

UNIVERSITE SORBONNE PARIS CITE
UNIVERSITE SORBONNE NOUVELLE - PARIS 3

ED 267 - Arts et Médias

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO -
UNIRIO

Centro de Letras e Artes – Escola de Teatro

Thèse de doctorat en Études Théâtrales (cotutelle)

Résumé en français

Marcilene LOPES DE MOURA

LE PROCESSUS DE CRÉATION D’ENRIQUE DIAZ
ou la construction de systèmes flous

Sous la codirection de :
Josette Féral et Ana Maria de Bulhões-Carvalho

Soutenue le 28 juin 2017

Jury:

Ana Maria de Bulhões-Carvalho, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

José da Costa Filho, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Josette Féral, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Gabriela Lírio Gurgel Monteiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Sophie Lucet, Université Rennes 2, présidente du jury

Alexandra Moreira da Silva, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Résumé

Le système de création d'Enrique Diaz ou la construction des systèmes flous

La reconnaissance internationale du metteur en scène Enrique Diaz s'est affirmée de façon sensible depuis plus d'une vingtaine d'années. Sa démarche artistique est très influencée par la performance et fait souvent appel à des textes métathéâtraux. Ses mises en scène autoréflexives ont pour thème leur propre processus de création. Elles mettent en évidence le jeu de l'acteur et utilisent les vidéos de façon autoréférentielle et critique.

Cette thèse propose une étude du système de création de Enrique Diaz selon une approche systémique, prenant comme référence méthodologique transdisciplinaire les systèmes numériques appelés systèmes flous ou *fuzzy systems*. Cet angle d'analyse nous a paru permettre l'étude de la démarche de l'artiste selon des échelles d'observation et des points de vue différents.

Nous avons donc étudié tout d'abord le parcours artistique d'Enrique Diaz sur le plan global, intégrant les principaux spectacles et thématiques à partir du travail que Diaz demande à ses acteurs. Cette observation globale nous a offert les fondements nécessaires à la création d'une modélisation dynamique, c'est-à-dire, à l'élaboration d'hypothèses touchant le fonctionnement global du système de création de l'artiste, en tentant de montrer en quoi celui-ci constitue une forme de système flou.

Afin de valider la modélisation créée, le spectacle *Seagull-Play/ La Mouette* est analysé selon les catégories utilisées pour la création d'un système flou. La *fuzzification* renvoie aux phases préliminaires du projet, aux choix esthétiques et aux techniques d'improvisation collective, comme celle de l'utilisation de la technique des *Viewpoints and Composition*. L'*inférence* concerne l'observation des prises de décisions du metteur en scène au cours du processus de création. Enfin la *défuzzification* est l'étude de la présentation du spectacle au public. L'objectif final est de montrer l'originalité de la démarche artistique d'Enrique Diaz en utilisant une méthodologie basée sur les systèmes flous et inspirée par le processus même de création de l'artiste.

Mots clés : théâtre, performance, médias, Enrique Diaz, La Mouette, approche systémique, système de création, système flou

Abstract

The Enrique Diaz's system's creation or the construction of fuzzy systems

The international recognition of the director Enrique Diaz has asserted itself for more than twenty years. His artistic approach is very influenced by performance and it often uses metatheatrical texts. His reflexive productions focus on their own creative processes. They highlight the acting of the actor and they use the media in a self-referential and critical way. Director Enrique Diaz' creation is approached for this thesis in a systemic way, using as a transdisciplinary methodological reference, the computer systems called fuzzy systems. Therefore, it allows to study his approach through different observation scales and varied points of view.

First of all, its artistic experience is analyzed with a global scale: main themes and plays, specially the actor's work. The overall observation offers substrate to a dynamic modeling, that is to say, the development of hypothesis regarding the general operation of Enrique Diaz' creating system, and his main course of actions during the process of different plays. As a validating strategy, the play *Gaivota - tema para um conto curto* (Seagull-Play/*La Mouette*), is analyzed taking in consideration the operational of a fuzzy system - *fuzzification, inferences and defuzzification* - that is to say, according to the initial purposes of the project, the aesthetic references for its creation and the main procedures used for improvising (Viewpoints and Composition) and its connections/consequences/ to the play. The objective is to show the originality of the artistic approach of Enrique Diaz using a methodology based on the fuzzy system and inspired by his own approach.

Keywords : *theater, performance, medias, Enrique Diaz, Seagull-Play, systemic approach, system's creation, fuzzy systems*

Resumo

O sistema de criação de Enrique Diaz ou a construção de sistemas nebulosos (flous)

A prática artística do encenador Enrique Diaz ganhou um reconhecimento internacional nos últimos vinte anos. Influenciado pela performance, Enrique Diaz faz uso recorrente de textos metateatrais e seus espetáculos autorreflexivos tematizam o próprio processo de criação. Sua prática é centrada no trabalho do ator e utiliza os vídeos de forma autoreferencial e crítica.

Esta tese aborda a criação do encenador Enrique Diaz de forma sistêmica, tendo como referência metodológica transdisciplinar os sistemas informáticos chamados nebulosos (*flous ou fuzzy*). O sistema flou é uma analogia para a compreensão do funcionamento do trabalho de Enrique Diaz, de modo a evidenciar, segundo diferentes pontos de vista e conforme escalas de observação diversas, o que chamo de sistema de criação. Sua prática artística é abordada primeiramente numa escala global, enveredando por temas e espetáculos e fechando o foco sobre o trabalho do ator. Este modo de observação oferece substrato a uma modelização dinâmica, ou seja, permite o levantamento de hipóteses a respeito do funcionamento geral do sistema de criação de Enrique Diaz e das principais ações executadas para a construção de diferentes espetáculos. Como forma de validação, o espetáculo Gaivota – tema para um conto curto, é analisado levando em conta as fases de funcionamento de um sistema nebuloso – fuzzificação, inferências e defuzzificação –, ou seja, segundo as proposições iniciais do projeto e as técnicas utilizadas nos ensaios (como a técnica *Viewpoints and Composition*), os tipos de decisões da encenação e a apresentação do espetáculo. O objetivo é mostrar as singularidades do sistema de criação de Enrique Diaz a partir da criação de uma metodologia inspirada por sua prática artística.

Palavras-chave: Teatro, performance, mídias, Enrique Diaz, Gaivota–tema para um conto curto, sistêmica, sistema de criação, sistemas nebulosos

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement,

Josette Féral, d'avoir été aussi présente, précise, attentive et patiente tout au long de cette recherche

Ana Maria de Bulhões-Carvalho, qui m'a soutenue alors que mes idées étaient encore très intuitives

Enrique Diaz et les artistes qui travaillent avec lui, d'avoir inspiré cette recherche et de m'avoir confié leurs brouillons de travail encore inédits

CAPES, qui m'a apporté son indispensable soutien financier

Les chercheurs du groupe 'Scènes performatives', sous la direction de Josette Feral et ceux du LIRA (Laboratoire international de recherches en arts – Paris 3)

Les professeurs et chercheurs José Da Costa, Paulo Merísio, Guillaume Coeleb, Georges Gagneré, Dorys Calvert, Juliana Coelho, Fábio Cordeiro, Rodrigo Scalari, qui m'ont accordé des temps de discussions sur le théâtre

Fabien Scelles, Luzia Lopes de Moura, Maria Lúcia Teixeira, Vó Catarina, Blandine et Françoise Scelles, Sandrerley Ramos Pires, Ludmila Wischansky, Christianne Perraudin, André Furtado, Dominique Debitus, Fred Benedini, Newton Murce, qui m'ont comblée de leur générosité et leur amitié.

Sommaire

Introduction	7
1. La démarche d'Enrique Diaz - Points de vue systémiques	12
1.1 Les scènes chaotiques des <i>A Bao A Qu</i>	13
1.2 Points de vue systémiques sur la démarche d'Enrique Diaz	20
1.3 Méthodologie d'étude de la démarche théâtrale d'Enrique Diaz.....	27
2. Modélisation : une étude du système de création d'Enrique Diaz	34
2.1 Observation globale du système d'Enrique Diaz.....	34
2.1.1 Aspects Historiques - Influences et phases du parcours d'Enrique Diaz	34
2.1.2 Aspects Fonctionnels - Questions et thématiques	42
2.1.3 Aspects Structurels - Entité principale	48
2.2 Modélisation dynamique - Hypothèses sur la démarche d'Enrique Diaz.....	53
2.2.1 Fuzzification – Étude des improvisations.....	53
2.2.2 Inférences – Décisions pour la mise en scène	62
2.2.3 Défuzzification - Le spectacle	71
2.3 Simulation : étude du système <i>Seagull-Play/La Mouette</i>	85
2.3.1 Fuzzification - Improvisations pour <i>Seagull-Play/La Mouette</i>	85
2.3.2 Inférences - Décisions et sélections pour la mise en scène de <i>La Mouette</i>	100
2.3.3 Défuzzification - Spectacle <i>Seagull-Play/La Mouette</i>	119
Conclusion	150
Bibliographie	155

Introduction

La présente étude propose une analyse de la démarche théâtrale du metteur en scène brésilien Enrique Diaz. Sa pratique, influencée par la performance et nourrie par les avancées technologiques, demeure centrée sur le travail des acteurs, leurs improvisations et leurs jeux avec les personnages. Diaz s'intéresse de très près à de tels processus de création artistique et les intègre au spectacle. Cette rétroaction¹ procure une complexité singulière à sa démarche, d'où l'intérêt de l'étude de son processus de création, des traces de ce processus dans le spectacle présenté au public et de ce que cela engendre.

Cette thèse découle naturellement de mes études universitaires et de mes démarches professionnelles dans les champs de l'informatique et du théâtre. J'ai débuté mes études universitaires en science informatique (Ciência da computação ou Computing science), à l'Université Fédérale de Goiás (Brésil), entre 1986 et 1989, suivies d'une longue expérience professionnelle en tant qu'analyste des systèmes informatiques dans une entreprise d'électricité à Goiás. Ce parcours m'a familiarisée avec les études portant sur les systèmes informatiques et leur complexité. À la même époque, je travaillais en tant que comédienne au sein de la compagnie théâtrale *Martim Cererê*, sous la direction de Marcos Fayad. Je poursuivais ainsi deux voies qui, apparemment, du moins à l'époque, étaient déconnectées, voire opposées.

En 1996, j'ai opté pour le théâtre. Je n'ai jamais recommencé à travailler en tant qu'analyste des systèmes, mais mon choix n'a pas affecté une vision systémique que j'ai conservée comme un substrat mental. Ensuite, ayant choisi la voie théâtrale, j'ai suivi une seconde formation universitaire en théorie du théâtre, à l'Université Fédérale de l'État de Rio de Janeiro (UNIRIO) et ce jusqu'au doctorat. Ces études ont toujours été associées à une expérience pratique au sein de diverses compagnies de théâtre, dont le *Coletivo Improviso*, un collectif d'artistes interdisciplinaires dirigé par Enrique Diaz.

¹ La rétroaction ou *feed-back*, est l'action en retour d'un effet sur l'origine de celui-ci. Les termes techniques seront mieux expliqués dans le développement de la thèse.

Le *Coletivo Improviso* est né d'un groupe d'artistes, dont j'ai fait partie, invité par Enrique Diaz à s'entraîner à partir de la technique *Viewpoints and Composition*² et la méthode *Suzuki (1986)*. Enrique Diaz a connu ces techniques aux USA à la *S.I.T.I. Company*, compagnie créée par Anne Bogart et Tadashi Suzuki. Depuis son retour de New York en 2003, ces techniques ont fait partie du processus de création de ses pièces, dont *Seagull-Play/La Mouette*.

L'intérêt pour le processus de création d'Enrique Diaz, ainsi que la difficulté à saisir la nature de ses rétroactions et les procédés d'emboîtements perçus dans ses spectacles, m'ont conduit à me demander quelle approche serait la plus appropriée pour rendre compte des caractéristiques de sa démarche. Quelle approche permettrait d'analyser en profondeur le processus de création de ses spectacles? Quelle approche rendrait compte de la multiplicité des imbrications qu'on y repère? J'ai pensé aux outils systémiques que j'avais utilisés quand j'étais analyste des systèmes informatiques et me suis demandé s'ils pouvaient servir pour analyser la complexité perçue dans cette démarche.

Malgré les difficultés que l'approche systémique³ peut causer en raison de sa transdisciplinarité, sa capacité à prêter des outils à l'étude de la démarche théâtrale d'Enrique Diaz nous a paru évidente. La théorie systémique regroupe un ensemble très vaste de connaissances présentes dans divers domaines, dont les champs et les responsables principaux sont, entre autres, en biologie, Henri Atlan (1999) et Maturama et Varela (1980); en sciences sociales, Edgar Morin (1991); en physique et chimie, Ilya Prigogine (2001) et en ingénierie, Jean-Louis le Moigne (1977, 1990, 1994, 2003).

Un **système** est un ensemble composé d'entités en interaction. Ces entités sont de nature variée : cellule, animal, personne, groupe de personnes, institution, symbole, etc. Chaque système se configure selon la dynamique d'interaction des entités entre elles et avec leur environnement et selon les comportements émergents créés par ces interactions. Le degré de complexité d'un système varie suivant son ouverture à l'environnement, selon le nombre d'interactions de ses entités et la simultanéité de ses interactions.

La *modélisation systémique* est la principale action qui permet de représenter, dans un but de connaissance, un système considéré comme complexe. Elle consiste à

² Anne Bogart et Tina Landau (2005, p. 3-20) utilisent aussi le nom *Viewpoints and composition* pour parler de l'ensemble des deux techniques utilisées par Anne Bogart, la technique des *Viewpoints* associée à celle de la composition.

³ L'approche systémique est abordée dans le sous-chapitre 1.2.

créer un modèle de ce système en cours d'examen pour en faciliter la compréhension. Elle présuppose une connaissance préalable de celui-ci.

Dès que le modélisateur présuppose une certaine complexité du système, il doit le modéliser afin de mieux en comprendre la structure et le fonctionnement. Il est important de signaler que la modélisation systémique implique la liberté créatrice du modélisateur qui choisit les points de vue sur lesquels il peut s'appuyer pour créer ses hypothèses, à condition de les expliciter et de les valider avec une certaine rigueur. Selon Jean Louis le Moigne (1977, p. 43), « toute modélisation a un rapport implicite ou explicite avec les intentions du modélisateur ». La modélisation systémique est le résultat d'un jeu d'interactions entre le chercheur et le système étudié. Elle est une forme de re-création.

La modélisation systémique proposée dans cette thèse est le résultat d'une interaction théorique et critique avec le système de création d'Enrique Diaz à partir des connaissances pratiques que j'avais de son processus de création et de l'expérience que l'on peut avoir en tant que spectateur de tous ses spectacles. Cet exercice théorique vise à cerner la nature de sa démarche et à souligner et mieux comprendre ses spécificités. Etant donné l'importance du processus de création dans la pratique d'Enrique Diaz, cette modélisation portera sur l'ensemble de la démarche de celui-ci, à partir des improvisations initiales jusqu'à la présentation du spectacle. Elle propose d'analyser les spectacles en prenant en compte les objectifs initiaux du projet, les types de décisions et de processus employés pour atteindre ces objectifs. Elle vise l'étude de la démarche théâtrale d'Enrique Diaz selon différentes échelles d'observation et suivant différents points de vue. Cette approche vise d'abord les aspects globaux de sa démarche pour construire des hypothèses. Ensuite, elle prévoit la vérification de ces hypothèses à un micro-niveau par l'étude de la création du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*. Le passage d'une vue globale à l'étude d'une création spécifique permet de valider les hypothèses et d'avoir différentes approches, du fait que le changement d'échelle d'observation rend visibles d'autres aspects significatifs du processus. Cette thèse est divisée en deux chapitres :

Le premier expose les caractéristiques principales qui ont motivé cette recherche. Ensuite, sont présentées l'approche conceptuelle et la méthodologie utilisées pour l'élaboration de notre modélisation du système de création théâtrale d'Enrique

Diaz. Les notions systémiques générales qui fonctionnent en tant que fondement à notre étude, y sont également abordées.

Le second chapitre suit les trois étapes les plus courantes des modélisations systémiques selon l'environnement informatique, d'après Jean-Louis Le Moigne (1977, 1990) et Daniel Durand (2013). Ce chapitre constitue la mise en œuvre de notre proposition de modélisation systémique pour étudier la démarche d'Enrique Diaz. Celle-ci est développée en trois sous-chapitres:

Le sous-chapitre 2.1 sur l'observation globale du système d'Enrique Diaz, prend en compte ses aspects historiques, fonctionnels et structurels. L'étude des aspects historiques donne un aperçu des influences et des phases d'évolution de son système dans le temps. L'aspect fonctionnel aborde les principales questions posées par Enrique Diaz et les principales thématiques présentées au public. L'aspect structurel identifie l'acteur comme l'entité responsable du fonctionnement du système.

Le sous-chapitre 2.2 sur la modélisation dynamique du système d'Enrique Diaz établit des hypothèses consécutives à l'observation globale antérieure. Notre proposition de modélisation dynamique adopte une structure matricielle tridimensionnelle dans laquelle trois axes d'analyse se croisent simultanément. L'hypothèse principale et l'axe structurant de notre modélisation dynamique résonnent donc à partir de l'analogie entre la démarche théâtrale d'Enrique Diaz et la démarche d'un système informatique intelligent (système flou⁴) afin d'obtenir des points de vue différents sur les principales actions exécutées au cours de l'ensemble du processus de création et des spectacles. Ce premier axe vise les actions principales présentes tout au long des processus de création d'Enrique Diaz et leurs effets sur les spectacles achevés (des actions de *fuzzification*, d'inférences et de *défuzzification*). Un second axe prend en compte les phases d'évolution du système global d'Enrique Diaz (phase de croissance, phase de maturation et phase de décroissance). Le troisième axe se concentre sur les cycles de rétroaction (feedback) du système d'Enrique Diaz et l'observation de comportements qui nous font penser à ceux des systèmes complexes vivants : l'alternance entre les comportements chaotiques et les comportements d'auto-organisation par les surcharges qui nous amène à penser au fonctionnement des fractales.

Le sous-chapitre 2.3 sur la simulation consiste à utiliser les catégories observées dans la modélisation dynamique comme points de vue afin d'étudier le processus de

⁴ Voir sous-chapitre 1.3

création et la présentation du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*. Ce spectacle a été choisi du fait qu'il utilise toute la diversité des procédés employés par Enrique Diaz au cours de sa démarche et d'autres procédés également nouveaux. Les hypothèses émises au cours de la modélisation dynamique sont simulées afin d'être vérifiées et validées. La simulation permettra d'obtenir davantage de détails concrets et de nouvelles informations qualitatives concernant la démarche d'Enrique Diaz.

La conclusion de cette thèse présente les propositions principales qui ont émergé au cours de son déroulement, selon des pistes de réflexion sur les comportements complexes qui peuvent être configurés comme des tendances, observables dans le théâtre d'aujourd'hui, soutenues par une génération de metteurs en scène qui croient au théâtre performatif. Notre conclusion porte également un regard critique sur notre modélisation systémique et sur sa pertinence à dégager les grandes lignes de la complexité de la démarche d'Enrique Diaz.

Comme il s'agit d'une thèse en cotutelle, celle-ci est structurée en deux grands ensembles. Le premier présente le travail en portugais, suivi d'une bibliographie ainsi que des annexes. Le second ensemble propose une version réduite en français, comme l'exige l'accord entre les deux universités.

L'annexe I constitue une brève chronologie des créations d'Enrique Diaz et des prix qui lui ont été attribuées, le dossier technique des spectacles analysés et les brouillons du scénario des spectacles *Répétition.Hamlet* et *A Bao A Qu - un coup de dés*.

L'annexe II contient des données relatives aux processus de création du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*. Y ont été intégrés les laboratoires initiaux qui ont servi à recueillir des matériaux esthétiques, les cahiers de régie, les consignes aux acteurs et des descriptions de quelques improvisations ayant contribué à l'architecture du spectacle. Ces matériaux sont demeurés intacts. Elle renferme également une double version du brouillon du scénario de *Seagull-Play/La Mouette* en portugais et en français. La technique des *Viewpoints and Composition*, utilisés dans la création d'un grand nombre de spectacles d'Enrique Diaz, est présentée à l'annexe III.

Enrique Diaz a fourni le matériel et a donné l'autorisation pour que ces documents apparaissent dans les annexes de cette thèse. Les entrevues réalisées avec les artistes ont été traduites par mes soins.

Le système de création d'Enrique Diaz ou la construction de systèmes flous

1. La démarche d'Enrique Diaz - Points de vue systémiques

« Les systèmes sont partout autour de nous »

Ludwig Von Bertalanffy

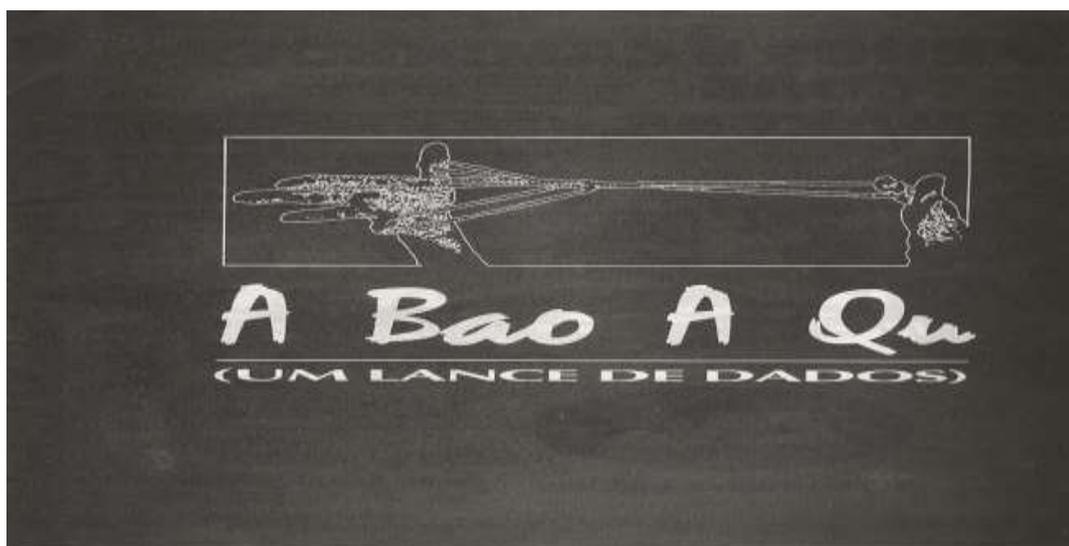


1.1 Les scènes chaotiques des *A Bao A Qu*

Tout ce qui est en scène est orchestré de manière extrêmement complexe,
apparemment aléatoire, mais intelligemment aléatoire [...]

La pulsation rhizomique des gens qui sont là
...il y a des respirations très complexes dans ce collectif [...]

Enrique Diaz⁵



Couverture du programme du spectacle *A Bao A Qu – Um lance de dados*

Le théâtre était plein ! Une énergie intense parcourait les corps des acteurs et ceux des spectateurs, comme dans un stade de football brésilien. Mais au lieu d'un ballon sur la scène, il y avait des briques, des pneus, des chaises et des vêtements qui étaient lancés en l'air par les acteurs ou jetés par d'autres acteurs depuis les coulisses. Les objets, qui volaient, simultanément ou de façon intercalée et synchronisée, étaient récupérés de l'autre côté de la scène. Les acteurs parlaient, mais dans une langue qui n'existait pas. C'était du *gromelot*. Les paroles étaient présentées dans leur matérialité de manière à renforcer leur rythme et leur musicalité. À travers leurs combinaisons sonores, ces paroles inconnues permettaient de reconnaître parfois la langue de référence (français, allemand, italien ou anglais).

⁵ Diaz, Enrique. Citation extraite de la vidéo : <https://vimeo.com/134978218> concernant l'évènement autour des pièces les plus importantes de l'histoire du théâtre brésilien entre 1970 et 2000, organisé par la revue brésilienne électronique *Questão de Crítica* avec l'appui du SESC-RJ.

Au milieu du chaos des multiples actions physiques simultanées, étaient également insérées des constructions narratives scéniques (micro-récits) qui s'ébauchaient, comme des disputes et des réconciliations de couples, des poursuites de gangsters, des assassinats. Les intrigues suspendues, les brusques changements de rythmes, l'apparent risque produit par les déplacements d'objets en train de voler sur la scène, tout cela provoquait des effets comiques. Dans cette scène marquée par la vitalité du corps des acteurs, engagés dans des actions physiques risquées mais ancrées dans l'espace et le temps de la salle du théâtre, les personnages semblaient éphémères et sans contours identitaires nets. Le public ne pouvait rien connaître de leur passé et leurs actions automatiques ne permettaient pas d'envisager de futures orientations. Le public ne pouvait pas s'identifier à ces entités sans identité définie : la scène ressemblait à un kaléidoscope construit avec des bribes d'histoires, d'objets, de paroles, de personnages, évoquant la description que fait Didi-Huberman (2000, p.134-135) des configurations visuelles toujours 'saccadées' du kaléidoscope, où l'on retrouve la polyrythmie du temps. Le matériau visuel du kaléidoscope est de l'ordre du rebut et de la dissémination : bouts d'étoffes effilochées, coquillages minuscules, verroterie concassée, mais aussi lambeaux de plumes ou poussières en tous genres. La scène *A Bao A Qu – Um lance de dados* dont nous parlons était un démontage erratique d'une structure théâtrale sans cesse reconstruite et toujours différente. Les débris de chaque scène, disposés dans le tube du kaléidoscope, transformaient la « dissémination du matériau – dissémination reconduite, renouvelée, confirmée à chaque mouvement de l'objet – en un montage de symétries démultipliées »⁶. À tout moment, un objet pouvait réapparaître dans un autre contexte, re-signifié, ainsi qu'un acteur, un personnage ou toute une scène. La séquence des scènes n'était pas configurée dans une temporalité unidirectionnelle, avec un développement linéaire et causal. Les petites scènes de fiction étaient plutôt superposées, emboîtées et répétées avec de petites ou de grandes variations structurelles. Chaque scène construite était détruite et finissait en chaos et destruction pour être recombinaisonnée d'une autre façon ou avec d'autres éléments afin de donner à voir une nouvelle configuration.

Au moyen de hurlements et de claques, de briques qui volaient, de pneus qui passaient au hasard, de scènes qui s'emboîtaient, des diverses configurations qui se succédaient sur scène, ce spectacle racontait l'histoire d'un artiste en train de créer des

⁶ Georges Didi-Huberman, *Connaissance par le kaléidoscope, Études photographiques*, 7 | Mai 2000, [En ligne], mis en ligne le . URL : <http://etudesphotographiques.revues.org/204>. Consulté le 08 août 2016.

histoires avec d'autres artistes. Il s'agissait de la mise en scène du processus de création d'une œuvre artistique. Il y avait un personnage qui s'appelait Créateur, le seul qui parlait portugais, quoique très peu. Il donnait, de temps en temps, des ordres hésitants aux autres personnages et leur inventait des activités qui n'avaient pas beaucoup de sens. Le créateur partageait avec le public ses processus de création artistique, ses brouillons, la naissance d'un spectacle qui n'était encore qu'une forme floue.

Le spectacle, qui s'intitulait *A Bao A Qu – Um lance de dados*⁷, était inspiré d'une entité imaginaire créée par l'écrivain Jorge Luis Borges. A Bao A Qu est une entité informe qui réside au pied d'une tour. Lorsqu'une personne gravit les degrés de la tour, l'A Bao A Qu s'accroche à elle et prend vie peu à peu tout au long de l'ascension, mais son retour à la vie est très bref. Quand le pèlerin descend, il fait tomber le A Bao A Qu qui roule jusqu'à la première marche où, déjà inconscient, il retourne à une simple image dans la pierre (BORGES, 1989, p. 3 - 4).

Enrique Diaz était le metteur en scène de ce spectacle. Il avait fait une adaptation du conte homonyme de Jorge Luis Borges, tiré du livre *Êtres Imaginaires*, en s'inspirant également du langage mathématique du poème de Mallarmé, 'Un coup de Dés'. Selon le metteur en scène, le spectacle *A Bao A Qu – Um lance de dados* « apportait, de façon intuitive, une argumentation sur le théâtre, sur le langage et sur la construction de l'identité » (DIAZ, 2006, p.22).

En regardant le spectacle *A Bao A Qu – Um lance de dados* le spectateur avait du mal à discerner si les entités A Bao A Qu prenaient vie à travers les corps des acteurs ou si les acteurs étaient eux-mêmes des A Bao A Qu qui vivaient temporairement à cause de leurs couplages temporaires avec ces personnages. Il aurait même pu se demander si ce n'était pas le public lui-même qui prenait momentanément vie grâce à l'énergie dégagée par les A Bao A Qus sur scène. La structure fragmentaire en forme de réseaux, l'interactivité dynamique et processuelle de ce spectacle éveillait mon attention. Pour ma part, je trouvais là un langage artistique auquel m'accrocher, une pratique artistique qui permettait des combinaisons entre les plaisirs ludiques du jeu avec les personnages et une pensée systémique à laquelle je m'identifiais à cause de mon expérience des systèmes informatiques.

L'équilibre précaire de la métamorphose inachevée rendait ce spectacle insaisissable et singulier. Il nous donnait à voir la vitalité des constructions imaginaires

⁷ Concernant tous les spectacles d'Enrique Diaz, voir dans l'annexe I les fiches techniques présentées par ordre alphabétique.

- individuelle et collective - et leur pouvoir de nous interpeller sur les constructions sociales du réel tenues pour une réalité unique et statique. Le Créateur faisait voir la puissance et la fugacité du théâtre et le fait que, derrière les fictions construites, il existait encore d'autres fictions. Le Créateur bricolait avec les éléments de la structure théâtrale pour leur donner une finalité nouvelle, selon le sens qu'Edgard Morin (1986, p.179-180) donne au terme bricolage, c'est-à-dire qu'il manifestait une aptitude à détourner un objet, une idée ou une institution de son système de référence pour l'intégrer dans un système nouveau. Son bricolage consistait à transformer un assemblage d'éléments, pour les doter de propriétés et de nouvelles structures. En bricolant des configurations déroutantes, le metteur en scène Enrique Diaz invitait le public à adopter de nouveaux points de vue sur les représentations théâtrales et sociales.

En 1990, le spectacle *A Bao A Qu – Um lance de dados* projetait le nom du metteur en scène Enrique Diaz sur le plan national, avec un immense succès auprès du public et de la critique. À la suite de ce spectacle, les artistes participants fondèrent la compagnie de théâtre *Companhia dos Atores*⁸ (Compagnie des acteurs), au sein de laquelle ils allaient construire plus de quinze spectacles en collaboration avec Enrique Diaz.

A Bao A Qu – Um lance de dados présente des processus qui seront récurrents tout au long de la démarche artistique d'Enrique Diaz, tels que les mouvements cycliques de création et destruction qui donnent l'impression de chaos et d'auto-organisation, les mouvements de rétroaction et les surcharges des emboîtements métafictionnels⁹. Enrique Diaz n'utilise pas de projections d'images dans ce spectacle. Pourtant, il n'a cessé de faire référence au cinéma tout au long de ce spectacle, en évoquant par exemple des scènes de films de gangsters et de films muets, créées par les A Bao A Qus. Il a également procédé à un montage cinématographique pour construire quelques scènes en utilisant de façon spéciale des jeux de lumière. À partir de *A Bao A Qu – Um lance de dados*, Enrique Diaz insère l'usage de projections d'images numériques sur scène comme une caractéristique constitutive supplémentaire de ses mises en scène. Il projette des images captées pendant le processus de création ainsi que des images des acteurs, au vestiaire ou en dehors de la scène, prises par des caméras de surveillance en temps réel. Il emploie des techniques propres au cinéma (caméra

⁸ Voir : <https://vimeo.com/ciadosatores/videos>. Consulté en juin 2016.

⁹ Ces caractéristiques seront étudiées tout au long de la thèse.

subjective, variations du point de vue, close shot) ou du film documentaire (témoignages intimes adressés à la caméra).

En 2002, lors d'un séjour à New York au sein de la *SITI Company* (Saratoga International Theater Institute), Enrique Diaz découvre la technique des *Viewpoints and Composition*, développée par Anne Bogart à partir des principes d'improvisations de la danse contemporaine, ainsi que la technique d'entraînement physique, spirituel et mental, développée par Tadashi Suzuki. À son retour au Brésil, Enrique Diaz rassemble un groupe d'artistes pour partager et s'appropriier ces techniques. A partir de ces expériences, il fonde le *Coletivo Improviso*, au sein duquel les artistes s'entraînent et présentent des performances diverses, au Brésil comme à l'étranger. Ces pratiques au sein du *Coletivo Improviso* influence un grand nombre de jeunes artistes et différentes pratiques théâtrales contemporaines au Brésil. L'appropriation de ces techniques est devenue la base constitutive de tous les systèmes de création d'Enrique Diaz qui vont suivre. Après 2002, toutes les nouvelles créations d'Enrique Diaz partent de l'entraînement quotidien des acteurs selon ces techniques. Il emploie ces laboratoires pour chaque nouveau spectacle, même s'il y ajoute d'autres références et des techniques plus appropriées aux nécessités du spectacle en cours.

Aujourd'hui, Enrique Diaz est devenu l'un des metteurs en scène brésiliens les plus importants. Il travaille également en tant qu'acteur au théâtre, au cinéma et à la télévision. Artiste prolifique, il a joué et mis en scène des textes classiques, contemporains et des adaptations littéraires, avec un intérêt récurrent pour le métalangage et la création artistique comme composante du spectacle lui-même.

La démarche théâtrale d'Enrique Diaz se veut interdisciplinaire et sa théâtralité performative combine des éléments de métathéâtralité et d'autofiction¹⁰. Sa pratique théâtrale construit, détruit et reconstruit des fictions sur la scène théâtrale, suivant une logique non-linéaire, en valorisant l'imprévisibilité des actions sur scène. Les mises en scène d'Enrique Diaz ont pour thème le processus de création lui-même et rendent visible le travail de création de l'acteur, notamment sa subjectivité. Dans cet exercice autoréflexif et critique, les acteurs exposent sur scène leurs opinions sur le texte et les personnages, les difficultés et doutes rencontrés au cours de la création, leurs relations interpersonnelles et leurs données biographiques et personnelles. L'acteur devient ainsi lui-même spectateur de la pièce, en complicité avec le public, ou bien co-narrateur. Les

¹⁰ Ces concepts seront explicités dans le sous-chapitre 2.1.3.

acteurs-performeurs cessent ainsi d'être simplement porteurs d'un personnage dramaturgique et mettent en évidence leur corps et leur identité, faisant du personnage scénique un lieu complexe de jeu et de production de sens.

L'utilisation qu'Enrique Diaz fait des technologies audiovisuelles ne nie pas la présence de l'acteur sur scène, bien au contraire, elle le double et, disons, ausculte son passé, ses pensées et son processus de création. L'image de l'acteur en répétition ou les images de son univers intime et privé sont projetées sur l'écran et s'imbriquent avec la présence physique de l'acteur dans l'espace public de la scène. Ces images dédoublent l'acteur sur scène en introduisant l'image de celui-ci pendant la répétition, dans des travaux plus anciens, au cours d'improvisations¹¹ dans les laboratoires ou en tant que personnage. Par exemple, dans le spectacle *Otro*, Diaz a travaillé avec le documentariste Felipe Ribeiro pour filmer le processus de création des acteurs en interaction avec des gens dans la rue. Les témoignages recueillis sur l'intimité des personnes choisies aléatoirement ont été repris sur scène et mixés avec les données biographiques des acteurs.

La projection d'images sur scène montre les replis intérieurs de l'œuvre et des créateurs. Ces procédés de dédoublement de l'image des acteurs et de la scène multiplient les points de vue et brouillent les récits. En multipliant la projection d'images personnelles de l'acteur, Diaz engendre une saturation qui finit par valoriser la présence réelle de l'acteur et son interaction avec le public au moment présent de la scène. L'hyper-valorisation d'un discours intime et la démultiplication de l'image de soi, paradoxalement, n'empêchent pas l'ouverture de sa pratique aux sujets sociaux contemporains et à des références populaires pleines de rythme et d'humour.

En analysant davantage la démarche artistique d'Enrique Diaz, on ne peut s'empêcher de se demander comment celui-ci réussit à construire sur scène des structures instables, chaotiques, tout en donnant l'impression d'une démarche rationnelle et structurée. Comment sa démarche artistique réussit-elle à donner de la place à l'imaginaire collectif, bien qu'elle soit constituée d'aspects autoréférentiels et de scènes qui exposent l'univers intime des artistes, en démultipliant l'image des acteurs? Les créations autoréflexives d'Enrique Diaz utilisent un imaginaire très personnel et sont néanmoins reconnues comme universelles à l'extérieur du pays depuis plus d'une vingtaine d'années (notamment en France).

¹¹ Nous utilisons le terme 'improvisations' au lieu de 'répétitions' afin de mettre en évidence l'idée d'expérimentation et d'essais continus.

La démarche performative d'Enrique Diaz peut être envisagée comme un réseau de liaisons et d'interactions dynamiques d'un système irréductible à un modèle établi et qui appelle le développement de stratégies cognitives permettant d'élaborer des modèles d'intelligibilité spécifique. Tel est, du moins, le point de vue qui semble être le plus intéressant à développer pour l'analyse critique présentée dans les pages à venir.

1.2 Points de vue systémiques sur la démarche d'Enrique Diaz

Approche systémique

Au milieu du XX^{ème} siècle, les nouvelles découvertes dans le champ des sciences et des technologies, telles que le développement des ordinateurs, ont contribué à une formalisation de la pensée systémique dans un grand nombre de domaines¹².

La pensée systémique se présente comme une science des systèmes, une technologie des systèmes ou une philosophie autour des systèmes. La science des systèmes propose l'étude d'un système particulier édifié dans un domaine et sa transposition à un autre domaine en vue de l'étude d'un phénomène similaire. Elle peut être aussi un ensemble de principes s'appliquant à tous les systèmes. La technologie des systèmes concerne des méthodes de conception et d'analyse de différents types de systèmes informatiques et de logiciels. La philosophie des systèmes entrevoit quant à elle le monde comme un système composé de différents sous-systèmes. Cette forme de pensée systémique n'envisage pas la connaissance comme une appropriation de la 'réalité'¹³, mais en tant que résultat d'une interaction entre celui qui connaît et l'objet de sa connaissance. L'analyste de systèmes Daniel Durand (2013) ne considère pas la systémique comme une théorie qui évoque un contexte scientifique, une science, ou une nouvelle discipline. Selon lui, la pensée systémique est plutôt une 'façon de voir' et elle doit être considérée simplement comme un outil conceptuel transdisciplinaire¹⁴ qui

¹² La pensée systémique, dans son acception la plus large, n'est pas une démarche intellectuelle récente. Beaucoup d'auteurs signalent déjà ses résonances dans les théories de certains philosophes antiques, comme Héraclite, Socrate, Epicure et d'autres plus récents, tels que Léonard de Vinci, Pascal, Kant, Spinoza, Nietzsche, Kuhn, Feyerabend, entre autres. Aux USA, à partir de 1967-68, les œuvres des pères fondateurs de la systémique sont: *General Systems Theory* ou *GST* (Ludwig von Bertalanffy), *Systems Approach* (Charles West Churchman), *Systems Analysis* (Van Court Hare Jr.), *System Theory* (Lotfali Askar-Zadeh) ou *System Dynamics* (Jay Wright Forrester). Par la suite, nous pouvons signaler les études d'Edgard Morin, Joel de Rosney, René Thom, Daniel Durand, Jean Louis Le Moigne, Fritjof Capra, Humberto Maturama et Francisco Varela, Ilya Prigogine, Henri Poincaré, Von Neuman, Henri Atlan, Ludwig Boltzman, Benoît Mandelbrot, Jay Forrester, Gregory Bateson, Jean Piaget, Gaston Bachelard, Henri Bergson. Il convient aussi de signaler les travaux des cybernéticiens, tels que Norbert Wiener, Grégory Bateson, Paul Watzlawick (Palo Alto), Heinz Von Foerster. Actuellement, les associations les plus impliquées à ce sujet sont l'Institut des Nouvelles Sciences de la Complexité de Santa Fé au Nouveau-Mexique, l'AFSCET (Association française de science des systèmes cybernétiques cognitifs et techniques), l'AE.MCX (Association du programme Européen Modélisation de la Complexité), l'APC (association pour la Pensée Complexe) et l'UES (Union Européenne de Systémique).

