

Yannick Bressan

## Le e-théâtre au travers un exemple concret: *Côté noir/Côté blanc*

*Côté noir/Côté blanc*<sup>1</sup>. UN RÉCIT INITIATIQUE.

Cette expérience théâtrale interactive, exclusivement présentée sur Internet, fut conçue par le groupe de recherche et de création sur le spectacle vivant et Internet, e-toile. Cécile Huet en est l'auteur et metteur en scène, Yannick Bressan conçut la création électronique, Catherine Tartarin joua le rôle de l'unique personnage «de chair et de sang» de la représentation. Ce spectacle a-typique, puisque écrit, conçu et réalisé exclusivement pour être vu (à heure fixe) sur Internet, a été présenté à la Cité des sciences de la Villette à Paris du 23 au 29 septembre 2002 dans le cadre de «Villette numérique».

Il fut créé et, là aussi bien-sur, uniquement visible sur Internet, près d'un an plus tôt, en novembre 2001. Les «streaming», envois vidéo sur le web, étaient réalisés à heures fixes depuis La Filature, Scène nationale de Mulhouse.

Nous allons présenter, dans un premier temps de cette réflexion, les détails de cette création mêlant étroitement, et parfois de façon troublante, numérique et vivant.

Dans un second temps nous nous poserons la question de l'utilisation, dans cette création, de l'interactivité et de ses enjeux pour la conception d'un récit théâtral.

---

<sup>1</sup> Aussi appelé par e-toile: CN/CB.

Nous concluons en nous demandant si les enjeux de *Côté noir/Côté blanc* ne sont pas «simplement» le réinvestissement des codes spectaculaires sur Internet.

**a) La page web comme «espace partagé»**

Je me souviens de la première fois où j'ai entendu parler de la radio. C'était dans les entrefilets ironiques relatant qu'un véritable ouragan radiophonique était en train de dévaster l'Amérique. On avait pourtant l'impression que cet événement n'était pas simplement une mode, mais aussi quelque chose de vraiment moderne (Brecht 1976: p. 127).

Bertolt Brecht écrit ainsi de la radio au début du XX<sup>e</sup> siècle. Il est amusant de remplacer le mot «radio», par un autre, qui nous intéresse plus particulièrement ici:

Je me souviens de la première fois où j'ai entendu parler d'[Internet]. C'était dans les entrefilets ironiques relatant qu'un véritable ouragan [technologique] était en train de dévaster l'Amérique. On avait pourtant l'impression que cet événement n'était pas simplement une mode, mais aussi quelque chose de vraiment moderne [texte de Brecht revu par nous].

Depuis l'ouverture d'Internet au grand public à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, nous sommes passés du simple effet de mode à un rejet de l'outil pour arriver aujourd'hui, tout doucement, à une appropriation plus sereine. A ses débuts, Internet est apparu comme l'apôtre d'un nouveau monde «multi-communiquant» et transparent. Il s'est ensuite transformé en créature de mensonges, de dangers et de spéculations, avant d'évoluer de façon plus cohérente et moins excessive. En ce qui nous concerne, nous préférons rejoindre la pensée de Brecht et son regard sur les nouvelles technologies de son temps. Comme il se posait la question de concevoir des formes artistiques pour la radio, utilisant la technique de la radio en tant que moyen de communication (émission-transmission-réception), nous avons cherché, avec e-toile, durant plus de quatre ans à mettre en place un espace de création de formes conçues pour Internet, à partir de sa spécificité technique. Sans nous réclamer, bien évidemment, de filiation «brechtienne», il est intéressant de noter les similitudes dans nos recherches et approches respectives, quasiment un siècle plus tard. Nous n'inventons rien, nous adaptons le questionnement de la représentation à un nouvel outil, un nouvel espace de création. C'est bien là que se situe le point aveugle d'Internet, tel que e-toile l'a utilisé. Il est à la fois question d'outil et d'espace de création. C'est ce particularisme de l'outil Internet qui va

nous permettre, au regard de l'expérience *CN/CB*, de poser la question de la littérature numérique à l'aune d'une représentation théâtrale adaptée à Internet.

