Huysman

N° 10 / OCTOBRE 2009

REVUE DU CENTRE DES ÉCRITURES CONTEMPORAINES ET NUMÉRIQUES
CENTER FOR CONTEMPORARY AND DIGITAL SCRIPT REVIEW

Machinations théâtrales

Clarisse Bardiot

Plusieurs spectacles récents (*Les aveugles* mis en scène par Denis Marleau, *Stifters Dinge* de Heiner Goebbels) ont défrayé la chronique en se présentant comme des pièces sans acteurs. Qui plus est à haute saveur technologique, ces œuvres semblaient accomplir ce que les thuriféraires des arts numériques auguraient: l'éviction de la présence humaine *hic et nunc* sur le plateau, et son remplacement par des machines.

Outre les spectacles sans acteurs, partie immergée de l'iceberg, les machinations numériques vont bon train dans un domaine florissant: les spectacles faisant intervenir des robots. Encore faut-il s'entendre sur la définition de ce terme. Détour par le Petit Robert. Robot: «*Machine, automate à l'aspect humain, capable de se mouvoir et d'agir.*» Dans ces spectacles, en termes de robots, il s'agit plutôt de machines commandées à distance, et qui n'ont pas toujours apparence humaine. Du reste, le «premier» spectacle pour robot jamais réalisé est prévu à l'horizon 2010, et le fait d'un auteur metteur en scène japonais, Oriza Hirata, en collaboration avec la société Mitsubishi. Comme tel, cet accomplissement n'est pas le fruit d'une machine infernale, du complot des ordinateurs afin d'envahir le sanctuaire de la scène théâtrale. Il s'inscrit dans un horizon plus large, celui de l'automate et des arts de la scène. L'ironie de l'histoire –et pour nous son intérêt– est que l'automate comprend aujourd'hui dans le vaste cortège qui l'accompagne (marionnettes, masques, effigies, robots...) l'ordinateur, dont il peut s'arroger en partie la paternité. Autrement dit, c'est dans la figure de l'automate que l'acteur et la machine, le théâtre et l'ordinateur, se rejoignent.

Au-delà des polémiques que les machines suscitent parfois, il faut se souvenir qu'elles s'inscrivent dans une histoire du théâtre âgée de plusieurs siècles, et qu'elles ont inspiré certaines des théories les plus importantes sur le jeu de l'acteur. Cette histoire, que nous parcourons à grands pas, suggère qu'acteur et machine, loin de s'opposer offrent au contraire des figures riches et complexes, depuis l'automate jusqu'à l'acteur interfacé.



« *L'homme est une machine si composée, qu'il est impossible de s'en faire d'abord une idée claire, et conséquemment de la définir.* »

Julien Offray de La Mettrie, *L'homme-machine*, Paris, Mille et une nuits, n°275, 2000, (1747) p. 21.

L'automate, modèle de l'acteur

Revenons à l'automate. Jean-Claude Beaune le définit ainsi: « *L'automate est une machine porteuse du principe interne de son mouvement qui, en conséquence, garde inscrits en ses composants matériels ou ses actions, l'illusion, le rêve ou la feinte de la vie. [...] L'automate cache la cause première de son mouvement et fait croire à son organicité.* »¹ Au XVIII^e siècle, grand siècle de l'automate, le mouvement est alors entendu comme la manifestation du vivant. C'est ainsi que les dispositifs d'horlogerie des automates visent à appréhender le mécanisme de la vie comprise comme mouvement.

Pour obtenir cette illusion, l'automate est doté de quatre caractéristiques principales: le mouvement, l'autonomie, la mémoire et la programmation. Pour que l'illusion fonctionne, il faut que l'automate soit autonome, c'est-à-dire que le principe qui le meut n'apparaisse pas. Le mécanisme doit donc être caché. L'automate est une machine mnémonique qui repose sur la programmation, afin que ses séquences de mouvements puissent être répétées: le canard de Vaucanson – célèbre créateur d'automate au XVIII^e siècle – simulera invariablement le même processus de digestion, son joueur de flûte sifflera toujours les mêmes notes. Quelques siècles plus tard, ces mêmes caractéristiques seront à l'origine des deux principes fondamentaux de l'informatique tels que décrits par Von Neumann dans un texte intitulé *Théorie générale et logique des automates*²: la régulation et la programmation.

