

L'EMPLOI DES NOUVEAUX MÉDIAS DANS LA MISE EN SCÈNE DE LA TRAGÉDIE GRECQUE (A)POLLONIA DE KRZYSZTOF WARLIKOWSKI DE LA CITÉ À L'ÉCRAN

Angeliki POULOU¹

Résumé: L'emploi des nouveaux médias dans la mise en scène de la tragédie grecque constitue une pratique exceptionnelle d'approcher la tradition théâtrale. Pourtant, elle soulève des questions par rapport aux conventions du théâtre grec antique et aux notions marquantes de son identité: la cité, la communauté, la mimesis. À cette fin, on examine (A) *pollonia*, spectacle créé par Krzysztof Warlikowski, présenté durant l'été 2009 au Festival d'Avignon. Bouleversé par l'histoire de son pays, Warlikowski entrelace des histoires empruntées à la tragédie antique (*L'Orestie* d'Eschyle, *Alceste* et *Iphigénie en Aulide* d'Euripide) et à la littérature d'aujourd'hui (*Les Bienveillantes* de Jonathan Littell & une pièce inédite de Hanna Krall). On verra comment Warlikowski exploite la vidéo en direct et la technologie du son à force de dynamiser la tragédie grecque au présent et faire montrer la cité contemporaine, voir la *cité écran*.

Mots-clés : performance digitale; tragédie grecque; (A)*pollonia*.

Resumo: O uso de novas mídias na encenação da tragédia grega é uma prática excepcional para abordar a tradição teatral. No entanto, levanta questões em relação às convenções do teatro grego antigo e noções marcantes de sua identidade: a cidade, a comunidade, a mimesis. Para este fim, examinamos (A) *pollonia*, espetáculo criado por Krzysztof Warlikowski, apresentado no verão de 2009 no Festival de Avignon. Perturbado pela história de seu país, Warlikowski entrelaça histórias emprestadas de tragédia antiga (*Orestia*, de Ésquilo, *Alceste* e *Ifigênia em Áulis*, de Eurípides) e da literatura contemporânea (*Les Bienveillantes*, de Jonathan Littell & uma peça inédita de Hanna Krall). Vamos ver como Warlikowski explora o vídeo ao vivo e a tecnologia de som com o intuito de dinamizar a tragédia grega no presente e mostrar a cidade contemporânea, ver a *cidade tela*.

Palavras-chave: performance digital; tragédia grega; (A) *pollonia*.

I. LA CITÉ EN QUESTION

Un premier a priori culturel concernant le théâtre grec est partagé par tous les metteurs en scène contemporains: l'Athènes démocratique du V^e siècle, pour eux, est, une communauté idéale soudée autour de son Assemblée, de la religion et de sa culture. Le théâtre aurait été la manifestation de cette cohésion sociale ainsi que d'une capacité d'autocritique et d'autoreflexion. Les metteurs en scène contemporaines veulent montrer

¹ Angeliki Poulou est doctorante en études théâtrales à l'université de Paris 3 (École Doctorale Arts et Médias) & à l'Université Nationale et Capodistrienne d'Athènes (département des études théâtrales). Elle est en train d'achever une cotutelle de thèse sur l'utilisation des nouveaux médias dans les mises en scène contemporaines de la tragédie grecque. Parallèlement elle travaille en tant que chargée de cours, et elle est commissaire et membre du collectif des artistes multimédia Medea Electronique (www.medaelectronique.com).

que le théâtre grec était fondamentalement un théâtre religieux, civique et politique.

Aux antipodes, d'autres théoriciens, critiquent l'interprétation entièrement politique de la tragédie et insistent sur les points de rupture entre le spectacle tragique et la démocratie athénienne. Nicolle Loraux soutient que «les gradins du théâtre isolaient au lieu de rassembler» et que «théâtron ne désignait pas une collectivité». ² Elle parle de l'ambiguïté du fait théâtral qui met en scène des 'attitudes qui excèdent l'ordre civique et par là, suffisent à le menacer'. Elle pense que la tragédie est antipolitique: antipolitique est tout comportement qui détourne ou met en danger, consciemment ou non, les réquisits et les interdits constitutifs de l'idéologie de la cité, laquelle fonde et nourrit l'idéologie civique. On pense que Nicole Loraux à force de s'opposer à l'obstention du 20ème siècle pour l'interprétation politique de tout, exagère et sous-estime le contexte historique et politique du spectacle tragique athénien, lequel fut déterminante par rapport à son apparition et évolution. Les fêtes athéniennes, et les fêtes dionysiaques en particulier, servent comme moyen d'établir l'identité du citoyen athénien, en posant la question: que signifie être un citoyen d'une démocratie dans cette toute nouvelle forme de gouvernement populaire? Par le spectacle tragique, les poètes mettent en question la cité elle-même.