¹³ Dans cette thèse, il est souvent fait référence au terme de 'réalité' selon le point de vue des sociologues systémiciens, Peter Berger et Thomas Luckmann (1996). Ils revendiquent l'existence de réalités multiples, mais, au sein de ces différentes sphères de la réalité, la réalité de la vie quotidienne, apparaît comme celle qui est indépendante de notre volonté et s'organise autour du corps et de la présence.

¹⁴ La transdisciplinarité concerne, comme le préfixe "trans" l'indique, ce qui est à la fois parmi les disciplines, à travers les différentes disciplines et au-delà de toute discipline. La transdisciplinarité est une

permet de rassembler et d'organiser les connaissances afin d'optimiser une action. Cette recherche vise à étudier la démarche d'Enrique Diaz, selon un point de vue systémique, pour comprendre la singularité des processus de création et leur imbrication dans l'œuvre achevée.

Les résonances d'une pensée transdisciplinaire peuvent être repérées dans les sciences dites formelles, comme les mathématiques ou dans les sciences qualifiées d'empiriques, comme les sciences naturelles et les sciences humaines¹⁵. De nombreuses études utilisent l'approche systémique pour analyser la communication¹⁶ au sein des entreprises, dans divers types de groupes et d'organisations. Dans le domaine du théâtre, les questions systémiques trouvent quelques résonances. Les études de Chantal Hebert et d'Irène Perelli-Contos (2001), par exemple, se sont inspirées des études sur la complexité¹⁷, notamment des théories d'Edgar Morin, pour penser le théâtre de Robert Lepage en tant que système vivant. Le chercheur Roger Chamberland (1997, p. 13-23) s'inspire de la théorie du chaos pour proposer une approche du corps au théâtre en étudiant le spectacle *Peau, chair et os*, créé en 1991 par la compagnie Carbone 14 fondée par Gilles Maheu. L'artiste Jean Claude Chirollet (2001, p. 187-206) étudie le temps chaotique et la complexité fractale dans *Arcadia* de Tom Stoppard. Malgré le fait que ces initiatives soient encore réduites, cette série d'exemples montre qu'il existe des efforts pour trouver de nouvelles approches transdisciplinaires appliquées à l'œuvre d'art, de façon à « faire émerger de nouveaux aspects d'une œuvre ou d'une pièce en la confrontant à des savoirs divers » (FÉRAL, 2001, p. 28). Cette recherche s'insère dans ce mouvement qui cherche à proposer de nouvelles voies d'accès aux formes artistiques contemporaines, en proposant une perspective systémique sur la pratique d'un metteur

posture scientifique et intellectuelle qui vise la compréhension de la complexité du monde moderne. Les trois piliers de la transdisciplinarité - les niveaux de réalité, la logique du tiers inclus et la complexité - déterminent la méthode de la recherche transdisciplinaire, selon Basarab Nicolescu (1996). Sur ce sujet, voir *The International Center for Transdisciplinary Research* (CIRET). <http://ciret-transdisciplinarity.org/transdisciplinarity.php> - Last modified on: Saturday, October 20 2012 13:23:45.

¹⁵ Il existe quelques controverses au sujet de cette séparation et nomenclature des sciences. Celles-ci ne seront pas discutées ici.

¹⁶ Par exemple, les travaux des chercheurs de l'École de Palo Alto, du Centre de recherche en Information et en Communication (CERIC) ou les travaux d'autres chercheurs des sciences sociales, comme Edgar Morin.

¹⁷ Dans le champ de la connaissance de l'informatique, la théorie de la complexité s'intéresse à l'étude du temps, de l'espace et de la mémoire, nécessaires à la résolution d'un problème au moyen de l'exécution d'un algorithme. Un algorithme est une suite d'opérations permettant de résoudre un problème à partir des données d'entrées et il peut être traduit dans un langage de programmation pour devenir un logiciel exécutable sur l'ordinateur. Il n'existe pas d'algorithme pour traiter et calculer la complexité, mais en prenant pour base les études sur l'aléatoire et l'utilisation de la logique floue, il est possible d'obtenir des cadres approximatifs. Les algorithmes peuvent utiliser une logique floue, qui traite les données imprévisibles (voir 1.2.3). Voir AHO, Alfred Vaino & ULLMAN, Jeffrey David (1983, p. 253-292).

en scène brésilien. Plus précisément, cette recherche fait appel à la pensée systémique de la seconde génération. Selon les systémiciens Yves Narbonne (2005) et Daniel Durand (2013), il existe une différenciation entre les deux générations.

La systémique de la première génération émerge à partir des années 1950, avec le structuralisme¹⁸, la cybernétique¹⁹, la théorie de l'information²⁰ et la théorie du système général (General Systems Theory ou GTS)²¹ développée par Von Bertalanffy qui fonda en 1954 la 'Société pour l'étude des systèmes généraux'. Cette première systémique prétend étudier le fonctionnement des systèmes considérés comme des réalités observables.

La systémique de la seconde génération²², apparaît plus tard, dans les années 1970. Celle-ci est centrée sur les concepts de globalité, d'interaction, d'organisation et de complexité. Selon le concept de globalité, le système est une forme globale qui implique l'apparition de qualités émergentes²³ que ne possédaient pas les parties. Selon la nature de l'interaction entre les entités d'un système, ce dernier peut présenter des comportements émergents qui lui donnent différents degrés de complexité. La notion d'organisation est le processus par lequel la matière, l'énergie et l'information sont assemblées et mises en œuvre. Selon Durand (1979, p. 18), un système peut avoir différents niveaux d'organisation et il peut contenir des sous-systèmes qui englobent d'autres sous-systèmes²⁴. La notion de complexité²⁵ suppose la conscience et

¹⁸Le structuralisme linguistique (Ferdinand de Saussure, Noam Chomsky), anthropologique (Claude Lévi-Strauss) et psychologique (Jean Piaget). L'approche structuraliste met l'accent moins sur les unités élémentaires du système que sur les relations qui les unissent.

¹⁹ Voir l'ouvrage de Norbert Wiener (1948).

²⁰ Weaver, w. & Shannon, Claude E (1975) formulent une théorie mathématique de la communication applicable aux signaux artificiels aussi bien que linguistiques ou au système nerveux. Leur théorie s'intéresse plutôt à la forme du message et à l'efficacité de sa transmission. Il existe également de nombreuses recherches portant sur le caractère qualitatif de l'information envisagée comme un moyen de diminuer l'incertitude d'une expérience aléatoire (voir les travaux de Gregory Bateson de l'École de Palo Alto).

²¹ L'expression « Théorie générale des systèmes » a été introduite par le biologiste Ludwig Von Bertalanffy en 1968 dans son livre *General System Theory*.

²² Cette systémique de la seconde génération a connu un grand succès en France, avec Jean-Louis Le Moigne, professeur d'ingénierie à l'Université d'Aix-Marseille.

²³ Cette émergence de propriétés nouvelles qui n'étaient pas contenues dans chacune des entités isolément est nommée *Principe d'émergence* : « le tout est plus que la somme de ses parties ».

²⁴ Par exemple, pour un animal supérieur, on distingue les cellules, les organes (qui sont des ensembles organisés de cellules), les grandes fonctions (qui sont des ensembles d'organes) et l'animal lui-même.

²⁵ La racine latine est *plexus*: entrelacement. Complexus : enchevêtrement, connexion, embrassement, étreinte. La théorie de la complexité du mathématicien Kolmogorov montre qu'il n'existe pas d'algorithme pour calculer cette complexité, mais que l'on peut cependant obtenir des encadrements et des estimations (voir <http://djalil.chafai.net/docs/Agreg/Manuel/agregation.pdf>). Voir aussi Gregory Chaitin (2007). Le sociologue Edgar Morin (1990, 261-265) détermine sept principes de complexité pour étudier les systèmes sociaux: 1. Le principe systémique ou organisationnel, qui lie la

l'acceptation de l'incomplétude de notre connaissance et met l'accent sur les relations entre l'observateur et le système. Selon ce point de vue, nous n'avons accès au réel qu'à travers nos représentations et nos modélisations.

Ainsi, selon les systémiciens Francis Le Gallou (1992, p. 3-7), Daniel Durand (2013, p. 35-46) et Yves Narbonne (2005, p.107-113), la systémique de la seconde génération s'intéresse à l'étude des systèmes ouverts et complexes, où se posent des problèmes de frontière, d'interdépendance et d'organisation. Elle donne des moyens de représentation et de modélisation²⁶ par l'usage d'un raisonnement analogique où est utilisée, en tant qu'objet conceptuel de base, la notion de système.

Les concepts liés à la systémique de la seconde génération, constitueront le substrat initial pour analyser la pratique théâtrale d'Enrique Diaz. L'étude plus approfondie de sa démarche théâtrale permettra de construire des hypothèses sur la démarche théâtrale de celui-ci et de les valider ensuite.

Selon le biologiste Ludwig Von Bertalanffy (1973, p.53)²⁷, « un système peut être défini comme un ensemble d'éléments en interaction ». D'après Jean-Louis Le Moigne (1994, p.88), une référence dans le développement de la systémique de la seconde génération, il y a système lorsqu'il existe un projet dans un contexte donné. Un système n'a pas d'existence matérielle, mais il représente une façon de concevoir l'ensemble de relations dans un environnement donné. Selon l'ingénieur Francis Le Gallou (1992, p.72), un système est un ensemble formant une unité cohérente et autonome d'entités réelles ou conceptuelles organisées en fonction d'un but au moyen d'un jeu de relations et d'interactions dynamiques, le tout immergé dans un environnement.

L'analyste de systèmes, Daniel Durand (2013, p. 13-25), présente lui aussi ce qu'il appelle la problématique des systèmes. Tous les systèmes se trouvent confrontés à des problèmes, dont celui de maîtriser leurs rapports avec leur environnement, de

connaissance des parties à la connaissance du tout ; 2. Le principe hologrammatique selon lequel la partie est dans le tout et le tout est inscrit dans la partie ; 3. Le principe de la boucle rétroactive pour les processus autorégulateurs ; 4. Le principe de la boucle récursive pour l'auto-organisation ; 5. Le principe d'auto-éco-organisation: dépendance et autonomie ; 6. Le principe dialogique qui conçoit une logique d'ordre/désordre/réorganisation; 7. Le principe de la réintroduction du connaissant dans toute connaissance.

²⁶ La question de l'analogie et la modélisation sera abordée dans la troisième partie. De façon générale, la modélisation construit des modèles pour représenter des systèmes complexes.

²⁷ Von Bertalanffy a écrit *General System Theory: Foundations, Développement, Applications*, l'un des premiers classiques publiés à partir de 1967-68 aux USA, considéré comme l'œuvre fondatrice de la *General System Theory* ou *GST*. Il existe des controverses concernant son nom en français : *Théorie générale des systèmes* ou *Théorie du système général*. Au Brésil, ce texte a été traduit par Francisco M. Guimarães comme *Teoria geral dos sistemas*.

s'organiser de manière efficace en niveaux et en modules²⁸, de conserver leur identité²⁹, tout en gardant une capacité de variation³⁰ dans leur comportement, d'être capables de subir une certaine évolution³¹. Durand (2013, p.13) propose une définition du système selon deux points de vue :

L'aspect fonctionnel comporte : 1. des flux de natures diverses qui circulent dans les différents réseaux; 2. des centres de décision qui reçoivent les informations et les transforment en actions ; 3. des boucles de rétroaction ou *feed-back*. Une boucle de rétroaction est l'action en retour d'un effet sur sa propre cause, c'est-à-dire, tout mécanisme permettant de renvoyer à l'entrée du système sous forme de données, des informations directement dépendantes de la sortie. Selon les auteurs Gérard Donnadiou et Michel Karsky (2002), il existe trois types de boucles de rétroaction ou *feed-back*: a. Les boucles de rétroaction positives : la rétroaction contribue à amplifier la transformation déjà en cours promouvant une dynamique du changement. b. Les boucles de rétroaction négatives: la rétroaction tend à diminuer les transformations en cours contribuant à l'équilibre et à la stabilité du système. c. Les boucles de rétroaction ago-antagonistes: ces boucles sont aussi bien positives que négatives. Elles permettent d'appréhender des phénomènes particulièrement difficiles à concevoir selon la logique binaire. Elles sont plutôt présentes dans des systèmes comme la communication humaine, par exemple. L'une des conséquences de l'alternance entre la récursivité positive et négative est de rendre les systèmes complexes imprévisibles.

L'aspect structurel comprend : 1. la frontière qui sépare le système de son environnement ; 2. les entités du système constituées de composantes individuelles, comme un individu, un objet concret ou symbolique ou un ensemble de composantes identifiables dans un domaine fonctionnel du système; 3. le réseau de relations, de transport et de communication qui véhicule soit des matières, soit de l'énergie, soit de l'information et 4. La mémoire, qui stocke matière, énergie et information.

²⁸ Il existe deux types d'organisations : une organisation fonctionnelle, organisation en sous-systèmes ou en modules, et une organisation de type hiérarchique, en niveaux hiérarchiques.

²⁹ Un système doit conserver sa forme et son organisation pour maintenir son identité, malgré le déséquilibre provenant du flux extérieur. Le mathématicien René Thom (1978, p.41) signale deux manières d'envisager l'identité : pour une entité matérielle, l'identité est définie par le domaine d'espace-temps, mais pour une entité abstraite, comme un système, l'identité fait appel à la 'compréhension' d'un concept, comme son organisation.

³⁰ La variété d'un système est le nombre de configurations ou d'états que celui-ci peut revêtir. Cette variété peut dépendre du nombre d'entités du système et du nombre d'interactions de ces entités.

³¹ Au niveau des systèmes vivants, l'évolution est réalisée par le biais d'une interaction avec l'environnement et à travers trois types de réactions fondamentales : le repli, la fuite, la capture totale ou partielle. Les deux premières mènent à la spécialisation qui se termine en impasse et la dernière offre des possibilités d'évolution à travers des processus de mémorisation, d'apprentissage et de complexification.

Selon les chercheurs Collard, Verel et Clergue (2013, p.2), la définition communément utilisée dans la communauté scientifique aussi bien chez les chercheurs que chez les ingénieurs est la suivante : « Un système est complexe si le comportement collectif observable lorsqu'on le considère comme un tout indivisible n'est pas réductible à celui de ses composants »³². Selon le systémicien Daniel Durand (2013, p. 12), la complexité d'un système est due au nombre et aux caractéristiques variées de ses entités et de leurs interactions, aux incertitudes et aux aléas de l'environnement du système, au rapport ambigu entre ordre et désordre. Un système peut présenter différents degrés de complexité selon la dynamique de ses interactions et suivant les comportements qui émergent de cette dernière. Durand (2013, p. 25-33) référence différents types de classifications des systèmes, selon leur degré ascendant de complexification : 1. Les systèmes à états, qui peuvent être définis avec les seules notions d'entrée et de sortie³³; 2. Les systèmes à but sont un peu plus complexes que les premiers. Ils ont leur contrôle intégré dans leurs propres systèmes³⁴; 3. Les systèmes à apprentissage sont plus complexes que les systèmes à buts : ils disposent d'un autocontrôle et d'une mémoire. La mémoire enregistre les informations passées et l'autocontrôle possède un mécanisme de calcul qui lui permet de prendre une décision en fonction de l'expérience acquise. À travers un processus d'essais-erreurs ces systèmes peuvent apprendre et organiser leur propre apprentissage. Ils sont au stade de l'auto-organisation. Ces systèmes sont des systèmes vivants complexes, comme le sont les hommes, ou des systèmes informatiques (systèmes flous) de machines expertes intelligentes, comme le sont les systèmes des robots; 4. Les systèmes à décideurs multiples sont des systèmes constitués d'un certain nombre de sous-systèmes à apprentissage indépendants et poursuivant leurs objectifs propres. Ces types de systèmes très complexes comprennent les organisations, les sociétés et des systèmes flous avec d'autres sous-systèmes flous³⁵. Ces systèmes peuvent être hiérarchisés et

³² L'auteur Yves Narbonne (2005) donne l'internet comme exemple d'un système complexe, car il est constitué d'un grand nombre de nœuds reliés par des liens nombreux – des réseaux – qui évoluent constamment et véhiculent des flux très divers : matière, énergie et information.

³³ Ils sont commandés de l'extérieur soit par un mécanisme régulateur, soit par l'intervention humaine, comme la plupart des machines construites par l'homme.

³⁴ Comme par exemple une chambre équipée d'un thermostat qui doit maintenir une certaine température. Ces régulations peuvent être de type compensateur ou amplificateur, selon l'objectif qui peut être celui de maintenir le système stable ou de renforcer son évolution.

³⁵ La théorie des jeux a connu de nombreux champs d'application depuis sa création en 1944 par Neumann et Morgenstern. Son objectif est de modéliser des situations, de déterminer une stratégie optimale pour chacune des entités, de prédire l'équilibre du jeu et de trouver comment aboutir à une situation optimale.

coopératifs en même temps, comme les sociétés qui présentent quelques hiérarchies, mais partiellement enchevêtrées, par exemple, quelqu'un peut être à la fois citoyen, employé et syndicaliste.

Selon les notions liées à la systémique, il est possible de concevoir la démarche théâtrale d'Enrique Diaz comme un système théâtral qui tend à être dynamique et ouvert aux interactions avec son environnement. Les artistes qui travaillent avec lui sont des entités autonomes, en interaction dynamique entre eux et avec le système, ayant pour but la construction de projets artistiques à partir d'un accord commun entre eux.

Le type de communauté artistique constituée par Enrique Diaz semble présenter une certaine hiérarchie mais cette dernière est elle aussi très coopérative. Cette communauté semble faire partie des systèmes qui sont au dernier niveau de complexité, comme les systèmes à décideurs multiples cités antérieurement. La démarche d'Enrique Diaz semble avoir une dynamique similaire à celle des systèmes complexes, comme les sociétés coopératives, les jeux, les réseaux d'internet et des systèmes informatiques flous de machines très évoluées qui cherchent des similitudes avec le raisonnement humain³⁶. L'observation de la démarche artistique d'Enrique Diaz et de la dynamique des interactions entre les artistes, nous fait penser à un système théâtral qui présente une grande complexité, il s'agit tout du moins de notre hypothèse de travail, et pour ce faire nous proposons une approche inspirée des systèmes informatiques flous pour analyser ses caractéristiques et ses procédés.

³⁶ Dans cette catégorie sont inclus principalement les systèmes artificiels très complexes, comme les systèmes experts et les systèmes flous - que les informaticiens lient au vocable de l'intelligence artificielle et de la robotique. Il s'agit des logiciels informatiques qui visent à reproduire les systèmes complexes vivants, comme par exemple les logiciels des robots qui ont pour objet l'imitation de comportements humains. Ces systèmes flous sont construits à partir d'une collaboration entre informaticiens, linguistes, neurologues et psychologues.

1.3 Méthodologie d'étude de la démarche théâtrale d'Enrique Diaz

En prenant en compte les notions de la systémique et nos connaissances pragmatiques de la démarche d'Enrique Diaz, nous voudrions mieux connaître la spécificité de son système de création théâtrale. Comment peut-on étudier un système théâtral jugé complexe pour mieux le comprendre ? C'est la question à laquelle nous allons tenter de répondre.

La modélisation des systèmes complexes est le principal outil dont nous disposons pour comprendre celui-ci. Un système compliqué peut être décomposable; on peut le simplifier pour découvrir son intelligibilité et l'expliquer. Par contre, un système considéré comme complexe est indécomposable. On doit le modéliser pour construire son intelligibilité et le comprendre. Suite à cette modélisation, on peut le tester à travers la simulation d'un cas particulier.

Selon Daniel Durand (1979, p. 60), la modélisation systémique est une création, soit d'un individu seul, soit d'une équipe, et conduit à la construction d'un modèle, c'est-à-dire, à un ensemble de concepts représentant un système complexe en vue de le comprendre. Les modèles systémiques visent à comprendre et à représenter « le processus » du système. Nous pouvons connaître un système par les processus qui l'affectent ou qu'il enclenche grâce à ses comportements dans son environnement.

Cette notion de modèle systémique est différente de la vision courante qui considère le modèle comme quelque chose que l'on doit imiter ou suivre. D'un point de vue systémique, un modèle représente une hypothèse que l'on ne doit pas cesser de vérifier. Selon Jean-Louis Le Moigne (1990, p. 3-5), il ne faut pas penser que le modèle construit doit être imposé, sinon le modèle contredirait le but même de la modélisation. Le rôle d'un modélisateur³⁷ est de proposer un modèle d'étude pour comprendre un système que lui-même considère comme étant complexe. Le modèle est censé donner à voir le degré et le type de complexité que le modélisateur a observé dans le système³⁸. Un système complexe se métamorphose selon le type de modélisation construite pour le comprendre. La modélisation est considérée comme un art par lequel le modélisateur exprime sa vision du système. Elle est un jeu créatif et autoréflexif proposé par le

³⁷ Voir Gérard Donnadiou & Michel Karsky (2002), Edgar Morin (1991), Jean-Louis Le Moigne (1990, 2003), Daniel Duran (1979, 2013).

³⁸ Selon Le Moigne (1990, p. 4), « la complexité est attribuée par un modélisateur aux représentations qu'il se construit des phénomènes qu'il perçoit complexes ».

modélisateur: en même temps qu'il observe le système, il crée aussi sa méthode d'observation.

La modélisation est une action très courante dans le domaine des systèmes informatiques. Les modèles³⁹ construits peuvent être la maquette, le schéma, le modèle cybernétique (qui vise la régulation d'un système), le modèle numérique (les équations mathématiques) et les systèmes informatiques plus connus comme 'systèmes flous' qui sont une forme de modélisation logicielle des systèmes complexes de la nature. Malgré le fait que la modélisation soit une construction faite par un chercheur pour comprendre un système déterminé, il existe aujourd'hui divers types de techniques standards de modélisation afin de représenter les systèmes complexes et dynamiques⁴⁰. Ces techniques peuvent être transposables et adaptées à l'étude d'un phénomène similaire dans un autre domaine.

Cette thèse propose une modélisation théorique, inspirée des modélisations construites dans le domaine des systèmes informatiques, pour donner des explications sur la démarche d'Enrique Diaz. Notre modélisation vise la création d'un modèle théorique qui, selon Max Black (1968), est un modèle métaphorique qui demeure fictif, verbal et partiel. En revanche, un modèle théorique permet d'introduire un nouveau langage ou dialecte, une nouvelle façon de parler. Il relève d'un exercice ordonné de l'imagination, porté par le langage.

L'étude de la démarche théâtrale d'Enrique Diaz, proposée par notre modélisation, peut contribuer aux études génétiques⁴¹ du théâtre. Selon les études sur la génétique des spectacles élaborées par Josette Féral (1998, p. 55), dont les bases figurent dans l'article *Pour une analyse génétique de la mise en scène*, « On ne peut pas analyser une œuvre théâtrale sans tenir compte du processus dans lequel elle est intégrée. Ce processus comprend, bien sûr, la représentation mais aussi et surtout l'œuvre en cours de production, c'est-à-dire, les phases antérieures à sa présentation au

³⁹ Selon Durand (2013), on peut distinguer quatre types de modèles en fonction de leur usage : les modèles cognitifs, décisionnels, normatifs et prévisionnels.

⁴⁰ La modélisation est couramment utilisée dans le développement de logiciels, c'est-à-dire, les séquences d'instructions (les programmes de l'ordinateur) ainsi que les données manipulées par les programmes. Parmi les exemples de langage de modélisation standard : *Unified Modeling Language* (UML) est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçus pour fournir une méthode normalisée afin de visualiser la conception d'un système. Quant aux réseaux de Petri, ce sont des outils graphiques et mathématiques permettant de modéliser et de vérifier le comportement dynamique des systèmes manufacturiers, des systèmes de télécommunications, des réseaux de transport. Il existe aussi des techniques telles que : SADT (modélisation de systèmes du point de vue de ses fonctions), ARIS (modélisation d'activités d'informations et de ressources), entre autres.

⁴¹ A ce sujet voir Josette Féral(2011), Sophie Lucet (2003), Almuth Gresillon, Marie-Madeleine Mervant-Roux, Dominique Budor (2010) et Sophie Proust (2006).

public ». En insistant sur la nécessité de poser les bases d'une théorie de la production⁴², Josette Féral (2011, p. 65-77) propose d'aborder une création théâtrale comme processus et non comme produit.

Étant donné la grande variété des méthodes de modélisation, notre étude s'est inspirée des synthèses réalisées par le Groupe AFSCET- Diffusion de la pensée systémique,⁴³ particulièrement les approches de Jean-Louis Le Moigne (1990), Donnadiou et Karsky (2002) et Daniel Durand (2013), pour étudier la démarche théâtrale d'Enrique Diaz. Quels sont les principaux procédés observables pendant son processus de création? Quel est l'impact sur le spectacle final du type de processus de création qu'il emploie? Notre proposition méthodologique consiste donc en une forme de modélisation théorique, inspirée des modélisations informatiques, qui sera développée tout au long des trois sous-chapitres portant sur la modélisation du système de création d'Enrique Diaz: exploration globale du système, proposition d'une modélisation dynamique et simulation du modèle théorique.

Le sous-chapitre 2.1 - Observation globale du système d'Enrique Diaz: permettra une vision globale du système d'Enrique Diaz pour repérer ses aspects généraux. La procédure la plus courante consiste à étudier le système selon trois points de vue différents et complémentaires: a. l'aspect historique, b. l'aspect fonctionnel, c. l'aspect structurel. Il s'agit d'avoir une connaissance de l'évolution du système global d'Enrique Diaz, de ses thématiques et ses entités les plus importantes :

L'aspect historique consiste à faire référence aux récurrences passées du système pour comprendre son évolution et est lié à la nature évolutive du système, doté d'une mémoire et d'un projet. Nous allons étudier l'évolution du système théâtral d'Enrique Diaz en prenant en compte les phases de celui-ci et les caractéristiques qui les distinguent les unes des autres.

L'aspect fonctionnel décrira les entrées et les sorties du système. Il s'agit d'une description externe de la dynamique du système d'Enrique Diaz à travers les questions qu'il se pose et qu'il pose à son environnement. Nous nous interrogeons sur les finalités

⁴² Au sujet de la pratique et la réflexion théorique sur le théâtre, voir les textes de Josette Féral (2011, p. 46-53) sur une 'théorie de la production' qui «cherche à mettre en lumière les méthodes que le praticien utilise pour développer son art ». Voir aussi Féral (1994, p. 58-80), Féral (2011, p. 33), Féral (1993, p.69-70). Mentionnons aussi les travaux de Gay McAuley qui fut une pionnière dans l'observation du travail des artistes en répétition. Voir la revue *About Performance* (University of Sydney) dirigée par Gay McAuley. Voir également <http://www.processusdecreation.uqam.ca>, ainsi que Shommit Mitter (1992); Susan Letzercole (1992); Vasili Toporkov (2001). En France, Sophie Lucet (2003) et Sophie Proust (2006).

⁴³ Voir <http://www.afscet.asso.fr/SystemicApproach.pdf>

visées par Enrique Diaz. Les principales thématiques échangées avec le public lors de sa démarche peuvent aider à comprendre les finalités de ses projets artistiques.

L'aspect structurel consistera à identifier les entités⁴⁴ (ou sous-systèmes) les plus importantes dans les réseaux de relations du système, en prenant en compte le type d'organisation de ce dernier. Dans le cas du système d'Enrique Diaz, qui utilise les structures emboîtées de la métafiction, nous avons décidé d'utiliser un « effet de loupe » qui est la forme fréquente d'étude des structures emboîtées et souvent semblables, comme les fractales. Dans ce cas, les systémiciens conseillent d'étudier une seule de ces fractales, par un 'effet de loupe'. Pour ce faire, une seule entité sera choisie à partir d'une étude de l'organisation des structures au sein de la pratique d'Enrique Diaz.

Le sous-chapitre 2.2 - Hypothèses sur la démarche d'Enrique Diaz – couvrira une Modélisation dynamique du système d'Enrique Diaz. Les connaissances des aspects historiques, fonctionnels et structurels, sont utilisées pour construire nos hypothèses générales portant sur la démarche d'Enrique Diaz. Ces hypothèses permettront la création de notre modélisation dynamique qui va adopter une structure tridimensionnelle dans laquelle trois axes d'étude se croiseront :

Le premier axe, qui est l'hypothèse principale de la modélisation dynamique proposée dans cette thèse, permet de montrer comment se construit l'analogie entre la démarche théâtrale d'Enrique Diaz et la démarche d'un système informatique intelligent (système flou) afin d'obtenir des points de vue différents sur les actions principales exécutées au cours de l'ensemble du processus de création et des spectacles soumis à l'étude. L'analogie⁴⁵ constitue le principal outil méthodologique utilisé par les modélisateurs pour construire le modèle⁴⁶ du système étudié. Selon le systémicien Francis Le Gallou (1992, p. 7), l'analogie est l'un des outils utilisés pour modéliser un

⁴⁴ Selon la systémique, pour nommer les composants d'un système, on emploie fréquemment les noms de sous-systèmes, composants ou d'entités en tant que synonymes. Dans notre thèse, nous avons opté pour le mot "entité".

⁴⁵ Le discours symbolique a largement recours au raisonnement analogique, mais l'analogie trouve aussi son utilisation dans des sciences comme les mathématiques et la physique. Le physicien James C. Maxwell (1990, vol.1, p. 588) qualifie ses modèles 'd'analogies physiques', en disant d'eux qu'ils sont « cette similitude partielle entre les lois d'une science et celles d'une autre, et qui fait que chacune des deux illustre l'autre ». Ces représentations mathématiques des propriétés des corps conformes aux lois physiques, simplifient certains aspects secondaires, afin que les résolutions d'équations se déroulent bien. Selon lui, ces modèles mathématiques sont de l'ordre de la fiction pure et même une espèce de caricature, néanmoins susceptible de validation et de modification. Certains modèles peuvent être moins caricaturés et s'appuyer sur certaines méthodes plus adaptées que d'autres. Leur validation se fait par la confrontation et l'ajustement du modèle avec ce qu'il doit représenter.

⁴⁶ Le terme 'modèle' a couramment été utilisé par la physique et la mathématique, à partir de la fin du XIXe siècle pour désigner une pratique de représentation des phénomènes et de leurs processus.

système, car c'est une forme de raisonnement reliant des domaines différents. Nous partons de l'hypothèse que le fonctionnement du système d'Enrique Diaz, de même que celui d'un système flou, cherche à modéliser les systèmes complexes de la nature. En effet, l'analogie avec le fonctionnement d'un système flou et ses actions principales, comme la fuzzification, le moteur d'inférence et la défuzzification, expliqués ci-dessous, est une métaphore qui permet d'analyser les actions exécutées au cours de l'ensemble du processus de création de Diaz. La récolte des données d'improvisation et l'établissement de références artistiques (qu'on nomme ici fuzzification); les décisions des mises en scène (inférences) et la présentation de la pièce au public (ici appelée défuzzification) constituent les étapes de cette analyse.

Un système intelligent (système flou⁴⁷) est une forme de modélisation informatique d'un système complexe vivant qui vise à reproduire ses comportements principaux de façon à prévoir l'imprévisibilité constitutive de ce système. Ce type de modélisation est appelé système flou à cause de l'utilisation d'algorithmes⁴⁸ construits selon une logique floue⁴⁹, une extension de la logique classique qui permet le traitement de connaissances imprécises ou approximatives. La logique classique occidentale tend à être binaire, c'est-à-dire qu'une déclaration est vraie ou fausse. En revanche, la logique floue autorise plus de deux valeurs de vérité pour une proposition : une proposition peut être par exemple presque vraie, ou bien à 70% vraie et donc fausse à 30%. Les robots sont un bon exemple d'utilisation d'un système flou pour imiter quelques-unes des caractéristiques d'un système vivant. Selon l'ingénieur Antonio Fiordaliso (1999, p. 91-105), la structure interne du système flou prend en compte trois actions: fuzzification, moteur d'inférence et défuzzification. Dans un premier temps, le système doit être observé. Ensuite, il faut effectuer une transformation de l'ensemble des connaissances imprécises et des données d'entrée du système en variables linguistiques afin de construire un ensemble de références de celui-ci. C'est ce qu'on appelle la **fuzzification**. En fonction de la base de connaissance conçue dans la fuzzification, le

⁴⁷ Étant donné le caractère multidisciplinaire de ces systèmes artificiels, on trouve parfois d'autres appellations comme « systèmes experts flous », « modèles flous », « systèmes d'inférence floue », « mémoires associatives floues » ou encore « contrôleurs flous ».

⁴⁸ Un algorithme est un ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur. L'un des plus connus est l'algorithme de Mamdani-Sugeno relatif aux contrôleurs flous. La première génération de Systèmes flous (Mamdani, Assilian, 1975) s'appuyait sur la capacité de la logique floue à modéliser le langage naturel. Puis, une deuxième approche (Takagi, Sugeno, 1985) a proposé des algorithmes d'apprentissage automatique à partir des données d'entrées.

⁴⁹ La logique floue repose sur la théorie des ensembles flous. Voir Lotfi A. Zadeh (1992).

moteur d'inférence générera les règles d'inférence construites selon une logique floue: **Si X1 est A et X2 est B alors Y est C**⁵⁰. Selon Fiordaliso, on parle de système flou lorsque plusieurs règles sont utilisées et combinées selon une logique floue pour faire une inférence. L'étape finale de **défuzzification** est la présentation des résultats de l'ensemble des décisions et des choix du concepteur d'un système flou. C'est la présentation des données de sortie, l'accomplissement du but du système. Ces trois points de vue, ici nommés fuzzification, inférences et défuzzification, seront utilisés pour étudier la démarche théâtrale d'Enrique Diaz.

Un second axe de notre modélisation dynamique prend en compte les phases d'évolution temporelle du système global d'Enrique Diaz. Les noms hypothétiques choisis dans un premier moment pour ces phases (phase de croissance, phase de maturation et phase de décroissance) ne portent pas de jugement de valeur, mais signalent plutôt les différents types de complexité perçue tout au long de l'évolution temporelle de la démarche d'Enrique Diaz, tant dans les créations avec la *Companhia dos Atores*, que dans celles réalisées à l'époque du *Coletivo Improviso* ou lors des mises en scène des textes de Daniel MacIvor qui ont suivi.

Le troisième axe de notre modélisation dynamique se concentre sur les cycles de rétroaction (feedback) du système d'Enrique Diaz et l'observation des comportements qui nous font penser à ceux des systèmes complexes vivants : l'alternance entre comportements chaotiques et auto-organisation du système et l'emboîtement des structures métafictionnelles nous amènent à penser aux fractales. Notre hypothèse est que, tel un système flou, le système d'Enrique Diaz modélise les comportements complexes de la nature.

Contrairement à un système stable, dans les systèmes dynamiques complexes, une petite perturbation initiale peut s'amplifier au cours du temps et engendrent de grandes modifications dans le système. Le système complexe présente une grande mémoire et un développement temporel extrêmement dépendant de toute son histoire précédente. Cette mémoire va contribuer à une auto-organisation du système après le chaos à partir de différents couplages espace-temps que l'on retrouve dans les structures

⁵⁰ Un exemple d'une règle d'inférence serait la conduite d'une automobile à l'approche d'un feu tricolore: SI le feu est rouge ET ma vitesse est élevée ET le feu est proche ALORS je freine fort. SI le feu est rouge ET ma vitesse est faible ET le feu est loin ALORS je maintiens ma vitesse. SI le feu est orange ET ma vitesse est moyenne ET le feu est loin ALORS je freine doucement. SI le feu est vert ET ma vitesse est faible ET le feu est proche ALORS j'accélère.

fractales⁵¹. L'infinie complexité des structures fractales découle de la récursivité (boucles de rétroaction) de leur processus générationnel. Lorsqu'un processus générationnel se met en route, un sous- processus analogue se déclenche également dans ces fractales, ce qui engendre une mise en abyme.

Le sous-chapitre 2.3 - Simulation: étude du système *Seagull-Play/La Mouette* valide les hypothèses soulevées au cours de l'étape précédente de modélisation dynamique. Habituellement le modèle conçu et construit pendant l'étape de modélisation dynamique doit être testé au moyen de simulations⁵². Pour les modèles numériques, l'ingénieur Franck Varenne (2011, p. 171-174) signale trois types de simulations : les simulations numérique⁵³, algorithmique⁵⁴ et informatique⁵⁵. L'étude approfondie du système *Seagull-Play/La Mouette*, que nous qualifions de simulation en référence à l'étape de validation d'une modélisation dynamique, permettra d'obtenir davantage de détails concrets et de nouvelles informations qualitatives concernant la démarche d'Enrique Diaz. Ce système a été choisi du fait qu'il contient toute la diversité des procédés employés par Enrique Diaz au cours de sa démarche et d'autres procédés eux aussi nouveaux et qui seront abordés dans ce chapitre.

⁵¹ Selon Mandelbrot (1975), une figure fractale est un objet géométrique dont des propriétés identiques apparaissent à différentes échelles. Il y a donc une structure hiérarchisée, qui suit une loi soit déterministe (fractale régulière) soit stochastique (fractale aléatoire).

⁵² Derrière le terme de simulation, il y a toujours l'idée d'imitation non d'un fonctionnement, mais d'un comportement. Par exemple, un simulateur de vol imite les réactions d'un avion en vol, tout en ne possédant pas la même structure qu'un véritable avion. Selon Franck Varenne (2011, p. 171-174), pour créer une simulation, on se fonde sur des éléments discrets qui n'existent pas en réalité.

⁵³ Dans une simulation numérique, il y a l'imitation d'un comportement: c'est l'imitation pas à pas du comportement du modèle à travers des équations mathématiques (comme les équations différentielles).

⁵⁴ La simulation algorithmique (en langage C++, Java, etc.) permet le développement de simulations directement fondées sur des règles de comportement, sans intervention d'un modèle mathématique préalable.

⁵⁵ La simulation informatique réalise un traitement computationnel combiné : simulation à base de modèles mathématiques et simulations à base de règles d'algorithmes.