Depuis Héron d'Alexandrie jusqu'aux acteurs virtuels, l'automate est la tentation du théâtre. D'un théâtre renouant avec le sacré, comme le souhaitaient l'auteur symboliste Maurice Maeterlinck et le metteur en scène et théoricien Edward Gordon Craig, ou bien évoquant notre monde mécanisé, comme dans les spectacles des avant-gardes du début du XX^e siècle. Ces deux moments importants de l'histoire de l'automate au théâtre trouvent leur source la plus immédiate dans le romantisme allemand, où l'automate est présenté comme un modèle pour l'acteur. En effet, on oppose au jeu des comédiens, celui des marionnettes et autres pantins articulés, voire celui de l'automate, comme dans le célèbre texte de Kleist sur *Le théâtre de marionnettes*, publié en 1810.³

L'ambiguïté de l'automate, être à la fois animé et inanimé, fascine. Maeterlinck et Craig s'en réfèrent à lui, certes pour privilégier l'artificiel aux dépens du réalisme, mais surtout pour rendre à la vie son caractère énigmatique, pour évoquer un au-delà invisible du théâtre, pour renouer avec le sacré: « *L'acteur disparaîtra; à sa place nous verrons un personnage inanimé – qui portera si vous voulez le nom de « Sur-Marionnette » –, jusqu'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux. [...] Celle-ci ne rivalisera pas avec la vie, mais ira au-delà; elle ne figurera pas le corps de chair et d'os, mais le corps en état d'extase, et tandis qu'émanera d'elle un esprit vivant, elle se revêtira d'une beauté de mort.* »⁴ Il propose à l'acteur le modèle de l'automate pour qu'il apprenne à contrôler son corps soumis aux aléas de ses passions, sources d'accident et de hasard incontrôlé: « *Si vous pouviez transformer votre corps en automate absolument obéissant* »⁵, demande-t-il aux comédiens. Ce que Craig recherche, ce n'est pas tant l'aliénation de l'acteur que la disparition de l'organicité, de la chair vulnérable, pour que la sur-marionnette puisse advenir: si le corps dans ses imperfections se manifeste, alors on ne peut voir qu'un individu sur scène et non une sur-marionnette.

1 Beaune Jean-Claude, *L'automate et ses mobiles*, Paris : Flammarion, 1980, p. 7.

2 Von Neumann John, *Théorie générale et logique des automates* (traduit par Jean-Paul Auffrand), Seyssel : Champ Vallon (coll. Milieux), 1996.

3 Didier Plassard souligne que le vocabulaire du mécanisme indique qu'il est question d'un automate et non d'une marionnette. Plassard Didier, *L'Acteur en effigie: figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, Allemagne, France, Italie, Lausanne : L'Âge d'Homme (coll. Th 20, série études), 1992.

4 Craig Edward Gordon, *De l'art du théâtre*, 1908, Belval : Circé, 2004, pp. 92-94.

5 Id., p. 85.

Après la Première Guerre mondiale et avec l'industrialisation croissante, l'homme-machine devient une figure centrale des pièces des futuristes, des dadaïstes et des constructivistes. Les figures de l'homme artificiel des années 1920 ont pour antécédents les discours de Descartes et de La Mettrie sur l'animal et l'homme-machine, les automates du XVIII^e siècle et les récits fantastiques des romantiques sur les androïdes. Au début du XX^e siècle, les avant-gardes, futurisme et Bauhaus en tête, s'emparent de la figure de l'automate pour explorer le rapport de l'homme et de la machine, et interroger ainsi la place de l'individu dans nos sociétés industrialisées. L'acteur des avant-gardes des années 1920 est soumis à un processus de «machinisation»: les costumes rigides de Depero, de Schlemmer ou de Picasso entravent tout mouvement naturel, contraignent le corps et imposent une gestuelle précise comme s'il y était inscrit un programme que l'acteur devait exécuter.

Conséquence ultime du rêve de l'acteur artificiel: la création d'un théâtre délivré de la présence humaine, d'un théâtre abstrait qui ne serait plus que jeu de couleur, de lumière et de musique, d'un «théâtre automate», d'un théâtre de machines. Lorsque le théâtre convoque la figure de l'automate, celle-ci dépasse bien souvent le cadre de la théorie de l'acteur pour s'appliquer au théâtre dans son ensemble.