Ainsi, les metteurs en scène «gardent le rêve démocratique d'une participation politique des spectateurs et continuent à vouloir recréer, grâce à leurs spectacles, une communauté utopique». ³

Krzysztof Warlikowski a agi de façon similaire et apparaît en tant que «poète tragique». Il questionne sans cesse la société polonaise sur ses non-dits à travers les textes qu'il a mis en scène. Comme il a remarqué, il a monté *Angels in America* pour répondre à l'homophobie qui grandissait dans son pays, et pas seulement en Pologne. De la même manière, il a créé *Kroum* pour parler du rapport difficile entre la Pologne et les Juifs. ⁴

Si les poètes tragiques posaient la question de l'identité du citoyen dans une démocratie, Warlikowski transforme la question en mettant l'accent sur les modes de communication contemporains dans notre *cité-écran*, la cité où tous communiquent à travers l'écran, où l'individu n'existe que médiatisé par un écran.

II. LA CITÉ ÉCRAN

La cité démocratique apparaît comme une cité écran: surfaces de projections partout, la

² LORAUX N. cité dans JANS E. «Triptyque du pouvoir, Perspectives et réflexions», Toneelhuis, Anvers, 2008, p.62.

³ VASSEUR-LEGANGNEUX P. «Les tragédies grecques sur la scène moderne, une utopie théâtrale», Presses Universitaires du Septentrion, 2004, p. 68.

⁴ GRUSZYNSKI P. «Krzysztof Warlikowski, théâtre écorché», Actes Sud-, Paris, 2007, p. 213.

vidéo en direct, une écran géant au fond de la scène, espace sans mémoire, hors temps, qui semble être un «non-lieu». Nos villes sont pleines de «non lieux» (ponts, passages souterrains, gares, aéroports): un espace qui «ne peut se définir ni comme identitaire, ni comme relationnel, ni comme historique définira un non-lieu».⁵ Les non lieux sont sans identité, sans mémoire ou sans histoire. Ils font partie de la ville urbaine du XXIème siècle, ils constituent des passages postmodernes, où la consommation excessive d'images et d'expériences est nécessaire pour arriver à construire des expériences et des moments personnels.