2. Modélisation : une étude du système de création d'Enrique Diaz

« Tout système peut être représenté selon des points de vue divers »

Daniel Durand

La proposition de notre modélisation systémique créée pour comprendre la démarche d'Enrique Diaz est mise en œuvre dans les trois chapitres suivants. Après une observation globale de son système (2.1), les hypothèses élaborées au sujet de sa démarche (2.2) seront vérifiées dans la simulation (2.3). Cette modélisation est une création inspirée de la démarche d'Enrique Diaz. Nous proposons un jeu de modélisation systémique afin d'apporter des points de vue sur la récursivité de sa démarche, ses types de jeux avec les personnages et son usage des images projetées sur scène.

2.1 Observation globale du système d'Enrique Diaz

2.1.1 Aspects Historiques - Influences et phases du parcours d'Enrique Diaz

Enrique Diaz Rocha⁵⁶, plus connu comme Enrique Diaz ou Kike, a débuté sa carrière artistique en tant qu'acteur en 1982. Il a débuté sa formation professionnelle au théâtre à l'âge de 13 ans, dans une école où enseignait son frère, Chico Diaz. Par la suite, il a travaillé avec la compagnie du Tablado⁵⁷. Au cours de cette période, il fait des études universitaires en théorie de la communication qui ont exercé d'après lui, une

⁵⁶ Né en 1967 au Pérou, Enrique Diaz est naturalisé brésilien. Son père, Juan Enrique Diaz Bordenave, né au Paraguay et mort en 2013, était un grand intellectuel, considéré comme l'un des pères de la pensée latino-américaine sur la communication. Sa mère, Maria Candida Rocha, encore vivante, était traductrice et pédagogue. Son frère, Chico Diaz, est un acteur de cinéma très connu au Brésil. Ses autres frères et sa sœur travaillent également dans le domaine des arts. Enrique Diaz travaille souvent avec ses amis, presque tous acteurs. Il est marié avec Mariana Lima, comédienne brésilienne et ils ont deux filles. Nous pouvons dire qu'il est né dans l'art, vit pour l'art et que sa vie ne fait qu'un avec ses projets artistiques.

⁵⁷ Groupe de théâtre et l'École de formation pratique d'acteurs, fondée en 28-10- 1951. Diaz, Enrique. Entrevue de André Correia. *Revista Camarim*.

<http://www.cooperativadeteatro.com.br/camarim/camarim21/entrevista.htm>

grande influence sur sa pratique artistique⁵⁸. Enrique Diaz a une carrière de metteur en scène, reconnu et primé au Brésil et à l'extérieur⁵⁹, et une carrière d'acteur de théâtre, de cinéma et de télévision.

En 1988, à 19 ans, déjà fort d'une intense et productive carrière d'acteur, il a réuni des amis acteurs pour constituer un groupe d'étude qui est considéré comme le début de la formation de la compagnie *Companhia dos Atores*. Au sujet de cette rencontre initiale et de ses influences artistiques, il explique :

J'ai proposé à des amis, tous acteurs, un workshop d'un mois pour essayer des choses qui avaient rapport avec d'autres choses, avec les matériaux qu'on recevait sur le théâtre du monde entier, ces gens qu'on admirait sans les connaître, Kantor, Bob Wilson, même Meyerhold, et les autres, tant d'autres (DIAZ, 2006. P. 21).

Silvia Fernandes (2006, p. 41) cite comme influences de la *Companhia dos Atores*, les travaux collaboratifs des compagnies brésiliennes des années 70 comme Asdrúbal Trouxe o Trombone, Manhas & Manias, Intrépida Trupe et le travail des grands metteurs en scène brésiliens des années 80, tels que Gerald Thomas, Moacir Góes, Antunes Filho et José Celso Martinez Correia. Le théâtre de groupe des années 70 au Brésil était assimilé à un « théâtre expérimental », un « théâtre de recherche collective ». On n'utilisait pas de textes ou l'on s'en servait comme objet à déconstruire, dans une tentative de dévaluer le "texte classique". La suprématie de la fonction artistique du « metteur en scène » a été le phénomène principal du théâtre brésilien des années 90. Selon Fernandes (2010, p.132), le travail d'Enrique Diaz démontre un nouveau paradigme, délimitant un nouveau territoire entre les créations collectives des groupes des années 70 et les œuvres de réalisateurs dans les années 90.

C'est en 1988 qu'Enrique Diaz a dirigé sa première pièce intitulée *Rua Cordelieira – Tempo e Morte de Paul Marat*⁶⁰. Le récit metathéâtral est la mise en scène

⁵⁸ Enrique Diaz. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro- Brésil, 18-08-2015.

⁵⁹ Il reçoit divers prix pour ses mises en scène théâtrales : Molière, Mambembe, Bravo, Shell, Sharp, APCA, Qualidade Brasil e Apetesp, ainsi que le prix du meilleur spectacle étranger offert par l'Association Française des critiques.

⁶⁰ Il avait réalisé en 1988 un premier spectacle, 'Marat/Sade', présenté dans une salle de danse, appelée *Casa de Ensaio*, dont le texte était une adaptation libre de *Marat/Sade*, de Peter Weiss. A partir de cette expérience, il a retravaillé ce texte et a présenté en 1989, dans la même salle, le spectacle *Rua Cordelieira – Tempo e Morte de Jean-Paul Marat*'. Le texte du spectacle est un collage des textes : 'Persécution et mort

de l'assassinat de Jean-Paul Marat, réalisée par le directeur d'un hôpital psychiatrique. Enrique Diaz a pris en charge l'adaptation du texte, la mise en scène et a joué le rôle de directeur de l'asile.

En 1990, il construit avec son groupe d'acteurs, qui prend le nom officiel de *Companhia dos Atores*, *A Bao A Qu – Um lance de dados*⁶¹, spectacle considéré par les artistes comme une seconde étape par rapport au spectacle antérieur. En effet, comme l'a affirmé César Augusto (2006, p.93), « *Rua Cordelier* a établi les principes de la création postérieure de la compagnie ». Le spectacle *A Bao A Qu – Um lance de dados* met en évidence le corps des acteurs, leurs gestes automatiques, leurs mouvements collectifs. Les personnages-acteurs interagissent entre querelles et réconciliations, dans un mouvement constant de construction et destruction des scènes. En parlant de la dramaturgie du spectacle, l'assistante de direction, Eleonora Fabião (2006, p. 201) précise : « Le spectacle *A Bao A Qu* est une combinatoire de plans narratifs. Une trame de superpositions, fusions, répétitions - des répétitions avec de petites variations ou de grandes variations structurelles – des emboîtements, des dédoublements ». Ces emboîtements et mouvements cycliques sont des aspects qui s'affirment comme étant une caractéristique récurrente dans les pièces qui suivent. Ainsi le spectacle *A Bao A Qu* peut-il être considéré comme fondateur de l'esthétique de la *Companhia dos Atores*. Dans ce spectacle, Enrique Diaz affirme son intérêt pour le métalangage et les questionnements portant sur le processus de création lui-même. En 1992, Enrique Diaz découvre la dramaturgie anthropophagique d'Oswald de Andrade et l'univers des modernistes⁶² à travers la mise en scène de son texte *A Morta*⁶³. Diaz (2006, p. 24) parle de ses trois premiers travaux comme d'une trilogie, « à partir de la création de *A Ba A Qu – un coup de dés* a émergé inconsciemment ce qu'on pourrait appeler une première trilogie de la compagnie qui s'intéresse au langage comme facteur de construction de l'identité ». Malgré son ouverture à diverses influences artistiques, ses spectacles sont fortement autoréférentiels et proposent un questionnement sur l'acte créatif lui-même.

de Jean Paul Marat', de Peter Weiss, 'Mauser' de Heiner Müller et 'La mort de Danton' de Georg Büchner.

⁶¹ <https://vimeo.com/46253710>.

⁶² Le moderniste Oswald de Andrade a écrit le *Manifesto Antropofágico* (*Revista de Antropofagia, Ano I, No. 1, maio de 1928*). Il employait le terme 'anthropophagie' dans un sens métaphorique, comme une forme de 'déglutition' et dévoration de la culture de l'autre. Il prônait non le rejet des cultures étrangères, comme l'européenne ou la nord-américaine, mais à l'inverse, leur appropriation, leur assimilation, leur imitation et leur mélange avec les cultures considérées comme primitives, telles que celles de l'indien ou de l'esclave noir d'Afrique

⁶³ <https://vimeo.com/40913472>..

Selon Enrique Diaz (2006, p.26-27), après le spectacle *A Morta* et « ses connexions linguistiques et poétiques autour du chaos et de la création », la compagnie commence à s'intéresser au langage de masse au Brésil. Un nouveau cycle se met en place, centré sur les questionnements des artistes sur les médias⁶⁴. Enrique Diaz introduit la projection d'images dans ses spectacles postérieurs. Le dispositif utilisé est presque élémentaire. Il s'agit de projections sur une toile blanche en fond de scène. Toutefois, si la technologie utilisée est presque artisanale, les procédés esthétiques sont pour leur part très sophistiqués. Enrique Diaz s'approprie la pensée et les procédés des médias pour son théâtre, comme les constructions en hyperlien⁶⁵.

Après deux ans de recherches⁶⁶ et d'entraînements physiques intenses, la compagnie présente, en 1995, le spectacle *Melodrama* : « L'idée de Kike⁶⁷ pour la structure du texte, était d'ouvrir une scène à partir de la précédente, dans une articulation hypertextuelle comme celle de l'Internet qui commençait à cette époque-là » (MIGUEZ, 2006, p.145). Le spectacle suivant, *Cobaias de Satã*⁶⁸ est construit, en 1998, à partir d'un recyclage de matériaux et de scènes qui n'ont pas été utilisés pour le spectacle *Melodrama*. Cette première démarche au sein de la *Companhia dos Atores* est une période de quête de références et de recherches d'une identité artistique.

En 2000, Enrique Diaz part pour New York où il fait un stage au sein de la SITI Company. Il y découvre la technique *Viewpoints and Composition*⁶⁹ et la méthode *Suzuki*. De retour à Rio, il s'entraîne à ces techniques avec d'autres artistes et réalise la mise en scène d'une adaptation du roman *Paixão segundo GH*⁷⁰ de Clarice Lispector⁷¹. Ce spectacle solo, qui présente des caractéristiques de performance autobiographique,

⁶⁴ Les feuilletons télévisés brésiliens constituent le langage de masse au Brésil. Ils ont pour référence le genre du mélodrame qui apparut au XVIIIème siècle en Europe et les anciens feuilletons radiophoniques brésiliens.

⁶⁵ Après avoir vu un spectacle d'Enrique Diaz, le spectateur a une idée de ce dont il est question, toutefois, il s'avère difficile de raconter le spectacle parce qu'il y a toujours plusieurs histoires emboîtées. Ce passage d'une scène à l'autre à partir d'un point de référence (un lien) - suivi d'autres emboîtements ou de la possibilité du retour à la même scène - crée un effet de mise en abyme qui désoriente le regard du spectateur. Il est obligé de choisir son point de vue et d'être co-constructeur du spectacle.

⁶⁶ Afin de poursuivre sa recherche déjà en cours sur le genre du mélodrame, Enrique Diaz a reçu une bourse, accordée par la Fondation Vitae.

⁶⁷ Un surnom d'Enrique Diaz'.

⁶⁸ <https://vimeo.com/40913469>. Avant ce spectacle il a fait la mise en scène, en 1996, de 'Tristão et Isolda', un autre texte de Filipe Miguez, qui travaillait à l'époque avec la compagnie 'Companhia dos Atores' et créait ses textes en collaboration avec Enrique Diaz, à partir des répétitions.

⁶⁹ Ces techniques sont présentées dans l'annexe III.

⁷⁰ *Paixão segundo GH*, en français *Passion selon GH* est l'adaptation théâtrale du roman de l'écrivaine brésilienne Clarice Lispector. Le roman *Paixão segundo GH* consiste en la narration d'un voyage intime entamé par le personnage GH après sa rencontre avec un cafard.

⁷¹ Considérée comme l'un des auteurs de prose brésiliens les plus importants du vingtième siècle. Elle était une journaliste de renom, avec une chronique nationale régulière.

est produit en dehors de la *Companhia dos Atores* et en partenariat avec Mariana Lima, l'actrice du spectacle. Il s'agit du premier spectacle réalisé avec la technique des *Viewpoints and Composition*. La narration qui présente le voyage intérieur du personnage-actrice GH⁷² à partir de sa rencontre avec un cafard, s'appuie sur l'utilisation de différents types de projections d'images, de façon emboîtée ou juxtaposée, comme les couches de la carapace d'un cafard⁷³ qui s'ouvrent pour donner à voir les images symboliques et archétypales : « comme les fines écorces d'un oignon, comme si chacune pouvait être soulevée par les ongles, et pourtant, il y avait toujours encore une autre écorce et encore une autre »⁷⁴. Les images de l'actrice Mariana Lima sont superposées aux images soit d'un cafard, soit du squelette de l'actrice ou du squelette du cafard.

Parallèlement à ce spectacle *Paixão segundo GH*, Enrique Diaz réalise au sein du *Coletivo Improviso* trois performances-spectacles sans texte prédéfini, comme *Improviso Coletivo* (2002)⁷⁵, *A ne pas regarder maintenant* (Nao olhe agora) (2003)⁷⁶ et *OTRO* (or) *weknowitsallornothing* (2010)⁷⁷. La recherche sur l'œuvre de Clarice Lispector sert également d'inspiration pour ces trois spectacles-performances⁷⁸ ayant pour thématique l'idée de l'autre, de l'étrange à l'extérieur de nous et en nous. Pendant cette phase, Enrique Diaz réalise parallèlement à ces performances, deux autres spectacles officiellement avec la *Companhia dos Atores*, pour commémorer ses dix-huit ans d'existence. Le spectacle *Répétition.Hamlet*⁷⁹ (Ensaio.Hamlet), en 2004, s'appuie sur la participation d'autres acteurs en dehors de ceux de la compagnie et d'autres artistes du *Coletivo Improviso*. *Notícias Cariocas* (2004)⁸⁰ est un spectacle officiel organisé par la compagnie pour fêter son anniversaire sous la forme d'un hommage et d'un adieu, étant donné qu'Enrique Diaz commence à se fixer d'autres défis, et à s'acheminer vers d'autres rencontres et d'autres espaces.

Avant de quitter officiellement la *Companhia dos Atores* en 2010, mais alors qu'il ne travaille déjà plus avec eux, dès 2004, Enrique Diaz signe la mise en scène du

⁷² GH est l'initiale du nom du personnage du roman de Clarice Lispector. Il ne dispose pas d'identité définie.

⁷³ Les cafards, au Brésil, ont beaucoup de couches de peau comme un oignon. Ils sont énormes et volent.

⁷⁴ Texte du spectacle *Paixão segundo GH*.

⁷⁵ <https://vimeo.com/52354854>

⁷⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=FP5J39fXVos> vu en 06-02-2015.

⁷⁷ http://www.dailymotion.com/video/xer816_otro-or-weknowitsallornothing-enriq_creation

⁷⁸ <http://tempofestival.com.br/tags/mariana-lima/>

⁷⁹ <https://vimeo.com/44942019>.

⁸⁰ Auteur : Filipe Miguez. La mise en Scène a été partagée avec un autre metteur en scène, Ivan Sugarrara.

spectacle *Seagull-Play/ La Mouette*⁸¹ (Gaivota - tema para um conto curto) en 2006. Il crée ce spectacle avec d'autres acteurs invités, ainsi qu'une actrice de la compagnie⁸². Il s'agit d'une adaptation très personnelle du texte *La Mouette* de Tchekhov, se caractérisant par des incrustations de discours autofictionnels des artistes sur le texte de Tchekhov. On y retrouve des procédés très similaires à ceux du spectacle *Répétition. Hamlet*. Au sujet de ces deux spectacles, Diaz précise: « Quand j'ai fait *Ensaio. Hamlet* et *Gaivota* l'une tout en noir et l'autre tout en blanc, c'étaient deux opposés mais très proches »⁸³. Malgré la proximité entre ces deux spectacles, *Seagull-Play/ La Mouette* est celui dans lequel le système d'Enrique Diaz atteint une singularité maximale. De même que dans le spectacle antérieur, il a recours à un texte métathéâtral canonique et à l'usage de textes personnels des acteurs de façon à créer des ruptures continues dans la fiction. Cependant il y respecte davantage le texte de Tchekhov que celui de Shakespeare. La globalité du texte de *La Mouette* et sa chronologie temporelle sont respectées, malgré la présence de cycles continus de déconstruction et reconstruction de la fiction. Diaz surcharge la scène de matériaux esthétiques et utilise diverses couches de métafiction. Le projet de ce spectacle a été proposé par l'acteur Emilio de Mello et a été créé en dehors de la *Companhia dos Atores* et du *Coletivo Improviso*. Enrique Diaz a travaillé avec certains acteurs de ces deux collectifs et a invité d'autres acteurs avec lesquels il n'avait jamais travaillé. Cela a engendré une grande diversité d'interactions entre les artistes. Il a utilisé la technique *Viewpoints and Composition* et la méthode *Suzuki*, qu'il connaissait déjà mieux à l'époque, en association avec d'autres techniques présentées par Emilio de Melo. Le dispositif technologique utilisé dans ces spectacles et performances demeure toujours le même. Il s'agit de la projection d'images sur une toile blanche en fond de scène. Cependant, les images projetées ouvrent le système fictionnel à l'interaction avec le processus de création en cours. Enrique Diaz projette des images de son processus de création dans le spectacle, brouillant ainsi la frontière entre processus et œuvre achevée⁸⁴.

Suite à cette phase, Enrique Diaz quitte officiellement la *Companhia dos Atores*, il travaille moins avec le *Coletivo Improviso* et se consacre entièrement à la dramaturgie

⁸¹Le spectacle a voyagé sous le nom de *Seagull-Play/La Mouette*.

⁸² L'actrice Bel Garcia. Cela et Marcelo Olinto (qui a réalisé les costumes de ce spectacle) sont les deux acteurs de la compagnie qui ont participé à l'entraînement à partir de la technique *Viewpoints and Composition*.

⁸³<http://horizontedacena.com/2014/05/24/enrique-diaz-sobre-cine-monstro-a-gente-e-sempre-duas-pessoas-ao-mesmo-tempo/>

⁸⁴ Ces procédés seront mieux analysés dans la section 2.3.3.

de l'acteur et metteur en scène canadien, Daniel MacIvor et à ses jeux de métalangage dont il met en scène *In on It* (2009), *A Beautiful View* (A Primeira Vista) (2012) et *Monster* (Cine-montro) (2013). Ces trois textes sont montés intégralement, sans adaptation. A cette époque, Enrique Diaz utilise moins les techniques *Viewpoints and Composition* et *la méthode Suzuki* et les artistes priorisent l'étude de la dramaturgie de MacIvor. Contrairement à la surcharge des spectacles des phases antérieures, la mise en scène d'Enrique Diaz pour ces trois spectacles présente la simplicité d'une scène presque vide d'objets et décors et presque pas d'effet de lumière. Les acteurs, en nombre très restreint, portent des habits simples et de tous les jours, et leur attitude est tout à fait banale. Le premier spectacle est monté avec deux acteurs, le second avec deux actrices et le dernier uniquement avec Enrique Diaz.

Dans *In on It*, Enrique Diaz ne fait pas usage de projections d'images. Il a concentré tout le travail de mise en scène sur le jeu subtil des deux acteurs, avec un minimum de mouvements et fort peu d'objets présents sur scène : deux chaises et un manteau. Dans le deuxième spectacle, *A Beautiful View*, Enrique Diaz place sur scène les actrices Drica Moraes et Mariana Lima, n'y met aucun objet, à l'exception d'une tente de camping qui apparaît à la fin du spectacle. Le troisième spectacle, le solo *Monster*⁸⁵, a une construction en emboîtement fictionnel plus complexe que les deux spectacles précédents grâce à la dramaturgie de MacIvor. Enrique Diaz est seul sur scène, à côté d'une petite table sur laquelle sont posés des verres. Il réalise une partition corporelle très simple avec peu de gestes, mais, au fond de la scène, sur une toile panoramique qui forme un demi-cercle, il projette diverses images pendant toute la durée de ce spectacle. Cette mise en scène a recours à la caméra subjective, au close-up, au fade-out, au ralenti, au mouvement panoramique, ou au trucage, etc. Enrique Diaz joue sur scène tous les personnages de la fiction et les images projetées donnent l'impression de sortir de sa propre tête. L'emboîtement des couches fictionnelles du texte est visible sur scène à partir de son travail d'acteur et de ses mouvements physiques très discrets. Placé devant les images panoramiques floues et en mouvement constant, son corps se change en une espèce d'hologramme. Ce même corps devient aussi une image floue, mêlée aux images floues projetées sur les écrans cinématographiques qui forment un demi-cercle autour de lui. Le monstre d'Enrique Diaz s'étale en couches de couleurs et natures diverses, dans un mouvement dynamique.

⁸⁵<https://vimeo.com/69548009> Mise en scène du texte *Monster* de Daniel MacIvor mis en scène et joué par Enrique Diaz.

En observant le parcours d'Enrique Diaz de façon globale, nous relevons trois phases distinctes nommées dans cette étude: phase de croissance, phase de maturation et phase de décroissance. La phase initiale au sein de la *Companhia dos Atores*⁸⁶, nommée la 'phase de croissance', est une période de quête de références et de recherche d'une identité artistique. Enrique Diaz valorise l'entraînement physique des acteurs, le recyclage de matériaux esthétiques, l'utilisation de textes métathéâtraux et la projection d'images sur scène. Malgré les emboîtements, la construction de la fiction demeure intacte. Ensuite, Enrique Diaz entre dans une phase, appelée 'phase de maturation', à partir de la rencontre avec sa femme et collaboratrice Mariana Lima et la création du collectif *Coletivo Improviso*. Enrique Diaz travaille moins avec les acteurs de la *Companhia dos Atores*. Il établit diverses formes de partenariat avec d'autres artistes et voyage beaucoup à travers le monde. Cette phase est marquée par l'appropriation des techniques *Viewpoints and Composition* et de la *méthode Suzuki*. Les spectacles de cette phase sont chargés d'éléments et d'images technologiques autoréflexives. C'est la phase dans laquelle Diaz ouvre ses spectacles au public à travers les procédés de ruptures constantes de la fiction, par le biais de discours personnels des acteurs adressés au public et l'exposition plus évidente du processus de création. Nous considérons cette phase de maturation comme le moment le plus ouvert, dynamique et performatif de son parcours⁸⁷. Suite à cette phase de maturation, son système évolue vers une phase nommée 'phase de décroissance', caractérisée par la diminution du nombre des artistes avec lesquels il travaille, l'usage discret de la technique *Viewpoints and Composition*, la *méthode Suzuki* ou d'autres techniques d'entraînement physique et la rencontre en 2011 avec les textes métalinguistiques de Daniel MacIvor qui a permis la réalisation de mises en scènes plus sobres qui n'utilisent pas les processus antérieurs de rupture et de reconstruction de la fiction.

⁸⁶ <https://vimeo.com/ciadosatores/videos/>. La compagnie '*Companhia dos Atores*', traduction : 'Compagnie des Acteurs' a été officiellement fondée en 1990 à Rio de Janeiro par l'acteur et directeur Enrique Diaz et les acteurs Bel Garcia, Drica Moraes, César Augusto, Gustavo Gasparani, Marcelo Olinto, Marcelo Valle et Susana Ribeiro. Enrique Diaz a quitté juridiquement la compagnie en 2012.

⁸⁷ Ces caractéristiques seront mieux abordées dans la simulation de *Seagull-Play/La Mouette*.

2.1.2 Aspects Fonctionnels - Questions et thématiques

Depuis son premier spectacle *Rua Cordelier – tempo e morte de Paul Marat*, en 1989, jusqu'à *Monster*, construit et présenté au public jusqu'en 2015, Enrique Diaz utilise des textes metathéâtraux et des procédés scéniques tournés vers différents types de métafiction⁸⁸: « Je suis fasciné par le processus de création, par le théâtre à l'intérieur du théâtre »⁸⁹. Selon Linda Hutcheon (1984), l'auto-conscience formelle et thématique de la métafiction est le paradigme du monde post-moderne utilisé par l'art contemporain. Celle-ci s'exprime par la récurrence d'autoréférences et de réflexivité.

Une intensification de ce type de construction métafictionnelle renforce une tendance contemporaine à la déstabilisation des identités et des constructions dominantes au sein de la réalité sociale. Les systèmes théâtraux d'Enrique Diaz visent précisément à brouiller la vision de la réalité par le biais des emboîtements ironiques et séducteurs⁹⁰ qu'il opère sur la scène. Il remet en question à sa manière la construction du système social : « mon travail a toujours eu la nécessité de chercher des moyens de relativiser les contours, relativiser les points de vue sur la réalité »⁹¹. Sa métafiction brouille la frontière entre fiction et réalité, entre identité des acteurs et identité des personnages, produisant une mise en abyme qui laisse au public la tâche de choisir son chemin et son point de vue sur le spectacle. Selon Lucien Dallenbach (1977, p.25), la mise en abyme⁹² est une forme d'auto-inclusion qui ferme l'œuvre sur elle-même, en

⁸⁸ Même si elles font référence au roman, les réflexions élaborées par Linda Hutcheon (2013) sont appropriées pour parler de la métafiction chez Enrique Diaz.

⁸⁹ Diaz, Enrique. Entretien menée par Alberto Guzik. Collectionneur de Films Cultes. São Paulo: Jornal da Tarde, 30-10-1992.

⁹⁰ Selon Jean Baudrillard (1988), la séduction est un régime distant de celui de la production du sens. Elle constitue une menace pour la cohérence d'une vérité absolue, d'une réalité unique. En ce sens, les jeux symboliques et les artifices de la séduction jettent un doute radical sur le principe de réalité. Les sociologues systémiciens Peter Berger et Thomas Luckmann (1996), partagent ce point de vue en affirmant que le discours symbolique déstabilise la souveraineté de l'institutionnalisation d'une réalité de la vie quotidienne, considérée comme un point de vue unique sur la réalité. Il ouvre la voie à d'autres points de vue sur des sphères différentes de la réalité.

⁹¹ Enrique Diaz. Entretien de Marilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 18-08-2015.

⁹² Selon la définition de Lucien Dallenbach (1977, p.25), il existe trois modalités de mise en abyme, selon le type d'objet que celle-ci reflète et la nature des analogies entre sujet et objet : 1. La mise en abyme simple : réflexion simple. Le 'sous-système' emboîté entretient avec l'œuvre englobante un rapport de similitude. 2. La réflexion à l'infini (image des poupées russes) : le 'sous-système' emboîté englobe à son tour un autre sous-système similaire à lui qui lui-même en englobe un autre, ainsi de suite. 3. La réflexion aporétique: le sous-système emboîté est censé inclure l'œuvre englobante qui l'inclut.

formant des structures réversibles qui effectuent une forme d'oscillation entre son intérieur et son extérieur, comme une boucle de Moebius⁹³.

Grâce à son caractère récursif et métafictionnel, le système d'Enrique Diaz se pose des questions sur lui-même, sur son identité, sur son processus de création ainsi que sur son milieu social. Les personnages qui peuplent les spectacles vivent en marge de la réalité et de la société, en se posant des questions à eux-mêmes et au public. Ils sont en quête de leur identité et de leur appartenance sociale. Ce sont des artistes, des *A Bao A Qu*, qui cherchent une forme d'existence « Je voudrais être quelqu'un qui un jour a existé »⁹⁴. Dans *A Morta*, le personnage du poète, *Hierofante*, cherche son identité entre l'affirmation d'une individualité et l'appartenance à une communauté : « Mesdames et messieurs, je suis une partie de personnage, perdu dans le théâtre. Les personnages ne sont pas unis s'ils sont isolés [...] vous allez voir l'individu en tranche et vous allez le voir comme un être social ou tellurique »⁹⁵. Dans *Mélodrame*, le personnage qui s'appelle *Amnésico* déclare : “[...] quelque part doit exister mon visage, et derrière mon visage, mon nom, et derrière mon nom, un passé, quel qu'il soit, n'importe ». Le spectacle *Paixão segundo GH'* a pour thème la recherche de soi, le sentiment de perte d'identité de l'artiste et de fragmentation de soi: « Ce matin, avant de rentrer dans la chambre de la bonne ... qui j'étais ? ». Après que le personnage *GH* rencontre le cafard dans une armoire et le mange, il se lance dans une réflexion sur l'identité, qui sera présente tout au long du spectacle : « Je savais que, à partir de ce moment, il n'y aurait plus de différence entre moi et le cafard »⁹⁶.

La présence de personnages dramatiques qui partagent la construction de leur identité avec le public, comme le fait le système d'Enrique Diaz, rejoint la vision de l'identité comme un phénomène qui émerge de la dialectique entre l'individu et la société (Peter Berger et Thomas Luckmann, 1996). Selon Charles Taylor (1998, p.48-54), l'identité inclut non seulement la position du sujet relativement aux questions morales et spirituelles qu'il se pose, mais aussi une référence à une communauté qui la détermine. Le rapport de l'identité avec l'environnement est signalé par Daniel Duran (1979, p. 15) comme étant la principale problématique des systèmes. Un système se

⁹³ La boucle, ou ruban, de Moebius a été décrite en 1858 par les mathématiciens August Ferdinand Möbius et Johann Benedict Listing.

⁹⁴ Texte extrait du spectacle 'A Bao A Qu'. Ces entités imaginaires sont une métaphore des acteurs qui prennent vie sur scène grâce au couplage avec des êtres fictifs.

⁹⁵ Texte d'Oswald d'Andrade, adapté et mis en scène par Enrique Diaz, qui interprète le poète créateur.

⁹⁶ Texte du personnage GH, joué par Mariana Lima.

trouve confronté à la question de savoir comment maîtriser son rapport avec son environnement et conserver son identité tout en gardant la capacité à subir une certaine évolution.

Le système d'Enrique Diaz joue donc de ce paradoxe : il est tout à la fois tourné sur lui-même en étant autoréférentiel, tout en restant ouvert aux échanges et influences diverses. Les constructions d'Enrique Diaz, à la frontière entre le particulier et l'universel, suivent une voie différente de celle du « cannibalisme anthropophage », conceptualisée par Oswald de Andrade et les artistes du mouvement moderniste brésilien⁹⁷, même si ces derniers ont eu une grande influence sur la démarche de l'artiste. Le point de vue « anthropophage » des modernistes et l'idée du 'mauvais sauvage'⁹⁸ de Haroldo de Campos défendent l'idée d'une identité nationale brésilienne n'entretenant pas de relation de soumission par rapport à ce qui est considéré comme la « haute » culture européenne. Ce point de vue délimite une frontière entre ce qui est considéré comme l'identité nationale et ce qui est autre, l'étranger. Le système théâtral ouvert et dynamique d'Enrique Diaz raisonne plutôt par le brouillage des frontières entre l'idée de ce qui est national et universel et ce qui est intérieur et extérieur. Ces notions dépendent du point de vue et de la délimitation du sous-système social. Enrique Diaz ne se préoccupe pas tellement de l'idée de nationalité, mais investit la question plus large de l'identité. Il dépasse ces délimitations fixes de frontières en montrant combien l'étranger est en nous. Plus que l'affirmation d'une identité artistique nationale, il s'intéresse aux différentes possibilités de construction et déconstruction des frontières identitaires, des frontières de genres, des frontières de valeurs morales, chaque identité, genre ou valeur morale pouvant se retourner sur elle-même à la manière du ruban de Moebius. A chaque nouvelle création, le système d'Enrique Diaz performe son identité. Comme le dit Judith Butler (2006, 2007), la nature des identités est liée à l'idée de performance plutôt que d'essence. Les comportements peuvent être entendus comme la performance des normes sociales et les corps sont réglés par des régimes discursifs.

⁹⁷ Voir les créations artistiques de ce qu'on a appelé le premier modernisme brésilien (1920-1940). Le mouvement anthropophage est un courant artistique brésilien, issu du modernisme, qui s'est exprimé à la fin des années 1920. S'appuyant sur le Manifeste anthropophage du poète et agitateur Oswald de Andrade, il prône non le rejet des cultures étrangères, mais, à l'inverse, leur appropriation, leur assimilation, leur imitation, en particulier celle des cultures européennes.

⁹⁸ Le poète Haroldo de Campos (1992, p. 234) parle de « manger » le patrimoine culturel universel. Il définit son esthétique comme « la pensée de la dévoration critique du legs culturel universel, élaboré non pas à partir de la perspective soumise et réconciliée de l'entité du 'bon sauvage' mais selon le point de vue désabusé du 'mauvais sauvage', le dévoreur de blancs, l'anthropophage ». Il défendait l'idée que la culture brésilienne devrait 'dévorer' la haute culture pour la mélanger aux cultures considérées comme primitives, comme celles de l'indien ou de l'esclave noir d'Afrique.

Butler (2007) affirme que la narration de soi s'avère partielle et est toujours l'histoire d'une relation avec l'autre et avec un ensemble de normes. Grâce à ces processus récursifs et autoréflexifs, Enrique Diaz joue avec l'identité de son système et contribue aux réflexions sur l'identité comme une construction culturelle.

En observant sa démarche théâtrale, il est possible de dire que le projet artistique d'Enrique Diaz a pour finalité la construction en groupe d'un système théâtral, ouvert et dynamique, au sein duquel circulent des matériaux esthétiques divers sous la forme d'une boucle rétroactive. Malgré l'aspect collaboratif de sa pratique, il centralise les décisions et le mouvement de feed-back prend la forme de boucles rétroactives ago-antagonistes. Cette catégorie de « boucle de rétroaction » analyse la causalité circulaire d'un système théâtral et permet d'étudier son degré d'instabilité et sa forme de traitement de données⁹⁹.

L'ouverture d'un système aux imprévisibilités des improvisations collectives le rapproche d'une dynamique des systèmes vivants. Cependant, l'irruption de l'imprévisibilité doit pouvoir être mesurable sinon elle risque de mettre en péril l'ensemble du système par une boucle positive¹⁰⁰. En effet, une boucle positive peut conduire un spectacle à sortir définitivement du cadre de la fiction. Dans un processus de création, la production de nouveaux matériaux par les improvisations peut être tellement abondante et imprévisible que, s'il n'y a ni but ni contrôle, celle-ci conduit le système au chaos. Par opposition, un système théâtral trop contrôlé peut s'accompagner d'un manque de motivation et de créativité.

Chaque système théâtral a sa logique de fonctionnement qui permet de construire des dynamiques plus stables ou des dynamiques plus complexes et instables. Cette logique est due au choix du metteur en scène ou du collectif de création. Cette logique gère le degré d'ouverture du système aux imprévisibilités découlant des interactions internes du système et à celles émanant des interactions avec l'environnement. Cette logique procédurale peut répondre à une méthodologie structurée par des concepts et des règles bien définies et opérationnelles. Elle peut aussi

⁹⁹ Revoir le sous-chapitre 1.2 sur l'aspect fonctionnel d'un système. La boucle de rétroaction définit tout mécanisme qui, comme nous l'avons précisé antérieurement, renvoie à l'entrée du système les informations de la sortie. Il existe trois types de boucles de rétroaction : a. Les boucles positives : amplification de la transformation b. Les boucles négatives : production de l'équilibre et stabilité. c. Les boucles ago-antagonistes: imprévisibilité. Si le système présente la prédominance des boucles de rétroaction ago-antagonistes, qui sont aussi bien positives que négatives, il a la tendance à être plus ouvert aux échanges avec le public et à être plus dynamique et imprévisible.

¹⁰⁰ Revoir le sous-chapitre 1.2 : dans une boucle positive la réinjection des résultats de la sortie sur l'entrée, contribue à amplifier la transformation déjà en cours pouvant mener le système à sa destruction.

être très intuitive et liée au caractère personnel du metteur en scène.

En observant les types de boucles de rétroaction dans la construction d'un système théâtral, il est possible d'analyser ses tendances à laisser la place à une certaine dynamique instable ou à aller vers la stabilisation. La présence de boucles négatives¹⁰¹ est observée dans les systèmes qui cherchent à produire la stabilité et tendent vers la réalisation d'un but initial. La plupart des mises en scène, même celles qui sont moins directives et utilisent l'improvisation des acteurs pour créer les scènes, s'appuient sur les possibilités offertes par l'univers du texte dramaturgique ou de la thématique abordée. Ces processus de mise en scène sont structurés à partir d'un discours cohérent et unificateur. Ils visent à édifier des systèmes de fictions cohérents et stables. La construction doit prévoir et minimiser toutes les failles possibles et l'imprévisibilité du système. Les spectacles qui sont présentés au public tendent à vouloir représenter des réalités sociales ou des univers oniriques à travers des systèmes stables et contrôlés, sans marge d'erreur. Tel est le cas des systèmes théâtraux qui sont moins performatifs et moins ouverts aux échanges avec le public, comme le théâtre naturaliste ou des pratiques qui s'occupent de la construction d'une fiction qui affirme son unicité et sa totalité (FERAL, 2001, p.191). Ces systèmes plus stables tendent à rejoindre les obligations signalées par Jacques Rancière (2003), comme la création d'un modèle de visibilité du langage qui organise et donne une certaine stabilité au visible; l'enchaînement des causes et des effets des actions et le développement de règles propres à cette fiction (sa rationalité).

D'autres démarches théâtrales plus performatives partent d'un principe collaboratif par le biais d'improvisations des acteurs-performeurs. Elles travaillent à partir de la capacité d'autonomie des acteurs-performeurs et en cela présentent une pluralité de points de vue. Cependant, elles maintiennent un contrôle sur le processus de création pour parvenir à une stabilité finale. Ces types de mise en scène présentent des caractéristiques proches des boucles ago-antagonistes¹⁰², mais avec une forte tendance à la stabilisation de boucles négatives¹⁰³. Ces pratiques rendent apparents leurs processus de création et leurs métalangages, mais demeurent toutefois dans le cadre de la fiction. Tel est le cas des premières mises en scène d'Enrique Diaz au sein de la *Companhia dos*

¹⁰¹ La réinjection sur l'entrée des résultats de la sortie tend à produire l'équilibre et la stabilité.

¹⁰² Pour rappeler (voir sous-chapitre 1.2) : ces boucles se montrent aussi bien positives que négatives et elles apportent une grande imprévisibilité.

¹⁰³ Production de l'équilibre et de la stabilité. Revoir (1.2).

Atores, qui semblent être des processus de création très instables et collaboratifs, mais qui donnent encore la sensation d'un chaos bien maîtrisé.

Quand la pluralité, l'instabilité et l'aléatoire apparaissent comme point de départ et comme objectif final d'un système théâtral et lorsque ces systèmes présentent un territoire collectif ouvert, dynamique et instable, la tendance qu'on y repère est celle d'une prépondérance des mécanismes de boucles ago-antagonistes. Cette dynamique du changement semble faire émerger une scène théâtrale très performative et complexe¹⁰⁴. Au lieu d'être un système stable de représentation des réalités sociales, ce type de système théâtral utilise l'imprévisibilité, l'aléatoire pour créer des réalités scéniques qui gardent les traces des comportements complexes des systèmes vivants. Le spectacle présenté au public garde une proximité avec les comportements complexes des systèmes vivants, tout en étant ouvert à la construction de mondes fictifs.