Expliquons-nous plus précisément: considérer Internet comme un outil, tel qu'e-toile l'utilise dans ses créations, c'est lui donner une part importante dans la construction dramaturgique. Du point de vue de l'émission, de la transmission et de la réception, il fait appel aux spécificités du réseau web et de l'outil informatique. La page web permet l'utilisation d'images, de vidéo, de sons, de textes, de liens hypertextes à partir desquels la lecture de la création proposée se fait à plusieurs entrées. L'espace de création est cette page web, accessible aux internautes, avec laquelle ils entretiennent une relation intime, de l'ordre de celle qui relie le lecteur à son livre. L'internaute est seul devant son écran, l'équipe de réalisation artistique est seule dans le studio de réalisation, dans le cas de spectacles conçus exclusivement pour le web.

Finalement, de quoi s'agit-il? D'une scène sans en être une, avec des acteurs présents sans être là, avec des spectateurs ailleurs, les internautes. «Imaginons une scène à distance, qui [...] s'adresserait à nous depuis l'*ailleurs*, un *ailleurs* physique autant que symbolique» (Huet 2001: p. 89). Cette rupture spatiale et temporelle que mettent en exergue les nouvelles technologies ne sont ni plus, ni moins, que les composantes exacerbées, par l'outil Internet, de la représentation théâtrale.

## **b) Concrètement**

A la différence de toutes les autres créations interactives théâtrales et chorégraphiques d'e-toile, *CN/CB* n'a pas pu, pour des raisons techniques, être réalisé en direct. Chacune des expériences « envoyées » sur Internet était issue d'une captation vidéo réalisée trente minutes avant que l'expérience soit accessible au public d'internautes.

Sans retoucher en aucune façon la prise de vue sur le jeu de la comédienne, les techniciens d'e-toile ajustaient les actions de jeu de la comédienne avec les éléments intervenant sur la page web. Ainsi, par exemple, lorsque la comédienne intimait l'ordre aux internautes de «cliquez tous sur le bouton rouge !», un point rouge apparaissait simultanément sur la page web. Ce point rouge ou divers autres éléments apparaissant, offraient à l'internaute des possibilités d'interaction avec le spectacle. Nous étudierons ces systèmes et ce choix d'interaction plus tard dans cette réflexion. Cette opération ne fut, malheureusement et contrairement aux souhaits premiers des

concepteurs du spectacle, Cécile Huet et Yannick Bressan, pas réalisable, à ce moment-là, en temps réel, comme pour les autres créations d'e-toile. Et ce pour des raisons techniques de synchronisation entre l'envoi du flux vidéo filmé et les éléments de la page web. Chaque ordinateur d'internaute connecté au spectacle ayant ses caractéristiques de puissance personnelle, le risque était qu'il y ait un décalage entre le jeu de la comédienne et les éléments programmés de la page web. Cette différence dans les capacités techniques de recevoir un même spectacle est, néanmoins, fort intéressante car elle souligne implicitement les problèmes de l'analyse cognitive de la représentation; chaque sujet ayant ses aptitudes propres à la réception.

Pour revenir à la création de *Côté noir/Côté blanc*, il est tout de même important de noter que ces contraintes techniques n'enlevèrent aucun intérêt aux questions posées et aux éléments de réponses dégagés puisque le direct n'était pas ici en question. Il s'agissait plutôt d'interroger l'espace de la page web en tant que lieu scénique, ainsi que le récit interactif.

Le personnage principal de *Côté noir/Côté blanc* était joué par une comédienne. Les autres personnages étaient des éléments de la page web. Concrètement, à quoi assista l'internaute qui se connecta au jour et à l'heure de l'expérience *Côté noir/Côté blanc*?