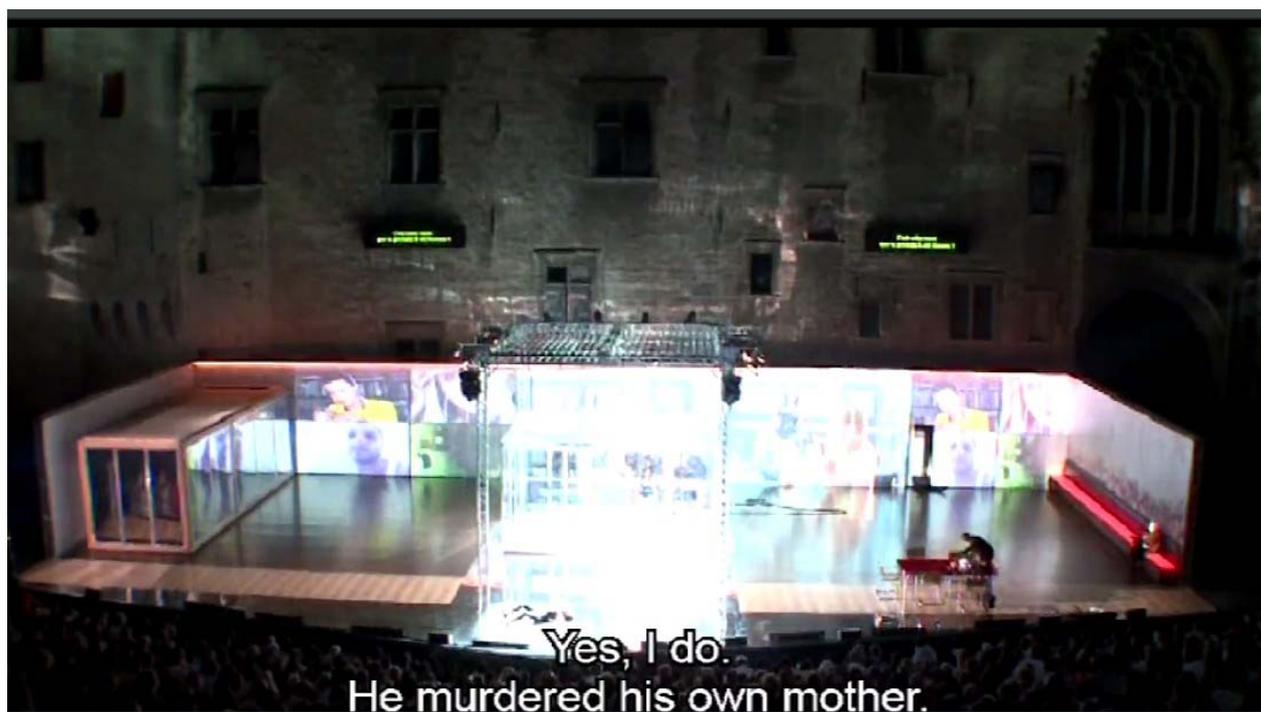


Figure 1, Le dispositif de la scène

On voit dans la cité écran l'angoisse d'enregistrer et de diffuser. Les scènes de sacrifice d'Iphigénie et d'Alceste, et le meurtre de Clytemnestre par Oreste sont filmées en direct et projetées en même temps. Un caméraman vêtu en noir, suit les acteurs, et filme en temps réel les meurtres, les sacrifices, les moments violents. À un moment donné, les acteurs montrent qu'ils ont conscience de la présence du caméraman, et ils le chassent, mais la plupart des fois ils n'ont pas de problème face à la présence du caméraman, ils semblent être habitués au filmage de leur vie.

De plus, Oreste, après avoir tué sa mère, fait une émission où il parle de son meurtre; le studio est chez lui, l'émission est en direct. Il s'adresse au public, il s'agit d'un *home made studio*; Oreste, portant des vêtements d'intérieur expose sa vie personnelle, sa misère. Chacun peut faire et diffuser une émission audio ou video sur internet, créer des

⁵ AUGÉ M. «Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité», Le Seuil, Paris, 1992, p. 45.

films et les distribuer sur youtube. Il s'agit d'un autisme face à l'image et de l'angoisse d'enregistrer. On est obsédé d'enregistrer et de diffuser notre vie, comme si les séquences de nos vies qui ne sont pas enregistrées et diffusées n'avaient pas d'existence.

Dans la cité écran les médias numériques jouent un rôle primordial, ils ne sont pas que des accessoires. Tout au contraire, ils agissent, ils interviennent. Les caméras, les projecteurs, les écrans, les micros, les haut-parleurs sont ici investis d'un autre rôle, déterminant pour le déroulement de la performance: celui de partenaires accomplissant une ou des actions qui vont orienter le déroulement du récit ou des actions de la performance. Ils agissent, ils font du spectacle, ils sont performatifs, et ne servent pas seulement en tant que moyens pour *mimesis*, pour imitation d'une action.

Selon Louis Pouissant ils peuvent servir à gérer les dispositifs scéniques par le biais de capteurs, d'émetteurs etc, à créer des effets de présence, puisque ils imposent une présence à titre d'acteur ou de partenaire d'une performance, à établir des niveaux et des méta-niveaux de langage (dispositif narratif, flash back, contenu d'une réflexion comme une bulle en bd, référence à des degrés de réalité allant de la matérialité de la scène aux personnages virtuels, etc).⁶

En suivant la piste de l'analyse pragmatique, la performativité renvoie globalement à l'efficacité communicative d'un système et renvoie à la préhension technologique du monde selon un modèle lié aux concepts issus de la cybernétique, en se penchant sur les processus récursifs ou de bouclages interprétatifs et d'interactions dynamiques à l'œuvre dans la relation entre la représentation et le regard. Cette manière d'envisager la performativité permet de baliser la rencontre entre le théâtre et les nouvelles technologies. Ces dernières élargissent l'éventail des procédés par lesquels l'acte théâtral communique avec la subjectivité (et la sensibilité) du spectateur. La dynamique de la performativité ne renvoie pas seulement à l'instrumentalité de la technologie au niveau formel, mais elle se lie également à la configuration narrative de la représentation théâtrale en tant que véhicule des significations dans son efficacité communicationnelle.