Le système de création de *Seagull-Play/La Mouette*, qui fera l'objet d'une étude plus approfondie dans le chapitre 2.3, semble faire partie de ce type de systèmes. *Seagull-Play/La Mouette* donne l'impression de se situer dans un équilibre instable entre l'organisation de la fiction et les désordres des pulsions performatives qui détruisent le processus fictionnel. Une telle oscillation entre le chaos performatif et les mouvements cycliques d'auto-organisation de la fiction, ont inspiré une étude systémique plus approfondie.

¹⁰⁴ En guise d'exemples nous pouvons signaler quelques créations contemporaines qui procèdent par fragmentation, surimpositions et collages-montages, comme *The Wooster Group*, *Big Art group*, *tg STAN*, *Carbone 14* et les mises en scènes de Robert Lepage, Vincent Macaigne, Joël Pommerat et Eric Lacascade. Ces artistes ont été étudiés de plus près au cours de cette thèse, mais pour chacune de ces créations il serait nécessaire de faire une modélisation pour en comprendre la complexité. Tel n'est pas cependant le but de cette thèse qui se concentre sur l'étude de la complexité du système de création d'Enrique Diaz, principalement sur le spectacle *Seagull-Play/La Mouette*.

2.1.3 Aspects Structurels - Entité principale

La récursivité étant la caractéristique principale du système d'Enrique Diaz, sous quelle forme est-elle la plus visible? Quelle est la structure principale dans la pratique artistique d'Enrique Diaz ?

La démarche d'Enrique Diaz accorde beaucoup d'importance au travail de l'acteur-performeur qui est co-constructeur de son système, puisqu'il participe activement à l'improvisation et aux prises de décisions. Il occupe également une place centrale sur la scène ainsi que sur les images projetées. Mais, la prépondérance de l'acteur n'empêche pas la force de décision du regard posé par Enrique Diaz (2006, p.214) sur la sélection des éléments travaillés:

[...] Il y a l'aspect chaotique du débat pour que les gens montrent leurs différences. Dans ce sens, ma fonction était de provoquer, de stimuler, d'aider à organiser les informations qui étaient confuses [...] Les acteurs sont acteurs et moi, je suis directeur. Ils ne sont pas en train de diriger, mais ils sont en train de créer¹⁰⁵.

L'expérience communautaire d'Enrique Diaz se situe entre l'idée d'un collectif sans guide et celle d'une communauté ayant une direction souple et participative, une communauté sans forme, comme la définit J.L.Nancy (1986). Au sein de cette communauté artistique dirigée par Enrique Diaz, les acteurs exercent diverses fonctions, telles que la collaboration à l'écriture des textes, la conception des habits et du décor. Malgré le fait que toute décision finale passe par Enrique Diaz, tous les éléments du spectacle émanent du processus collectif de création des artistes. « Les acteurs sont en train d'interagir entre eux à tel point qu'on ne peut plus savoir qui a inventé quoi », dit Drica Moraes (2006, p.163). L'acteur Marcelo Olinto (2006, p.167-169), responsable de la création des habits, déclare que leur objectif est de donner un support visuel souple aux multiples et rapides transformations de l'acteur sur scène. Il utilise des mots tels que « rétroactivité, radiographie, révision, recyclage, processus et dépliement » pour parler de son processus de confection des habits. Tous les divers éléments d'un spectacle d'Enrique Diaz tournent autour du travail de l'acteur sur scène et sont en constante transformation, étant donné que les artistes qui ont conçu le spectacle le modifient au fil

¹⁰⁵ Diaz, Enrique (2006, p. 214).

du temps, selon les modifications émanant de l'interaction avec le public. Comme les concepteurs sont sur scène en train d'interagir avec le public, ils modifient le spectacle. L'actrice Drica Moraes (2006, p.163) affirme qu'« un spectacle qui ne s'adapte pas, ne dure pas longtemps».

Un autre aspect qui dénote la centralisation de la démarche d'Enrique Diaz sur le travail de l'acteur est l'investissement qu'il met dans l'entraînement physique de ce dernier et sa préoccupation de développer une technique corporelle et vocale permettant la constitution d'un langage artistique. Ses travaux s'élaborent sur de longues périodes d'improvisations et sont centrés sur les différentes possibilités d'interaction des acteurs entre eux et avec les personnages. Cette longue période de création collective permet à l'acteur de participer à la constitution de la mémoire du système d'Enrique Diaz. Au sujet du travail de l'acteur au sein de la *Companhia dos Atores*, Enrique Diaz observe:

On crée graduellement, sans trop théoriser, une dramaturgie de l'acteur qui permet simultanément l'abstraction et la matérialisation, la poésie et le réalisme, la corporalité et la psychologie... on vise à arriver à un point d'équilibre par l'alternance entre vivre des situations et les commenter, entre l'émotion et la critique, entre le drame et la comédie, entre l'esthétisation et l'humanité¹⁰⁶.

Avant chaque spectacle, un type spécifique d'entraînement corporel et vocal est élaboré, maintenant des liaisons avec l'entraînement précédent, tout en apportant également des particularités nouvelles liées aux exigences du nouveau projet : « On commence à travailler le corps en fonction de l'univers qu'on aborde, la danse de salon, pour *Melodrama*, ou Kempô et Kung Fu pour *Cobaias de Satã* [...]», note l'une des actrices¹⁰⁷.

Dans sa seconde phase, celle nommée ici phase de maturation, la technique *Viewpoints and Composition* et la méthode *Suzuki* deviennent les outils principaux pour l'entraînement des acteurs et le montage de ses pièces. Les exercices physiques de la méthode Suzuki visent à augmenter le potentiel d'énergie corporelle de l'acteur. La technique *Viewpoints and Composition* renvoie à l'ensemble de deux techniques, la technique *Viewpoints* et la technique *Composition*. *Viewpoints* est un ensemble de «

¹⁰⁶ Texte du programme du spectacle *Melodrama*, CCBB-RJ, 1995.

¹⁰⁷ Ribeiro, Suzana (2006, p.209).

points de conscience », que l'artiste peut utiliser pour nommer ce qui se passe sur scène. Afin de travailler sur la notion de temps, par exemple, les artistes utilisent les *Viewpoints* de temps (rythme, durée, réponse kinesthésique, répétition) ; pour travailler l'espace, ils focalisent leur attention sur les *Viewpoints* d'espace (forme, geste, architecture, relation spatiale, topographie). *Composition* est une petite scène construite de façon collective à partir d'une thématique et d'un certain nombre de règles à articuler ou de 'missions' aléatoires à accomplir. Il s'agit, par exemple, de créer un moment de silence, de provoquer un changement dans l'espace, d'utiliser un objet insolite, de provoquer une surprise, de parler dans une langue inconnue, etc.

L'appropriation et l'usage des *Viewpoints* accentuent le fait que les improvisations pour la construction des scènes partent d'une approche physique et liée aux notions systémiques¹⁰⁸ de variabilité, persistance et localisation des matériaux esthétiques. L'usage des *Viewpoints* permet un type d'interaction qui prend en compte les coordonnées spatio-temporelles d'un geste, comme leur persistance dans l'espace grâce à leur répétition par des acteurs différents ou leur durée dans le temps. Par exemple, un même geste peut être exécuté en même temps par des acteurs différents ou ce geste peut être repris plusieurs fois tout au long de l'improvisation par le même acteur ou d'autres, ce qui crée la persistance du geste et sa variation temporelle et spatiale¹⁰⁹. Avec cette technique Enrique Diaz a trouvé un langage pour nommer ses procédés intuitifs et il manipule plus consciemment les coordonnées spatio-temporelles de façon à complexifier encore davantage ces procédés.

Cette technique m'a permis de nommer ce que je faisais avant, comme les procédés de ralentissement des gestes, des répétitions automatiques, etc. C'est un outil qui nous permet de faire des scènes très naturalistes ou d'autres plus expérimentales. Je l'utilise pour

¹⁰⁸ Les auteurs Collard, Verel et Clergue (2013, p. 7) relèvent trois caractéristiques associées aux dimensions spatiales et temporelles dans un système: 'variabilité', 'persistance' et 'localité'. La variabilité se caractérise par la possibilité de modifier la valeur d'un élément au cours d'un intervalle spatio-temporel. La variabilité dans le temps peut venir de lui-même ou de l'environnement. La persistance interroge le devenir spatio-temporel d'une information, sa capacité à perdurer. Cette caractéristique fait référence à la mémoire à court, moyen et long terme. La persistance temporelle est liée à la notion de durée. La localité est liée à une notion de proximité. Cette notion permet de situer deux instants l'un par rapport à l'autre et elle permet de situer un objet ou un événement par rapport aux trois dimensions pour l'espace physique.

¹⁰⁹ La danse utilise davantage la répétition des gestes, leur reprise, leurs déplacements dans l'espace. C'est en ce sens que l'usage des *Viewpoints* rapproche le système théâtral de celui de la danse.

faciliter la communication entre nous à travers un langage commun et pour donner plus de structure¹¹⁰.

Dans les spectacles de cette phase de maturation, il y a de plus en plus de place pour un discours de l'acteur et l'exposition de ses données autobiographiques sur le plateau¹¹¹. La mise en évidence de l'énonciation de l'acteur et l'intensification de sa présence concrète se rapprochent des pratiques de la performance¹¹² dans la mesure où la relation avec le *je* autobiographique s'instaure naturellement. Richard Schechner (2008), définit le performeur comme celui qui agit et parle, chante et danse en son nom propre, mettant en scène son propre moi. Sa présence s'adresse aux corps de ceux qui le regardent. Josette Féral (2009, p.28-32) utilise l'expression « théâtre performatif »¹¹³ afin de désigner les pratiques théâtrales contemporaines qui relèvent de la performance¹¹⁴. Elle emploie cette expression en faisant référence aux pratiques théâtrales à haut degré de performativité, où la présence¹¹⁵ réelle de l'acteur sur scène, dans l'instant et l'espace de l'action, est davantage valorisée que celle de personnage, de représentation ou d'illusion. Selon Féral (2011, p. 168), en dépit du surgissement du réel sur scène, celui-ci ne met pas en échec la théâtralité, qui donne la dimension esthétique d'œuvre d'art à l'évènement¹¹⁶.

¹¹⁰ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro - Brésil, 18-08-2015.

¹¹¹ Les caractéristiques autobiographiques des travaux de Pina Bausch, et principalement le 'Wooster Group', constituent également des influences bien repérables dans le système d'Enrique Diaz. Le *Wooster group* a fréquemment utilisé tout à la fois l'autobiographie personnelle des artistes et celle du groupe. Ce procédé existe aussi dans les collectifs performatifs contemporains, comme par exemple le collectif Tg STAN.

¹¹² Selon Schechner (1977, 2005), performer implique au moins trois opérations: être ("*being*"), faire ("*doing*") et montrer le faire ("*showing doing*").

¹¹³ Josette Féral (2011, p. 109) signale les principales caractéristiques de ce qu'elle appelle le 'Théâtre performatif' : L'acteur devenu performeur, d'une action scénique au détriment de la représentation ou d'un jeu d'illusion, spectacle centré sur l'image et l'action et non plus sur le texte, appel à une réceptivité du spectateur de nature essentiellement spéculaire ou à des modes de perception propres aux technologies. Selon Féral (2011, p.115), ce théâtre procède par la fragmentation, la surimposition de significations (Hotel pro forma), par des collages-montages (Big art Group), par le recours à l'intertextualité (The Wooster Group, Elevateur Repair Service), aux citations, le ready-made (The Buildres Association, Ex machina). On retrouve comme modèle opératoire les notions derridiennes de déconstruction, dissémination et déplacement.

¹¹⁴ Josette Féral (1985) souligne les trois caractéristiques de la performance: 1. Manipulation du corps du performeur, prenant en compte la dépense physique et son expressivité: corps coupé, corps peint, corps exposé par des médias divers; 2. Manipulation dynamique entre espaces fictifs et espaces réels; 3. Relation d'observation entre le performeur et sa performance.

¹¹⁵ Gumbrecht (2004) parle de la 'production de présence' liée aux formes ritualistes et au sport : récupérer la dimension du corps et la dimension de l'espace, au détriment de la production de sens.

¹¹⁶ La théâtralité inscrit un cadrage dans l'espace et le temps. Elle donne sens à l'évènement et permet de reconnaître l'altérité de l'autre saisie par notre regard de sujet qui analyse. Selon Féral (2011, p. 92), le

En nous appuyant sur la notion de théâtralité¹¹⁷ comme étant un cadrage du réel, nous utiliserons le terme d'autofiction¹¹⁸ afin de désigner cette théâtralisation de la biographie et de la subjectivité de l'acteur, fréquemment construite, dans le système d'Enrique Diaz, à partir du brouillage des frontières entre sa présence physique, son discours autobiographique et les couplages fictionnels entre la biographie personnelle des acteurs et la biographie des personnages.

L'utilisation que fait Enrique Diaz des technologies audiovisuelles ne représente pas un déni de la présence physique de l'acteur sur scène. Au contraire, les images valorisent encore davantage la présence physique de l'acteur sur scène, en la mettant en relation avec la présence de ce dernier en situation d'intimité, de répétitions ou de jeu dans un autre système théâtral ou au cinéma (images de l'acteur dans un film, un feuilleton à la télévision ou dans un autre spectacle). Différents réseaux d'interactions sont créés entre le corps de l'acteur et les projections vidéographiques de celui-ci dans diverses situations spatio-temporelles. Les interactions deviennent encore plus complexes quand les images projetées sont des images du processus de création de l'acteur, comme c'est le cas du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*. Toutefois, il n'y a pas de duplication exacte de l'acteur sur scène en train de jouer un personnage. Tous ces procédés audiovisuels dénotent l'importance de l'acteur en tant que co-créateur et en tant que structure principale du système d'Enrique Diaz.

cadrage est un processus, une production, qui est l'expression d'un sujet en acte. Le cadrage souligne la mise en lumière de relations perceptives entre un sujet et objet transformé en objet du regard.

¹¹⁷ Beaucoup de théoriciens se sont intéressés à la question de la théâtralité : Bernard Dort, Patrice Pavis, Roland Barthes, Erika Fischer-Lichte, Jean-Pierre Sarrazac, Marvin Carlson, Marc Vuillermoz Anne Ubersfeld, Josette Féral. Nous utiliserons les concepts de Josette Féral (2011, 81-179) selon laquelle la théâtralité est le résultat d'une dynamique perceptive, celle du regard qui lie un regardé (sujet ou objet) à un regardant. La théâtralité est un point de vue sur les objets, les événements et les actions. Elle se constitue par plusieurs clivages : espace quotidien/espace de la représentation, réel/fiction, symbolique/pulsionnel.

¹¹⁸ Le concept d'autofiction n'est pas stable sémantiquement. Néologisme apparu en 1977, sous la plume de l'écrivain Serge Doubrovsky, dans la 4e de couverture de son livre *Fils*, le néologisme a connu depuis un succès grandissant aussi bien chez les écrivains que dans la critique. La possibilité d'une vérité ou d'une sincérité de l'autobiographie s'est trouvée radicalement mise en doute à la lumière de l'analyse du récit et d'un ensemble de réflexions critiques touchant à l'autobiographie et au langage. Ce mot est donc très répandu et suggère une liaison entre l'autobiographie et la fiction. Dans son article *A pele da letra: as imagens inscritas de Jean-Luc Lagarce*, Ana Maria de Bulhões-Carvalho (2009, p. 175) analyse les vidéos autobiographiques de Lagarce et conclut que le plus important dans un travail sur soi-même est le travail sur le langage.

2.2 Modélisation dynamique¹¹⁹ - Hypothèses sur la démarche d'Enrique Diaz

L'hypothèse principale de notre modélisation dynamique est l'analogie entre la démarche théâtrale d'Enrique Diaz et la démarche d'un système informatique intelligent (système flou) afin d'obtenir des points de vue différents sur les actions principales exécutées au cours de l'ensemble de son processus de création et des spectacles. Nous élaborerons des hypothèses globales sur les comportements qui émergent tout au long du processus de création d'Enrique Diaz pendant la récolte de données d'improvisations (Fuzzification); la sélection et les décisions pour la mise en scène (Inférences) et la présentation des pièces au public (Défuzzification). L'acteur (Entité floue) est le point de vue des analyses. Les phases d'évolution du système d'Enrique Diaz (croissance, maturation et décroissance) seront prises en compte.

2.2.1 Fuzzification – Étude des improvisations

Cette étude permet de comprendre l'interaction entre les artistes afin de récolter les matériaux esthétiques pendant l'improvisation. La construction d'un spectacle d'Enrique Diaz est précédée d'une longue période d'improvisation au sein des laboratoires de création. Il s'agit de construire des scènes à partir d'un intense travail physique sur le corps en action et en interaction.

Les Laboratoires de la phase de croissance¹²⁰ réalisés au sein de la *Companhia dos Atores* comprennent des entraînements qui visent le développement de nouvelles aptitudes et l'acquisition de techniques physiques, selon les nécessités du travail, comme l'apprentissage du mime, du boléro, du tango, du yoga et d'autres techniques de danse contemporaine. Le matériau esthétique émane de ces entraînements physiques ainsi que de divers types de jeux populaires pour les enfants, comme les jeux de balle,

¹¹⁹ Nous nous sommes inspirés de l'étape de modélisation dynamique de l'environnement informatique pour nommer nos hypothèses. Dans l'environnement informatique, la modélisation dynamique est l'étape de la construction, mécanique ou numérique, du modèle conçu durant l'étape antérieure de modélisation qualitative (observation globale du système). Les modèles numériques sont les formules mathématiques décrivant un phénomène, les algorithmes ou des systèmes informatiques comme les systèmes flous, qui fonctionnent sur l'ordinateur. Ces modèles réduits offrent une représentation simplifiée d'un système réel en ne retenant que les interactions les plus significatives. Notre modélisation dynamique a créé un modèle méthodologique pour étudier les actions principales au cours de la création d'un système d'Enrique Diaz.

¹²⁰ Les travaux au sein de la *Companhia dos Atores*. Nous avons déjà parlé des différentes phases de la démarche d'Enrique Diaz dans le chapitre 2.1.1.

de cache-cache, le jeu des chaises musicales, ou d'autres jeux connus et proposés par les artistes. Ces jeux traditionnels peuvent être modifiés pour atteindre les objectifs désirés. Il peut s'agir de mettre l'accent sur le rythme, sur l'occupation de l'espace, sur l'agilité physique et la concentration, etc. Au sujet de l'entraînement en vue de la construction de la pièce *A Bao A Qu - um lance de dados*, l'actrice Suzana Ribeiro¹²¹ souligne l'importance de la préparation du corps proposée par Lucia Aratanha (2006, p.193) qui met en évidence l'agilité des déplacements, la précision des arrêts, les changements de direction, etc. Pour la création des actions physiques, Aratanha s'était inspirée des techniques développées par le couple Angel et Klaus Vianna¹²². Les recherches du chorégraphe Klaus Vianna avaient des similitudes avec les techniques de la somatothérapie et s'intéressaient au travail sur le corps, en prenant en compte les caractéristiques et limites individuelles visant l'expression singulière de chaque acteur. Comme l'explique Klaus Vianna (1990, p.113), «La syntonie avec le propre corps, permet d'arriver à l'élaboration d'une danse singulière, unique et différenciée [...]». L'école d'Angel Vianna vise en effet la construction de la pensée du corps en mouvement et les processus d'auto-connaissance.

L'actrice Susana Ribeiro¹²³, au sujet de ces travaux, précise que «c'était très physique. Il s'agissait d'un travail concret sur les singularités de notre corps ». Elle prend pour exemple une improvisation dans laquelle chaque acteur créait une partition physique qui le représentait et que les artistes appelaient la « phrase du corps ». Par exemple, l'acteur inventait trois gestes pour le représenter. Après avoir créé sa « phrase du corps », l'acteur devait dialoguer avec la « phrase du corps » d'un autre acteur, en tenant compte d'éléments tels que la répétition de son propre geste et du geste de l'autre, le dialogue et l'intersection des gestes, l'union d'un geste à un autre afin d'en créer un troisième, etc. Selon Susana Ribeiro, « le langage de la scène venait de la relation entre les phrases de mon corps, créées par moi et de ce que l'autre avait créé pour lui. ». Du fait qu'il n'existait pas de texte sur scène¹²⁴ et que le spectacle avait pour thématique la recherche d'un nouveau langage, le langage du corps des acteurs revêtait beaucoup d'importance. Les matériaux esthétiques produits pour le spectacle *A Bao A Qu – um lance de dados*, comme les sons, les paroles et les gestes venaient de ce que

¹²¹ Ribeiro, Suzana. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Goiás-Brésil, 03-08-2015.

¹²² Afin d'en savoir davantage sur les travaux de Klaus Viana, voir : <http://www.klaussvianna.art.br> et sur Angel Vianna: <http://www.angelvianna.art.br>.

¹²³ Ribeiro, Suzana. Entrevue de Marcilene L. de Moura. Goiás-Brésil, 03-08-2015.

¹²⁴ Ce texte était écrit dans des langues inconnues, comme le 'gromelot'.

l'on peut appeler des « constructions physiques autobiographiques », c'est-à-dire, des séquences d'actions physiques qui étaient très proches des comédiens eux-mêmes et des interactions qu'ils avaient établies entre eux pendant les improvisations¹²⁵. Ce mode de fonctionnement est devenu récurrent dans la *Companhia dos Atores*. Chaque acteur développait une expressivité physique bien personnelle, indépendamment du jeu sur les personnages.

Si dans les travaux suivants de la compagnie, les acteurs ont commencé à produire leurs propres textes, cette création partait toujours des improvisations très physiques qui émanaient des entraînements avec les nouvelles techniques acquises, comme les cours de boléro et de tango pour *Melodrama*. Pour ce spectacle, les acteurs ont produit de courts textes écrits à partir de leurs improvisations et de leurs danses, qualifiés par les artistes de « coco »¹²⁶. Ces textes « déchets » étaient recyclés et utilisés par l'écrivain Felipe Miguez pour l'écriture du texte final de *Melodrama*. Selon Felipe Miguez (2006, p.145), la structuration du texte final suivait les directives d'Enrique Diaz qui souhaitait une construction « inspirée du langage hypermédia d'Internet, avec une fenêtre ouvrant sur une autre fenêtre, celle-ci étant elle-même ouverte sur une autre fenêtre, pour ensuite revenir au point de départ ».

Pour la production de textes au sein de la *Companhia dos Atores*, les artistes ont procédé à des adaptations et ont aussi créé leurs propres textes en partenariat avec l'écrivain Felipe Miguez, qui travaillait souvent avec Elena Soares et Isabel Munis, afin de réécrire et de réorganiser les matériaux textuels produits pendant les improvisations au sein des laboratoires, selon les instructions préalables données par Enrique Diaz. Tel fut le cas de l'élaboration de *Melodrama*, *Cobaias de Satã*, *Tristan et Isolde*, *O Rei da Vela* et *Notícias Cariocas*.

Les laboratoires de la phase de maturation, au sein du *Coletivo Improviso*, ont duré plus de trois ans. Enrique Diaz a dirigé ce long laboratoire en continu, en visant la recherche d'un nouveau langage à travers l'utilisation de la technique *Viewpoints and Composition*. Tous les spectacles de cette époque, comme *Paixão segundo GH*, *Ensaio.Hamlet*, *Gaivota-tema para um conto curto*, *Improviso Coletivo*, *Otro et Não*

¹²⁵ Exemple de séquences d'actions physiques qui étaient très proches des comédiens eux-mêmes : un comédien au tempérament flegmatique faisait des gestes posés et contrôlés pour interagir avec l'autre. Un autre acteur avait tendance à esquisser des gestes nerveux, un autre encore, des gestes gracieux. L'autre se positionnait toujours en victime. Exemple des interactions qu'ils avaient établies entre eux pendant les improvisations : des actions physiques de conflits personnels ou de réconciliations. Ces types d'actions étaient fréquents sur scène.

¹²⁶ Caca (excrément).

olhe agora, ont été construits à partir de cette technique. Les textes déjà existants, comme ceux de Tchekhov et Shakespeare, étaient adaptés au cours des entraînements et de l'élaboration des textes autobiographiques. La technique *Viewpoints and Composition* permettait de donner une perspective moins psychologique concernant le rapport des acteurs avec les personnages, en renforçant l'ancrage physique de l'acteur dans le temps et l'espace présent et en permettant l'émergence d'une gamme de gestes imprévisibles, considérés comme n'étant pas adaptés psychologiquement au personnage.

Enrique Diaz invitait souvent d'autres artistes à échanger leurs expériences et à s'entraîner en laboratoire avec les techniques de la méthode Suzuki et la technique *Viewpoints and Composition*, ce qui procurait une grande ouverture à son système. L'utilisation de la technique *Viewpoints and Composition* dans ces laboratoires offrait à Enrique Diaz un vocabulaire pour nommer les procédés intuitifs qu'il utilisait déjà dans les jeux de la première phase de croissance, au sein de la *Companhia dos Atores* : « Grâce à la technique *Viewpoints and Composition* j'ai pu trouver des mots pour dire ce que je faisais. Celle-ci facilite ma communication avec les artistes. C'est un outil qui peut être utilisé selon mes choix personnels [...] »¹²⁷.

Les laboratoires de la phase de décroissance étaient centrés sur l'étude des textes de Daniel MacIvor, *In on It, A Beautiful View* et *Monster*. Même si quelques laboratoires physiques ont adopté les techniques Suzuki et la technique *Viewpoints and Composition*, les matériaux produits pour les spectacles de cette phase, sont plutôt venus d'une approche dramaturgique et d'une étude psychologique des personnages, de leurs conflits et motivations¹²⁸. Au sujet de son travail avec les textes de MacIvor, Enrique Diaz déclare : « Les textes de MacIvor font beaucoup de choses pour moi. Je peux partager mon travail avec le texte en pensant que la scène n'est pas obligée de tout faire »¹²⁹.

La dynamique d'interaction observée chez les artistes¹³⁰ pendant les improvisations initiales, au cours de toutes les phases du système d'Enrique Diaz, était

¹²⁷ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marilene L. de Moura, Rio de Janeiro-Brésil, 05-06-2014.

¹²⁸ Enrique Diaz souligne qu'il a décidé de laisser davantage de place aux procédés des textes de MacIvor. Il sentait aussi moins la nécessité d'expérimenter l'usage de techniques *Viewpoints and Composition*.

¹²⁹ Paris - Témoignage pendant la mise en scène pour la lecture de *In on it* au 104 à Paris.

¹³⁰ Au cours de cette recherche, durant mon séjour en France, j'ai pu effectuer divers stages au sein de différents types de projets et chez divers metteurs en scène tels que Joël Pommerat (assistante de mise en scène au Stage 'Couloir'), David Bobée (assistante stagiaire de mise en scène pour la reprise de *Dedans Dehors David* au théâtre de Chaillot - 2013), Alexandre Markoff (assistante en dramaturgie et mise en

collaborative et chaotique. L'intégration des artistes et l'articulation des divers objectifs lors d'un spectacle constituent l'un des principaux défis dans une œuvre théâtrale. Ceux-ci peuvent être améliorés par un long partenariat entre les artistes, ce qui a été le cas pour la *Companhia dos Atores*. Les acteurs de la compagnie ont ainsi pu développer des sentiments de confiance et de complicité facilitant l'articulation de leurs différences et qui leur ont permis de créer de façon collective et collaborative. Au sein du *Coletivo Improviso*, la dynamique d'interaction entre les acteurs s'avère complexe étant donné le grand nombre d'artistes y participant et la diversité de leurs compétences. Il s'agit en effet de musiciens, de danseurs, et de metteurs en scène¹³¹. Dans cette phase de maturation, l'interaction entre les artistes en vue d'une création collective est facilitée par l'utilisation de la technique *Viewpoints and Composition* qui permet l'explicitation de protocoles communs de création et le partage des informations.

L'aspect collaboratif du système d'Enrique Diaz se mesure par la répartition des fonctions exercées par les acteurs à l'intérieur du système. Par exemple, l'acteur Marcelo Olinto signe la création des costumes, l'actrice Drica Moraes conçoit la création du décor de *A Bao A Qu-um lance de dados*, *A Morta* et *Só eles o sabem*. Les acteurs se chargent de la production et ils font quelques mises en scène au sein de la compagnie. Tel est le cas de César Augusto (*A babá, O enfermeiro*), Marcello Vale (*João e o pé de feijão, Branca como a neve*). La conception du projet *Otro* est signée par Enrique Diaz, mais sa mise en scène est faite en collaboration avec l'artiste Cristina Moura. Les artistes performeurs sont cités dans le programme en tant que créateurs. Le *Coletivo Improviso* signe également la création de *Não olhe agora*, pour laquelle Enrique Diaz et Mariana Lima se partagent la direction artistique. L'acteur Marcelo Olinto (2006, p.168) déclare au sujet de l'indétermination des fonctions :

La somme de cette combinaison acteur-costumier, rendait encore plus fortes mes croyances en l'élaboration d'une identité personnelle dans

scène de *La guerre*) et deux stages avec Thomas Quillardet, et le Brésilien Márcio Abreu (stage réalisé en deux étapes: le premier à Rio de Janeiro (15-01-2012) et le second à Paris (09/02 - 15/02/2013) Paris/Choisy-le-Roy) - (Théâtre Paul Eluard). J'ai aussi eu l'opportunité d'endosser le rôle d'assistante de mise en scène pour Enrique Diaz dans le cadre du projet *In on It* à Paris, intitulé '*Écritures en scène #2*'. *In on it*, de Daniel MacIvor (Canada). Lecture-spectacle dirigée par Enrique Diaz (Brésil) avec Jérémy Lopez et Samuel Labarthe de la Comédie Française, 19 et 20 juin 2014. Les acteurs de la troupe de la Comédie-Française rencontrent un metteur en scène étranger, et proposent au public une « sortie d'atelier », au terme d'une semaine de travail de découverte en commun d'un texte contemporain inédit. Cela m'a permis d'avoir des points de repères pour analyser les interactions entre les acteurs pendant les improvisations initiales et la récolte de matériaux pour une nouvelle création.

¹³¹ La complexité d'un système augmente selon le nombre et la diversité des interactions de ses entités. Voir sous-chapitre 1.2.2.

un collectif. Je crois que l'épiphanie du théâtre commence seulement quand des facteurs dissemblables se regroupent pour former un corps uni.

Le travail collaboratif assigne une autonomie aux acteurs au sein du système d'Enrique Diaz et leur ouvre un espace pour qu'ils puissent exprimer un discours personnel au sein de la collectivité. Cette liberté inclut également le fait que les acteurs de la *Companhia dos Atores* peuvent travailler en dehors de la compagnie, au sein d'autres compagnies, au cinéma ou à la télévision, ce qui est également le cas d'Enrique Diaz. Les artistes du *Coletivo Improviso* ont aussi leur propre carrière solo ou participent à d'autres travaux au sein d'autres groupes. L'ouverture du système d'Enrique Diaz le rend plus instable, mais contribue à la longévité du partenariat entre les artistes et à son renouvellement, étant donné que chaque artiste apporte de nouvelles expériences à partager. La complicité d'un travail partagé permet une auto-organisation du système et de surmonter la grande instabilité de celui-ci causée par son ouverture.

Le recyclage¹³² des matériaux et leur persistance au cours de l'enchaînement des créations artistiques d'Enrique Diaz découlent de leurs réutilisations à chaque nouveau spectacle. C'est bel et bien en termes de recyclage que l'acteur Marcelo Olinto (2006, p. 169) perçoit le travail scénique : « Le recyclage est adopté comme notre démarche artistique ». Enrique Diaz recycle d'anciens costumes, d'anciens décors et les images numériques d'anciens spectacles. Il utilise des fragments de textes improvisés par les acteurs et des scènes de répétitions qui n'avaient pas été utilisées dans un spectacle antérieur afin de les inclure dans un spectacle ultérieur. Il réemploie également des structures de travaux anciens, de même que certains types d'emboîtements métافictionnels et réutilise des références artistiques d'anciens travaux. Par exemple, les textes de Clarice Lispector et ses thématiques sont entrés dans le stock de connaissance du système à l'époque du spectacle *Paixão segundo GH*. Par la suite, les textes de Lispector sont souvent cités en guise de référence dans des travaux ultérieurs, comme *Otro* et *A ne pas regarder maintenant*.

¹³² Josette Féral (2011, p. 346-349) considère comme œuvre de recyclage « une œuvre faisant appel à des matériaux ayant terminé leur cycle de vie et se trouvant réintégrés dans une œuvre qui les réintroduit dans le cycle culturel ou artistique où ils prennent un sens autre. ». Une autre catégorie toucherait les « matériaux, objets, bruits, sons, formes dont les sens ne sont pas épuisés et qui ne subissent aucune destruction mais sont déplacés dans un autre contexte pour signifier autrement ».

L'utilisation de la caméra vidéo pour la captation d'images pendant les improvisations, procédé qui a commencé à être employé après le spectacle *A Bao a Qu*, a contribué à la réutilisation de matériaux esthétiques au cours des créations. Les premières captations d'images visaient à préparer des scènes destinées à être projetées pendant le spectacle, comme c'est le cas pour *Melodrama*, *Cobaias de Satã*, *Paixão segundo GH*. Les images enregistrées étaient des images de fiction, aux costumes, décors et lumières bien soignés. Elles avaient un lien direct avec la fiction de la scène et faisaient avancer le récit par l'adoption d'un point de vue différent. Par exemple, dans le spectacle *Cobaias de Satã*, la narration du personnage Miguel est interrompue au moment de l'accident de moto qui a tué sa femme. Pendant qu'il tombe sur scène sont projetées des images subjectives de lui en train de tomber de la moto. Le public voit ce qui est arrivé selon le point de vue du personnage.

Au sein du *Coletivo Improviso*, les images enregistrées ont pour but de documenter le processus de création. Normalement il y a deux caméras. L'une d'entre elles fonctionnait, dans ce cas précis, de la même manière que les autres objets utilisés pendant l'improvisation. Elle était manipulée par les acteurs de façon à produire des points de vue personnels, insérés dans le processus de création. L'autre caméra restait fixe devant la scène ou était manipulée par Enrique Diaz ou par un technicien extérieur au processus de création¹³³. Pour les spectacles *Ensaio.Hamlet*, *Seagull-Play/La Mouette et Otro*, les images qui étaient captées dans le but de documenter les laboratoires d'improvisations ont fini par être projetées sur scène en tant qu'images des répétitions et qu'images de fictions. L'usage de scènes du processus de création dans le spectacle engendre une récursivité du système d'Enrique Diaz et rend ses métafictions encore plus complexes à cause des brouillages des frontières entre processus et résultat, entre fiction et réalité¹³⁴.

Le processus de récursivité de la scène d'Enrique Dias construit une trajectoire évolutive spiralée : les données d'entrée d'une création sont les données de sortie de la création antérieure, dans une forme de boucle de rétroaction. Au sujet de son spectacle 'A Ba A Qu' Enrique Diaz déclare : « On mettait le temps en suspension, on inventait de nouvelles modalités de temps : un temps en forme de spirale, un temps spiralé, selon lequel chaque scène serait possiblement reprise, recombinaison, recyclée (...) ». Une telle

¹³³ Le chercheur et professeur Fabio Cordeiro, a enregistré quelques-uns de ces processus de création.

¹³⁴ Les images du processus de création projetées sur la scène ont un double statut, ce sont des images documentaires, mais elles gagnent aussi un statut-fiction et collaborent pour instaurer encore une couche de fiction sur scène. Ce sujet sera abordé dans l'analyse du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*.

forme spiralée est présente dans le parcours d'Enrique Diaz, d'un spectacle à l'autre, mais aussi à l'intérieur d'un même spectacle: d'une scène à l'autre¹³⁵. Nous signalons que cette forme spiralée ne vise pas une construction rationnelle de cause à effet, mais un montage qui réutilise, de manière aléatoire, les éléments de chaque ensemble¹³⁶. Cette forme spiralée désigne un comportement des systèmes complexes, appelé boucle de rétroaction¹³⁷.

Hypothèses sur la fuzzification : Malgré le recyclage de matériaux anciens, la production de nouveaux matériaux est abondante et très chaotique au début des spectacles d'Enrique Diaz.

Il y a toujours la recherche d'un accord, la recherche de moyens pour qu'on puisse dialoguer ensemble [...] mais il y a toujours ce chaos de gens qui parlent en même temps, ça me fait penser à ma famille [...] beaucoup de frères qui parlaient en même temps et mon père qui restait en silence et attendait que le chaos se calme et qu'on s'organise par nous-mêmes [...] ma fonction était plutôt de provoquer le chaos, la manifestation des différences et d'aider après à organiser les informations¹³⁸.

La grande quantité et la variété des matériaux esthétiques produits dans le système d'Enrique Diaz pendant les longues périodes d'improvisation engendrent une dynamique en forme de boucles de rétroaction positives qui amplifient de plus en plus les informations et les transformations du système, rendant ce dernier très instable. Les matériaux produits se rajoutent aux données apportées par le metteur en scène ainsi qu'aux données des travaux anciens qui constituent la mémoire du système. La dynamique chaotique de cette phase peut découler du manque de clarté des objectifs de l'improvisation ou de l'absence de méthode pour trier les matériaux produits. Les

¹³⁵ Cela est principalement produit par les constructions métafictionnelles qui engendrent des emboîtements fractals.

¹³⁶ Enrique Diaz (2006, p.22).

¹³⁷ Il existe trois types de boucles de rétroaction : a. Les boucles positives : amplification de la transformation b. Les boucles négatives : production de l'équilibre et stabilité. c. les boucles ago-antagonistes: imprévisibilité. Ces notions ont déjà été abordées dans le sous-chapitre 1.2.2.

¹³⁸ Entretien enregistré. Réalisé à Rio de Janeiro le 30-09-2015.

questionnements les plus courants, émanant des artistes, tournaient autour du type d'improvisation qui pouvait s'avérer intéressant, des consignes qui devaient être proposées pour obtenir un meilleur matériau et de la manière de trier les matériaux.

La complicité qui naît d'un long travail collectif crée une régulation entre chaos et auto-organisation. Le chaos initial engendre une boucle de rétroaction négative qui produit de la stabilité à partir de l'écoute de l'autre et du dialogue qui s'institue à partir de propositions diverses. « Malgré le chaos de notre processus, nous nous organisons pour préparer une scène à présenter au public. C'est la même chose au cours des répétitions, sinon nous pouvons nous perdre »¹³⁹. En plus de la complicité d'un long travail et de l'écoute de l'autre, durant la phase de maturation la boucle de rétroaction négative vient aussi de l'utilisation de la technique *Viewpoints and Composition* qui permet de nommer les procédés de façon à structurer les actions¹⁴⁰. Le fait que, durant la phase de décroissance, les improvisations soient guidées par la dramaturgie de MacIvor, avec un usage plus discret des *Viewpoints* et un nombre très réduit d'acteurs qui se connaissent depuis longtemps, les rend moins chaotiques.

En observant de façon globale les improvisations au sein des laboratoires d'Enrique Diaz, il est possible de constater l'alternance entre situations chaotiques et situations structurées. Une telle alternance, en forme de boucles de rétroaction ago-antagonistes¹⁴¹ empêche le système d'Enrique Diaz de se scléroser par la fermeture sur lui-même. Ces boucles ago-antagonistes sont également responsables des cycles spiralés, avec de petites variations, qui caractérisent la démarche théâtrale d'Enrique Diaz.