C'est ainsi que pour les avant-gardes des années 1920, la référence à l'automate devient un modèle d'organisation plastique et scénographique. L'un des exemples les plus célèbres de théâtre automate de cette période est *Feu d'artifice* de Giacomo Balla, présenté en 1917 dans le cadre des Ballets russes à Rome: la représentation consiste en projections de lumières sur des formes, avec des changements

toutes les cinq secondes, en correspondance avec la musique, grâce à l'utilisation d'un clavier de commandes conçu pour l'occasion. Dans plusieurs spectacles, parfois demeurés à l'état de projets, le comédien disparaît de la scène: c'est le cas du *Cabinet des figures* de Schlemmer en 1923, du projet d'El Lissitzky pour *Victoire sur le soleil* la même année, ou encore des projets de marionnettes de Lothar Schreyer au Bauhaus⁶. Vilmos Huszár, lui, élabore un projet de Spectacle plastique entre 1920 et 1921 qui se présente comme un théâtre mécanique entièrement automatisé. Le spectacle devait s'achever avec l'épuisement de toutes ses possibilités combinatoires.

Pourtant, dans les projets de théâtre automate des années 1920, la disparition de l'acteur ne signifie pas toujours disparition de l'homme. La présence de ce dernier sur scène n'a alors qu'une seule raison: activer le mécanisme, montrer les rouages, la cause première. Ainsi El Lissitzky prévoyait de placer au centre de l'appareil qu'il imagine pour *Victoire sur le soleil* un artiste –qui n'est pas considéré comme un comédien– chargé de manipuler les différents éléments du dispositif.

Dans ces pièces pour machines, l'un des éléments essentiels est l'affirmation du mouvement. En ce sens, les hommes de théâtre qui cherchent à élaborer un théâtre automate, souvent proche d'un théâtre abstrait, ne cherchent pas à évacuer l'acteur pour en finir avec le vivant. Au contraire, ils sont les héritiers de cette pensée selon laquelle le mouvement signifie la vie. C'est pourquoi les périodes historiques qui se sont intéressées à l'automate au théâtre (époque baroque et années 1920 en tête) sont aussi celles qui ont fait du mouvement de la scène un principe esthétique.

Aujourd'hui, le mouvement demeure une question cruciale pour les acteurs virtuels, avatars contemporains de l'automate, dans une sorte de renversement du dispositif: l'acteur ne s'approche plus de l'automate en fuyant sa propre organicité, mais insuffle sa chair aux personnages de synthèse, grâce aux procédés de capture du mouvement, pour les «animer», pour semer le trouble sur leur nature, entre artifice et réalisme.

6 Sur ces projets, et sur le théâtre abstrait, cf. Michaud Eric « "Des hommes sans égoïsme", marionnettes au Bauhaus », in *Puck*, n° 1, 1988, pp. 60-67 et Bablet Denis, *Les révolutions scéniques du XX^e siècle*, Paris: Société internationale d'art, 1975.

« Le comédien aussi est une machine. Prenez le problème de la mémoire, chez le comédien, c'est une prouesse technique. Ingurgiter un texte qui n'est pas de soi, et s'agiter avec, ce n'est pas naturel. C'est technique. Et comment, après cet apprentissage machinique, peut-on être capable de se dire : cette restitution est vivante ou ne l'est pas. Est-ce qu'un bon comédien est vivant ou pas ? C'est aussi compliqué qu'un test de Turing. »

Jean-François Peyret, cit. in Michel Valmer, « Entretien avec Jean-François Peyret », in *Alliage*, n°47, 2001 (publié sur www.tribunes.com/tribune/alliage/47/Peyret_47.htm).

B) je , tu , il machine
(conseil : ne pas
utiliser le verbe être)

Jean-Luc Godard, *Moi Je*, janvier 1973, p. 10. Page reproduite dans l'article de Michael Temple (p. 231), « Inventer un film. Présentation de *Moi Je* », in Nicole Brenez (dir.), *Jean-Luc Godard-Documents*, Paris, Éditions du centre Pompidou, 2006, pp. 189-245.