C'est dans leur capacité à créer des «effets de réel», que Frédéric Maurin reconnaît une certaine «performativité des caméras» et observe que la vidéo «transforme la réalité en apparence, tandis que [l'illusion théâtrale] s'efforce de faire passer l'apparence pour la réalité».⁷

⁶ POUISSANT L. «définition de la performativité» sur le site du groupe «Effets de présence» à l'Université de Québec à Montréal. <https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/definitions/performativite.html#louise-poissant>, Page consultée le 22/06/2015.

⁷ MAURIN F. «Scène, mensonge et vidéo. La dernière frontière du théâtre américain», *Théâtre/ Public*, n° 127, 1996, p. 45.

III. LA VIDÉO EN DIRECT

C'est la vidéo en direct auquel fait appel Warlikowski. L'expérience du direct n'est pas limitée à des interactions spécifiques entre performeurs et spectateurs, mais correspond à la sensation d'être relié en permanence à d'autres personnes, connues et inconnues, par une coprésence continue et technologiquement médiatisée.



Figure 2, Le sacrifice d'Iphigénie

La qualité diachronique du mythes, capturé dans le drame grec ancien, devient sur scène synchrone à l'histoire. Les événements historiques et le mythe sont effectivement en cours d'exécution simultanément. L'histoire ne fonctionne plus dans des conditions de temps vertical (passé-présent), il se manifeste dans le temps présent, il devient horizontal. Cette notion de temps devient une réalité: en utilisant la technologie sur scène (le tournage et la projection du film en temps réel) et en donnant l'espace à une forme caractéristique horizontale: les dimensions de la scène permettent la simultanéité de plusieurs actions dramatiques. Il y a partout des surfaces de projection d'image. Dans le fond, un mur en bois qui sert d'écran lors des projections vidéos. Il y a des projections simultanées où coexistent le jeu scénique des acteurs, le cameraman qui filme en temps réel l'action, les projections en direct du jeu scénique. Nous voyons le reflet des silhouettes des acteurs sur le sol, leurs ombres.

En donnant à voir simultanément aux spectateurs l'action scénique (ou l'acteur) et son image filmée et projetée (ou diffusée) en direct sur le plateau, il n'hésite pas à jouer des *puissances du faux* qui accompagnent le *direct*, que l'enjeu relève du ludique ou que le propos relève du politique. Dévoiler les mécanismes de l'image – les rouages de sa fabrication –, c'est donner à voir la fabrication d'une réalité dans et par l'image et ainsi

déconstruire la représentation qui s'y joue et l'illusion qui s'y rattache. La vidéo en direct devient alors un outil performatif dans la représentation théâtrale. Frédéric Maurin le souligne d'ailleurs dès 1996 en insistant sur le fait que les images projetées sur scène, même lorsqu'elles sont tournées *sur le vif* – donc en dehors d'un dispositif de saisie qui obéirait à la représentation d'une fiction –, appartiennent à la sphère de la représentation. Ainsi, en ayant recours aux images en direct, de plus en plus d'artistes ne s'arrêtent pas à redoubler la scène par l'image mais tendent à montrer ce que l'on ne voit pas sur un écran: le hors-champ, la déconstruction de l'image et la construction du réel ou, du moins, d'une réalité, les espaces extérieurs à la scène.

Edwege Perrot l'explique parfaitement dans sa thèse de doctorat sur la vidéo en direct chez Guy Cassiers et Ivo Van Hove:

«Ils nous montrent que sur un écran, on peut voir mieux, plus, différemment, mais aussi que l'on ne voit pas tout. L'essentiel étant, semble-t-il, non pas de tout voir, mais de savoir que tout ce que l'on voit n'est jamais tout ce que l'on peut voir. En utilisant la vidéo dans un dispositif qui propose de voir la scène et/ou l'acteur en même temps que son image en direct, ces metteurs en scène interrogent la notion de représentation en elle-même, mais aussi la représentation théâtrale et la représentation par l'image.»⁸