¹³⁹ Idem.

¹⁴⁰ Si une improvisation, qui utilise les *Viewpoints*, devient trop chaotique et perd sa finalité initiale de créer une scène spécifique, l'attention portée sur les *Viewpoints* choisis pour l'improvisation permet tout du moins une auto-organisation dans le sens de la production de scènes au rythme et à la disposition spatiale intéressants, de façon à être utilisable à un autre moment. L'usage de *Viewpoints* facilite également l'écoute de l'autre (acteur), dans la mesure où il faut répondre aux stimuli, afin de reprendre le cours de l'improvisation dans le cas d'une grande désorganisation de celle-ci.

¹⁴¹ Les boucles ago-antagonistes (alternance entre boucles positives et boucles négatives) rendent une scène plus imprévisible.

2.2.2 Inférences ¹⁴² – Décisions pour la mise en scène

Les décisions prises par Enrique Diaz afin de construire un spectacle, sont analysées de façon globale dans ce chapitre à partir des observations de son processus de création en tant qu'artiste chercheur. Il ne s'agit pas d'approfondir les aspects psychologiques liés aux divers choix qui accompagnent une mise en scène, mais de relever quelques pistes au sujet de certaines méthodes employées au sein du système d'Enrique Diaz.

Les choix opérés par Enrique Diaz sont proches d'une activité de type résolution de problèmes et ce par des validations par rapport aux prémices « [...] Dans chaque spectacle, il y a plusieurs propositions esthétiques qui sont lancées comme des énigmes et qui sont suivies de recherches, de nouvelles questions et de nouvelles conclusions »¹⁴³.

Enrique Diaz emploie souvent l'expression « mémoire de l'improvisation », pour justifier ses choix. Il utilise sa mémoire du processus de création, les enregistrements vidéo et la mémoire des artistes qui travaillent avec lui. Walter Benjamin (1989, p. 105-106) distingue la mémoire volontaire, qui est construite sous la tutelle de l'intellect et la mémoire involontaire, qui demeure sous le contrôle des sensations. Selon lui, seule la mémoire involontaire peut faire émerger le passé dans le temps présent à travers la rencontre avec un objet particulier, une image, un goût ou une odeur¹⁴⁴. Selon l'étape de son processus de création, Enrique Diaz fait aussi bien appel à la mémoire involontaire qu'à la mémoire volontaire. Les inférences et les choix provisoires, très notables au début des travaux, utilisent principalement la mémoire involontaire et les stratégies intuitives, pour gérer des informations incertaines et encore subjectives. Un autre type d'inférences, les inférences structurelles, faites à l'approche de la première du spectacle, définissent le scénario du spectacle, la séquence d'actions des acteurs, les déplacements et les autres éléments de ce spectacle. Elles utilisent un raisonnement plus rationnel et les décisions qui en découlent font plutôt appel à la mémoire volontaire des artistes et à

¹⁴² Le mot inférence est utilisé dans ce chapitre en analogie avec 'moteur d'inférence' d'un 'système flou'. Voir sous-chapitre 1.2.

¹⁴³ Enrique Diaz, programme du spectacle *Melodrama*.

¹⁴⁴ En guise d'exemple de mémoire involontaire, Walter Benjamin cite l'expérience de Proust (1999). Dans son livre *À la recherche du temps perdu*, Proust raconte comment le goût de la madeleine l'a transporté dans la ville de Combray, où il a passé son enfance. Il retrouve son passé à partir de la rencontre fortuite avec cette saveur.

la mémoire collective du processus, enregistré dans les images captées au cours des répétitions.

Afin de mieux comprendre ces processus de décisions et sélection de matériaux esthétiques en vue du spectacle, l'étude des différents types de décisions prises pendant le processus de création, s'avère ici nécessaire. Trois catégories d'analyses ont été élaborées en tant qu'hypothèses à partir de l'observation de la pratique d'Enrique Diaz et de ses témoignages : les inférences provisoires, structurelles et discrètes.

a. Les inférences provisoires - Lors de la construction d'un spectacle d'Enrique Diaz, les improvisations alternent avec la sélection de matériaux esthétiques. Les choix provisoires, réalisés au cours du processus de création, sont fréquemment revus par Enrique Diaz lui-même¹⁴⁵. De nouveaux matériaux sont ajoutés ou recombinaison aux matériaux choisis. S'ensuivent de nouvelles inférences provisoires et ainsi de suite. Le principal but de ces inférences provisoires est de minimiser le chaos des improvisations, étant donné qu'il s'agit d'une forme d'auto-organisation artificielle: « [...] On ne peut pas ignorer qu'il y ait des sous-étapes dans le travail sinon on se perd. Les fondations se construisent au long du processus même s'il faut les changer par la suite »¹⁴⁶.

Durant le processus de création, la sélection de matériaux et la prise de décisions temporaires peuvent être faites par Enrique Diaz, de façon individuelle et intuitive, ou de façon collective. Les sélections opérées par Diaz utilisent souvent une forme de combinaison d'éléments qui se répètent au cours des improvisations, avec de petites différences.

Supposons que nous cherchions à sélectionner quelques éléments. Suite à une première série d'improvisations, je choisis un élément parmi d'autres. Au second tour d'improvisation, apparaît le premier élément choisi et je le combine avec un deuxième élément qui est apparu. Avec cette combinaison, le premier élément devient un peu différent. Au troisième tour apparaît un troisième élément. Il peut se combiner avec les deux premiers qui se transforment et ainsi de suite¹⁴⁷.

¹⁴⁵ Par exemple, suite à l'improvisation d'un solo, un fragment de son texte, ou le costume de l'acteur, sont susceptibles d'être utilisés dans une autre scène qui était déjà prête. Cette scène qui vient d'être modifiée peut être recombinaison à une troisième scène ou gagner une nouvelle musique ou un nouveau décor.

¹⁴⁶ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. De Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 28-08-2015.

¹⁴⁷ Ibid.

Par rapport aux sélections et décisions prises de façon collective, elles se font à travers les discussions entre les artistes après les improvisations. Ces discussions étaient très subjectives au sein de la *Companhia dos Atores*, mais objectives au sein du *Coletivo Improviso*, grâce à l'utilisation de la technique des *Viewpoints and Composition* qui offrait un vocabulaire collectif permettant aux acteurs de nommer leurs impressions subjectives au sujet des improvisations. Par exemple, au lieu de parler directement de leurs sentiments subjectifs par rapport à une improvisation, ils utilisaient les *Viewpoints* pour parler de la répétition des gestes, du déplacement des acteurs, de la durée d'une scène.

Les discussions collectives au sein de la *Companhia dos Atores* étaient libres et s'appuyaient sur les goûts personnels des artistes et sur leurs intuitions au sujet de ce qui pourrait s'avérer intéressant pour le spectacle. Les artistes utilisaient l'association libre d'idées, leurs sensations et leur mémoire. L'actrice Suzana Ribeiro parle de leur façon de trier les matériaux « [...] On discutait beaucoup, on donnait notre avis, nos idées. Grâce à notre complicité, pendant qu'on décidait ce que nous souhaitions garder, on comprenait mieux nos choix »¹⁴⁸. Malgré les longues discussions, il subsistait un manque de précisions par rapport aux prémices, de même que par rapport aux points de vue qui guidaient les décisions.

Les discussions visant les prises de décisions collectives au sein du *Coletivo Improviso* étaient plus brèves et objectives, grâce au fait que les prémices de l'improvisation et de la sélection de matériaux étaient basées sur des paramètres communs liés aux *Viewpoints* de temps (rythme, durée, réponse kinesthésique, répétition) et aux *Viewpoints* d'espace (forme, geste, architecture, relation spatiale, topographie). Les acteurs recevaient des consignes pour l'improvisation à partir des *Viewpoints* ou des missions pour la construction d'une *Composition* et leurs décisions prenaient en compte la meilleure utilisation de ces paramètres. Par exemple, pour la construction de la pièce *Paixão segundo GH*¹⁴⁹, Enrique Diaz a donné les tâches suivantes : travailler les *Viewpoints* de *durée*, de *rythme* et d'*architecture* et accomplir les missions suivantes: user un objet domestique, utiliser un fragment du texte de Clarice Lispector, faire un moment de silence. Les acteurs ont choisi un balcon au

¹⁴⁸ Suzana Ribeiro. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Goiás- Brésil, 03-08-2015.

¹⁴⁹ La création du spectacle a été réalisée pendant les laboratoires de la phase de maturation qui a duré trois ans.

dernier étage de la Fundação Progresso¹⁵⁰, un arrosoir pour les plantes, un mélange de sous-vêtements féminins et vêtements masculins pour les costumes. La fragmentation du texte, prononcé par les différentes actrices, alternait avec des moments de silence pendant lesquels de l'eau était versée de l'arrosoir de façon discontinue. À la fin de la composition, les artistes choisissaient les matériaux esthétiques les plus intéressants pour le spectacle : lenteur d'un geste de Patricia Pinho (utilisation des *Viewpoints de durée*), rythme ininterrompu du texte de Clarice Lispector dit par Paula Tolentino (utilisation des *Viewpoints de rythme*), disposition spatiale des actrices (utilisation des *Viewpoints d'architecture*), mouvements désynchronisés des arrosoirs (consigne d'utilisation d'un objet domestique et utilisation des *Viewpoints de rythme*).

Le choix des matériaux esthétiques pour la construction des personnages était aussi lié aux aspects spatio-temporels plutôt qu'à la construction d'une entité psychologique fictive. Enrique Diaz définit le personnage comme une 'fonction'¹⁵¹ au sens mathématique du terme, c'est-à-dire le résultat de la combinaison d'opérations et d'actions. Dans la mesure où plusieurs acteurs improvisaient le même personnage, le choix final des matériaux renvoyant à ce personnage devenait l'intersection, la compilation de différents matériaux trouvés lors des improvisations. Il s'agissait, par exemple, du déplacement proposé par un acteur, d'un objet utilisé par un autre acteur dans une autre improvisation. Ce personnage-fonction faisait le lien entre l'univers thématique du texte travaillé et la matérialité des actions physiques et performatives créées pendant les improvisations. Après le choix de la meilleure improvisation sur un fragment du texte, il fallait décider quel est le meilleur exécutant et ce choix se faisait juste avant la première, le plus important étant la performance en soi. Le texte servait d'inspiration pour les prémices spatio-temporelles d'une improvisation. Prenons l'exemple d'un personnage dont la fonction est de révéler publiquement un secret. Les acteurs prennent des décisions par rapport à leur position spatiale, leurs mouvements, leurs objets s'ils en ont, leur rythme. Au lieu de chercher des motivations psychologiques et émotionnelles, les acteurs pensent aux actions physiques et à la matérialité de la scène pour mettre en valeur la 'fonction' du personnage. C'est pourquoi la mémoire involontaire qui fonctionne par associations d'idées et d'images est davantage utilisée que la mémoire émotionnelle qui vise la reconstitution d'une

¹⁵⁰ La *Fundação Progresso*, ancienne fonderie réhabilitée en centre culturel de danse, théâtre, musique et multimédia.

¹⁵¹ Diaz, Enrique. Entrevue de Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 15-08-2015. Nous reviendrons sur ce sujet dans l'étude de la défuzzification.

émotion en vue de la construction d'une identité fictive. Il s'agit d'un agencement entre des coordonnées spatiales et temporelles, d'un agencement entre le personnage-fonction et l'ensemble des acteurs.

Les choix provisoires des scènes sont déterminés par des visions fugitives et partielles de l'avenir. Il est impossible de prédéterminer au début du processus de création toutes les informations nécessaires aux étapes suivantes. La construction d'un nouveau système théâtral est de nature improvisée et imprévisible. Les metteurs en scène font fréquemment appel à leur intuition dans leurs raisonnements et se permettent la prise de risque qui accompagne toute création : « le grand défi est de créer un spectacle à partir de tous ces matériaux désordonnés qui sont apparus dans les répétitions [...] le défi est de ne pas savoir où tu vas mais de continuer à marcher. Il faut y croire [...] »¹⁵². Même si Enrique Diaz partage ses idées et ses choix, les artistes demeurent dans l'imprévisibilité des travaux expérimentaux à accomplir. À n'importe quel moment, une scène qui a été écartée des répétitions peut être reprise, totalement ou partiellement. Les choix et inférences faits au cours de ce début de répétitions sont toujours provisoires.

b. Les inférences structurelles – Celles-ci tendent à être plus structurelles et générales à mesure que la construction du système avance. Malgré l'ouverture de son système aux improvisations, il existe toujours un moment d'affirmation des choix de la part d'Enrique Diaz et de prise d'une décision finale pour fixer une structure générale:

On est toujours en processus de création, on est toujours en train de changer les scènes. Mais il arrive un moment où il faut décider et fixer certaines choses pour la création lumière, le son. À l'approche de la première, la pièce prend forme. Mais après la première, on change toujours quelque chose¹⁵³.

Pour les inférences structurelles et les prises de décision finales, Enrique Diaz utilise beaucoup sa mémoire volontaire et le visionnage des images d'improvisations captées en vidéo. Cependant, il n'a pas produit de réflexions théoriques au cours de ses processus, pas plus que les acteurs qui travaillent fréquemment avec lui. Etant donné le

¹⁵² Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Skype, 12-01-2016.

¹⁵³ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 20-08-2016.

caractère très physique des improvisations, il n’y avait en effet pas beaucoup d’espace pour la production de textes théoriques portant sur le processus de création¹⁵⁴.

Malgré l’abondance de matériaux chaotiques produits à travers les improvisations et leur tri intuitif réalisé lors des décisions provisoires, la structuration finale des matériaux esthétiques pour construire le spectacle se faisait de façon tout à fait rationnelle. Même si certains éléments étaient déjà acquis, le choix de la séquence finale des scènes pour la présentation était opéré par Enrique Diaz au dernier moment. L’inférence structurale consiste plutôt en l’arrangement des structures et scènes, des changements de séquences afin de donner une forme et un sens. Elle découle d’une réflexion approfondie d’Enrique Diaz qui emploie une pensée très mathématique avec des opérations d’union, d’intersection et de répétitions de matériaux et de scènes afin de construire une structure narrative complexe. Celle-ci était repérable aussi bien au sein de la *Companhia dos Atores* que du *Coletivo Improviso*.

C’est comme si tu aimais voir des syllabes. Mais au début ces syllabes ne se combinent pas parce qu’elles sont vues et présentées de manière musicale, plastique et chromatique. C’est comme si tu aimais les voir comme une danse et au fur et à mesure tu commences à t’apercevoir que, quand elles sont associées entre elles d’une certaine manière, elles produisent quelque chose en plus de leur présence [...] C’est comme si tu voyais une partie d’une photo, ensuite une autre et plus tard tu te rends compte qu’elles font partie d’une même photo et que la photo générale raconte beaucoup plus de choses que ces morceaux ensemble. Après, tu détruis cette photo et tu la recombines d’une autre façon et tu vois une nouvelle chose¹⁵⁵.

¹⁵⁴ Il y a eu une tentative de récupérer quelques commentaires auprès des acteurs d’Enrique Diaz, mais ils n’avaient pas d’habitude de prendre de notes sur leur processus de création. Ceux qui disent avoir écrit quelques observations personnelles sur leur propre travail n’ont pas pu retrouver leurs écrits. Les documents qu’on a pu récupérer étaient d’ordre très pratique. Il s’agissait en grande partie des matériaux au sujet du spectacle *Seagull-Plat/La Mouette*, ainsi que de courriers électroniques envoyés aux acteurs contenant des informations pratiques, telles que les consignes pour les répétitions du lendemain ou les objets à apporter, concernant quelques changements à apporter à une scène, la description d’une improvisation, les brouillons de scénario, etc. (annexe II). Au cours d’un stage en tant qu’assistante de mise en scène de Joël Pommerat au sein du laboratoire de création ‘Couloir’, réalisé à Bruxelles, en février et mars 2013, j’ai pu observer l’intérêt pour la production d’une mémoire du processus de création. Mes premiers comptes rendus étaient descriptifs, avec une fonction documentaire. Au fil du travail, les réflexions théoriques ont commencé à prendre place et Pommerat a donné la consigne de retourner à la documentation, étant donné l’usage pratique de ces documents pour la constitution de la mémoire du processus. Le laboratoire ‘Couloir’ était aussi enregistré par une caméra vidéo fixe.

¹⁵⁵ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 13-07-2016.

Même si l'objectif demeure la construction d'une narration et la production de sens, l'actrice Suzana Ribeiro affirme que les décisions d'Enrique Diaz s'appuient beaucoup sur une pensée abstraite qui prend en compte la perception du temps et de l'espace pour les choix et la composition des scènes.

Enrique Diaz disait souvent qu'il voudrait faire des intersections de scènes et ouvrir des 'fenêtres'. Il parlait de fenêtres même avant Windows de Microsoft. Il utilisait un vocabulaire mathématique. À l'époque du spectacle *A Bao A Qu*, il avait inventé un 'théorème mathématique' très complexe qui parlait de connexions entre points, de simultanités. C'était une façon de penser le temps et l'espace au théâtre¹⁵⁶.

Dans le programme du spectacle¹⁵⁷ *A Bao A Qu – um lance de dados*, Enrique Diaz explique son 'théorème mathématique' : « Il y a quatre types de temps dans le spectacle: un temps technologique (le temps du spectacle), un temps de la simultanéité (tout ce qui arrive sur scène est déjà arrivé et arrivera toujours), le temps hypothétique de la pensée (les raccourcis, les prolongements de la pensée, la logique de l'hypothèse, le insight), enfin, le temps spiralé (c'est toujours la première scène) ».

Le résultat des inférences structurelles et les décisions finales au sujet des séquences d'actions était présenté aux acteurs comme une suite d'instructions et d'actions physiques à exécuter. Cette forme de liste d'instructions prenait en compte l'imprévu, en prévoyant de possibles actions pour éviter la perte totale de contrôle sur le déroulement de la scène. Les instructions étaient basées sur des actions concrètes, sans indication d'intentions psychologiques, ayant pour paramètres les coordonnées spatio-temporelles. Cette suite d'actions nous rappelle les séquences des algorithmes : **Si** – condition **et/ou** – condition **et/ou** [...] **alors** – action¹⁵⁸. Par exemple, les instructions qui avaient été données aux artistes pour le spectacle *Improviso Coletivo*¹⁵⁹ ressemblaient à un algorithme avec une logique floue :

¹⁵⁶ Ribeiro, Suzana. Entrevue avec Marilene L. de Moura, Goiás-Brésil, 03-08-2015.

¹⁵⁷ Voir le programme du spectacle en annexe I.

¹⁵⁸ Les mots en gras mettent en évidence les notations des algorithmes.

¹⁵⁹ A cette époque il n'y avait pas encore les interventions urbaines fréquentes d'aujourd'hui au Brésil, appelées *flashmobs*. Ces interventions réalisent des mouvements collectifs et inattendus dans les rues des grandes villes, mais les performances urbaines d'Enrique Diaz étaient plus élaborées et proches du théâtre.

Quand Daniela arrête de danser avec quelqu'un du public, elle ouvre son parapluie. Si elle ouvre le parapluie avant Paula, les acteurs à sa droite commencent l'exercice de Suzuki. Ils font l'exercice jusqu'au moment où Paula ouvre son parapluie. Si Paula ouvre son parapluie avant Daniela, alors les acteurs à sa gauche apportent les ballons pour jouer avec le public jusqu'au moment où elle ou quelqu'un d'autre décide de faire exploser un ballon. Après cela, les acteurs font l'exercice (la marche) qui fait partie de la méthode Suzuki¹⁶⁰.

c. Les inférences discrètes - Quelques changements et ajustements sont évidents après la première du spectacle, mais avec le temps, les changements tendent à diminuer et la pièce a tendance à acquérir une stabilité. Par contre, du fait qu'Enrique Diaz est en scène en tant qu'acteur et ressent directement le retour du public, il ne cesse d'actualiser la pièce, y compris de façon discrète. Après la première et tout au long des représentations, Enrique Diaz procède à des ajustements. Ces changements discrets reposent sur les impressions qu'ont les artistes après l'interaction avec le public et le retour de la critique. Un changement d'acteurs au cours du travail est rare, mais peut arriver. Dans ce cas, des ajustements sont aussi nécessaires pour retrouver la dynamique globale de l'ensemble des acteurs¹⁶¹.

Hypothèses sur les inférences : Les prises de décisions pendant la phase de croissance, au sein de la *Companhia dos Atores*, sont faites par la voie de discussions très subjectives avec les acteurs. Cela peut générer du chaos au niveau du processus de création. La complicité des acteurs et les décisions structurelles de Diaz semblent stabiliser le système. L'enregistrement vidéo des improvisations et leur visionnement peuvent aussi contribuer à la sélection de matériaux parmi leur grande abondance. Durant la phase de maturation, l'utilisation de la technique *Viewpoints and Composition* par Enrique Diaz contribue à établir une dynamique en forme de boucle de rétroaction

¹⁶⁰ Notes d'Enrique Diaz à l'époque de ce travail.

¹⁶¹ Au cours du mois de juin 2014, j'ai participé en tant qu'assistante à la mise en scène d'un projet de reprise-lecture du travail *In on It*, avec deux acteurs de la Comédie Française, au centre culturel 104 à Paris. J'ai pu vérifier que, même si Enrique Diaz se montre très ouvert aux propositions des acteurs, il adopte les inférences discrètes pour adapter l'ancienne mise en scène aux nouveaux acteurs. Le temps disponible pour la recréation du travail a été utilisé pour la récupération de la mémoire de l'ancien processus de création, grâce à la visualisation de vidéos et à la narration, faite par Enrique Diaz, du parcours réalisé pour la construction des scènes. Enrique Diaz a fourni des descriptions au sujet de la position des acteurs en scène, du rythme, du travail avec les personnages. Malgré ce processus de reconstruction plus linéaire et stable, le texte métافictionnel et le discours direct au public ont donné un aspect dynamique au travail.

ago-antagoniste en fournissant des éléments qui créent des points de repère au service de l'auto-organisation de la scène. Cela facilite la prise de décisions, parmi la grande production de matériaux esthétiques. L'entraînement avec la méthode Suzuki permet quant à lui une concentration d'énergie physique dans le centre du corps qui contribue à la diminution de la dispersion et à l'acuité de l'écoute. Pendant la phase de décroissance, l'usage de la technique *Viewpoints and Composition* est plus discret et les décisions provisoires et structurales d'Enrique Diaz, basées sur la dramaturgie de MacIvor, engendrent une boucle de rétroaction négative qui stabilise le système d'improvisation.

2.2.3 Défuzzification¹⁶² - Le spectacle

Les spectacles métافictionnels de la phase de croissance, comme *A Bao A Qu – um lance de dados*, mettent en scène le chaos des processus de création. « Je voulais que ce spectacle fût l'image d'un processus de création intuitif. Je voulais qu'il fût à l'image d'un état de création avec ses allées et venues¹⁶³, dit Enrique Diaz. C'est bien ce chaos que la critique relève:

A Bao A Qu " commence à peine et nous pouvons déjà voir en scène une grande agitation. Voici des briques qui volent, des pneus qui passent en désordre et au hasard, des scènes disparates qui se mêlent les unes aux autres, des hurlements, des claques. La pièce d'Enrique Diaz est hilarante. Elle n'a même pas de langue précise, elle n'a même pas de non langue. Le thème, au cas où il existerait un thème, est exactement cela: le chaos¹⁶⁴.

Malgré cette impression de chaos, les algorithmes qui guident la construction des scènes sont précis. Par exemple, « Quand un personnage *Bao* rentre en scène avec une volière pleine de papiers, une paroi de briques de 50 cm doit être construite à gauche de la scène »¹⁶⁵. Les actions physiques qui semblent être détachées de la fiction ont pour fonction la préparation de la scène suivante. Par exemple, la déconstruction du décor d'une scène pour préparer la suivante était faite par les personnages A Bao A Qu. Il s'agit plutôt d'un brouillage entre la fonction *acteur* et la fonction *personnage* à l'intérieur de l'ensemble de la fiction. Par exemple, quand un acteur détruit le décor d'une scène pour construire le décor d'une autre, c'est à la fois un acteur qui prépare les décors, mais aussi l'entité acteur - A Bao A Qu qui prépare un décor pour jouer des rôles de gangsters, étant donné que les personnages d'A Bao A Qu passent leur temps à jouer d'autres personnages. Dans le cas des spectacles de cette phase de croissance, ces emboîtements métافictionnels ne parviennent pas à détruire la fiction. La fiction du personnage n'est pas ainsi rompue par les discours autobiographiques des acteurs.

¹⁶² La présentation d'un spectacle est appelée étape de défuzzification, par analogie avec la troisième étape de fonctionnement d'un système flou, comme cela a été expliqué dans le chapitre 1.2.3.

¹⁶³ Diaz, Enrique. Entrevue de Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 20-08-2016.

¹⁶⁴ Nelson de Sá, *A Bao A Qu* brinca com a criação e acerta. Folha de São Paulo, Ilustrada 12/4/1991, p. 5.

¹⁶⁵ Texte du scénario du spectacle *A Bao A qu – um lance de dados*.

Nous ne faisons pas référence à notre vie personnelle, il s'agissait de notre être théâtral. Ce qui existait était mon action et ma création physique sur scène. C'était ma création à travers la connexion avec l'autre sur scène, mais il n'y avait pas de choses dites directement au public¹⁶⁶.

Dans ce type de superpositions entre l'acteur et le personnage, observés dans cette phase de croissance, même si l'acteur ne disparaît pas derrière le rôle il ne cherche pas pour autant à s'affirmer dans un discours autobiographique¹⁶⁷. Durant la phase de maturation, l'acteur s'adressera directement au public et ses discours autofictionnels¹⁶⁸ seront davantage présents. La phase de décroissance sera marquée par les discours autobiographiques des personnages à l'intérieur des métafictions des textes de Daniel MacIvor.

Les spectacles de cette première phase présentent une grande instabilité et une impression de chaos, due à la surcharge de structures métafictionnelles, amplifiée par les connexions entre les scènes sous la forme de réseaux internet. Les traces d'un long travail de répétitions et d'improvisation pour la création d'une scène, apportent une impression d'intimité et de complicité entre les acteurs pendant le spectacle. Une telle complicité augmente l'attention portée par ces derniers aux interactions entre eux, de façon à intensifier leur présence dans la scène. Le fait de se risquer à quelques actions physiques, comme celle de jeter des objets en l'air, augmente également l'impression d'imprévisibilité de la scène. Malgré cette impression d'imprévisibilité, la structure d'un cadre fictionnel qui l'englobe persiste. L'instabilité et du chaos perceptibles dans les spectacles de cette phase de croissance demeurent un leurre jouée par les acteurs. Il s'agit d'une représentation du chaos et de l'imprévisibilité. Les improvisations au sein des spectacles sont très discrètes et ne parviennent pas à engendrer des boucles de rétroaction. La surcharge de matériaux esthétiques sur scène et les métafictions collaborent à augmenter cette impression de chaos sur scène.

Pendant les spectacles de la phase de maturation, les acteurs gardent sur scène l'habitude de prendre en compte l'attention prêtée à l'espace et au temps grâce à l'usage

¹⁶⁶ Suzana Ribeiro. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Goiás- Brésil, 03-08-2015.

¹⁶⁷ Ce type de superposition fait penser à un type d'acteur-poète qui, selon Georges Banu (2003, p. 26-30), n'ignore pas son rôle, mais le colore de sa manière d'être au monde. Cette notion d'«acteur-poète» a aussi été utilisée par Beatrice Picon-Vallin pour parler de la vision de l'acteur chez Meyerhold, *Théâtre public* (n.164, 2002).

¹⁶⁸ Voir sous-chapitre 2.1.3 sur l'autofiction.

des règles de la technique des *Viewpoints*. Un exemple d'insertion d'un exercice de *Viewpoints* dans une scène, de façon à brouiller les frontières entre le processus de création et la fiction, est celui du début du spectacle *Ensaio.Hamlet*. Celui-ci commence par un jeu de *Viewpoints* au son d'une musique: les acteurs reçoivent le public en prêtant attention aux *Viewpoints d'espace*, comme le *Viewpoint de topographie et le Viewpoint d'architecture* de même qu'aux *Viewpoints de temps*, comme le *Viewpoint de durée*, le *Viewpoint de répétition* et le *Viewpoint de réponse kinesthésique*¹⁶⁹. Dans ce cas, la trajectoire des acteurs suit des lignes imaginaires sur le sol en formant des lignes droites et perpendiculaires en forme de grille. Ces parcours en forme de grille sont une référence à l'exercice *Grid* de la technique des *Viewpoints*¹⁷⁰. Les acteurs doivent marcher sur ces lignes imaginaires. Il s'agit d'un exercice de base exécuté au début des entraînements pour 'réveiller' le corps et la perception de l'espace et du temps. De temps en temps, de façon synchronisée, quelques acteurs s'assoient à côté du public pour parler du spectacle. Pendant leurs trajectoires rythmiques sur la scène, ils posent des objets par terre: de petits miroirs, des bougies, des appareils vidéo, des lanternes.



Scène initiale d'*Ensaio.Hamlet*.

Quand la lumière s'éteint, les acteurs allument des bougies¹⁷² à côté des miroirs. Ensuite, ils s'assoient en cercle, délimitant une zone centrale pour les jeux de fiction. Ils regardent et ils attendent pour entrer dans le jeu.

¹⁶⁹ Répondre physiquement et instinctivement aux stimuli sensoriels externes. Par exemple, répondre au passage de quelqu'un à côté de soi, à un changement de lumière dans l'espace.

¹⁷⁰ Ce type d'exercice appelé de 'Grille' par Enrique Diaz est une adaptation de l'exercice 3: Tempo On A Grid, développé par Anne Bogart (2005, p.38) : « Imagine a series of straight lines, crisscrossing each other at ninety-degree angles on the ground, like a giant piece of graph paper on the floor. ». Il consiste se déplacer en imaginant des 'grilles' par terre, avec des lignes perpendiculaires. Enrique Diaz a inventé divers types de variations pour cet exercice pendant les improvisations et l'une d'elles est ce début du spectacle. Ce type de jeu sera mieux analysé dans l'étude du processus de création du spectacle *Seagull-Play / La Mouette*.

¹⁷¹ Photos à partir de la vidéo du spectacle (PV).

Cette scène est également une référence à l'exercice *Grid* qui délimite une zone sur le sol. Quand l'acteur Felipe Rocha propose un geste, les autres acteurs commencent eux aussi leurs actions dans l'espace: l'acteur César Augusto joue avec quelques habits, Marcelo Olinto produit des sons en tapant sur des verres d'eau. L'actrice Bel Garcia dessine des trajectoires de lumière par terre avec un réflecteur et celles-ci arrivent jusqu'au corps de Felipe Rocha. Quand cela se produit, le texte de fiction commence : « Qui vient là? ». À partir de ce moment, commence un exercice avec les *Viewpoints* vocaux. Les acteurs se mettent à courir et à se 'lancer' les phrases du texte, comme s'il s'agissait d'objets. Un acteur 'jette' une phrase dans une direction et l'autre arrive en courant pour la prendre et la 'jeter' dans une autre direction. Au lieu de construire une réalité fictive devant le public, la présentation de ces exercices réels qui ont été réalisés pour construire la scène permet de déconstruire la fiction et de jeter un doute sur ce qui est de l'ordre de la fiction et ce qui est de l'ordre du passé réel. La fiction présentée au public est interrompue par l'insertion d'improvisations avec les *Viewpoints*¹⁷³. Suite aux exercices avec les *Viewpoints* vocaux sur le texte « Qui vient là », l'acteur Felipe Rocha reprend le texte de la fiction : « C'était cette même heure. Il faisait froid comme maintenant. L'air pénétrant coupait la peau. Exactement ici dans cet endroit, ici dans l'allée sud où se fait la garde »¹⁷⁴. A ce moment précis, l'actrice Malu Galli met un plastique sur elle et s'immobilise en jouant le Roi. Alors qu'elle commence à se déplacer discrètement avec ce plastique, comme si elle cherchait une bonne place, les acteurs s'énervent et l'invectivent: « Que faites-vous ? », « Arrêtez ! », « Mais non ! Tu vas tout changer ! ». Felipe Rocha enlève le plastique du corps de Malu Galli. Les techniciens allument les lumières générales du théâtre et la fiction disparaît. Le jeu s'arrête.

¹⁷² Dans cette scène, la lumière des bougies instaure un climat surnaturel et les corps des acteurs deviennent des silhouettes, des entités sans contour défini. Malgré l'énergie des présences physiques des acteurs en train de faire un exercice sur le temps et l'espace, cette scène demeure dans une zone diffuse entre fiction et réalité, entre surnaturel et réel.

¹⁷³ Cette scène est présentée au public comme une scène en forme de palimpseste dans laquelle toutes les étapes d'improvisations avec les *Viewpoints* ont laissé des traces sur la scène finale.

¹⁷⁴ Texte de la mise en scène d'Enrique Diaz.



175

Les mauvais déplacements de l'actrice Malu Galli – erreurs et destruction de la fiction



(PV)

Auto-organisation de la fiction à partir du souvenir et de la narration

L'acteur Felipe Rocha, nerveux, commence à reconstruire la fiction à travers la répétition de la scène à partir de son souvenir. Il tente de reconstruire la fiction à travers la mémoire du processus de création de la scène. Il mélange la narration qu'il fait du processus de création avec le texte de la fiction dit antérieurement. Il reconstitue la scène précédente pour les autres acteurs et le public :

Voilà exactement comment c'est arrivé, c'était exactement comme ça : Malu Galli était ici avec ce plastique, il y avait un groupe d'acteurs là-bas, il y avait une musique, cette lampe ici était allumée, ces miroirs, ces tasses et ces bougies étaient là où ils sont maintenant¹⁷⁶.

A travers cette narration adressée au public, l'acteur Felipe Rocha joue avec différentes couches de constructions spatio-temporelles et fictionnelles. Le présent de la narration au public et le passé de la scène, qui vient d'avoir lieu, coexistent. Quand le passé considéré comme réel est raconté sur scène par Felipe Rocha, il gagne un statut de

¹⁷⁵ Photos à partir de la vidéo du spectacle (PV).

¹⁷⁶ Texte du spectacle *Répétition Hamlet (TS)*.

fiction. Il existe également des références au temps de la fiction du texte de Shakespeare. C'est aussi par le biais de sa mémoire corporelle que Felipe Rocha reconstruit la fiction. Au moment où il répète le geste de l'actrice Malu Galli, consistant à mettre un plastique sur son corps, la lumière du théâtre s'éteint et la fiction reprend son cours. Il est devenu le fantôme du Roi. La fiction de Shakespeare est reconstruite jusqu'à la destruction suivante.

Ce type de rupture de la linéarité de la fiction produit un effet d'imprévisibilité. Le public est surpris par une action inattendue dans le déroulement de cause à effets au sein de la fiction de Shakespeare. Cela produit un effet de chaos et la reprise de la fiction devient une forme d'auto-organisation du système par les emboîtements de la mémoire. Ce mouvement cyclique éveille l'attention du public, provoque une espèce de choc¹⁷⁷ dû à un changement brusque de régime de perception. Au lieu de chercher une 'confrontation' avec le public, les spectacles d'Enrique Diaz visent la production de « situations d'autoréflexion et d'auto-expérimentation de tous les participants » (LEHMANN, 2002, p.167). Les intermittences de la fiction donnent une impression de chaos, intensifient et diversifient l'interaction du public avec le spectacle, qu'ils rendent plus complexe. Le degré d'ouverture et d'interaction entre un système et son environnement est l'un des signes de sa complexité.

L'une des caractéristiques les plus déterminantes des mises en scène d'Enrique Diaz lors de la phase de maturation est qu'il fait voir sur scène les discours personnels des acteurs et la révélation de leurs mécanismes de création, dans un effort métadiscursif. Ces mécanismes déconstruisent l'identité fictionnelle du personnage dramatique, en créant des zones d'interférence avec l'identité de l'acteur, ce qui génère une sorte d'autofiction. L'acteur cesse d'être seulement un simple porte-parole des propos du personnage et de l'auteur, car il met en évidence son corps et sa présence performative, sous des formes multiples et complexes, en brouillant les frontières entre ses propos à lui et ceux de son personnage.

¹⁷⁷ Nous parlons de choc comme d'un démontage de l'ordre des choses. Le changement brusque de régime de perception s'accompagne d'un sentiment de présence extrême identique à celui qu'il est possible d'éprouver face à un événement réel. A ce sujet voir Féral (2011, p. 161-170). Le surgissement d'un mouvement inattendu et surprenant éveille la sensibilité et provoque un surcroît d'énergie physique chez le public. Il est possible d'observer que certains types de ruptures de fiction construites par Enrique Diaz peuvent engendrer des effets comiques sur certains spectateurs. Etant donné que la recherche du comique n'est pas le but principal des projets d'Enrique Diaz, cet aspect ne sera pas approfondi ici.



Rupture de la fiction par l'insertion des lettres réelles reçues par l'actrice Bel Garcia

Cette photo représente un moment de jeu qui se développe entre l'actrice Bel Garcia, qui joue le personnage d'Ophélie et le public, dans le spectacle *Ensaio.Hamlet*. L'actrice Bel Garcia commence la scène d'Ophélie par la préparation du décor devant le public. Elle parle directement à ce dernier des difficultés qu'elle a rencontrées en raison du caractère adolescent d'Ophélie. Elle raconte qu'elle a utilisé dans la construction de cette scène les musiques qu'elle préférait pendant son adolescence, les photos et les lettres de ses amoureux de l'époque. L'actrice explique au public comment elle a construit cette improvisation :

Ophélie est une adolescente tout comme Hamlet à ce moment de la pièce [...] Je déteste les adolescents [...] mais je suis une actrice et je ne peux pas avoir de préjugés au sujet du personnage. Je me suis tournée vers le texte de toutes mes forces pour comprendre pourquoi elle est ainsi [...] J'ai cherché partout¹⁷⁸.

En partageant son processus de création avec le public, Bel Garcia met ce dernier en position d'observateur d'un laboratoire de création. En connaissant les consignes initiales, le public peut évaluer le résultat et le comparer à ce qu'il connaît de l'univers du texte. Après le partage de son processus de création avec le public, Bel Garcia se met à terre et commence à lire les lettres qu'elle avait apportées, tout en partageant avec le public les intimités de son passé. Au fur et à mesure, son discours commence à se mêler à celui du personnage d'Ophélie.

¹⁷⁸ Texte du spectacle *Ensaio.Hamlet*.



179

Lecture des lettres personnelles de l'actrice Bel Garcia

Cette scène est un bon exemple du brouillage des frontières entre la présence performative de l'actrice, son discours autobiographique et le texte du personnage dramatique¹⁸⁰. Ces processus d'autofiction sont fréquents sur la scène contemporaine¹⁸¹, mais cette opération devient plus complexe dans la mesure où ils sont insérés au sein de constructions dramaturgiques métanarratives, avec un miroitement autoréflexif qui les amène à une mise en abyme aphoristique¹⁸².

Un autre procédé fréquent dans les systèmes d'Enrique Diaz, est la représentation du personnage sur scène par plus d'un acteur en même temps. Ainsi, dans la scène du monologue d'Hamlet, 'être ou ne pas être', le personnage est interprété par quatre acteurs en même temps : Bel Garcia, Marcelo Olinto, Felipe Rocha et César Augusto.