Un personnage de chair et de sang se retrouvait dans un univers double, clairement évoqué par le titre du spectacle, pris à parti par des éléments composant la page web (barre d'outil, de statut, etc.) et des éléments de sa réalité physique tels des cadres de bois ou divers accessoires comme un nez rouge ou des dés. L'esprit de l'internaute se cristallisait dans ce personnage égaré joué pour la création du spectacle par la comédienne Catherine Tartarin (comédienne issue du Théâtre national de Strasbourg).

La page Internet, entièrement noire, mis à part le navigateur gris-clair, comportait une «ouverture» sur une fenêtre vidéo. Cette fenêtre vidéo ne se contentait pas, bien entendu, de diffuser la comédienne et son jeu. La vidéo et son support, la page web, s'interpénétraient, se répondaient, se bouscuaient. Lorsque, par exemple, la barre de tâche, dans le haut de la fenêtre Internet, interpellait le vivant, un haut-parleur descendait de la barre en question et une voix s'adressait à la comédienne (au vivant). Celle-ci répondait et s'ensuivait alors une discussion étrange entre un être vivant et un espace virtuel qui l'entourait.

Dans la progression de la pièce, le personnage incarné par la comédienne allait rencontrer nombre d'autres «créatures étranges» qui allaient lui donner la réplique. L'internaute serait amené à faire des

choix et à répondre (ou pas) à des injonctions du personnage incarné sur la scène-web. Dans un premier temps, et pour commencer l'étude de cette création, il est intéressant de noter que le rôle principal se nomme «le fantôme». C'est certainement là, dans ce personnage, que se trouve une des clefs de cette création et, probablement, d'une partie du théâtral mais aussi, probablement, de l'incursion du numérique au sein du littéraire et *vice versa*. Le fantôme au théâtre est comme le révélateur «de quelque parole secrète chargée d'un savoir que seul [il] nous livrerait» (Borie 1997: p. 9).

Ce personnage troublant semble en quête de lui-même. Il est, de par son double statut réel/virtuel, l'étrange, la «non-incarnation» de nos angoisses face à l'écran qui ici fait office de scène. Il est là, sous nos yeux et pourtant, il figure l'absence de l'autre. L'écran de l'outil Internet utilisé ici renforce cette idée majeure, au sein de l'espace-temps théâtral «en jeu», d'une absence figurée. En effet, l'internaute face à son écran est seul, et c'est seul qu'il vit cette expérience. Son statut de spectateur actant n'est pas clair, les frontières s'effritent entre sa place de regardeur et les choix d'actes qui lui sont proposés par un être de chair et de sang «virtuellement présent». Il n'est clairement pas un observateur mais un participant. Cette relation physique au spectacle est déterminante pour la compréhension de la dimension théâtrale. Le monde de la physique quantique nous donne une piste, à ce sujet, avec le *principe d'incertitude* d'Heisenberg qui réfute les observateurs au profit des participants<sup>2</sup>. Ici dans l'expérience *CN/CB*, l'acte du spectateur sur le spectacle est clair, tangible, déterminant.

Le fantôme de *Côté noir/Côté blanc* est la «figure par excellence de la présence de l'invisible» (Borie 1997: p. 9). Là, dans *Côté noir/Côté blanc*, il n'y a à-priori pas d'incarnation. Le mouvement de va et vient du théâtre, incarnation / désincarnation semble, dans cette création, résolument du côté de la désincarnation, du côté de l'autre monde, du côté de l'impalpable, de l'image dans une petite boîte (l'écran de l'ordinateur). Le «non actuel» apparaît comme le seul temps spectaculaire en vigueur.

Non actuel, certes, dans le temps de la réception du jeu (temps écoulé entre l'acte réalisé et l'acte représenté). Non actuel, de plus, dans le temps de jeu et la situation du jeu (une page web). Le temps du jeu est en effet éclaté. Seul semble, bien entendu, actuel la présentation de la

---

<sup>2</sup> «Nous n'observons pas le monde physique [qui nous entoure], nous y participons» (Talbot 1984: p. 169).

comédienne<sup>3</sup> lors de sa réalisation de l'acte dramatique (à la différence de la représentation).