IV. THÉÂTRALISATION - SPECTACULARISATION

Dans l'Antiquité la vie athénienne a été théâtralisée, les citoyens voyaient au théâtre leur vie quotidienne théâtralisée. Il y avait une analogie entre leur expérience à l'intérieur et à l'extérieur du théâtre.⁹ Tout au contraire, la vie contemporaine - comme on l'a vue chez Warliskowski - est spectacularisée. Debord définit la spectacularisation par l'idée du rapport social et non par les dispositifs techniques ou contenus présentés: «Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais bien un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images.»¹⁰ Pour lui, c'est le principe du fétichisme de la marchandise, la domination de la société par des choses suprasensibles bien que sensibles, qui s'accomplit absolument dans le spectacle, où le mode sensible se trouve remplacé par une sélection d'images qui existe au-dessus de lui, et qui en même temps s'est fait reconnaître comme le sensible par excellence.

Internet a transformé la notion de spectacle, la réception de la consommation culturelle et l'interaction sociale. *(A)pollonia* nous montre Oreste qui filme et projète en direct sa propre vidéo. You Tube nous dit: Broadcast Yourself, en tant que matrice de la

⁸ PERROT E. Thèse de doctorat en études théâtrales, sous la direction de Christine Hamon Sirejols et de Josette Féral «Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo Van Hove et chez Guy Cassiers», Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 — Université du Québec à Montréal, 2013, p. 413.

⁹ Sur ce sujet voir les ouvrages VERNANT J.P. & VIDAL-NAQUET J., «Mythe et tragédie en Grèce Antique», Maspero, Paris, 1974 et «The Cambridge Companion to Greek Tragedy», Cambridge University Press, Cambridge, 1977.

¹⁰ DEBORD G. «La société du spectacle», Gallimard, Paris, 1967, p. 10.

spectacularisation. C'est un exemple assez clair de la façon dont Internet impose de nouvelles formes d'interaction sociale, de réception et de production de sens dans la notion, la forme et le contenu du spectacle.

V. VERS UNE COMMUNAUTÉ

Les citoyens athéniens lorsqu'ils se rassemblaient au théâtre, parlaient de la cité, de leur histoire, des enjeux du moment. De cette façon ils stabilisaient la communauté déjà formée en dehors du théâtre.

Warlikowski aspirait à créer une communauté éphémère. Selon ses propres mots: «Je voulais parler, à travers cette pièce, de sujets qui questionnent la communauté, de ce qui a pu la menacer de destruction, de ce qui la tourmente, de sa mémoire collective et de son héritage par rapport à la guerre.»¹¹

Les nouvelles technologies l'ont aidé dans cette perspective et particulièrement le traitement de l'image en direct; l'image vidéo permet de regarder différemment une action scénique elle-même directement visible par les spectateurs. Ainsi, peut-elle servir, paradoxalement, à maintenir d'une certaine façon le sentiment de coprésence entre la scène et la salle, en s'inscrivant dans une boucle de validation réciproque: «L'écran, recevant la trace lumineuse de l'action scénique, lui prête l'effet d'autorité et de vérité qui émane de toute image enregistrée, tandis que le plateau témoigne de la conformité entre ce que montre l'écran et ce qui s'accomplit sur ses planches.»¹²

Du surcroît, il y a une autre dimension en ce qui concerne la construction d'une communauté et les nouvelles technologies de communication. C'est la «connectivité perpétuelle»¹³, l'obligation à la connexion qui inscrit le sujet dans une disponibilité de tout instant, l'angoisse d'être toujours connecté, toujours lié aux autres. La subjectivité numérique, marquée par la figure fantasmagique du sujet post-moderne, caractérisé par sa capacité à être branché sur les flux de circulation de l'information en permanence (la miniaturisation des équipements va en ce sens), bardé de prothèses technologiques lui permettant d'être partout, tout le temps, en un nouvel ordre temporel.

Chacun est chez soi, mais toujours connecté aux autres. Cela suffit-il pour construire une communauté ? Ce qui vient d'être dit, se révèle dans la scène de conférence sur skype entre Oreste, l'*eidolon* de Clytemnestre, Athéna, et Héraclès.

¹¹ GRUSZYNSKI, *op.cit.*, p. 213.

¹² PLASSARD D. «L'écran contre la scène (tout contre)» in «Le réel à l'épreuve des technologies», Presses Universitaires de Rennes, 2013, p. 47.

¹³ PEREA F. «L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique», http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010/Perea/home.html, article consulté le 25/05/2015.