183

Le personnage joué par divers acteurs en même temps

¹⁷⁹ Photos à partir de la vidéo du spectacle (sigle PV).

¹⁸⁰ Nous utilisons l'expression 'personnage dramaturgique' pour désigner le personnage du texte dramaturgique, et non 'personnage scénique' qui renvoie à une entité floue entre l'acteur et le personnage dramaturgique.

¹⁸¹ Certaines pratiques du théâtre documentaire prétendent apporter la réalité à la scène, en utilisant des discours autofictionnels, les témoignages, et d'autres procédés de métanarration.

¹⁸² Selon Dallenbach (1977), l'auto-inclusion ferme l'œuvre sur elle-même, en prenant pour modèle le bandeau de Moebius.

¹⁸³ Photos à partir de la vidéo du spectacle (PV)

Le monologue est prononcé sous la forme d'un jeu utilisant les *Viewpoints vocaux* sur un fond musical, c'est-à-dire que les acteurs jouent avec les différents volumes, la répétition des phrases, leur alternance et leurs interruptions.

HAMLET / F: Être
HAMLET / O : Être
HAMLET / B: Non non non être
HAMLET / F: Être
HAMLET / O: Être non être
HAMLET / B: non être être
HAMLET / F: être
HAMLET/ O : non non
HAMLET/ B : non être
HAMLET/ F : être être non
HAMLET/ O : non
HAMLET / B: C'est la question¹⁸⁴.

Le discours intime d'Hamlet est partagé entre les discours de divers acteurs jouant le personnage d'Hamlet sur scène. Hamlet devient un personnage collectif, une voix traversée par d'autres voix et d'autres sons. Le personnage d'Hamlet perd l'intégrité psychologique qu'apporte la présence d'un acteur sur scène pour devenir une sorte d'identité fonctionnelle. A ce sujet, Enrique Diaz désigne le personnage comme une 'fonction' dramatique qui se définit par des actions concrètes sur scène, indépendamment de l'identification à l'identité d'un acteur. Chaque personnage peut être joué par différents acteurs ou peut devenir une fonction exécutée par un ensemble d'acteurs.

Avant de penser aux histoires des personnages, je pense à leurs fonctions. Selon le plan que je suis en train de construire pour la pièce, une fonction peut être mieux exécutée par plusieurs acteurs. Une fonction peut aussi avoir différents degrés. Par exemple, si tu penses à la fonction d'un personnage comme $f(p)$, tu peux avoir $f(p-1)$ ou $f(p-2)$. Je cherche à relativiser l'identité des personnages. Le personnage devient une argumentation, une provocation. Je ne cherche pas à

¹⁸⁴ Voir le texte du scénario du spectacle dans l'annexe II.

fermer une structure narrative ou un univers. A travers des rimes et des associations d'images nous construisons des moments et nous essayons de donner l'impression de quelque chose sur scène. L'association de diverses images peut articuler une structure narrative pour cette fonction du personnage¹⁸⁵.

Le processus de choralité du personnage, joué sur scène de différentes façons par des corps d'acteurs différents rend fluide l'identité du personnage. Ce procédé, selon Judith Butler (2006), permet de voir les identités selon le point de vue de leur performativité. Ce processus qui consiste à avoir plusieurs acteurs pour représenter un même personnage peut encore être complexifié par le recours également à de multiples images d'un acteur sur scène en train de jouer un personnage. Par exemple, dans le spectacle *Ensaio.Hamlet*, les différents miroirs disposés par terre offrent une multitude d'images de l'acteur ainsi que du personnage.

Une autre forme de duplication de l'image de l'acteur sur scène est la projection numérique de son visage sur de grandes toiles ou sur des moniteurs vidéo. Ces images peuvent être préenregistrées, comme dans la majorité des cas ou bien, elles peuvent être captées sur scène par un autre acteur, comme dans le spectacle *Ensaio.Hamlet*. Le gros plan du visage d'un acteur, projeté sur écran sur la scène, engendre des ruptures dans la fiction. Au théâtre, le visage de l'acteur fait partie de l'ensemble du corps de l'acteur-performeur sur scène. Au cinéma, le visage représente, avant tout, une intimité avec l'acteur et c'est la construction diégétique qui donne un sens au gros plan comme faisant partie de l'ensemble de la fiction. Dans la mesure où le gros plan reproduit le visage d'un personnage sur la scène théâtrale, il insère une couche fictive d'une autre nature (de nature vidéographique) en créant une zone d'interférence avec la scène théâtrale. Selon Jacques Aumont (2007, p, 78-82), le close-up est reconnu au cinéma comme un procédé qui met en évidence le caractère expressif de l'image, en inscrivant le visage dans une forme d'irréalité. Cette image expressive d'un close-up sur scène rajoute des couches expressives et factices qui interrompent la linéarité de la fiction de la scène.

Un autre procédé de rupture du jeu avec les personnages, observé dans les spectacles de cette phase de maturation, est la réalisation d'actions purement physiques, déconnectées de la suite des événements de la fiction, à la différence des actions physiques de la phase de croissance qui étaient inscrites dans la fiction. L'interruption

¹⁸⁵ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 18-08-2015.

de la narrativité fictionnelle de la scène par l'exécution des actions physiques génère une impression d'imprévisibilité et de chaos. Il s'agit d'irruptions d'énergies chaotiques qui émergent de la scène et disparaissent comme elles sont venues, sans aucune cause apparente et sans engendrer de conséquences importantes. Par exemple, à un moment du spectacle *Otro*, les acteurs sont en train d'apporter des témoignages personnels. A un certain moment, la scène est occupée par une explosion de corps dans l'espace.



Les corps s'élançant dans l'espace tel des particules qui explosent

Le mouvement cyclique entre les gestes d'expansion et de compression exécuté par un acteur est répété par un autre et puis par un autre encore, dans un effet en cascade. Ensuite, un corps choral se forme, malgré la singularité de chaque corps qui engendre des modifications discrètes dans la répétition d'un même mouvement. Des corps singuliers se rajoutent les uns aux autres pour former un corps nouveau. Puis, ces mouvements se différencient, se désynchronisent, et se transforment. Les corps tombent et restent immobiles en train de respirer, comme si le temps s'était arrêté. Ensuite, tout recommence, avec de nouvelles explosions, interactions et rotations des corps sur eux-mêmes. Après l'irruption des actions physiques chaotiques dans le spectacle *Otro*, une autre scène de fiction s'enchaîne et le spectacle reprend son cours¹⁸⁷.

La particularité du spectacle *Otro* réside dans le fait que sa préparation initiale consistait précisément en l'enregistrement des images des déplacements des acteurs

¹⁸⁶ Photos à partir de la vidéo (PV)

¹⁸⁷ Cette dynamique cyclique fait penser à un mouvement de chaos et d'auto-organisation observable dans certains systèmes complexes. Contrairement à un système stable, les systèmes dynamiques très complexes peuvent, d'un moment à l'autre, avoir leur structure globale modifiée et entrer dans une dynamique chaotique, mais peuvent également avoir la capacité de s'auto-organiser. La dynamique de ces systèmes combine en effet des trajectoires stables et des moments d'instabilité, durant lesquels l'état macroscopique du système peut évoluer vers différentes formes d'organisation, de manière imprévisible, selon des bifurcations.

dans la ville et de leurs rencontres avec les habitants. Les impressions de ces déplacements, de ces rencontres avec les passants ont été enregistrées¹⁸⁸. Ce matériau a été inséré dans la scène sous forme de narration, de représentation de personnages ou de projections d'images brutes ou traitées. Ensuite, était opérée la structuration d'un scénario final:

Nous avons essayé de choisir dans l'importante quantité de matériaux rassemblés pendant le processus, afin de présenter quelque chose qui soit à la fois chaotique et divers, tout en permettant au public d'établir des connexions entre ces différents éléments¹⁸⁹.

Au cours du processus de création, les artistes ont été divisés en sous-groupes et ont suivi des itinéraires à travers la ville en tenant compte de l'attention aux *Viewpoints* et à certaines missions qu'ils devaient accomplir dans les *compositions* : marcher cinq minutes pour attraper un bus, sauter après 10 minutes, puis parler à la première personne qui est habillée en rouge et poser des questions telles que « quelle est la dernière chose que vous venez de faire ? », « Depuis combien de temps vivez-vous ici ? », « Que feriez-vous si vous n'aviez plus qu'une heure à vivre? ». L'attitude des artistes pour accomplir ces missions consistait, d'une part, en une attention à leurs perceptions et d'autre part, en une ouverture et des jeux en vue de la rencontre avec l'autre et avec les situations imprévisibles de la réalité de la ville. Par exemple, dans l'une de ces *compositions* qui ont fini par être intégrées dans la scène présentée au public, l'acteur Felipe Rocha avait les yeux bandés avec une affiche pendant qu'une autre personne filmait l'expérience. Sur l'affiche il était écrit qu'il cherchait la femme de sa vie et qu'il demandait l'aide de quelqu'un. Une femme est venue l'aider et lui raconter son histoire d'amour. L'actrice Daniela Fortes attendait l'acteur Felipe Rocha à la ville de Niteroi comme s'il s'agissait de la femme amoureuse. Un acteur la filmait pendant qu'elle se posait des questions au sujet du personnage de la femme amoureuse. La rencontre des deux acteurs était enregistrée et les images projetées dans la scène présentée au public. Devant elles, les acteurs jouaient différents registres de fiction. L'acteur Felipe Rocha

¹⁸⁸ Les déplacements dans la ville de Rio ont été documentés et filmés par les acteurs. Ces matériaux ont été traités par le documentariste Felipe Ribeiro afin d'être présentés sur scène.

¹⁸⁹ Enrique Diaz in <http://www.festival-automne.com/edition-2010/enrique-diaz-otro-or-weknowitsallornothing>

faisait le récit de son parcours, pendant que l'actrice Daniela Fortes exposait les doutes qui lui venaient à l'esprit au cours de la performance. Le spectateur percevait la frontière entre la préparation de la scène théâtrale, sa présentation et la documentation de la ville de Niteroi. Son attention se portait tout à la fois sur le faire du spectacle et sur la réalité des rues de la ville. La perception spatiotemporelle des spectateurs était également élargie, ils étaient à la fois spectateurs de théâtre et spectateurs d'un film documentaire sur les gens de leur ville.

Durant la phase de décroissance du système d'Enrique Diaz, caractérisée par les spectacles sur les textes de Daniel MacIvor, la mise en scène du chaos est plutôt centrée sur les constructions de textes métafictionnels. Les procédés scéniques de déconstruction et reconstruction de la fiction sont moins perceptibles sur scène et se concentrent au niveau de la dramaturgie. Les personnages de MacIvor sont eux aussi des artistes, acteurs, cinéastes ou écrivains. Ils font le récit de leurs drames personnels directement au public. Ils ont conscience de parler à un public fictionnel qui les écoute et ce public se confond sur scène avec le public réel du théâtre. Dans les textes de MacIvor, choisis par Enrique Diaz, les personnages ont été victimes de catastrophes, par exemple, d'un accident de voiture dans *In on It*, un père coupé en morceaux dans *Cine-Monstro* ou des séparations traumatisantes dans *A primeira vista*. Par le biais du travail de la mémoire, à travers la narration des expériences du passé, ces personnages peuvent se reconstruire, malgré les accidents survenus. Leurs narrations autofictionnelles peuvent leur permettre de trouver d'autres formes d'existence, même si elles sont fictionnelles. La vie de ces personnages se mêle également à celle des personnages qu'ils créent en tant qu'artistes. Dans cette phase de décroissance, les spectacles d'Enrique Diaz se rapprochent de ceux de la phase de croissance, étant donné qu'ils présentent un ensemble fictionnel plus cohérent et stable et que les acteurs ne s'adressent pas directement au public.

Hypothèses sur la défuzzification : Les spectacles réalisés par Enrique Diaz dans sa première phase de croissance et sa phase de décroissance¹⁹⁰ ne laissent pas de place à l'émergence de l'imprévisibilité et du hasard. Les scènes bien codifiées par des

¹⁹⁰ Au sujet des phases d'évolution temporelle du système global d'Enrique Diaz, voir le sous-chapitre 1.3. Ces phases (phase de croissance, phase de maturation et phase de décroissance) signalent les différents types de complexité perçus tout au long de l'évolution temporelle de la démarche d'Enrique Diaz, tant dans les créations avec la Companhia dos Atores, que dans celles réalisées à l'époque du Coletivo Improviso ou lors des mises en scène des textes de Daniel MacIvor qui ont suivi.

partitions physiques des acteurs peuvent laisser penser à des moments d'émergence du hasard, mais ces moments-là sont des représentations très stables.

Comme on vient de l'observer, les spectacles construits dans la phase de maturation diversifient les procédés sémiotiques¹⁹¹ et ils insèrent différentes formes de métafiction ainsi que des commentaires de l'énonciation et de la fable. Ces spectacles produisent ce que nous pouvons appeler une intermittence de la fiction avec divers types de ruptures, comme par exemple: les moments de pur jeu avec les *Viewpoints*, l'alternance de personnages joués par des acteurs différents en même temps ou séparément, le témoignage personnel de l'acteur, la narration du processus de création ou la projection d'images du processus sur scène. Les spectacles de la phase de maturation semblent avoir, de façon plus prononcée, une structure cyclique qui donne une impression de chaos et d'auto-organisation et fait penser à la dynamique des systèmes complexes¹⁹². Malgré la possibilité de l'émergence du chaos, ces spectacles semblent avoir la capacité à s'auto-organiser, grâce à un processus en boucle rétroactive qui produit une dynamique de reprise pour retrouver une dynamique initiale semblable, mais différente. Nous partons de l'hypothèse que la complexité du système d'Enrique Diaz découle principalement des cycles continus de construction, destruction et reconstruction de la fiction à partir de l'insertion des processus de création sur scène et également à cause des surcharges d'emboîtements métafictionnels. Ces processus de création ont-ils un effet sur la complexité perçue dans son spectacle? Telle est la question qui se pose à présent.

¹⁹¹ Selon Patrice Pavis (1990, p.79), les spectacles qui génèrent en même temps leur métadiscours, en rendant lisibles les conditions de leur production, peuvent s'insérer dans ce qu'il qualifie de mise en scène sémiotique. Ces procès sémiotiques s'insèrent dans une autoréflexivité, dans un commentaire de l'énonciation qui veut se refléter sur le fonctionnement du processus créatif.

¹⁹² La dynamique de ces systèmes combine en effet des trajectoires stables et des moments de chaos, durant lesquels l'état macroscopique du système peut évoluer vers différentes formes d'organisation, de manière imprévisible, selon des bifurcations. Le chaos peut être considéré comme déterministe dans la mesure où il existe un ordre caché derrière un apparent désordre. Les attracteurs étranges sont caractérisés par des dimensions fractionnaires qui, selon Mandelbrot (1975), s'appellent les fractales. À ces types d'attracteurs correspondent des comportements « sensibles aux conditions initiales ». La moindre perturbation a des conséquences considérables. Sur la théorie du chaos, voir Ekeland (1995) et Gleick (1991).

2.3 Simulation¹⁹³ : étude du système *Seagull-Play/La Mouette*

Dans ce chapitre, les hypothèses soulevées au fil de la modélisation dynamique du système d'Enrique Diaz seront validées à partir de l'analyse plus détaillée de la construction du système *Seagull-Play/La Mouette* afin de confirmer leur pertinence.

2.3.1 Fuzzification - Improvisations pour *Seagull-Play/La Mouette*

Cette étude permet de comprendre la dynamique d'interaction entre les artistes afin de produire et de collecter des matériaux esthétiques en vue de la construction du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*. L'ensemble des actions et des jeux d'improvisation responsables de la récolte de données de base du système y sera observé¹⁹⁴.

La construction du spectacle *Seagull-Play/La Mouette* a duré six mois. Elle a débuté par des rencontres dans un laboratoire¹⁹⁵ au *Teatro Poeira* pendant un mois, suivi des laboratoires d'improvisations à la *Casa Austregésio de Athayde*¹⁹⁶ pendant cinq mois, puis par des répétitions au Centre Culturel SESC¹⁹⁷ pendant le dernier mois, jusqu'à la première présentation au public au *Teatro Poeira*¹⁹⁸.

Les coproducteurs du projet, aux côtés d'Enrique Diaz, furent les acteurs : Mariana Lima et Emilio de Melo. Les autres acteurs créateurs ont été : Bel Garcia, Felipe Rocha, Gilberto Gawronski et Malu Galli¹⁹⁹. Ce projet a été proposé par l'acteur

¹⁹³ Le mot simulation a été choisi comme une référence aux tests d'un système flou. Notre simulation, selon Franck Varenne (2011, p. 177- 180), reste sur le plan d'une analyse discursive et s'inspire des simulations dans le domaine des sciences sociales. Ce type de simulations permet d'étudier des phénomènes sociaux comme ceux de l'influence entre individus, de la transmission d'opinions ou encore des phénomènes d'imitation de proche en proche et les effets en retour des structures sociales sur l'action individuelle. Ces notions seront le fondement de l'analyse des jeux et des exercices de *Viewpoints* pour l'improvisation des scènes du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*.

¹⁹⁴ Ne s'appuyant pas sur le décor ou des accessoires, Enrique Diaz accorde tous ses soins aux jeux avec les *Viewpoints* et les interactions entre les acteurs dans le but de produire des matériaux intéressants, comme des actions, des textes improvisés, des performances (compositions). Le texte est simplement une inspiration. Il n'est pas lu ni abordé directement dans ce premier temps. Chaque acteur choisit de le lire ou non chez lui.

¹⁹⁵ Voir annexe II. Il contient toutes les références utilisées pendant ce laboratoire, comme les musiques, quelques lettres de Tchekhov et des observations des artistes.

¹⁹⁶ La maison 'Austregésilo de Athayde' a été construite à la fin du XIXème siècle. Le 18/10/2908, elle est devenue un Centre Culturel en hommage au journaliste Austregésilo de Athayde.

¹⁹⁷ SESC - Service social du commerce. Durant cette dernière étape, quelques répétitions étaient déjà ouvertes au public.

¹⁹⁸ 06 septembre 2006. Teatro Poeira, Rio de Janeiro. Fiche technique en annexe I.

¹⁹⁹ La fiche technique associée aux autres entités qui ont collaboré à la création de ce système figure dans l'annexe I.

Emilio de Melo. Ce dernier était rentré au Brésil après un stage en France avec Anatoli Vassiliev. Il souhaitait créer un spectacle à partir du texte *La Mouette* de Tchekhov. Il s'intéressa et participa aux laboratoires d'Enrique Diaz et de Mariana Lima afin de connaître la technique des *Viewpoints and Composition*. Ensuite, il a proposé à Enrique Diaz et à Mariana Lima de travailler sur le texte *La Mouette*. Enrique Diaz trouve de son côté l'occasion de poursuivre ses recherches commencées dans le cadre de son spectacle précédent, *Ensaio.Hamlet*. Il souhaite approfondir les expérimentations avec les *Viewpoints and Composition* et continuer à travailler sur des textes dramatiques canoniques. Selon l'acteur Emilio de Melo, le but du projet était de rassembler des expériences diverses, y compris d'une part la technique *Viewpoints and Composition* et de l'autre ses expériences au sein du travail avec Anatoli Vassiliev²⁰⁰.

Pour la préparation de ce spectacle, Enrique Dias invite des artistes qui ne font pas partie de la *Companhia dos Atores*, ni du *Coletivo Improviso*²⁰¹. Les références initiales qui figurent dans les données d'entrée de ce système émanent des souvenirs des spectacles précédents, des données biographiques des acteurs et des traditions théâtrales avec lesquelles le projet dialogue.

Ce projet reprend un grand nombre de procédés et d'opérations adoptés pour la construction du spectacle *Ensaio.Hamlet*, par exemple. A ce sujet, Enrique Diaz explique que « *Ensaio.Hamlet* et *Seagull play/ la Mouette* sont comme un seul spectacle, un spectacle double ». Sur les différents supports de presse, les critiques parlent d'un même procédé pour ces deux spectacles: « La mise en scène suit une méthode semblable à celle utilisée pour *Répétition. Hamlet* »²⁰². Plutôt que la proximité des structures dramatiques métathéâtrales, ou des citations tirées du texte d'Hamlet, en ce qui concerne celui de Tchekhov, nous observons une réutilisation de certaines relations spatiales, comme le fait que les acteurs étaient placés en ligne face au public ou la récurrence de dessins de scènes. Différents matériaux de la scène de *Ensaio.Hamlet* sont repris pour les *compositions* réalisées par les acteurs de *Seagull play/La mouette*. L'actrice Malu Galli parle en ces termes de son travail dans les deux spectacles:

²⁰⁰Emílio de Melo avait participé à un stage dirigé par Anatoli Vassiliev portant sur la méthode des « actions physiques ». Il a utilisé l'improvisation libre et les jeux avec les personnages.

²⁰¹ Tout au début, ce projet comptait des acteurs populaires de la télévision. En effet, ces acteurs ont participé au processus, mais ne sont pas restés jusqu'à la première. A l'exception de Gilberto Gawronski, tous les autres acteurs avaient déjà travaillé avec Enrique Diaz et connaissaient la technique des *Viewpoints and Composition*. La mémoire des acteurs, par rapport aux auteurs travaillés, les processus et les spectacles antérieurs, ont rajouté des couches à ses références initiales.

²⁰² Critique de Ruy Filho : <http://antroparticular.blogspot.fr/2007/07/gaiivota-o-teatro-de-enrique-diaz.html>

En tant qu'actrice j'ai utilisé beaucoup d'éléments du personnage de la mère d'Hamlet pour faire la mère de Treplev. C'était la même énergie que j'avais choisie en moi et il y avait même la répétition de quelques gestes ou intonations²⁰³.

Ces procédés de reprise - que nous appelons ici recyclage - confirment la proximité des deux spectacles et prouvent la présence de dynamiques de rétroaction qui injectent certains éléments d'un spectacle dans le suivant. Au fil de l'enchaînement des spectacles, ces processus récursifs engendrent la persistance des mêmes matériaux. Ils mettent en avant l'importance de la mémoire pour le processus global de construction du système théâtral d'Enrique Diaz. Cette mémoire permet une auto-organisation du système lorsqu'il y a abondance de matériaux.

Le projet *Seagul play/ la Mouette* présente des caractéristiques fortement autobiographiques par rapport aux autres pièces métافictionnelles d'Enrique Diaz. Selon Emilio de Melo, ce spectacle leur a procuré beaucoup de plaisir, tout était proche d'eux, ils se sont identifiés aux questions de la pièce, ils parlaient d'eux²⁰⁴. Les artistes de ce projet se reconnaissaient dans les personnages de Tchekhov avec leur désir de construire de nouvelles formes artistiques et leur quête de reconnaissance artistique.

Au début on se voyait comme le personnage du jeune Treplev qui cherchait de nouvelles voies artistiques, mais nous nous sommes rendu compte, surtout après une intervention de la professeure Angela Materno, que nous étions aussi en train de vieillir, d'avoir des enfants, de gagner des prix et des reconnaissances. Nous étions aussi des artistes établis, comme le personnage d'Arkadina et l'écrivain. Cela nous a bousculés et nous a fait voir notre projet d'une autre façon, avec un point de vue plus diversifié²⁰⁵.

²⁰³ Galli, Malu. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Rio de Janeiro-Brésil, 09-01-2016.

²⁰⁴ Melo, Emilio de. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Skype, 05-12-2015.

²⁰⁵ Diaz, Enrique. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Skype, 10-11-2015.

L'inspiration pour la mise en scène, les références artistiques²⁰⁶, viennent également du système de Constantin Stanislavski et des connaissances des travaux d'Anatoli Vassiliev apportées par l'acteur Emílio de Mello.

L'apport théorique²⁰⁷ est venu de la professeure Angela Materno qui s'est inspirée d'auteurs tels que Walter Benjamin et George Didi-Huberman. Les artistes ont également étudié l'histoire du théâtre, l'art en Russie à l'époque de Tchekhov, certaines expériences de Stanislavski et de Meyerhold²⁰⁸. Quelques-uns ont lu des écrivains russes, comme Gorki, Maïakovski, Pouchkine. Mais tout cela était fait de façon ludique et non de manière méthodique. Les acteurs ont surtout utilisé des matériaux biographiques et leur mémoire personnelle.

Soulignons également l'importance des réflexions autour des questions soulevées par l'étude du texte de Tchekhov au sujet de la création théâtrale, des nouveaux langages artistiques, de la place de l'artiste et surtout de la question de la 'représentation'.

Comment représenter quelque chose ? C'était là la principale question de ce projet. Ce n'est pas un hasard si ce fut l'une des phrases initiales du spectacle, prononcées par Mariana. A ce sujet il y a aussi la scène où tous les acteurs essaient de représenter une mouette de diverses façons, leur imitation avec des chaises, des dessins, des objets comme un chou, par exemple. D'ailleurs, l'affiche du spectacle était un chou. Le chou a été choisi pour donner l'idée qu'il y a des couches ... et à la fin il n'y a rien ... un vide. Nous avons aussi abordé la question du vide, de la façon de représenter le vide, la mort. Nous nous sommes inspirés du texte de Didi-Huberman mentionné par Angela Materno, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde* [...] enfin, on a beaucoup

²⁰⁶ Ces références ont influencé les décisions de mise en scène et seront davantage abordées dans les sous-chapitres 2.3.2 et 2.3.3.

²⁰⁷ Enrique Diaz a une relation très pragmatique avec le théâtre. Ce n'est pas un artiste ayant des théories et des méthodes, malgré son approche rationnelle et structurelle. Il n'a pas fait l'effort de théoriser sa façon de travailler ou de construire des méthodes pour son art. Il cherche en même temps que ses acteurs. Quand il communique, il se lève, il fait des sons, des gestes et des déplacements pour montrer de quoi il parle. Malgré cette distance à l'égard de la théorie, il a invité la professeure Angela Materno pour qu'elle apporte un point de vue différent qui inspire les créations et improvisations des acteurs.

²⁰⁸ L'un des livres mentionnés par l'assistante à la mise en scène comme ayant été le plus étudié a été *O truque e a alma* d'Angelo Maria Ripellino (1996).

pensé à la question de la représentation et au texte de Tchekhov aussi²⁰⁹.

L'étape de production de matériaux en vue de l'élaboration du spectacle, y compris pour la construction du texte, eut lieu au sein de laboratoires de création. Ceux-ci ont été réalisés en deux étapes. La première a eu lieu au Teatro Poeira²¹⁰. Ces laboratoires furent ouverts à des artistes sélectionnés, mais ne faisant pas partie nécessairement du processus de création. Ils furent l'occasion pour les artistes de se familiariser avec la technique des *Viewpoints and Composition*. La production de matériel esthétique fut abondante, mais plutôt chaotique en raison du grand nombre d'artistes ayant suivi une autre formation esthétique.

La seconde étape eut lieu à la maison Austregésio de Athayde et dura quatre mois. Ces laboratoires commençaient par un échauffement physique individuel²¹¹. Puis, venait le moment de l'échauffement collectif qui était proposé chaque jour par un acteur différent, sous forme de jeux, d'étirements, de yoga, de techniques de danse, entre autres. Chaque acteur devait préparer à l'avance l'entraînement et le proposer aux autres. Chacun apportait son expérience et ses connaissances afin de les partager avec les autres. Cela permettait la mise en place d'une collaboration pour la construction du système.

A la suite de cette période de jeux et d'exercices plus libres, commençait la séance de technique Suzuki. Il s'agissait d'abord d'activer l'énergie du centre du corps et de favoriser la concentration des acteurs sur le moment présent. A titre d'exemple de l'un des exercices associés à cette technique de formation, nous avons choisi de nous pencher sur la pratique du *Stomp*.

L'exercice du *Stomp* est réalisé avec une musique qui dicte le rythme sur lequel les acteurs doivent marcher. Ils doivent le faire en tapant très fort des pieds sur le sol. Les jambes doivent être légèrement fléchies et la partie supérieure du corps au-dessus du nombril, doit rester immobile, de façon à demeurer à la même hauteur du sol pendant

²⁰⁹ Fortes, Daniela. Entrevue avec Marciene L. de Moura. Skype, 05-12-2015.

²¹⁰ Cette première étape visait l'ouverture du processus de création à d'autres artistes qui ne connaissaient pas les techniques des *Viewpoints and Composition* et n'avaient jamais travaillé avec Diaz. Elle visait un travail s'appuyant sur les témoignages personnels, l'usage de références des artistes et l'échange de techniques d'improvisation.

²¹¹ Ces moments sont l'occasion pour chacun d'un apprentissage, d'un renouvellement et d'une meilleure connaissance de ses ressources physiques personnelles. Enrique Diaz y participe activement, en tant que l'un des acteurs du collectif. Il commente les exercices à la fin de la même façon que les autres acteurs, sans exercer son autorité de metteur en scène.

le déplacement. Cela aide à accumuler l'énergie qui vient du sol. Les déplacements et les changements de direction doivent se faire en lignes droites et de façon instinctive. Seul le centre d'énergie du corps doit guider les impulsions. Le défi consiste à taper des pieds par terre de façon forte et continue. L'acteur doit également contrôler son souffle et maintenir sa concentration. Ses pieds doivent frapper le sol en mettant à profit toute l'énergie possible. L'énergie qui n'est pas correctement absorbée par le centre du corps est susceptible de secouer le haut du corps et de le déséquilibrer. L'acteur doit apprendre à contrôler et à contenir l'énergie dans la région pelvienne. En se concentrant sur cette partie du corps, il apprend à calculer le lien direct entre les parties supérieures et inférieures du corps. Selon Suzuki (1986), la force de l'équilibre se trouve dans la région pelvienne (Hara) et se déploie dans toutes les directions. Quand la musique prend fin, les acteurs doivent immédiatement se laisser tomber par terre et il faut qu'ils restent un moment, silencieux et immobiles, en étant pleinement conscients de leur souffle. Après une pause, au son d'une musique douce, ils se relèvent lentement sans toucher le sol de la main, en utilisant uniquement la puissance du centre de leur corps pour revenir pleinement à la position verticale puis, marcher lentement à travers l'espace avec cette nouvelle énergie du corps.

Cet exercice est basé sur le contraste entre le mouvement et l'immobilité, entre la retenue et la libération de l'énergie du corps. Les exercices de la méthode de Suzuki sont réalisés en groupe. La notion d'ensemble est intrinsèque à la méthode. Cette méthode travaille la connexion à l'autre par des mouvements synchronisés et collectifs. Ce corps homogène doit effectuer des tâches dans le temps et l'espace sans se disperser.

Les exercices de Suzuki laissent ensuite place à des séances de *Viewpoints* qui durent environ trois heures. Les exercices des *Viewpoints* peuvent être proposés par Enrique Diaz en fonction du but recherché, mais, parfois, les exercices sont suggérés par les acteurs. Enrique Diaz participe lui aussi aux exercices. Les artistes travaillent ce qu'ils appellent une écoute *extraordinaire*, qui consiste à utiliser tout le corps en réponse à un stimulus externe. Le but est de parvenir à un *focus ouvert* qui constitue une forme d'écoute ouverte à son état intérieur et aux événements extérieurs. La durée d'une séance d'improvisation avec la technique *Viewpoints* peut être définie par une recommandation externe d'Enrique Diaz ou à la suite d'un accord instinctif entre les acteurs participant à l'exercice.



212

Séance de *Viewpoints* pour la construction de *Seagull-Play/La Mouette*

L'une des caractéristiques les plus évidentes d'une improvisation faite à partir de la technique des *Viewpoints* est le surgissement d'actions collectives inattendues, comme l'effet du troupeau sur les animaux. Les deux types de *Viewpoints*²¹³ responsables de l'émergence de cette caractéristique sont le *Viewpoint* d'écoute kinesthésique²¹⁴ et le *Viewpoint* de répétition. Le premier *Viewpoint* engendre une attitude de perception et des réactions instinctives et instantanées à l'action d'un autre acteur. Le *Viewpoint* de répétition est responsable de l'accélération de la boucle de rétroaction positive²¹⁵ qui fait qu'une action réalisée par un acteur est répétée par un autre et puis un autre, augmentant la possibilité d'émergence du chaos. Cette dernière rendait l'improvisation extrêmement sensible à toute perturbation, externe ou interne. Le *Viewpoint* d'écoute kinesthésique et le *Viewpoint* de répétitions permettaient également l'auto-organisation d'une improvisation à cause de la possibilité de reprise des consignes initiales. Ainsi, d'une scène presque immobile avec les acteurs en groupe peuvent émerger des mouvements très rapides et inattendus. D'une scène qui se déroule de façon naturaliste peuvent surgir des formes spatiales imprévisibles et des trajectoires

²¹² Photo offerte par Enrique Diaz.

²¹³ Dans le vocabulaire employé par les artistes, ils appelaient *Viewpoint* la propriété sur laquelle devait porter l'attention principale de l'improvisation. Par exemple : le *Viewpoint* de répétition, le *Viewpoint* de topographie, le *Viewpoint* de réponse kinesthésique, etc.

²¹⁴ « La réponse kinesthésique est votre réaction physique spontanée au mouvement autour de vous. Concentrez-vous sur les autres corps dans l'espace et laissez-les déterminer vos impulsions de départ ou d'arrêt. Laissez reposer la décision de bouger ou de rester immobile sur les autres, quand les autres vous affectent, quand ils passent à côté, quand ils se mettent en marche ou s'arrêtent à proximité, etc... En se concentrant sur la réponse kinesthésique, on travaille sur quand bouger plutôt que comment » (Bogart, 2005, p.42).

²¹⁵ Voir sous-chapitre 1.2. La réinjection sur le système des résultats de la sortie contribue à amplifier la transformation déjà en cours.

topographiques aléatoires. Quand ce type d'émergence de propriétés collectives inattendues survient sur la scène, il donne une impression de chaos.

Certains jeux et exercices des *Viewpoints* n'ont pas pour but la production de matériaux, mais visent un travail sur la dynamique d'interaction entre les artistes, en éveillant la perception de l'autre. Parmi ceux-ci :

- L'exercice appelé **Grid** constitue un exemple d'exercice de la technique des *Viewpoints* qui travaille à la frontière entre l'écoute de l'autre et la proposition individuelle. Les acteurs doivent imaginer une grille sur le sol, une série de lignes droites se croisant à 90 degrés. Ils s'obligent à se déplacer uniquement sur ces lignes imaginaires et n'ont le droit d'effectuer que des actions basiques comme : marcher, sauter, se coucher, se baisser, changer de direction, s'arrêter. Afin d'exécuter chacune de ces actions, il faut qu'il s'agisse d'une réaction spontanée à une action effectuée par un autre acteur situé sur l'une des deux lignes parallèles à la sienne, à droite ou à gauche. Il n'est pas question de réaliser le même geste en chœur et de façon collective. Les acteurs peuvent être libres d'explorer la grille dans n'importe quelle direction, mais aucun mouvement ne doit se produire de façon arbitraire ni être provoqué par un simple désir de changement. Les réponses doivent être intuitives et basées sur quelque chose qui est déjà en train d'arriver dans le collectif. Par exemple, le déplacement peut être une réponse kinesthésique à un stimulus émanant d'un autre acteur ou la proposition de modifier le rythme de progression générale des mouvements dans la salle de répétition. Dès qu'un acteur exécute son premier mouvement, son action a des répercussions sur le corps d'autres acteurs et une dynamique spécifique commence à s'instaurer. Les acteurs peuvent utiliser tous les *Viewpoints* de temps (tempo, durée, réponse kinesthésique, répétition).

Ces séances de jeux permettent la création d'une dynamique collective qui construit un stock commun de variables soit par coopération, soit par compétition, le tout ayant pour base l'écoute de l'autre, la confiance mutuelle et l'objectif commun de réaliser le projet. Le choix du type d'exercice initial a un impact sur toutes les autres activités organisées tout au long de la journée de travail ainsi que sur la qualité de l'interaction collective durant celle-ci. Mais généralement la grande majorité de ces jeux initiaux nécessite une perception de l'autre et une forme d'interaction exigeant soit une adhésion à la collectivité soit l'affirmation d'une action individuelle.

Au cours de cet exercice, trois types de dynamiques peuvent être observées, qui engendrent différents comportements complexes²¹⁶:

1. **Si** les acteurs demeurent très à l'écoute de l'autre **et** s'ils se montrent peu autonomes, **alors** l'exercice tend à la stabilité. La séance d'improvisation tend vers un système dynamique qui instaure une zone stable, dotée d'une cohérence interne avec des scènes structurées et des matériaux esthétiques simples. Cette dynamique d'improvisation revêt la forme de boucles négatives. Les réponses des acteurs aux propositions favorisent la stabilité collective de la dynamique de l'improvisation.

2. **Si** les acteurs ne consacrent pas une écoute suffisante à l'autre **et** s'ils manifestent un haut degré d'autonomie, **alors** l'improvisation peut engendrer le chaos. Le moindre petit élément insignifiant, comme un bruit inattendu dans la salle ou une réponse démesurée d'un acteur, est susceptible de déclencher une série de mouvements désordonnés et faire émerger des situations complètement inattendues dans l'improvisation. La dynamique du système correspond aux boucles de rétroaction positives. L'improvisation peut avorter sans qu'il y ait production d'un matériel esthétique commun.

3. **Si** les acteurs adoptent un niveau d'écoute suffisant à l'égard de l'autre **et** s'ils ont un haut degré d'autonomie, **alors** l'improvisation devient très dynamique et instable. L'autonomie des acteurs engendre un grand nombre de propositions esthétiques créatives en termes de gestes et d'attitudes. A leur tour, ces propositions donnent lieu à une diversité de réactions des autres acteurs au sein de l'improvisation en la rendant très instable. Cela amène le système d'improvisation à une boucle de rétroaction positive qui le fait évoluer vers un état de chaos. Toutefois, l'écoute entre les acteurs permet d'aboutir à une réponse en forme de boucle négative pour re-stabiliser le système. La réponse à l'action de l'autre peut revêtir la forme de la répétition des mêmes gestes ou simplement d'une autre proposition qui serait suivie par tous les acteurs afin de rétablir une reconstruction collective. Cette alternance de dynamiques se rapproche des boucles de rétroactions ago-antagonistes, permettant aux acteurs d'avoir un certain contrôle sur l'improvisation, sans pour autant empêcher l'émergence de matériaux esthétiques inattendus. Les acteurs doivent toujours se montrer attentifs à leurs impulsions internes et aux actions des autres acteurs, sans oublier la perception du temps et de l'espace. Normalement ces improvisations sont les plus complexes et font

²¹⁶ Les mots en gras mettent en évidence les notations des algorithmes.

émerger des scènes au rythme très vivant ainsi que des matériaux très surprenants et créatifs.

L'étape de fuzzification fait souvent appel à un autre exercice : le jeu des marches aléatoires. À partir de quelques consignes très simples, différentes structures complexes peuvent émerger :

- Les acteurs doivent marcher initialement dans la salle, en étant attentifs aux espaces vides et au rythme de la marche collective. Au bout d'un certain temps, chaque acteur doit choisir une personne²¹⁷ avec laquelle il va interagir, sans que les autres le sachent. Ensuite, il doit choisir deux autres personnes, donc en tout son choix doit s'opérer sur trois acteurs.