La représentation du vivant qu'offre la fenêtre vidéo sur la page Internet retransmettant l'expérience présente un être en action, «le fantôme», égaré dans un espace de double réalité: la scène, celle qui est jouée dans un espace réel avec la comédienne entourée d'une machinerie théâtrale classique de cordes et de cadres de bois, et les événements extérieurs à l'espace réel (actions/réactions de l'univers de la page web) telles des zones «clicquables», liens hypertextes, etc.

Ces événements extérieurs, virtuels car non présents dans le temps de jeu de l'actrice lors de l'enregistrement vidéo, étaient malgré tout déterminants. La comédienne se devait de tenir compte de leur «absence» et de jouer avec ces «créatures virtuelles» (liens hypertextes, barre d'outil et barre de statut prenant la parole grâce à un porte-voix...) qui lui donnaient la réplique... plus tard, ailleurs.

Tous les éléments interactifs, ou simplement de personnalisation de la page web, n'étaient pas représentés sur scène durant le temps du jeu mais la comédienne avait des directions de temps et d'espace pour que, dès que la vidéo serait placée dans la page Internet, ses mouvements de têtes et autres agissements semblent répondre et suivre très précisément les actions du monde virtuel. La page web et sa «personnalité» étaient alors le creuset de l'émotion et des interrogations du vivant de la comédienne. Cette idée était renforcée par le fait que le texte dramatique envisageait, dès l'écriture de la pièce donc, ces éléments virtuels comme des protagonistes à part entière.

Ici, nous pouvions parfois avoir l'impression étrange que «le corps s'insère dans le virtuel comme par effraction» (Quéau 1996: p. 13). C'est, en effet, un sentiment de déchirement entre deux espaces mis en présence que procure l'incursion du vivant (la comédienne) au sein d'un ailleurs caractérisé (Internet). La page web, deviendrait-elle donc, dans le cas de cette création, un «espace partagé», espace d'une rencontre, d'actions, d'interactions entre deux mondes? Le lieu où le virtuel et le réel, deux univers diamétralement opposés<sup>4</sup>, s'associent et créent ensemble un «tiers-univers» avec ses codes de représentation particuliers. N'est-ce pas là une définition assez juste du théâtral?

Les ombres et les tensions entre matériel et immatériel, visible et invisible sous-tendent nombre d'interrogations au théâtre.

---

<sup>3</sup> Pour relativiser cette idée, nous pouvons noter, avec l'aide du «cône renversé» de Bergson, que l'espace-temps d'existence du comédien, tout comme celui des spectateurs, dépend du point de vue du sujet.

<sup>4</sup> Voir Deleuze, Parnet 1996.

Nous retrouvons dans ce travail, comme chez Lepage ou de nombreux autres créateurs, la même inquiétude plus ou moins marquée, la même conscience que nous pouvons résumer par la phrase d'Eliphas Lévi cité par Régis Debray: «Il n'y a qu'un dogme en magie: le visible est la manifestation de l'invisible» (Debray 1997: p. 43) Bien entendu, dans notre réflexion présente, la magie est le théâtre. Dans *Côté noir/Côté blanc* l'invisible est au cœur même de la création. La comédienne doit, nous l'avons vu, avoir sans cesse conscience de cette part invisible de l'action. C'est avec cet invisible qu'elle joue ; il est son partenaire de travail. Lui donner du crédit dans son «tour de jeu», c'est le rendre plus présent lors de la réalisation finale («montage» de la vidéo dans la page web). C'est bien de cela dont nous parle ce spectacle. Il nous raconte les limites, parfois floues, entre la présence et l'absence. L'outil Internet, ainsi utilisé, renforce ce propos et élargit cette question des lisières entre l'actuel et le virtuel, l'ici / maintenant du théâtre, de la lecture et l'«ailleurs / plus tard» possible grâce à la technologie.