Figure 3, le procès d'Oreste a lieu lors une conférence sur skype

Oreste communique avec l'*eidolon* de sa mère via skype. Héraclès et Athéna interviennent ensuite dans une conférence. C'est une conférence entre quatre personnes. Mais la communication se révèle difficile car ils ne s'adressent qu'à Oreste. Ils ne peuvent pas vraiment interagir entre eux. D'un côté on peut y voir la facilité que la technologie offre aux humains pour communiquer même s'ils sont à différents endroits, et dans notre cas dans différents univers: univers de dieux, univers des gens. D'autre part se pose la question de la qualité de cette communication.



Figure 4, Oreste et le fantasma de Clytemnestre

Warlikowski choisit de présenter l'eidolon de Clytemnestre en tant qu'image sur skype, sous la forme d'une image médiatique. L'écran de l'ordinateur est le miroir, le double. Hans Belting nous raconte que le culte des morts fournit un paradigme de médium qui remonte à la nuit des temps :

Le défunt troquait le corps qu'il avait perdu contre une image grâce à laquelle il demeurerait parmi les vivants. Seule l'image permettait que s'effectue cet échange avec la présence du mort. Le «médium» humain de séances de spiritisme du XIXème siècle est l'un des derniers avatars de l'ancien culte des morts : un vivant offre à un mort le truchement de son corps pour que le disparu puisse s'adresser aux vivants par sa voix. Il s'agit là, sous une forme hybride, d'une survivance de la très ancienne croyance à l'incarnation dans un double ¹⁴.

À partir de cette remarque, et par rapport à l'eidolon de Clytemnestre apparu sur skype, on ne pourrait que se demander s'il s'agit d'une communication physique, si la personne sur la fenêtre de la conversation est identique à celle qui parle ou est elle transformée. De plus, Athéna, la déesse apparaît aussi en tant qu'une image sur internet, sur skype, elle n'est pas une présence directement physique. Nous voyons Athéna fleurter avec la camera tout au long de la conférence skype, nous faisant appel au flirte via facebook et au cybersex.

¹⁴ BELTING H. «Pour une anthropologie des images», Gallimard, Paris, 2004, p.42-43.

Dans la scène 4 nous voyons un film qui précède le mariage de Alceste et Admète. Cette scène, fait appel aux «entertainment shows» ou aux télérealités de talents, où des couples participent pour gagner de l'argent, ou un voyage. Alceste et Admète répondent aux questions stupides, d'apparence sérieuses, courtes, légères, kitch. À d'autres moments du spectacle, les acteurs sont obligés de jouer sous la convention de «entertainment» show en utilisant des micros, ils parlent plutôt d'eux-mêmes, au lieu d'agir.

La différence entre les images technologiques et l'offre visuelle des médiums traditionnels consiste d'abord dans la sensation de ne plus être seul dans un monde imaginaire, mais de rencontrer sans cesse des compagnons du voyage de l'imagination. Même si l'autre n'est pas présent quand il est assis devant la console de son ordinateur domestique, tous les usagers se situent dans un nulle part partagé, où le sentiment d'être ensemble produit d'autant plus l'illusion de réalité qu'il ne peut plus être éprouvé au même degré dans la vie sociale de tous les jours. En tant qu'acte collectif, la communication est «plus importante que son contenu, car elle donne l'impression d'accéder à une existence sociale qui n'est plus assujettie à des lieux réels. Mais cette existence est une existence imaginaire, car elle n'est possible qu'en image».¹⁵

VI. LE SON

Comme dans la plupart des performances digitales la dimension sonore n'est pas laissée de côté, car elle permet de participer pleinement à la manière même du spectacle. Elle est un héritage plus ou moins conscient de l'oeuvre d'art totale. Celle-ci prônait une complémentarité des interventions sonores et visuelles, dans des visées poétiques qui leur offraient une nouvelle visibilité, un aspect palpable inédit; La technologie sonore de l'univers d' (*A*)*pollonia* est d'abord représentée par des micros, entourant le plateau ou fixés sur le costume de l'acteur et amplifiant une proposition vocale.