- Les types d'interactions avec ces trois personnes (ou cellules) doivent être liés aux distances entre elles (par exemple, l'acteur doit essayer d'être toujours à la même distance de ces trois personnes). Si elles s'arrêtent toutes les trois, l'acteur doit s'arrêter à égale distance de chacune d'elles. Si elles sont en mouvement, l'acteur doit se mouvoir de façon à demeurer toujours à égale distance de ces trois personnes. Ces trois personnes observées et suivies par l'acteur sont à leur tour des acteurs qui suivent également de la même manière le déplacement de trois autres personnes.

Ces simples consignes instaurent une dynamique spatio-temporelle très complexe chez tous les acteurs. Par exemple, si quelqu'un décide d'accélérer le pas pour maintenir une égale distance avec les trois personnes choisies, l'autre acteur qui le suit sera lui aussi obligé d'accélérer le pas pour maintenir la même distance avec les trois personnes qu'il doit suivre. Par une réaction en chaîne, toutes les entités peuvent se voir contraintes de courir dans toutes les directions, de façon chaotique, y compris l'acteur qui a déclenché cette avalanche de mouvements. Le mouvement général de ce système guide le mouvement de chaque personne. Quand un acteur commence à se fatiguer, son rythme diminue et influe sur les autres. Par un effet de chaîne, le mouvement général de l'ensemble des personnes diminue à son tour.

L'exercice de la **marche aléatoire** peut être considéré comme un exemple de système d'improvisation complexe. Il peut en résulter aussi bien l'émergence du chaos que l'auto-organisation. Cet exemple permet d'observer les changements soudains dans le comportement collectif des acteurs en interaction dynamique, évoluant vers un état

²¹⁷ Cette personne peut être considérée comme une "cellule".

critique²¹⁸, dénué d'intervention extérieure et de paramètre de contrôle. L'amplification d'une petite fluctuation interne dans la vitesse des déplacements des acteurs peut provoquer une réaction en chaîne menant à un changement de comportement d'un système. La dynamique de cet exercice est proche de l'illustration que l'on trouve dans la littérature systémique, sous la forme, par exemple, du tas de sable²¹⁹: ajouter régulièrement des grains à un tas de sable, provoque petit à petit un tas de sable qui atteint un état critique. L'ajout d'un seul grain peut alors générer une avalanche, ce qui signifie qu'une petite perturbation interne n'implique pas forcément de petits effets. Il n'est pas possible de prédire la taille de l'avalanche ni le moment où elle se déclenchera. Cette avalanche ramène ensuite le système vers un nouvel état stable : le tas de sable s'auto-organise à partir d'une nouvelle base.

Ce genre d'exercice provoque ainsi l'émergence de comportements complexes, comme le chaos et l'auto-organisation, nés des interactions des individus à partir des consignes données.

Un autre exemple d'exercice est le **jeu d'ensemble**. Un groupe d'acteurs se met devant le public. Ils doivent reproduire simultanément les mouvements de ceux qui se situent à l'avant du groupe. Ce groupe forme une organisation qui doit accomplir des tâches communes et collectives. Les mouvements proposés constituent de petits changements de direction dans l'espace ou d'énergie du groupe. Lorsque les acteurs à l'avant du groupe passent derrière d'autres acteurs, de nouveaux guides inattendus émergent, ceux qui se retrouvent par pur hasard devant le groupe. Le changement de guide peut surprendre aussi bien les acteurs suiveurs que l'acteur qui devient guide et doit diriger le groupe. Cet exercice nécessite une profonde écoute de l'autre. Il s'agit d'un exercice d'alternance et de partage de la direction du groupe. Dans cet exercice, la formation de la configuration du groupe fait émerger un nouveau guide qui ne découle pas de forces extérieures (même si le système demeure ouvert sur son environnement) mais de l'interaction des acteurs. Ce groupe collectif n'est pas organisé par un centre de décision extérieur à lui. De tels phénomènes d'auto-organisation peuvent être observés, par exemple, aussi bien au sein des sociétés animales (organisation des fourmilières,

²¹⁸ La notion d'état critique auto-organisé a été proposée par Per Bak, Chao Tang et Kurt Wiesenfeld, en 1987. Dans son livre intitulé *How Nature Works - The Science of Self-Organized Criticality*, Per Bak (1996) applique cette théorie à de nombreux phénomènes complexes, notamment à l'évolution phylogénique des espèces vivantes, aux mécanismes déclenchant des tremblements de terre, des avalanches, des embouteillages et, pour prendre un dernier exemple, aux krachs boursiers.

²¹⁹ Voir Dauphiné A., Provitolo D. (2003).

vols d'oiseaux) que dans les sociétés humaines (applaudissements, panique collective, intentions de vote) ou les systèmes géographiques (les réseaux urbains). Les acteurs en interaction, dépourvus de but commun préalablement défini, vont créer par imitation, sans le savoir à l'avance, une forme particulière d'organisation collective. Chaque groupe différent qui réalise cet exercice, laisse émerger une forme d'organisation collective différente sans qu'aucun guide n'ait été désigné à l'avance. Il s'agit là d'un jeu qui engendre l'acceptation de l'alternance de pouvoirs, l'adhésion au collectif et l'acceptation de la prise de direction du groupe d'un moment à l'autre.

Ces jeux d'ensemble sont des exemples d'exercices parmi une série d'autres qui visent le développement de l'écoute de l'autre et de la notion de collectivité. L'acteur doit suivre le collectif, mais aussi être prêt à être le guide d'un moment à l'autre. Il doit être à l'écoute des autres, mais aussi à l'écoute de lui-même pour être prêt à créer des gestes auto-expressifs. A travers ces jeux d'ensemble, les acteurs développent des notions proches des propriétés des systèmes complexes vivants, comme la notion d'autonomie et celle d'auto-organisation. L'autonomie fait référence à la capacité des êtres vivants à maintenir eux-mêmes leurs propres fonctions et à créer leurs propres contrôles pour orienter leur comportement. Plus les acteurs se montrent autonomes, et plus la construction du système théâtral s'avère participative et complexe. La capacité à s'auto-organiser implique la récupération de la mémoire au moyen de la répétition ainsi que de la transmission d'un ensemble d'invariants et d'informations à travers le temps et l'espace du système.

Lors des séances de laboratoire, les improvisations avec les **Compositions** succèdent aux exercices des *Viewpoints*. Les *compositions* sont de courtes scènes, créées collectivement. Elles sont le résultat d'un assemblage inconscient de différents éléments à partir d'associations libres d'idées. A partir d'un thème donné et de missions à exécuter, les acteurs se réunissent au hasard, en petits groupes, afin de préparer la composition à présenter aux autres acteurs. Ces missions consistent en actions performatives et physiques comme par exemple celles consistant à interrompre une attente, prendre du temps pour danser, faire un témoignage personnel, faire une référence à Stanislavski ²²⁰. Les actions performatives des compositions sont différentes de celles qui résulteraient d'une construction psychologique, rationnelle et linéaire,

²²⁰ Voir annexe II.

comme le sont la grande majorité des improvisations sur un thème²²¹. A partir de missions et données apparemment aléatoires, les acteurs décident ensemble de ce qu'il faut faire et de la manière dont ils vont s'y prendre pour créer la composition qu'ils vont présenter.

Les compositions constituent des jeux visant à stimuler la créativité et la complicité, en intégrant les missions et les contraintes, défis proposés par Enrique Diaz aux acteurs. Ces contraintes sont souvent liées aux nécessités du travail et aux règles des compositions. Il existe deux types de compositions : les compositions semi-improvisées qui sont préparées et présentées le même jour (ces compositions plus libres sont fréquentes au début des travaux) et les *compositions* élaborées qui sont préparées durant plusieurs jours et présentées par la suite (elles sont plus fréquentes pendant l'étape avancée des répétitions). Enrique Diaz pousse les acteurs à se lancer des défis entre eux, pendant les premières compositions qui visent à produire de nouveaux matériaux.

Voici un exemple d'une composition de l'acteur Emílio de Melo. Il s'agit d'une composition 'solo' ayant pour but d'aborder l'intimité de l'univers de Tchekhov. Même si cette composition est exécutée par un acteur seul, les autres acteurs y participent par l'intermédiaire des défis proposés. Les défis de la composition sont les suivants : l'actrice Malu Galli a proposé l'utilisation d'un poisson, Mariana Lima celle d'une musique, Bel Garcia a parlé de faire pleurer le public, Felipe Rocha a suggéré l'utilisation d'un conte de Tchekhov²²² et Enrique Diaz a proposé une durée de 15 minutes. Emilio de Mello arrive avec son poisson et invite les acteurs à venir dans la cuisine de la maison où ils répètent. Il commence à raconter le conte de Tchekhov, il a choisi *La mort du fonctionnaire*, pendant qu'il ouvre le poisson pour en retirer les viscères. Le moment où Emilio raconte la mort du personnage coïncide avec celui où il met le poisson dans l'huile brûlante. Emilio insère ses expériences personnelles dans le conte, il fait des commentaires sur les viscères du poisson, sur les souvenirs tristes que les musiques choisies évoquent dans son esprit, les anciennes images de sa mère encore en vie, en train de cuisiner. L'acteur Emilio de Mello réussit à construire une scène émouvante en mélangeant ses souvenirs personnels, le texte de Tchekhov, l'utilisation du poisson et une présence attentive aux interactions avec les autres acteurs qui sont

²²¹ Cet aspect aléatoire dans la sélection et la structuration des éléments augmente l'aspect surprenant et imprévisible de la composition. Les scènes de la composition deviennent plus performatives.

²²² Les acteurs n'ont fait de lectures collectives d'aucun texte de Tchekhov, pas même de *La Mouette*. Ils abordaient son œuvre de façon indirecte, selon des points de vue personnels, des échelles diverses d'approximation. Ils donnaient leurs opinions personnelles et apportaient les résultats de leurs études individuelles pour improviser et discuter ensuite.

également invités à inventer quelques règles auxquelles il doit se soumettre immédiatement. Malgré l'attention accordée aux *Viewpoints* et aux règles de la composition, la scène présentée suit un déroulement plus linéaire, sans cycles de déconstructions.

Dans le cas de cette scène performative, la complexité est due à l'emboîtement entre mémoire et témoignage personnel, narration fictive et présence sensorielle. La proximité physique et l'odeur du poisson augmentent également l'interaction avec les autres acteurs qui constituent le public et rendent le système plus ouvert. Ceci prouve que le seul usage de ces techniques des *Viewpoints and Composition* ne rend pas toujours une scène plus complexe qu'une autre. Ces outils facilitent l'ouverture du système à l'interaction avec le public et à la création de scènes moins linéaires, mais, il faut qu'il existe un projet du metteur en scène pour sélectionner et agencer les matériaux en créant des spectacles qui donnent une impression d'imprévisibilité et de complexité.

Validation des hypothèses sur la fuzzification : Les premiers jeux et exercices réalisés durant l'étape de fuzzification, décrits ci-dessus, semblent des dynamiques très complexes, même si les artistes n'y font pas directement référence. L'analogie entre les jeux théâtraux mentionnés ci-dessus, principalement le Grid, et les 'jeux de la vie', un type d'automates cellulaires²²³, permet de percevoir des propriétés communes capables de produire des comportements complexes pendant les improvisations initiales du système de création d'Enrique Diaz. Le jeu de la vie est un type d'automate cellulaire, un système artificiel dynamique et complexe, qui consiste en une infinité de petites machines identiques appelées 'cellules', réparties sur une grille. Par exemple, selon l'une des règles du 'jeu de la vie', chacune des cellules peut avoir deux états : allumé ou éteint (vivantes ou mortes). Périodiquement, chaque cellule change d'état en fonction de celui de ses voisines : - Une cellule inactive entourée de 3 cellules actives devient active (« naît ») ; - Une cellule active entourée de 2 ou 3 cellules actives demeure active ; - Dans tous les autres cas, la cellule « meurt » ou reste inactive. La naissance d'une cellule nécessite un certain rassemblement de population (3 en l'occurrence). Les

²²³ Selon Delahaye (2010), les automates cellulaires sont une forme de modèle des systèmes dynamiques qui présentent des comportements complexes. La mécanique élémentaire qui détermine leurs mouvements est d'une grande simplicité, et pourtant, comprendre ce qu'ils font est un art subtil. Les cellules d'un automate doivent avoir un nombre fini d'états possibles, mais il est extrêmement difficile de déterminer le comportement global d'un automate cellulaire en examinant sa règle locale de transition.

cellules ne peuvent survivre à un trop grand isolement (moins de 2 voisines) ni à une trop forte concentration (plus de 3 voisines).

Bien que leur définition soit très simple, les automates cellulaires sont des systèmes artificiels dynamiques qui fournissent un outil pour l'étude des systèmes complexes de la nature, car ils sont capables d'engendrer des comportements complexes difficiles à prévoir. L'analogie entre les jeux d'improvisations, faits dans la fuzzification du spectacle *Seagull-Play/La Mouette* et les automates cellulaires, comme le 'jeu de la vie', dénotent la capacité des premiers à reproduire les comportements complexes, comme le surgissement d'actions collectives inattendues, le chaos et les répétitions et surcharges fractales. Ces comportements complexes et imprévisibles sont engendrés par le nombre et la diversité des liens entre ces acteurs et leurs interactions non linéaires.

2.3.2 Inférences - Décisions et sélections pour la mise en scène de *La Mouette*

Le processus de création du spectacle *Seagull-Play/La Mouette* sera étudié à partir des inférences et des prises de décisions. Afin de mieux étudier les types de décisions prises pendant le processus de création de ce spectacle, nous utilisons les trois catégories de décisions qui ont été élaborées comme hypothèses dans le sous-chapitre antérieur (section 2.2.2) en nous inspirant du ‘moteur d'inférence’²²⁴ d'un système flou :

- a. Les inférences provisoires sont des décisions prises tout au long du processus de création.
- b. Les inférences structurelles sont les décisions prises par Enrique Diaz afin d'élaborer le scénario final du spectacle, avant la première représentation au public.
- c. Les inférences discrètes sont les décisions et ajustements faits après la première présentation du spectacle au public.

a. Les inférences provisoires : Les décisions provisoires prises au cours du processus de création de *Seagull-Play/La Mouette* sont étudiées selon trois points de vue sur l'improvisation : la proposition, la réalisation et la validation.

a1. Les choix d'Enrique Diaz pour proposer les *Viewpoints* à utiliser dans les improvisations ainsi que les missions à accomplir dans les compositions.

Les *Viewpoints* : Lorsque les répétitions sont avancées²²⁵, Enrique Diaz dirige les improvisations avec les *Viewpoints*. Selon la thématique travaillée ou suivant le fragment sélectionné du texte de *La Mouette*, il choisit trois *Viewpoints* que les acteurs doivent utiliser dans une improvisation. Mais, pour effectuer ces choix, étant donné le niveau d'abstraction des *Viewpoints*, il fait aussi appel à son intuition. Par exemple, pour travailler sur la thématique de l'amour, il choisit les trois *Viewpoints* : réponse kinesthésique, répétitions et topographie. Il peut décider de demander aux acteurs de travailler sur le *Viewpoint* ‘Tempo’, le *Viewpoint* ‘Relation Spatiale’ et le *Viewpoint* ‘Architecture’ pour une improvisation qui doit produire des matériaux sur la thématique ‘la vie à la campagne’. Il reste comme observateur ou il participe aux séances en tant qu'acteur. Le choix des *Viewpoints* pour une autre improvisation peut changer selon l'observation des résultats de la séance précédente.

²²⁴ Sur le moteur d'inférence, voir le sous-chapitre 1.3.

²²⁵ Au début des improvisations, les séances de *Viewpoints* sont très libres et servent à développer le sens de la collectivité ainsi que d'entraînement physique. Il y a des éléments qui peuvent ressortir en lien avec le texte, mais tel n'est pas le but initial.

Compositions : Après les séances de *Viewpoints*, Enrique Diaz donne les règles ou les missions pour que les acteurs préparent la composition à présenter le lendemain ou à la fin de la semaine. Avant les répétitions, Enrique Diaz choisit ces missions, en ayant recours au texte *La Mouette*²²⁶. Il découpe le texte²²⁷ en différents blocs thématiques. Chacun de ces blocs sert de source afin de sélectionner les missions pour construire diverses compositions. Ces missions sont basées sur une thématique liée au texte, à un personnage ou une phrase de celui-ci. Cette méthode de travail est la même que celle utilisée pour construire *Ensaio.Hamlet*, elle consiste à aborder une thématique avec divers points de vue à travers différentes *compositions*, comme par exemple la thématique : ‘Le suicide’. La mission peut aussi se baser sur le personnage de Treplev. Au cours d’une composition inspirée d’un personnage, tous les acteurs peuvent jouer le même personnage en même temps. Ou alors les improvisations peuvent partir d’une phrase comme ‘Montre-toi’, avec l’utilisation de témoignages personnels. A chaque choix d’une thématique ou d’un point de vue, les groupes construisent différentes compositions.

Afin de choisir les missions que les acteurs doivent utiliser dans les compositions pour *Seagull-Play/La Mouette*, Enrique Diaz ajoute des méthodes de travail que l’acteur Emilio de Melo a apportées de sa formation avec Anatoli Vassiliev en France.

Selon Vassiliev (1999, 20-32), chez Stanislavski, deux notions essentielles viennent structurer le texte et le jeu dramatique. Dans un système psychologique, tout est déterminé par l’événement originel, par ce qui arrive avant que la pièce ne commence vraiment. L’évènement original positionne les personnages dans le conflit. Dans un système de jeu ludique, tout est déterminé par l’événement principal qui est lié à la conception de la pièce et absorbe tous les personnages. Selon une approche plus ludique, la vie du personnage, sa dynamique, sa philosophie, sont déterminées par la conception du metteur en scène pour le spectacle. Selon Vassiliev (1999, p. 50-54), dans un système psychologique, le travail de l’acteur sur le personnage est basé sur l’étude des conflits liés à l’évènement originel du texte. En revanche, dans un système ludique,

²²⁶ Le texte est utilisé comme source thématique pour construire les *compositions* et aussi comme point de repère pour choisir les scènes les plus pertinentes et déduire les inférences provisoires.

²²⁷ Les *compositions* de cette phase utilisaient aussi le texte *La Mouette* comme un objet de scène. Il était manipulé comme les autres objets de la *composition*, comme les légumes, les plantes, les chaises. Par exemple : un acteur avait disposé les pages du texte par terre en formant des figures et un autre acteur en avait collé des pages sur son corps.

comme celui d'Enrique Diaz, le jeu de l'acteur avec le personnage est déterminé par le choix de l'évènement principal, lié à la conception du metteur en scène.

Inspiré par les méthodes de Vassiliev, visant un système ludique de jeu avec les acteurs, Enrique Diaz sélectionne les missions à partir des conflits, des thématiques ou des rapports entre les personnages. Certaines compositions partent du choix d'un événement originel ou d'un événement principal d'une scène du texte à travailler. C'est Enrique Diaz qui fait les choix puis les communique aux acteurs avec des consignes spécifiques²²⁸. Ainsi, un même fragment de texte peut être abordé selon des points de vue complètement différents.

Voici quelques exemples de consignes ou thématiques (événements principaux) suggérés par Enrique Diaz pour les compositions du premier acte de *Seagull-Play/La Mouette* :

L'amour platonique X difficultés réelles
Macha et Medvetchenko
La vie à la campagne X la vie urbaine
Sorin et Treplev
Mère, jalousie et obligation
Le théâtre contemporain
Ce qui pourrait être et n'a pas été
L'amour secret (Polina et Dorn)
Médecins et artistes X personnes ordinaires²²⁹.

Parmi les exemples de conflits (événements psychologiques) travaillés figurent ceux-ci:

Mon fils n'aime pas ce que je fais
Je voudrais être à sa place
Je veux l'embrasser, mais je ne peux pas²³⁰.

²²⁸ Les acteurs donnent également leur avis au sujet des thèmes qu'il convient d'aborder dans chaque composition. Un fragment de ce texte peut être traité selon le point de vue d'un personnage ou, selon le point de vue de l'acteur qui exprime ses questions personnelles.

²²⁹ Brouillons de travail donnés par Enrique Diaz. Les notations sont maintenues intactes (Diaz utilisait souvent le 'x' pour rapprocher des thématiques différentes). Voir des détails dans l'annexe II.

²³⁰ Brouillons de travail donnés par Enrique Diaz Voir l'annexe II. Ces phases étaient vues comme des thèmes et des défis devant être pris en compte pour la construction de la composition.

Quant aux missions choisies pour les compositions du premier acte de *Seagull-Play/La Mouette*, il est possible d'indiquer comme exemple :

1. Temps de silence
2. Révélation d'un objet inattendu
3. Tous les acteurs doivent parler ensemble²³¹.

a2. Décisions individuelles et collectives des acteurs, pendant les improvisations avec les *Viewpoints* et pendant les compositions²³².

Les *Viewpoints* - Après qu'Enrique Diaz ait proposé les types de *Viewpoints* à utiliser, les acteurs vont travailler ces types de *Viewpoints* pendant les improvisations. Lors de ces improvisations, les acteurs prennent des décisions individuelles et collectives pour effectuer leurs actions. Ces décisions sont basées sur leurs perceptions corporelles, qu'ils coordonnent avec les *Viewpoints* travaillés²³³.

Au cours d'une improvisation, si un acteur a le corps bien engagé, il peut sentir une accumulation d'énergie qui l'amène à décider de rompre le cycle des interactions collectives. Cette action d'affirmation individuelle peut déclencher des boucles de rétroactions positives, des réactions en cascade qui produisent un effet de troupeau et rendent l'improvisation très chaotique. Dans la mesure où un acteur décide de réagir à l'émergence du chaos causé par la décision d'un autre acteur, il contribue à l'effet de troupeau qui augmente ce chaos. Un acteur peut décider d'être le protagoniste du chaos et interagir en boucle de rétroaction positive afin de maintenir ce chaos en répondant aux interactions ou alors il peut décider d'engendrer une réaction en forme de boucle négative pour stabiliser le système. Un acteur peut décider de faire une action physique qui change la dynamique spatio-temporelle de l'improvisation et les autres peuvent décider, consciemment ou instinctivement, de suivre ses actions pour stabiliser l'improvisation. Ils peuvent décider aussi d'affirmer une nouvelle configuration de stabilisation.

²³¹ Voir en détail dans l'annexe II.

²³² Nous rappelons qu'Enrique Diaz s'approprie de façon très personnelle la technique *Viewpoints and Composition*. Notre description prend en compte son processus de création et non la technique en soi, telle que l'ont décrite Anne Bogart et Tina Landau (2005).

²³³ Par exemple, les acteurs accordent ainsi une attention particulière aux gestes s'ils sont en train de travailler avec le *Viewpoint* du geste. Étant donné que les acteurs travaillent sur le *Viewpoint* de disposition spatiale ou d'architecture, cela fait qu'ils donnent beaucoup d'importance à leur façon d'occuper l'espace, par exemple, un acteur de l'improvisation prend la décision d'aller de l'autre côté de la salle simplement pour construire une disposition spatiale intéressante.

Dans ce type d'improvisations collectives, un acteur ne peut pas rester indifférent à ce qui se passe autour de lui, à moins que cela soit un choix conscient d'aller contre la dynamique générale pour la changer avec une proposition nouvelle. L'influence d'une décision individuelle dépendra de la perception individuelle, de la dynamique générale de l'improvisation et du niveau d'écoute collective des propositions individuelles. Chaque acteur doit avoir le sens de la communauté pour décider quel est le meilleur moment pour faire son solo et être écouté.

Ce qui différencie une improvisation des *Viewpoints* d'autres types d'improvisations est sa dynamique d'interaction qui ne suit pas une linéarité de cause à effet, et n'a pas recours à des motivations psychologiques. L'interaction entre les acteurs est basée sur l'échange d'énergie physique entre eux, comme un changement de rythme, un type de déplacement sur la scène, la répétition d'un geste. L'acteur interagit également avec la perception d'un dessin de lumière sur le sol, d'un objet qui tombe, d'une porte entrouverte. Cela engendre une grande incertitude vis-à-vis du système de création et un rapport complexe entre ordre et désordre.

Compositions - A partir des missions données par Enrique Diaz, les acteurs se réunissaient pour construire les compositions. Ils décidaient entre eux qui serait le metteur en scène de la composition. La dynamique de décision des acteurs au sein de chaque groupe dépendait de ses participants, mais était basée sur des choix collectifs au sujet de l'agencement des scènes et des matériaux. Les acteurs alternaient des choix inconscients basés sur des associations libres d'idées et des choix liés aux événements originels et principaux du texte selon les techniques de Vassiliev²³⁴. Lors des compositions avec le texte, ils choisissaient entre eux les événements du texte et les aspects qu'ils considéraient comme les plus importants dans les rapports entre les personnages. Ils s'inspiraient des idées de Vassiliev concernant le fait que chaque acteur est le dramaturge de ce qu'il joue.

a.3 La sélection intuitive et collective des matériaux issus des improvisations.

Après la présentation d'une improvisation à partir de l'utilisation des *Viewpoints* ou d'une Composition, les acteurs et Enrique Diaz sélectionnaient et choisissaient de façon collective les matériaux (objets, musiques ou scène entière) qui venaient d'être produits. Les acteurs qui avaient regardé l'improvisation se joignaient à ceux qui venaient d'improviser pour évaluer et choisir les meilleurs matériaux, selon les

²³⁴ Voir p. 96

consignes initiales de l'improvisation (les *Viewpoints* travaillés ou les missions). Ceux qui avaient regardé donnaient leur avis les premiers, suivis des acteurs qui avaient participé à l'improvisation. Si certaines variables comme des objets, des fragments de texte ou des musiques revenaient souvent dans les improvisations de façon inattendue, elles finissaient par être sélectionnées par les acteurs, même si elles n'apportaient pas un intérêt objectif et immédiat à construction de *Seagull-Play/La Mouette*²³⁵.

Enrique Diaz proposait également aux acteurs un moyen purement sensoriel et intuitif pour effectuer des choix provisoires. Il leur demandait de fermer les yeux et, sans penser à rien, de citer le moment qui les avait le plus touchés, indépendamment du motif. Par exemple, un acteur a cité le moment où Felipe Rocha avait mis un casque d'astronaute, un autre a cité celui où Mariana Lima avait jeté du café par terre. Ces choix étaient basés sur des critères purement esthétiques et intuitifs. Ils pouvaient se faire simplement sur la base de paramètres comme le plaisir, l'humour ou la surprise.

Un autre paramètre de sélection des matériaux des improvisations était basé sur les consignes initiales (les *Viewpoints* choisis au départ et les missions proposées pour la construction d'une composition). Dans leurs évaluations, les acteurs discutaient des consignes reçues pour improviser avec les *Viewpoints* ou pour construire la composition, des problèmes rencontrés et des stratégies utilisées pour les résoudre. Par exemple, pour choisir une scène plutôt qu'une autre, les acteurs pouvaient prendre celle qui avait le mieux travaillé le *Viewpoint* de tempo ou celle qui avait accompli de façon la plus intéressante la mission de révéler un objet inattendu²³⁶. Les neuf *Viewpoints* aidaient à évaluer et à choisir les matériaux d'une séance d'improvisation. Au lieu d'utiliser des expressions subjectives qui pouvaient être source de difficultés pour les prises de décisions collectives, les acteurs utilisaient le vocabulaire commun issu de la technique des *Viewpoints*. La liste des missions de chaque composition constituait elle

²³⁵ Etant donné que le travail avec les *Viewpoints* et les compositions apporte des matériaux très aléatoires, Enrique Diaz estime que la répétition d'un matériel, au cours des improvisations, est un indice qu'il a un lien inconscient et intuitif avec le projet ou avec les questions primordiales des artistes. Cela augmente l'ouverture du système d'improvisation aux matériaux surprenants et intuitifs.

²³⁶ La scène dans laquelle l'actrice Bel Garcia pose des légumes par terre très lentement a été choisie entre autres parce que l'actrice a bien utilisé le *Viewpoint* de 'tempo' et celui de 'relation spatiale' (elle disposait les légumes régulièrement sur la scène), parce qu'elle faisait un usage intéressant d'un objet inattendu (légumes), tout en abordant la thématique de la vie à la campagne, à la fois rythmée et patiente.

aussi un paramètre pour les prises de décision. Elle permettait de sélectionner les matériaux en fonction du succès de l'accomplissement des missions proposées²³⁷.

Après une séance d'improvisation avec les *Viewpoints*, même si aucun matériau n'avait été récupéré pour être réutilisé dans les *compositions* suivantes, il était possible de relever les traces des *Viewpoints* travaillés. Ainsi, si les acteurs avaient travaillé le *Viewpoint* de 'topographie' et celui de 'relations spatiales', les compositions suivantes étaient marquées par les structurations spatiales et le dessin topographique bien articulé des *Viewpoints*. Les décisions des acteurs tendaient à prioriser les moments de la composition qui rendaient visible la topographie de l'espace, le dessin de leur trajectoire sur le sol. Le fait qu'Enrique Diaz inscrive son acteur dans un espace et un temps qui sont ceux du spectateur donne à son théâtre un aspect performatif certain.

Après la présentation d'une composition, les matériaux sélectionnés pouvaient revenir dans une composition suivante. Par exemple, si dans une composition un acteur chantait une musique qui était sélectionnée, Enrique Diaz pouvait choisir cette musique comme l'une des missions destinées à une composition suivante. La même chose pouvait arriver pour le jeu d'un personnage. Si une action d'un personnage était choisie dans une composition, elle pouvait devenir une mission dans une autre composition, jouée par un autre acteur.

Au cours d'une composition, les acteurs alternaient les personnages. Dans chaque composition, des acteurs différents pouvaient interpréter le même personnage de façon intercalée ou en même temps. La récurrence d'un même acteur jouant le même personnage dans différentes *compositions* sélectionnées, augmentait ses chances de devenir 'porteur' du personnage dans la scène présentée au public.

Chaque composition effectuait un traitement et un montage 'caléidoscopique' des anciennes variables afin de produire encore d'autres matériaux imprévisibles. Après des inférences provisoires, des matériaux nouveaux étaient choisis pour être rajoutés aux anciennes variables intervenant lors de la construction d'une nouvelle composition.

L'inférence pour la construction des compositions suivait de ce fait un mouvement en boucle de rétroaction ago-antagoniste, alternant boucle positive et boucle négative. Quand il y avait beaucoup de matériaux sélectionnés de façon à produire un chaos, les inférences en boucles de rétroactions négatives éliminaient des matériaux.

²³⁷ Si l'une des tâches pour la construction de la composition consistait à travailler, sans parler, sur un fragment du texte de *La Mouette* et à utiliser un objet surprenant, par exemple, la composition choisie était celle qui répondait le mieux à ce critère.

Quand les matériaux n'étaient pas suffisants, les inférences prenaient aussi en compte d'anciens matériaux pour les recycler, comme par exemple, des fragments d'un texte, une forme d'occupation spatiale, un volume de voix ou des dessins topographiques d'une composition antérieure. Dans ce cas, les inférences étaient en forme de boucles de rétroactions positives.

L'utilisation de la vidéo pendant tout le processus de construction de *Seagull-Play/La Mouette* a contribué à faciliter la sélection des meilleurs matériaux des *compositions*. Le fait que souvent les acteurs réalisaient eux-mêmes la captation des images, renforçait le caractère autobiographique de leurs pratiques. Les images captées par les acteurs sont un documentaire de leurs processus de création. Les images des *compositions* étaient parfois visionnées par les acteurs après une composition, pour aider à la sélection des variables. Parfois, à cause du manque de temps, ces images étaient regardées uniquement par Enrique Diaz, en dehors du cadre des répétitions, dans le but de choisir les matériaux. Il se servait aussi de ces matériaux pour élaborer les consignes et les missions des nouvelles *compositions*. Dans la mesure où la première s'approchait, les artistes cessaient de regarder la vidéo, étant donné le peu de temps dont ils disposaient pour examiner toutes les images produites.

b. Les inférences structurelles : La décision touchant la sélection finale des matériaux et le choix de la séquence des scènes pour la construction du scénario définitif²³⁸ de *Seagull-Play/La Mouette* était prise huit jours avant la présentation au public. Les décisions d'Enrique Diaz pouvaient conduire à des opérations d'intersection et d'emboîtement des matériaux constituant les compositions. Un matériau choisi dans une composition pouvait réapparaître d'une façon différente dans une autre composition. Une scène pouvait être le résultat d'un montage fait par Enrique Diaz à partir de divers fragments de compositions antérieures. Par exemple²³⁹, l'acteur Felipe Rocha avait une composition sur la thématique 'des nouvelles formes artistiques'. Il jouait de la **musique** à la guitare à un **volume très fort**), à **moitié nu** au centre d'un **cercle** de feu. Dans une autre composition, les actrices Daniela Fortes et Malu Galli utilisaient un jeu de **chaises** pour construire **différentes dispositions spatiales** et

²³⁸ Le scénario définitif avant la première représentation, sachant que, après cela, Enrique Diaz faisait toujours des ajustements.

²³⁹ Pour mieux visualiser l'intersection des matériaux, ils sont écrits en gras.

écouter les **bruits des grillons** qui venaient du **jardin** où elles répétaient. Le mixage de ces deux *compositions* a fourni des matériaux pour trois scènes du spectacle.

La première était la scène dans laquelle le personnage de Treplev présentait un spectacle à sa mère Arkadina (les deux photos ci-dessous) : l'actrice qui joue Nina est **nue**, la lumière dessine un **cercle** autour de son corps, le **volume de la musique est très fort** et les **images** de l'improvisation de **Felipe Rocha avec sa guitare, à moitié nu**, sont projetées en fond de scène, pendant qu'Enrique Diaz explique au public comment les acteurs ont construit cette scène.



La scène du spectacle est une intersection de compositions: Le son des grillons vient des appareils de son disposés par terre à côté d'arbres miniatures et l'actrice est nue. La lumière dessine un cercle autour de son corps



Scène du spectacle : dans la composition Felipe Rocha avec sa guitare, à moitié nu

Les **sons des grillons** dans un **jardin** ont été réutilisés dans une autre scène, dans laquelle le personnage de l'actrice Arkadina joue un texte de *La Dame aux Camélias*. Ce chant des grillons provenait de petits appareils de son disposés par terre à côté d'**arbres miniatures**. Dans une troisième scène, l'acteur Felipe Rocha mettait dix **chaises empilées** sur son dos, marchait lentement, mimant un animal ou un monstre de

la nature. Dans ces trois scènes présentées au public, il était possible d'observer les inférences et les mixages des matériaux des deux compositions citées plus haut.

Un autre exemple manifestant le système de prise de décision pour la construction d'une scène du spectacle *Seagull-Play/La Mouette* est la composition exprimant l'intimité du personnage Arkadina. L'acteur Emílio de Mello avait construit une composition dans laquelle Arkadina était en train de se préparer pour un spectacle. Dans cette composition, l'acteur faisait référence aux préparations pour *Seagull-Play/La Mouette*. Il faisait des exercices physiques à partir des *Viewpoints* et des exercices vocaux. Selon lui, les exercices vocaux étaient des références aux entraînements vocaux réalisés pendant le stage avec Anatoli Vassiliev mais aussi aux travaux avec la chanteuse Babaia, qui faisait la préparation vocale de beaucoup d'artistes à Rio de Janeiro. Emílio de Mello faisait surtout référence au travail long et patient que les acteurs de Vassiliev effectuaient pour trouver des intonations et des sons inattendus²⁴⁰. Les acteurs jouaient beaucoup avec ces trois types de tonalités pendant la préparation de *La Mouette*. Cette scène d'Emilio est devenue la scène d'ouverture du second acte. Mariana Lima faisait des exercices vocaux, tout en ayant des concombres posés sur les yeux pour enlever les rides²⁴¹.



Actrice Mariana Lima
Improvisation de la scène de préparation du personnage d'Arkadina

Le fond musical de la scène était la voix enregistrée de la chanteuse Babaia qui dictait les règles d'exercices vocaux. Dans la scène qui était présentée au public, l'actrice Mariana Lima improvisait avec un certain humour, en faisant référence à l'anxiété qu'éprouvent les acteurs dans leur souci d'être toujours bien préparés pour un

²⁴⁰ Selon Vassiliev (1999), au théâtre, il y a trois tonalités principales: narrative, exclamative et affirmative.

²⁴¹ La proposition de l'utilisation de concombres apporte un élément ludique et surprenant. C'est une forme d'autocritique qui interrompt la linéarité de la fiction, en augmentant son aspect performatif.

travail à venir. Elle disait des phrases comme: « Je suis une actrice et je suis en préparation continue, je m'occupe, j'étudie, je m'entraîne, je me prépare, j'apprends de nouvelles méthodes, je danse, je chante, je sais faire des pas de ballets [...]». Cette performance est un exemple, parmi d'autres, d'une série de performances qui thématisaient le processus de création lui-même. Elle établissait un dialogue avec d'autres méthodes de préparation d'acteurs, comme la référence au concept de 'sous-texte'. Selon Stanislavski (1984b, p. 137), « C'est le sous-texte qui nous aide à dire les mots comme nous devons les dire en fonction de la pièce. [...]». En effet, les acteurs exposaient en scène aussi bien les pensées et les motivations des personnages que leur propre processus de création et leurs opinions sur ces personnages. Le choix des matériaux pour la scène finale privilégiait souvent ce type de mélange entre information fictionnelle et données réelles liées aux acteurs et au processus de création.

Les séquences d'actions dans les scénarios plus structurés étaient le résultat de plusieurs étapes *d'inférences temporaires* qui avaient sélectionné des matériaux et des actions. Par exemple, l'idée de faire les actrices jouer un chien dans une scène du spectacle, sans aucune explication rationnelle, est venue d'une composition faite dans le lieu où les artistes répétaient. Cette scène avait été appréciée par les artistes. Elle a fini par entrer dans le scénario final de *Seagull-Play/ La Mouette*²⁴² (voir photo ci-dessous).



La scène de l'improvisation avec le chien

²⁴² La survenue d'un chien pendant l'improvisation, au moment où l'actrice est émue, n'était pas prévue. Il s'agit d'un accident qui a apporté la surprise et un effet de réel. De plus, un chien renvoie à la campagne, endroit où se passe la fiction. Quand l'actrice joue un chien dans le spectacle, elle fait référence au souvenir de cette répétition et met en avant la théâtralité de la scène. Cela renforce la complicité entre les acteurs qui partagent le souvenir de ce moment de la répétition. Le choix de conserver cette scène dans le spectacle apporte un effet de rupture dans la fiction et rapproche le public du présent de la scène par le biais de la survenue d'un fait insolite.



Scène du spectacle – L'actrice joue un chien

D'autres scènes de *compositions* pouvaient réapparaître sous des formes différentes dans le scénario final. Les *compositions* choisies étaient compilées et recombinaées par Enrique Diaz pour créer des séquences d'actions selon les besoins de la scène en cours de construction. La structuration finale du scénario était réalisée par Enrique Diaz et présentée aux acteurs.

Le collage des matériaux des compositions était fait en recourant à la mémoire volontaire d'Enrique Diaz ainsi qu'à sa mémoire involontaire. La mémoire volontaire était utilisée pour choisir les variables des compositions qui avaient déjà été présentées afin de les réutiliser pour la construction de la scène finale, par exemple, la réutilisation d'une musique, d'un objet, d'une partition physique²⁴³. D'autres variables, déjà utilisées, pouvaient aussi revenir dans la scène finale par le biais de la mémoire involontaire, à travers une libre association d'idées.