L'acteur interfacé

L'histoire du théâtre et de l'automate connaît à l'heure des *digital performances* de nouveaux rebondissements : en devenant l'interface entre le plateau et la scène numérique, entre le monde physique et l'univers virtuel, l'acteur ne risque-t-il pas de se transformer en instrument de la machine ? L'ordinateur, cet automate, aurait la faculté de se transformer en marionnettiste de l'acteur, niant toute autonomie, voire tout caractère ontologique, à l'acteur. Faire de l'humain la marionnette de la machine, tel pourrait être le propos de ce théâtre. Plusieurs performances, dont celles de Marcel.Í Antúnez ou Stelarc, ou encore les *automatic theatre performances* des Hollandais Arthur Elsenaar et Remko Scha, tendent à accréditer ce phénomène : le corps y est manipulé soit par des spectateurs connectés à distance, soit par des flux de données issus d'internet, convertis en signal électrique. Le dispositif de Stelarc est constitué d'influx électriques qui stimulent directement les muscles. Stelarc ne contrôle plus son propre corps. Ce dernier est devenu un « corps involontaire »⁷. Les expériences de ce type remontent au XIX^e siècle, avec Duchenne de Boulogne, médecin considéré comme le fondateur de la neurologie. En plaçant les deux rhéophores (fils métalliques conducteurs) d'un appareil d'induction ou d'une pile sur la peau bien humectée, le médecin stimule un seul faisceau musculaire à la fois, sans douleur pour le patient. Par ce procédé, Duchenne de Boulogne souhaite repérer les muscles expressifs. En 1862, il publie un ouvrage accompagné de photographies, *Mécanisme de la physionomie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*⁸. Ces photographies composent une « orthographe de la physionomie en mouvement », destinée à l'usage des peintres et des sculpteurs.

7 « Involuntary Body » est une expression qui revient fréquemment dans les titres des performances de Stelarc à partir de 1995. Par exemple : *Parasite - Event for Invaded and Involuntary Body*. Voir également Stelarc, « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphies pour corps, robots et fantômes », in *Anomalie digital_arts*, « *Digital Performance* », n°2, janv. 2002, pp. 62-73.

8 Duchenne de Boulogne Guillaume Benjamin Armand, *Mécanisme de la physionomie humaine ou analyse électrophysiologique de l'expression des passions*, Paris : Renouard, 1862.

« Il faudrait peut-être écartier entièrement l'être vivant de la scène. Il n'est pas dit qu'on ne retournerait pas ainsi vers un art de siècles très anciens, dont les masques des tragiques grecs portent peut-être les dernières traces. Sera-ce un jour l'emploi de la sculpture, au sujet de laquelle on commence à se poser d'assez étranges questions ? L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques ou un être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie ? Je ne sais ; mais l'absence de l'homme me semble indispensable. »

Maeterlinck Maurice, « Menus propos, le théâtre », 1890, in *Œuvres 1, Le Réveil de l'âme. Poésie et essais*, choix de textes établi et commenté par Paul Gorceix, Paris : Complexe, 1999, p. 462. Ce texte est également connu sous le titre *Un théâtre d'androïdes*.

Si ces spectacles ont parfois défrayé la chronique parce qu'ils mettaient en scène l'aliénation du corps de l'acteur vis-à-vis de la machine, parfois avec une certaine violence, les liens entre l'acteur et la machine sont plus pacifiques mais tout aussi complexes : bien souvent, dans les *digital performances*, on ne sait plus qui dirige qui, de l'homme ou de la machine. En effet, si certains gestes permettent de contrôler la machine, en retour celle-ci impose cette gestuelle : d'autres mouvements ne seraient pas interprétables par le système.

Cherchant à transformer le corps en une interface qui rende le comédien capable de dialoguer avec la machine, les dispositifs élaborés ont néanmoins pour point commun de replacer le corps de l'acteur au centre de la représentation théâtrale. Le corps devient ce lieu du passage entre réel et virtuel, entre la scène et l'environnement numérique. C'est en ce sens que l'on peut parler d'« acteur interfacé ».

Pour ma part je proposerais le terme de « subjectile » pour désigner le corps de l'acteur confronté à des interfaces numériques. Sa racine latine, *subjectus*, désigne la surface servant de support. Cette proposition vient d'un texte de Derrida, « Forcener le subjectile »⁹, à propos des dessins d'Antonin Artaud et des textes qui les accompagnent. À propos du papier sur lequel il dessine, Artaud emploie à plusieurs reprises le terme subjectile, en précisant en particulier que celui-ci le trahit. Derrida, à partir de l'emploi qu'en fait Artaud, s'interroge sur la part du sujet qui demeurerait dans le subjectile. Le rapprochement qui s'opère entre *subjectus* et *subjectum*, entre subjectile et sujet, me semble opératoire pour désigner ce corps interfacé, ce corps ambigu aux prises avec les machines, à l'image du manipulateur qui se confond ou non avec l'objet qu'il anime. Ce concept peut être transposé à la voix de l'acteur, véritable subjectile qui se prête à toutes les manipulations en temps réel. Quoi de plus « automatisant » pour un acteur que d'être doté d'une voix de synthèse, comme on a pu le voir dans plusieurs spectacles récents (*DTC, Imbrications...*) ?