**c) De l'interactivité nécessaire? Je clique donc je suis!**

*Côté noir/Côté blanc* est une expérience qui, dans son développement dramaturgique, propose au spectateur d'interagir avec le spectacle. Nous l'avons vu précédemment avec l'exemple du «point rouge».

Avant d'analyser l'interactivité utilisée dans *Côté noir/Côté blanc* nous nous attacherons à proposer une définition générale de la notion «d'interactivité». Cette définition générale se subdivise elle-même en quatre sous-définitions (Morelli 2000: p. 84-87). Ces quatre modes fonctionnent par dichotomie:

- Interactivité simulée – réelle.
- Interactivité fonctionnelle – intentionnelle.
- Interactivité autonome – hétéronome.
- Interactivité exogène – endogène.

La définition générale de l'interactivité appliquée à l'outil informatique qui nous semble, tout en étant succincte, pertinente est : l'utilisation d'un programme informatique faisant appel à l'intervention d'un utilisateur humain. L'interactivité ne se satisfait donc pas d'une observation passive mais exige une «prise en main» de l'homme et donc un choix, une prise de position active.

Elle entre donc directement en contradiction avec la notion traditionnelle du spectacle et avec la distance physique que celui-ci

entretient entre la scène et le spectateur. L'interactivité joue un rôle de partenaire à travers les supports numériques.

Pour revenir plus spécifiquement à l'interactivité de *CN/CB*, elle est, pour reprendre les modèles des quatre modes dichotomiques vus ci-dessus:

- **Simulée:** Le spectateur-net interagit avec le programme de l'expérience. L'interactivité se situe dans un contexte déjà prévu à l'avance par les créateurs de *CN/CB* et s'inscrit dans la narration de type récit interactif.
- **Fonctionnelle:** Le spectateur-net a la liberté de manipuler l'œuvre moyennant les fonctionnalités proposées (sélection de liens hyper-texte, de zones «cliquables») afin de se diriger vers un document, une autre page web du spectacle. Ces multiples fonctions proposées ponctuellement par le spectacle sont autant de liens vers ces organes périphériques du récit.
- **Endogène:** l'interactivité est strictement interne au programme.
- **Hétéronome:** l'interaction de *CN/CB* et de l'internaute est confinée dans des lois qui sont définies une fois pour toutes. Les lois du changement restent fixes. C'est un récit initiatique dans lequel le spectateur-net choisit son chemin lorsqu'il en a la possibilité mais les chemins sont «pré-écrits».

Cette interactivité était pour chacun unique et indépendante du choix des autres. Le spectateur-net qui choisissait de cliquer sur un élément du spectacle, lorsque cela lui était proposé, perdait le contact avec le « réel » de la comédienne visible dans la fenêtre vidéo et se retrouvait face à une autre page web périphérique au spectacle. Pendant ce temps, la comédienne continuait à livrer son texte et à vivre ses aventures prévues dans la trame première de la pièce. L'internaute ayant cliqué perdait cette continuité de l'action mais pouvait s'enrichir d'éléments annexes à l'expérience avant d'y revenir. Lors de l'entracte une question était posée au cyber-spectateur. Il pouvait y répondre en cliquant sur le dessin d'une enveloppe devenue rouge. Chaque internaute connecté choisissait son chemin. Le choix par le « clic » de l'un ne déterminait pas ce que les autres verraient. Chacun était indépendant. Chacun donc se frayait son propre chemin et donc sa propre lecture de l'œuvre.



Il importe, ici particulièrement, de souligner l'importance pour le cyber-spectateur, dans CN/CB<sup>5</sup>, de l'interactivité. Pourquoi ce désir d'interaction dans un projet comme celui-ci qui pouvait, aussi, simplement se *lire*, comme un livre numérique?

### **Conclusion: simuler? Être autrement?**

Ce désir d'interactivité avec l'œuvre nous semble avoir une explication, qui pour le cas de l'utilisation de l'outil réseau est fort troublante. Nous approcherons de notre conclusion par cette réflexion

Jean Dubuffet, artiste majeur d'après la seconde guerre mondiale a probablement pressenti l'évolution de notre société lorsqu'il a dit «*Il n'y aura plus de regardeur dans ma cité, plus rien que des acteurs*».