Matériel de base de nombreuses mises en scène théâtrale, leur utilisation, au même titre que celle des projecteurs, montre qu'ils ne sont plus considérés dans son aspect pratique de mise en lumière ou de diffusion du son. Chez Warlikowski ce matériel est chargé de portées métaphoriques. Le son ici est un moyen de susciter des images et ainsi d'élargir l'espace, de le multiplier. Et permet de travailler le hors-champ. Il veut briser la distance avec le public et de créer un effet d'intimité avec lui, grâce à cette prothèse (intimité, confessions, monologues). L'amplification sonore est aussi l'occasion d'une intervention technologique qui utilise la voix du comédien comme matière première. Elle permet d'intervenir sur la couleur même, la tessiture et l'aspect général du message sonore. Comme Robert Lepage, un autre magicien du théâtre de l'image a dit: «Comment tu fais

¹⁵ *Ibid.*, p.117.

pour être de plus en plus intime avec des salles de plus en plus grandes. C'est pourquoi, de façon maladroite, il y a cette utilisation de la technologie.»¹⁶

VII. LA TRAGÉDIE GRECQUE ET LE RHIZOME DELEUZIEN

La dé-hierarchisation des procédés théâtraux représente un principe continu et inhérent au théâtre postdramatique. Cette structure non-hierarchique s'oppose sans équivoque à la tradition qui pour éviter toute perturbation et afin de produire harmonie et intelligibilité préférerait un lien hypotaxique agencant la dominance ou la subordination des éléments: «Avec la parataxe du théâtre post-dramatique, les différents éléments ne sont pas reliés les uns aux autres avec une pareille évidence.»¹⁷

Le procédé de la parataxe va de pair avec la simultanéité de signes. Alors que le théâtre dramatique se livre à une classification où, de la pluralité des signaux émis à chaque instant d'une représentation, à chaque fois seuls certains sont privilégiés, l'agencement parataxique conduit à l'expérience de la simultanéité qui encombre l'appareil de perception et, il faut le souligner, bien souvent avec une intention systématique. Selon Lehman «la parataxe et la simultanéité conduisent à ce que l'idéal esthétique classique d'une cohésion 'organique' des éléments dans l'artefact devient obsolète».¹⁸

De cette façon, la scène d' *(A) pollonia* n'y est plus plan ou surface mais elle devient environnement, dispositif immersif qui entoure et absorbe le spectateur. Elle «s'éloigne donc des principes de la représentation aristotelicienne. Une schizophrénie perceptive se met en place; une expérience épidermique des situations est appelée».¹⁹

Également, on peut envisager la tragédie grecque comme infinie, pluridimensionnelle, pour le dire différemment «rhizomorphe».

Gilles Deleuze et Félix Guattari ont analysé la notion de rhizome :

(Le rhizome) «n'est pas des unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes [...] Tout rhizome comprend des lignes de segmentarité d'après lesquelles il est stratifié, territorialisé, organisé, signifié, attribué, etc, mais aussi des lignes de déterritorialisation par lesquelles il fuit sans cesse.»²⁰

¹⁶ LEPAGE R. «Les Sept paroles de Robert Lepage, troisième mot, 'solo'», documentaire sur son oeuvre «Les sept branches de la rivière Ota», Télé- Québec, 1997.

¹⁷ LEHMAN H.T. «Le théâtre postdramatique», (traduit par Ledru H.P.), L'Arche, Paris, 2002 (1999), p.135.

¹⁸ *Ibid.*, p.140.

¹⁹ FÉRAL J. «Le réel à l'épreuve des technologies, Les arts de la scène et les arts médiatiques», Collection «Le spectaculaire», Presses Universitaires de Rennes, 2013, p.8.

²⁰ DELEUZE G. & GUATTARI F. «Capitalisme et schizophrénie, Mille Plateaux», Les Editions De Minuit, Paris, 1980, p.16.

La tragédie grecque est rhizomorphe, car il n'y a pas le bon et le mal, chacun a sa raison d'être. Dans la tragédie grecque les personnages, ont besoin de se définir par l'autre. Les tragédies présentent toujours des éléments de l'autre, des relations bipolaires. Les tragédies nous disent: vous ne serez jamais achevés, que par votre interaction avec les autres. Tout le temps le «soi» s'étire d'ici et là, et la question centrale est « Qui suis-je?».

Warlikowski, avec l'emploi des nouvelles technologies de communication, d'enregistrement et de production de l'image et du son, est arrivé à traiter cette caractéristique crucial pour l'identité de la tragédie grecque : le caractère rhizomatique/ rhizomorphe.