Que ce soit pour la voix ou le corps, le comédien est un subjectile qui permet de récupérer des données physiologiques qui viennent nourrir les machines. Il est le support de leur performance. Ces données physiologiques qui deviennent données numériques transforment les objets numériques des théâtres virtuels : elles sont le grain des digital performances, tel que décrit par Roland Barthes : « Le « grain », c'est le corps dans la voix qui chante, dans la main qui écrit, dans le membre qui exécute. »¹⁰



9 Derrida Jacques, « Forcener le subjectile », in Thévenin Paule et Derrida Jacques, *Antonin Artaud. Portrait et dessins*, Paris : Gallimard, 1986, pp. 55-108.
10 Barthes Roland, « Le grain de la voix », 1972, in *Œuvres complètes*, Tome II, 1966-1973, Paris : Le Seuil, 1994, p. 1 441.

Zaven Paré,
Le pied célibataire, 2005
Métal, fibre de verre et bois,
Rio de Janeiro, 2005
© Zaven Paré,
courtesy de l'artiste

À lire

Ouvrages

- Collectifs, *Le Robot, la bête et l'homme*. Textes des conférences et des entretiens organisés par les Rencontres internationales de Genève, 1965, avec le concours de l'Unesco, éditions de la Baconnière, 1966
- Isaac Asimov, *Le cycle des robots*, Paris, J'ai lu, 2004
- Jean-Claude Beaune, *L'automate et ses mobiles*, Paris, Flammarion, 1980
- Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains*, Paris, Hachette, 2008
- Rodney A. Brooks, *Flesh and Machines: How Robots Will Change Us*, Pantheon Books, 2002
- Stéphane Calvo, *Les robots de Pierre Cornette de Saint-Cyr*, Paris, Éditions du Chêne, 2008
- Benjamin Coriat, *L'atelier et le robot*, Paris, Christian Bourgois, 1994
- René Descartes, *Traité de l'homme. Œuvres philosophique*, Paris, Bordsas, Classiques Garnier, 1998
- Ken Goldberg (sous la direction de), *The Robot in The Garden. Telerobotics and Telepistemology in The Age of The Internet*, Cambridge, MA / Londres, MIT Press, 2001
- Teruhisa Kitahara, *Robots: Spaceships & Other Tin Toys*, Cologne, Taschen, 2006
- Arthur Koestler, *Le lotus et le robot*, Paris, Calmann-Lévy, 1961
- Ray Kurzweil, *The Age of Intelligent Machines*, Cambridge, MA, MIT Press, 1990 (consultable sur <http://www.kurzweilai.net>)
- Ray Kurzweil, *Humanité 2.0. La bible du changement*, Paris, M21 Éditions, 2007
- Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils, 2009
- Paul Idatte, *Clés pour la cybernétique*, Paris, Seghers, 1969
- Villiers de L'Isle-Adam, *L'Eve future*, Paris, Garnier-Flammarion, n°704, 1992
- Damien Lagauzère, *Robot: de l'homme artificiel à l'homme synchronique ?*, Paris, L'Harmattan, 2008
- Julien Offray de La Mettrie, *L'homme - machine*, Paris, Mille et une nuits, n° 275, 2000
- Julien Offray de La Mettrie, *L'homme plus que machine*, Paris, Éditions Payot & Rivage, n° 442, 2004
- Chantal Leguay, *Les robots: Une histoire de la robotique*, Paris, Éditions IMHO, 2005
- Gottfried Wilhelm Leibniz, *Principes de la Nature et de la Grâce, Monadologie et autres textes*, Paris, Garnier-Flammarion, 1996

Revue

- Kazuhito Yokoi, « Hommes et machines doivent apprendre à se comprendre » supplément de *Courrier international*, du 13 au 19 novembre 2008

Sites internet et blogs

- www.automatesintelligents.com
- <http://automatesintelligent.blog.lemonde.fr/category/robotique>
- www.cnrs.fr/presse/journal/ (journal du CNRS)
Les robots sont sur tous les fronts de Matthieu Ravaut
L'incroyable succès du robot peintre de Kheira Bettayeb
Kineo CAM. Ça roule pour les robots de Jean-François Hait
- www.robotblog.fr
- www.getrobo.com/getrobo/us_robots
- <http://blog.elektramontreal.ca/index.php?categories/25-Robotique>
- <http://lifestyle.generationmp3.com/tag/robotique>
- www.internetactu.net/2007/10/10/demain-les-mondes-virtuels-511-vers-les-agents-intelligents