Ce à quoi il nous semble possible de répondre:

«L'art vivant ne s'offrirait plus à la seule contemplation passive du spectateur mais viserait à déclencher chez celui-ci une reconnaissance plus viscérale de l'esthétique propre au corps en mouvement» (Norman 1996: p. 94).

On pourrait penser à priori le contraire, que saturés d'images nous sommes dans une société de regardeurs, voire de voyeurs, mais passifs, cantonnés derrière un écran. Pourtant, si l'on y regarde de plus près, on se range très vite du côté de la phrase de Dubuffet. Il faut se sentir vivant : interagir est nécessaire. L'interaction serait l'action nécessaire qui nous démontre notre existence, le «*prière de toucher*» de Marcel Duchamp. «*Prière de toucher*»; n'est-ce pas une réaction contre les prémisses de la société de fantasmes dans laquelle nous vivons aujourd'hui? N'est-ce pas une réaction à cette carence de palpable, dans une société de l'intangible, de l'à-côté?

*Côté noir/Côté blanc* permet à l'internaute de «faire» son propre chemin dans la dramaturgie. L'interactivité est outil qui transforme la relation de l'internaute à la barrière de l'écran. Il n'est plus passif, il est en attente de ce qui va arriver. Il est actif. Pour aller où?

Le sujet participant recrée ses codes d'existence au sein d'un monde numérique. Être au théâtre c'est toujours, d'une certaine façon, interagir; par l'adhésion et la conscience le théâtral est lieu d'interaction. E-toile à réinvesti ces codes (et d'une certaine façon les a mis en évidence) en utilisant l'interactivité dans la création numérique

---

<sup>5</sup> Il en est de même pour toute œuvre artistique numérique (littéraire ou théâtrale). Nous avons, au cours de nos expériences, constaté que le désir d'interaction avec l'œuvre numérique est très souvent présent sans quoi l'œuvre semble, pour le public (ou le lecteur) amputée.

Yannick Bressan

théâtrale *Côté noir/Côté blanc*. Cet exemple de e-théâtre pose avec force les codes majeurs en vigueur au sein du «théâtral numérique». Mais c'est aussi les jeux et les enjeux du «théâtral classique» qui sont mis en exergue ici, avec l'aide du «révélateur numérique».

Yannick Bressan\*  
(Université de Strasbourg)

---

\* Yannick Bressan Feuerstein est metteur en scène, enseignant à l'Université de Strasbourg et Doctorant à Paris 3/CNRS.

## Bibliographie

BORIE, M., *Le Fantôme ou Le théâtre qui doute*, Arles: Actes sud, 1997.

BRECHT, B., «Théorie de la radio, 1927-1932», in *Sur le cinéma, précédé des extraits des carnets sur l'art ancien et l'art nouveau, sur la critique, la théorie de la radio*, Paris: Ed. L'Arche, 1976.

DEBRAY, R., *Vie et mort de l'image*, Paris: Gallimard, 1997.

DELEUZE, G., PARNET, C., «L'actuel et le virtuel», in *Dialogues*, Paris: Flammarion, 1996.

HUET, C., *Faust I et II, quel théâtre, pour quel monde?*, Mémoire de DEA sous la direction de Marie-Madeleine Mervant-Roux et Jean-François Peyret, Université Paris III, 2000.

MORELLI, P., *Multimédia et création, contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*, Thèse sous la direction de M. Noël Nel, Université de Metz, U.F.R. Sciences Humaines et Arts, 2000.

NORMAN, S.J., «Nouvelles scénographies du regard ou scénographie du nouveau regard», in Debray Régis (coordonné par), *Cahier de médiologie 1, La querelle du spectacle*, Paris: Gallimard, 1996.

QUEAU, PH., «Corps virtuels. Croire ou voir», in *PUCK*, n. 9, Editions Institut international de la marionnette, 1996.