(A) *pollonia* est rhizomorphe, tant au niveau du texte, puisqu'elle est intertextuelle, qu'au niveau du dispositif scénique: Elle ne s'identifie pas en tant que performance horizontale. Elle est faite de plusieurs couches (et non des niveaux).

Les nouveaux médias l'aident efficacement dans cet objectif. Des images et des sons sont créés tout le temps: par le jeu scénique, la vidéo direct, le silence, la musique, les chansons, la parole, les cris. Il n'y a pas un point de vue, les spectateurs regardent la performance sous plusieurs angles. De nos jours, inévitablement, le rapport entre l'homme et le monde, asse à travers le rapport entre l'homme et la machine. L'art qui utilise les technologies contemporaines essaye de comprendre, de subjectiviser de nouveau l'homme, le citoyen contemporain, ses rapports avec la machine, et entre le mental et le physique, le spirituel et le matériel. Rappelons nous Giorgio Agamben et la conception du «contemporain » qui a proposé :

Le poète - le contemporain doit fixer le regard sur son temps. Le contemporain est celui qui fixe le regard sur son temps pour en percevoir non les lumières, mais l'obscurité. Tous les temps sont obscurs pour ceux qui en éprouvent la contemporanéité. Le contemporain est donc celui qui sait voir cette obscurité, qui est en mesure d'écrire en trempant la plume dans les ténèbres du présent ²¹

Warlikowski, un contemporain, examine cette obscurité, jette un regard critique sur notre contemporanéité. Avec l'emploi sophistiqué de la technologie audiovisuelle. D'ailleurs, pour nous, la question n'est pas comment créer à l'aide de la technologie contemporaine, mais comment l'art dans une société envahie par la technologie peut remplir sa fonction critique, en utilisant les technologies. Pour finir, renvoyons à Valère Novarina qui écrit dans son ouvrage emblématique *Devant la parole* : « Nous finirons un jour muets à force de communiquer.» ²²

²¹ AGAMBEN G. «Nudités», Rivages, Paris, 2009, p.23.

²² NOVARINA V. «Devant la parole», POL, 1999, p.13.

BIBLIOGRAPHIE

- AGAMBEN G. «Nudités», Rivages, Paris, 2009.
- AUGÉ M. «Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité», Le Seuil, Paris, 1992.
- BELTING H. «Pour une anthropologie des images», Gallimard, Paris, 2004.
- DEBORD G. «La société du spectacle», Gallimard, Paris, 1967.
- DELEUZE G. & GUATTARI F. «Capitalisme et schizophrénie, Mille Plateaux», Les Éditions De Minuit, Paris, 1980.
- FÉRAL J. «Le réel à l'épreuve des technologies, Les arts de la scène et les arts médiatiques», Collection «Le spectaculaire», Presses Universitaires de Rennes, 2013.
- GRUSZYNSKI P. «Krzysztof Warlikowski, théâtre écorché», Actes Sud, Paris, 2007.
- JANS E. «Triptyque du pouvoir, Perspectives et réflexions», Toneelhuis, Anvers, 2008.
- LEHMAN H.T. «Le théâtre postdramatique», (traduit par Ledru H.P.), L'Arche, Paris, 2002 (1999).
- MAURIN F. «Scène, mensonge et vidéo. La dernière frontière du théâtre américain», *Théâtre/Public*, n° 127, 1996.
- NOVARINA V. «Devant la parole», POL, 1999.
- PERROT E. «Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo Van Hove et chez Guy Cassiers», Thèse de doctorat en études théâtrales, sous la direction de Christine Hamon Sirejols et de Josette Féral, Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris 3 — Université du Québec à Montréal, 2013.
- VASSEUR-LEGANGNEUX P. «Les tragédies grecques sur la scène moderne, Une utopie théâtrale», Presses Universitaires du Septentrion, 2004.

Articles consultés sur ligne:

- PEREA F., «L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique», http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010/Perea/home.html, article consulté le 25/05/2015.
- POUISSANT L. «définition de la performativité» sur le site du groupe «Effets de présence» à l'Université de Québec à Montréal. <https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/definitions/performativite.html#louise-poissant>, Page consultée le 22/06/2015.

Vidéographie

- LEPAGE R. «Les Sept paroles de Robert Lepage, troisième mot, 'solo'», documentaire sur son oeuvre «Les sept branches de la rivière Ota», Télé- Québec, 1997.