La définition du scénario final de *Seagull-Play/La Mouette* à partir de toutes ces opérations sur les compositions durait très peu de temps en comparaison des travaux précédents. En effet, peu de temps avant la première, Enrique Diaz pouvait changer le scénario. Il raconte qu'il a même fait la première représentation sans que le dernier acte soit prêt. Emilio dit qu'ils étaient en train de produire des matériaux, encore un mois avant la première²⁴⁴. Malgré toutes les sélections et les éliminations de matériaux, le scénario continuait de rester ouvert aux nouveaux matériaux produits. L'étape d'inférence structurelle qui visait la construction du scénario final a été très courte, étant donné le grand nombre de modifications du scénario jusqu'au jour de la première.

²⁴³ Le texte et son contenu constituaient la base des choix d'Enrique Diaz, mais ces derniers étaient plutôt guidés par les notions liées au temps et à l'espace, comme le rythme d'une scène, les ruptures, les répétitions, le dessin de l'espace, le nombre d'acteurs sur scène. Le critère était aussi le rapport des matériaux avec le processus de création des acteurs et le type d'interaction créé avec le public.

²⁴⁴ Enrique Diaz n'était pas parvenu à fermer de façon satisfaisante le scénario des scènes finales du texte. Il avait du mal à trouver le rythme des scènes et il n'était pas encore satisfait des matériaux produits par les artistes pour aborder le suicide.

Même si les acteurs faisaient des suggestions sur la construction de quelques scénarios, plus la première représentation approchait, plus Enrique Diaz prenait en charge la construction du scénario²⁴⁵. Le scénario final laissait moins de place aux improvisations. Celui-ci était une description de séquences d'actions physiques qui devaient être exécutées par les acteurs, en alternance avec des textes de *La Mouette* et des textes qui avaient été improvisés par les acteurs et choisis par Enrique Diaz²⁴⁶. Mon travail de recherche auprès d'Enrique Diaz et de ses acteurs m'a permis de récolter de nombreux brouillons de scénarios dans lesquels j'ai sélectionné deux moments du spectacle²⁴⁷.

Pour le début du spectacle *Seagull-Play/ la Mouette*, la première version du scénario était la suivante:

MASHA/LORENA : questionnements initiaux. Les acteurs parlent directement au public. Mariana raconte la fin de la pièce, la mort de Treplev. Scène Masha/Medvedenko. Il se rapproche d'elle. Conversation sur la pauvreté. (Les acteurs emportent plantes et les appareils de sons). Elle dit que la pièce va commencer quand elle voit les acteurs avec les plantes. Medvedenko se déclare. Elle est indifférente à la déclaration. La chemise de Medvedenko l'enlace²⁴⁸.

²⁴⁵ La séquence du texte était l'un des axes qui guidait les décisions d'Enrique Diaz. Il faisait un montage des compositions qu'il trouvait les plus pertinentes pour rendre compte de la vision des artistes sur le texte. Pour ce montage il prenait en compte toutes les notions qu'ils avaient travaillées au cours des répétitions. Il réordonnait les scènes qui étaient déjà pré-choisies de manière inconsciente au cours des répétitions.

²⁴⁶ L'étude des descriptions démontre moins une approche psychologique que l'importance accordée aux actions physiques. Voir le scénario dans l'annexe II.

²⁴⁷ Pour d'autres brouillons, voir annexe II. Les brouillons sont essentiellement des courriels envoyés aux acteurs. Ils consistent en des descriptions et une documentation des improvisations ou des consignes devant être reprises pour les répétitions suivantes. Ces brouillons ne témoignent pas d'une réflexion préalable sur le plateau. Il n'y a pas de dessins et les notes sont fragmentaires et décousues, elles font allusion au rythme, à l'espace et aux objets de la scène.

²⁴⁸ Fragment d'un scénario distribué par Enrique Diaz aux acteurs. Il est possible d'observer qu'il n'y a presque que les titres des compositions qui sont enchaînés les uns après les autres. Il s'agit d'un scénario très ouvert. Il comporte encore beaucoup d'improvisations. Par exemple, les 'questionnements initiaux' consistaient, chaque jour, en une improvisation différente, jusqu'au moment où la question principale de la scène était définie par les artistes : le défi de mettre en scène le texte de Tchekhov et d'aborder la question du temps. Voir annexe II.

Voici ce qu'est devenue la dernière version pour le début du spectacle *Seagull-Play/ la Mouette*, après les diverses improvisations, décisions et sélections ²⁴⁹ :

MASHA – Je me demande comment commencer une pièce qui parle de l'échec d'une pièce ?

ACTEUR 1 – La première fois que cette pièce a été jouée en 1896, ça a été un four, ensuite le Théâtre d'Art de Moscou l'a montée et ça a été un succès.

ACTEUR 2 – J'ai vu un spectacle où la danseuse demandait au public « je veux que vous imaginiez que je suis assise sur cette chaise et que la chaise et moi nous tombons sans interruption pendant 52 secondes ».

MASHA – Je me demande : comment mettre en scène le temps ?

Acteur 3 – Quand j'ai commencé à répéter cette pièce, je répétais une autre pièce.

ACTEUR / METTEUR EN SCENE – Je me demande... Quelle est la différence entre une œuvre où apparemment il ne se passe rien, mais où l'on perçoit peu à peu un autre temps, la révélation de quelque chose de caché. Quelle est la différence entre une telle œuvre et une œuvre où il ne se passe effectivement rien, une œuvre sans intérêt, chiant, ennuyeuse, prétentieuse.

ACTEUR 1 – J'ai mis des grenouilles sur la scène du monologue de Treplev pour créer une ambiance de silence absolu, la convention théâtrale de la tranquillité n'est pas le silence, mais des bruits, comme le monologue parlé d'êtres vivants, je crois que ça sonne plus vrai s'il y a des sons...

MASHA – Je me demande : comment faire en sorte que des personnages aux temps si distincts habitent la même pièce ?

ACTEUR 2 – Si ça ne tenait qu'à moi, je serais en chemise colorée et en tennis ou en tongs.

ACTRICE – Ça ne dépend pas de toi.

MASHA – Et surtout je me demande pourquoi l'auteur tenait à appeler cette pièce une comédie alors qu'elle est entremêlée de drames et de conflits et un des personnages clé se suicide à la fin.

²⁴⁹ Toute cette scène est le développement de l'indication 'questionnements initiaux' et de l'indication 'Mariana raconte la fin de la pièce'. Il y a eu encore de petites variations dans le texte du scénario final après la première, mais la question principale était fixée. Voir annexe II.

ACTEUR – Tu as raconté la fin de la pièce.
ACTEUR / METTEUR EN SCENE – Tu as raconté la fin.
MASHA – J’ai raconté la fin de la pièce.
ACTEUR – Merde.
ACTRICE 2 – Elle a raconté la fin de la pièce.
MASHA – Et alors ?
DIRECTEUR – S’il y avait des doutes, c’est vraiment ça la fin.
ACTEUR – Tu vas priver les gens d’avoir une surprise.
ACTEUR / MESC – Et ça commençait plutôt bien.

Ce fragment du scénario permet de voir le caractère autobiographique de ce spectacle et l'importance du processus de création dans l'œuvre achevée. Au lieu de seulement mettre en scène le texte *La Mouette*, Enrique Diaz a choisi de mettre en scène les questions et les défis du processus de création du spectacle. La photo ci-dessous montre la répétition de cette première scène du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*.



Photo du processus de création de *Seagull-Play/La Mouette*. Les acteurs se posent diverses questions et racontent leurs expériences personnelles

Voici trois autres exemples de scénarios qui ont été construits au cours de phases de plus en plus avancées d'inférences structurelles. À la fin du premier acte de *La Mouette* et au début du second acte, Tchekhov écrit:

MACHA - Je souffre. Personne, personne ne connaît ma souffrance. (Elle incline la tête sur sa poitrine, parle doucement)
j’aime Konstantin.

DORN - Comme tout le monde est nerveux ! Et que d'amour ... Oh, lac ensorceleur ! (Tendrement). Mais qu'est-ce que je peux faire, mon enfant? Quoi? Quoi²⁵⁰ ?

Ce fragment du texte *La Mouette* a inspiré divers scénarios, comme les trois scénarios cités ci-dessous :

Le premier scénario qui avait été envoyé par Enrique Diaz aux acteurs, en se référant au fragment du texte de Tchekhov cité ci-dessus posait la question : ‘quoi faire’ comme thème de la composition. Les artistes se posaient cette question par rapport au processus de création de la composition :

Que faire ? Tous les acteurs commencent à poser des questions au sujet de la pièce. Ils parlent : je peux ceci ou cela, ils mettent des bonnets de bain et ils font un exercice à partir du *Viewpoint* de *topographie* pour les mouvements sur le sol (ceux de Cristina). Ils travaillent avec la répétition de gestes, ils passent une protection solaire, un anti-moustique et ils entrent dans la piscine pour enfant. Malu dit qu'elle peut étudier la musique et commence à chanter, les autres l'accompagnent, Emilio met une musique russe sur le tourne-disques. Emilio pêche dans la piscine comme Trigorine. Les acteurs lisent des extraits de textes. Ils trouvent un moyen de terminer la scène. Merde²⁵¹ !

Le second scénario de la composition sur le même fragment de la *Mouette* montre des éléments qui ont été retenus du scénario antérieur, d'autres qui se sont transformés et d'autres qui ont été rajoutés. Ce scénario montre également qu'une composition finissait par faire référence à d'autres fragments du texte *La Mouette*, comme celui du début de l'acte II. Les frontières entre une composition et l'autre étaient floues, le temps et le texte se superposaient, pour se développer par la suite:

²⁵⁰ Fragment du texte *La Mouette* qui a inspiré différentes improvisations au cours des répétitions. Le scénario final qui a été mis en scène ne comportait pas ce fragment.

²⁵¹ Diaz, Enrique. Brouillon d'un scénario envoyé aux acteurs. Ce brouillon est un mélange d'annotations qui résument les actions qui ont été déjà réalisées par les acteurs, avec quelques choix et quelques montages faits par Enrique Diaz. Annexe II.

Finale de la scène de *La Dame aux Camélias* avec Malu

Dialogue d'Emilio et Giba. J'ai aimé la pièce !!!

MARIANA : Non, mais je n'ai pas encore dit que j'aime Konstantin !!! Non, attends, je n'ai pas parlé ... je ne veux plus faire ce personnage, c'est fini, je suis fatiguée ! Je vais faire le chien

GIBA : Que puis-je faire mon enfant? Comme tout le monde est nerveux !!!

Exercice avec les *Viewpoints* de temps et les *Viewpoints* d'espace avec le but de construire le décor du début de l'acte II. Malu est au sol et pique-nique avec Emilio et Giba. Mari et Bel vont faire le chien. Fifa lit le télégramme de Dantchenko pendant la session d'exercices des *Viewpoints*. Quand le son des insectes augmente il s'habille comme une princesse. Temps pour la chaleur / l'ennui. Quand Fifa entre en tant qu'Arkadina en faisant la scène du télégramme qu'il a lu antérieurement, tout le monde l'applaudit. Malu dit le texte du personnage Macha avec des concombres sur les yeux. Macha est interprétée aussi par Mari et Bebel/ Début des dialogues.

MALU - Rien de tel que l'ennui rural doux !!!

BEL – Quel après-midi serein ²⁵²!

Le troisième scénario qui a été adopté par Enrique Diaz pour la première représentation:

ACTEUR – Fin du premier acte. Théâtre d'Art de Moscou, 1898. Il nous semblait avoir échoué. Le rideau est tombé sur un silence de mort. Les acteurs se serraient timidement...

MASHA – Non, non, non, pardon, pas la fin du premier acte, non, il faut que je dise quelque chose avant la fin de cet acte. Je ne peux pas ne pas dire que je ne sais pas quoi faire, que personne ne connaît mes sentiments, que je souffre, je ne sais pas quoi faire, je ne sais pas quoi faire de ma vie... J'aime Treplev, je l'aime, j'aime Treplev de tout mon cœur, jusqu'au désespoir, je ne sais que faire de ma vie...²⁵³

²⁵² Diaz, Enrique. Brouillon d'un scénario envoyé aux acteurs. Annexe II.

²⁵³ Après diverses compositions sur le fragment du texte *La Mouette* et le thème 'Quoi faire', les artistes avaient l'impression d'avoir échoué dans la tentative de trouver une composition pour cette question et de mettre en scène la fin du premier acte. Enrique Diaz a opté pour mélanger la réalité de ses acteurs avec celle des acteurs du Théâtre d'Art de Moscou. Les frontières temporelles et spatiales entre les différentes

La construction du scénario final faite par Enrique Diaz prenait en compte les quelques suggestions des acteurs concernant les liaisons entre les scènes. Ces suggestions sont venues lors des improvisations entre les scènes, pendant les répétitions générales de toute la pièce ou lors des propositions orales au sein des discussions collectives.

Peu de temps avant la première, nous nous réunissions pour donner nos opinions au sujet de la séquence finale des scènes faites par Enrique Diaz. Nous y avons participé davantage qu'à l'époque d'*Ensaio.Hamlet* car nous étions plus familiarisés avec la technique des *Viewpoints* et nous avons déjà eu le défi de travailler sur un texte de Shakespeare²⁵⁴.

c. Les inférences discrètes : Après la première représentation de *Seagull-Play/La Mouette*, Enrique Diaz ne jugeait pas le travail encore prêt. Il en a résulté que l'étape d'inférences discrètes a été particulièrement longue par rapport aux spectacles antérieurs d'Enrique Diaz. Dans *Seagull-Play/La Mouette*, les changements survenus par la suite ont été plus significatifs. Après la première, les artistes ont continué les travaux autour de quelques *compositions*²⁵⁵. Enrique Diaz a beaucoup changé les scènes et le scénario du dernier acte. Il y a eu également deux substitutions d'acteurs au cours des représentations²⁵⁶ et cela a engendré d'autres inférences discrètes dues aux rapports différents des acteurs avec les nouveaux.

Validation des hypothèses sur l'étape d'inférence :

L'usage de la technique des *Viewpoints and Composition* a été très important pendant les inférences provisoires pour *Seagull-Play/La Mouette*. Elle a offert des paramètres communs pour les prises de décisions collectives et provisoires du début des

réalités se sont superposées, de même que les discours des acteurs et des personnages. Cela engendre une distance critique. Voir annexe II.

²⁵⁴ Galli, Malu. Entrevue avec Marcilene L. de Moura. Skype, 06-01-2016 .

²⁵⁵ Nous rappelons qu'Enrique Diaz a eu du mal à trouver la fin de la pièce et qu'il n'était pas encore content des matériaux produits pour le dernier acte.

²⁵⁶ Au cours des représentations, l'actrice Bel Garcia a été remplacée par Lorena da Silva et l'actrice Malu Galli par Isabel Teixeira.

répétitions. L'utilisation de cette technique a donné la possibilité de prendre des décisions basées sur des données plus aléatoires et moins déterministes. Par contre, elle a représenté aussi un défi lorsqu'il s'est agi de sélectionner les matériaux dans l'abondance produite. En d'autres circonstances, cette technique peut servir tout autant à construire un spectacle plus stable. Cela relève du choix du metteur en scène. C'est au cours des inférences structurelles qu'Enrique Diaz a affirmé son choix d'agencer les matériaux et les scènes de façon à produire l'impression de chaos et d'imprévisibilité. Pour les inférences structurelles et les inférences discrètes, l'utilisation de la technique des *Viewpoints and Composition* a été moins fréquente, étant donné que déjà beaucoup de matériaux avaient été produits au cours des improvisations.

L'analyse des décisions prises au cours du processus de création démontre que la quête de l'effet d'imprévisibilité est un point de départ important. Cette analyse valide aussi l'hypothèse d'une communauté marquée par une certaine centralisation des décisions autour d'Enrique Diaz, malgré la grande collaboration des artistes.

En observant attentivement les critères de sélection de matériaux il est possible de déduire que le but des artistes est leur dialogue avec le texte *La Mouette*, leurs questions personnelles suscitées par le texte, leurs doutes et leurs échecs. Il ne s'agit pas d'une actualisation du texte, mais bel et bien d'une forme d'appropriation personnelle du texte qui ajoute un caractère autobiographique et performatif à la mise en scène. Le public lui-même devient co-auteur du spectacle dans la mesure où il procède à un montage constant entre le texte de Tchekhov et les propos des acteurs. Cette analyse des diverses phases d'inférences a permis de valider les études de l'observation globale du système d'Enrique Diaz et les hypothèses de la modélisation dynamique développées au cours du chapitre 2.2.

2.3.3 Défuzzification - Spectacle *Seagull-Play/La Mouette*

« Je me demande comment commencer une pièce [...] je me demande comment mettre en scène le temps²⁵⁷ ?

Mariana Lima

L'analyse du spectacle *Seagull-Play/La Mouette* est réalisé à la lumière des hypothèses élaborées au cours de la modélisation dynamique du système d'Enrique Diaz en prenant en compte les cycles répétitifs de construction, déconstruction et reconstruction de la fiction, les emboîtements métafictionnels et la surcharge de matériaux esthétiques sur scène. Les principes observés au cours du processus de création, comme les techniques utilisées par les artistes, leurs références artistiques et les théories étudiées pendant la fuzzification sont pris en compte. Le point de vue de l'analyse est le travail de l'acteur, structure principale du système de création d'Enrique Diaz.

Le chaos et l'auto-organisation : intermittences de la fiction



Photo du début du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*²⁵⁸. En regardant la photo de gauche à droite, on peut voir Enrique Diaz le texte de la pièce dans les mains, Mariana Lima, Bel Garcia, Emilio de Melo, Felipe Rocha, Malu Galli et Gilberto Grawronski.

Comme il est possible de le constater sur la photo, au début du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*, les acteurs sont assis au fond de la scène blanche dans une

²⁵⁷ Texte du spectacle *Seagull Play/La Mouette*. (Nous utiliserons l'abréviation : TS)

²⁵⁸ Comme nous l'avons déjà dit dans l'introduction de la thèse, le spectacle *Gaviota – tema para um conto curto* (en français *Mouette – thème pour une histoire courte*) est devenu *Seagull Play/La Mouette* pendant sa tournée européenne. La fiche technique du spectacle figure en annexe I.

attitude quotidienne et regardent le public qui entre dans la salle, s'assoit et attend. Acteurs et public se regardent avant de commencer à jouer ensemble. Ce temps paraît très long. L'espace de la fiction n'existe pas encore. Les corps des artistes et ceux des spectateurs sont dans la même temporalité. Il en est de même pour l'espace qui est celui du quotidien. Ce moment d'attente ressemble à l'exercice *des Viewpoints* pour accentuer l'écoute de l'autre et la perception de l'environnement. Les acteurs ne font pas d'actions significatives (seul l'acteur Emilio regarde son livre), mais ils sont prêts à répondre à une action lancée par l'un d'entre eux. Au bout de cinq minutes environ, l'actrice Mariana Lima se lève et s'éloigne des autres acteurs. Elle déplace sa chaise et la pose sur le côté gauche de la scène, s'assoit et regarde le centre de la scène encore vide. Elle réfléchit, hésite et après un certain temps, commence à parler de façon naturelle, comme si sa pensée se construisait au moment du partage de la parole avec le spectateur : « Je me demande... comment commencer un spectacle qui parle justement de l'échec d'un spectacle ? Je me demande comment mettre en scène le temps. »²⁵⁹. Après ces questions, un autre silence s'instaure. Mariana reprend la parole et pendant qu'elle parle au public, les autres acteurs installent leurs corps dans l'espace, comme ils le feraient dans une improvisation avec les *Viewpoints*²⁶⁰. Ils jouent avec le rythme des actions qu'ils effectuent, manipulent les chaises, leurs habits et apportent quelques objets, par exemple de petits arbres. Ils utilisent les *Viewpoints* d'architecture et de topographie pour déterminer leur occupation de l'espace, le *Viewpoint de réponse kinesthésique* pour répondre au mouvement d'un acteur et celui du temps pour le récit. Leurs mouvements présentent une certaine régularité de rythme, avec de légères variantes et quelques constantes, malgré l'irrégularité de l'occupation spatiale de la scène. Les acteurs discutent entre eux de façon familière de certains événements comme de l'échec de la première mise en scène du texte de Tchekhov en Russie²⁶¹. L'actrice

²⁵⁹ Les paroles des acteurs ont été transcrites et traduites directement de la vidéo du spectacle (2011). C'est pourquoi il n'y a pas de citation de pages. Le texte de la pièce figure en annexe II.

²⁶⁰ Les acteurs jouent avec l'occupation de la scène (*Viewpoint* de relation spatiale, topographie et architecture), le rythme des actions (*Viewpoint* de rythme), les répétitions des gestes (*Viewpoint* de répétition), la durée des mouvements (*Viewpoint* de durée), ils inventent des formes avec les chaises et les gestes (*Viewpoint* de forme et geste). Voir annexe III.

²⁶¹ La première de la pièce le 17 octobre 1896 à Saint-Petersbourg, a été un échec. Mais, après cet échec initial, *La Mouette* de Tchekhov a connu un immense succès lorsque Stanislavski l'a mise en scène au théâtre d'Art de Moscou, le 17 décembre 1898. Le public était tellement ému qu'à la fin de la représentation un long silence précéda un tonnerre d'applaudissements. Le public appréciait aussi bien les innovations de l'écriture de Tchekhov que les inventions de mise en scène de Stanislavski. Avec cette pièce, Tchekhov évoquait les échecs du théâtre de son temps, questionnait les traditions et les mouvements de ruptures et d'ouvertures vers de nouvelles voies, de même que les mouvements réalistes et symbolistes qui émergeaient dans une Russie plongée dans des crises et catastrophes politiques.

Bel Garcia parle du spectacle qu'elle était en train de répéter avant celui auquel elle participe à présent et qui n'a pas abouti ; Felipe Rocha évoque une difficulté physique rencontrée dans un exercice de danse.

L'actrice Mariana s'exprime à nouveau: « Je me demande... pourquoi l'auteur a insisté pour appeler cette pièce comédie, étant donné que c'est une pièce pleine de drames et de conflits lourds comme celui du personnage central qui se tue à la fin ! ». Cette phrase provoque un désordre sur scène alors que celle-ci était en train de s'organiser dans l'espace. Après un moment de silence et l'immobilité qui suit cette phrase, quelques acteurs laissent tomber les objets qu'ils tenaient et abandonnent la scène en effectuant des mouvements rapides et contrastés, d'autres restent immobiles. Enrique Diaz qui est sur scène, s'adresse à l'actrice Mariana sur le ton de la réprobation : «Tu as raconté la fin de la pièce!». L'acteur Felipe Rocha insiste : « Tu as détruit la scène ! La surprise est finie! ». L'actrice Bel Garcia retourne dans les coulisses et s'écrie : « Elle a raconté la fin de la pièce! ».

La première ébauche de la construction de la fiction ayant avorté, l'acteur Emilio de Melo commence à lire les didascalies du texte de Tchekhov pour relancer la construction de la scène. Après la révélation de 'la fin de la pièce', après les frustrations des uns et des autres, les acteurs se remettent à élaborer la scène en visant sa finalité principale annoncée par l'actrice Mariana Lima: « comment représenter ce texte ? ». Enrique Diaz et les acteurs présentent au public leur processus continu de construction, déconstruction et reconstruction de la représentation. Le texte de Tchekhov est respecté dans sa séquentialité, mais, c'est le jeu des artistes avec le texte et l'acte de construction d'un spectacle qui est présenté. Chaque scène est une tentative de représenter le texte sous diverses formes. Les scènes commencent, avec des échauffements, des lectures du texte, comme lors d'une journée de répétition. Puis, les acteurs commencent à construire une fiction. Cette fiction atteint un point critique de conflits et de chaos et ensuite elle se défait avant qu'une autre tentative ne commence. L'usage des cycles répétitifs, caractéristiques des effets comiques, augmente et diversifie l'interaction du spectacle avec le public. En plus de participer au processus, le public peut aussi rester dans

l'attente de voir la prochaine 'chute du clown'²⁶². La structure du spectacle est construite sur la succession d'échecs et de nouvelles tentatives de représenter le texte *La Mouette*.

Le sentiment d'échec est également présent dans le texte de Tchekhov²⁶³. L'échec dans la vie des personnages²⁶⁴ est lié à l'idée de vies qui n'ont pas atteint leur but, qui ont été ballotées par des événements qui les ont détournées de leur route, ou par un manque de dynamisme qui les a menées à l'immobilisme. Les personnages ont échoué dans le domaine de l'amour et celui de l'art. Ainsi, à l'intérieur du texte de Tchekhov, figure la mise en scène d'une pièce du personnage de Treplev qui se termine par un chaos et dans laquelle celui-ci essaie de se suicider sans y parvenir. Les personnages dramatiques sont dans un mouvement en forme de boucles négatives²⁶⁵, c'est-à-dire, qu'ils sont immobilisés dans leurs peines et leur malheur, sans essayer de s'élancer vers un changement. Ils persistent dans leur état malgré le temps qui passe. Ils font des efforts continuels de retour vers le passé dont ils parlent sans cesse. Ces caractéristiques augmentent la complexité spatio-temporelle des personnages. Malgré le fait qu'ils donnent l'impression d'une stabilité dans leur malheur, ils sont insérés dans le système dramatique instable de Tchekhov, qui, selon Peter Szondi (2000, 35-85), introduit des éléments épiques et lyriques en son sein. Szondi observe notamment qu'il existe des éléments contradictoires dans l'œuvre de Tchekhov qui problématissent les structures traditionnelles du drame classique et par conséquent, sa représentation. L'intersection entre les éléments des genres épique, dramatique et lyrique, fait du texte

²⁶² Le comique en soi est un aspect qui mériterait une étude approfondie. Ce n'est pas l'approche de cette étude, mais cela peut représenter un autre point de vue pour aborder la complexité du système d'Enrique Diaz

²⁶³ Malgré le fait qu'Enrique Diaz a mis en évidence leur jeu d'interaction plutôt que l'étude des personnages en soi, il y a cet aspect de destruction d'une œuvre canonique par le 'cannibalisme', la 'déglutition' et la 'régurgitation' personnelle. Cela laisse des traces des personnages et rapproche les acteurs de l'échec des personnages. Diaz disait pendant les répétitions " Il faut penser que Tchekhov et tous les artistes de cette époque étaient comme nous, perdus, avec des doutes, des échecs, des difficultés, ils étaient humains". Il ne faut pas les idéaliser".

²⁶⁴ L'écrivain Trigorine se sent médiocre et insatisfait en tant qu'écrivain, même s'il est reconnu. Le personnage de Sorin n'a jamais réussi à réaliser son rêve d'écrivain ni à se marier. Macha cultive un amour non partagé pour Treplev et se marie par convenance avec Medvedenko qui travaille beaucoup et ne gagne pas assez pour vivre. Le personnage de la grande actrice Arkadina lutte sans cesse contre le vieillissement, et s'attache à la mémoire des grands personnages qu'elle a joués par le passé, comme le personnage mourant de la pièce *La dame aux Camélias*. Nina ne réussit pas la carrière d'actrice dont elle rêvait et son amour pour Trigorine débouche sur un échec. Elle affirme elle-même à la fin de la pièce, qu'elle est devenue une « mouette morte ».

²⁶⁵ Au sujet des boucles de rétroaction, voir le chapitre 1.2.2. Dans ce type de rétroaction négative, la réinjection des résultats sur l'entrée du système tend à produire de l'équilibre et de la stabilité. Un système où figure ce type de rétroaction tend à une stabilisation qui peut le conduire à l'inaction et à la mort.

de Tchekhov un système dramatique moins stable et moins linéaire, doté de structures spatio-temporelles plus complexes que celles des drames de l'époque²⁶⁶.

Pour en revenir au spectacle d'Enrique Diaz, l'actrice Mariana Lima, en racontant 'la fin de la pièce', réalise une rupture dans le déroulement linéaire de la fiction, tout comme le fait Tchekhov, en avançant la fin de son histoire par le biais du personnage de Treplev « C'est comme ça bientôt que je me tuerai moi-même », affirme ce dernier. Par cette annonce, Treplev anticipe le futur et introduit des ruptures dans la linéarité du drame. L'échec de sa première tentative de suicide interrompt également le déroulement prévisible des actions du drame. Quand Treplev tue la Mouette, il annonce aussi le conte de Trigorine figurant dans le second acte:

TRIGORINE - "Rien, juste une note ... un sujet, dans un éclair ... (cachant son carnet) le sujet d'une petite nouvelle: au bord d'un lac, depuis l'enfance, vit une jeune fille comme vous; elle aime le lac, comme une mouette, elle est heureuse et libre, comme une mouette. Mais, par hasard, survient un homme, il la voit, et, pour passer le temps, il la détruit, comme cette mouette." (TCHEKHOV, 1996, p.164)

Par ce texte, Trigorine annonce l'avenir de Nina. À la fin de l'histoire, elle prononcera ces mots: « je suis devenue mesquine, insignifiante [...] je suis une mouette [...] survient un homme, il la voit, et pour passer le temps il la tue ... le sujet d'une petite nouvelle » (TCHEKHOV, 1996, p.199). Mais, la destruction de Nina est suivie d'une remontée. Celle-ci réorganise sa vie. En abandonnant le but initial de son projet de vie, elle retrouve paradoxalement une nouvelle voie si bien que lorsque Nina rencontre Treplev à la fin du dernier acte, elle lui dit « [...] je sens que, de jour en jour, mes forces spirituelles grandissent [...] et quand je pense à ma vocation, je n'ai plus peur de la vie » (TCHEKHOV, 1996, p.199).

La mise en scène d'Enrique Diaz déconstruit elle aussi le texte de *La Mouette* à travers des opérations de collages textuels, temporels et fictionnels. Le caractère destructif²⁶⁷ de la mise en scène d'Enrique Diaz « ne voit rien de durable [...] là où

²⁶⁶ Jean-Pierre Sarrazac (2002) préfère envisager les mutations de la forme dramatique, comme des lignes de fugue, de débordement. Il utilise le terme *infra dramatique* pour qualifier le théâtre de Tchekhov, un théâtre qui ne se réalise pas dans le développement logique de l'action.

²⁶⁷ Selon Walter Benjamin (2012, p.150) « Le caractère destructif ne voit rien de durable. Mais, de ce fait, justement, il voit partout des chemins. Où d'autres se heurtent aux murs et aux monts, là aussi il voit un

d'autres se heurtent aux murs et aux monts, là aussi il voit un chemin, partout aussi doit-il déblayer le chemin » (BENJAMIN, 2012, p.147-150). Il est comme un enfant qui joue avec son joujou et le détruit pour le connaître, Enrique Diaz joue avec le texte de Tchekhov. Il « tourne, retourne son joujou, il le gratte, le secoue, le cogne contre les murs, le jette par terre. De temps en temps il lui fait recommencer ses mouvements mécaniques, quelquefois en sens inverse » dit Baudelaire du joujou (1853). Le jeu de l'enfant avec son joujou peut être vu comme « la nécessité d'une mise en œuvre ou d'un regard qui en passent par l'ouverture et, donc, par la destruction »²⁶⁸. La mise en scène d'Enrique Diaz suit la chronologie du texte, en faisant des trous, des grattages, des destructions et reconstructions chaotiques²⁶⁹. Chaque moment de sa mise en scène est comme un carrefour, au sein duquel il devient difficile d'entrevoir les avancées suivantes. La suite d'une scène est construite sur le chaos et les ruines de la scène antérieure. Chaque scène est ainsi un montage complexe d'éléments et de temporalités différentes, dans la mesure où une scène présente aussi son passé et son processus de création. Comme une image critique²⁷⁰, la scène d'Enrique Diaz ne cherche pas à reproduire le passé du texte, mais à construire un montage de lieux et de temps hétéroclites. Il utilise le texte sur scène de façon à produire des chocs spatio-temporels inattendus, des configurations saturées de tensions et d'intensités qui produisent différents types de fictions.

chemin, partout aussi doit-il déblayer le chemin. Pas toujours par la violence brute, parfois avec une violence raffinée. Parce qu'il voit des chemins partout, il se trouve lui-même toujours à la croisée des chemins. Aucun instant ne peut savoir ce qu'apportera le suivant. Il met en ruines l'existant, non pour les ruines elles-mêmes, mais pour le chemin qui s'étire à travers ».

²⁶⁸ Voir Georges Didi-Huberman, « Connaissance par le kaléidoscope », *Études photographiques*, 7 | Mai 2000. URL : <http://etudesphotographiques.revues.org/204>. Consulté le 01 août 2016.

²⁶⁹ Le texte de *Seagull play / La Mouette* est un assemblage qui contient le texte de Tchekhov, des textes improvisés par les acteurs, des informations sur Tchekhov et le théâtre de son époque, et d'autres textes comme par exemple un fragment de *La Dame aux camélias*, d'Alexandre Dumas. Voir annexe II.

²⁷⁰ Dans son livre intitulé 'Ce que nous voyons, ce qui nous regarde', qui a été l'une des références théoriques des acteurs pendant la fuzzification du spectacle (sous-chapitre 2.3.1), Georges Didi-Huberman (1992, p. 125-152) définit l'image critique comme une opération et un montage d'éléments et de temporalités hétérogènes. Il note que les images dialectiques ne produisent pas de formes bien construites, stables ou régulières, mais des formes en formation, des transformations, donc des effets en perpétuelles déformations. Elles produisent donc de l'ambiguïté. Didi-Huberman envisage l'image comme une interpénétration critique entre le passé et le présent, comme un travail de la mémoire compris comme les traces et les ruines de ce qui a été perdu. D'après Georges Didi-Huberman (1992, p. 128), le fait de se remémorer permet de récupérer un objet du passé sans pour autant avoir son contexte et ses conditions et possibilités d'existence. L'image critique est donc « une image en crise, une image critiquant l'image [...] une image critiquant nos façons de la voir au moment où, nous regardant, elle nous oblige à la regarder vraiment ».

La mise en scène d'Enrique Diaz offre la complexité de ce qui est immédiatement présent et de ce qui est aussi représentation de passés hétérogènes²⁷¹. Elle présente les traces de sa construction, elle dialogue avec le passé à travers des informations sur Tchekhov, avec le système développé par Stanislavski et sur les expériences de ce dernier au Théâtre d'Art de Moscou. Ce dialogue s'établit à travers des références à la biographie des artistes (Stanislavski, Tchekhov), à travers la lecture de leurs écrits, les projections des images de leurs visages sur scène et à travers l'évocation des techniques du système d'interprétation développé par Stanislavski, comme le fait par exemple, l'actrice Malu Galli lorsqu'elle commence à interpréter, de façon réaliste, la courtisane Marguerite, dans *La dame aux camélias*. A ce moment précis, la mise en scène d'Enrique Diaz bascule au passé et rend hommage au système d'interprétation développé par Stanislavski²⁷². Enrique Diaz a rajouté une couche de fiction supplémentaire. À travers ces incrustations de matériaux documentaires et de scènes aux grands effets de théâtralité, le système d'Enrique Diaz dialogue avec la mémoire du théâtre, superposant des couches spatio-temporelles²⁷³ à des couches fictionnelles. Le spectacle apparaît en construction, une construction chaotique, qui en appelle à la participation du public pour gérer le passage entre les différentes temporalités et les différents types de fictions. A cela s'ajoute le fait qu'une grande partie du spectacle se déroule sous une lumière blanche générale, comme si ce spectacle était en répétition. Aucun effet de son ne vient rompre cette impression. La scène est couverte d'un linoléum blanc et la lumière 'plate' met simplement en valeur l'action, les jeux des acteurs avec les autres composantes du spectacle (les autres acteurs, le texte, les objets, les images et le public). Le recours aux effets de lumière et de son n'intervient que rarement pour incruster des couches fictionnelles sur scène. La proximité de la scène avec le public renforce le caractère performatif du théâtre d'Enrique Diaz, d'autant plus que toute rupture dans la fiction rapproche la scène de la réalité. Par ailleurs, une fois placé dans cette lumière blanche générale pendant une grande partie du spectacle, le spectateur devient lui aussi un co-créateur du spectacle

²⁷¹ Selon Didi-Huberman (2000, p. 115), une image est authentique si elle offre une présentation de l'histoire capable de restituer la complexité et la surdétermination de ce qui est montré. C'est une image d'une réalité paradoxale. Elle est immédiatement présente, mais est également représentation de passés hétérogènes.

²⁷² La scène est sonorisée avec une musique composée spécialement pour elle, qui inclut des bruits d'oiseaux. La scène gagne aussi des effets d'illumination réalistes.

²⁷³ L'imbrication des couches métafictionnelles et spatiotemporelles est analysée au cours de ce chapitre du point de vue du jeu de l'acteur.

dans la mesure où il doit faire lui-même le choix de ce qu'il veut voir parmi tant d'actions simultanées et non hiérarchisées. Il est en relation avec l'acteur sur scène et avec le personnage dans la fiction. Les personnages s'adressent à lui en tant que spectateur qui regarde une fiction et celui-ci devient à son tour figure de fiction. Les regards se croisent entre personnage et spectateur-personnage au sein de la fiction, mais également entre acteur et spectateur dans le présent de la scène²⁷⁴.

Dans le spectacle d'Enrique Diaz, les personnages du texte de Tchekhov apparaissent, disparaissent et réapparaissent dans des corps d'acteurs différents tout au long du travail ou dans des corps multiples. Ils constituent un personnage-choral. Ils peuvent prendre la parole en même temps ou chacun d'entre eux peut prononcer un mot ou une phrase du personnage. L'acteur se montre et se cache derrière le personnage et parle de celui-ci directement au public. A travers ces intermittences du personnage de fiction, les coordonnées spatio-temporelles deviennent instables et dynamiques et le système plus ouvert aux interactions avec le public. Le système de création d'Enrique Diaz met en échec aussi bien les constructions d'une fiction stable que les structures théâtrales qui prétendent rendre compte d'un réel sur scène. L'artiste nous invite plutôt à envisager le jeu en termes de mouvements de diastole et de systole, comme le flux et reflux de la mer. Loin d'un mode de pensée binaire, la scène d'Enrique Diaz requiert une opération oscillatoire entre fiction et réalité, entre le trop plein de sens et l'absence cynique de sens, « c'est le moment où s'ouvre l'ancre creusé par ce qui nous regarde dans ce que nous voyons », dit Didi-Huberman (1992, p.52). Le système *Seagull-Play/La Mouette* joue avec les frontières du réel et de la fiction, tout en restant au sein de ces mêmes frontières.

Une seconde tentative de construction d'un jeu de fiction commence par l'habillage²⁷⁵ de l'actrice Mariana Lima en tant que Macha. Enrique Diaz aide Mariana Lima à mettre un manteau noir et des lunettes de soleil pour créer le personnage de

²⁷⁴ Quand les personnages s'adressent aux spectateurs, ceux-ci s'insèrent dans la temporalité et la spatialité de la fiction de Tchekhov, mais avec certaine distance, à cause de la lumière blanche générale ou du texte créé par les acteurs ou de leurs jeux détachés et ironiques. Par exemple, le personnage de Nina se confie au public : « En échange d'être écrivain ou actrice, je ferais quelque chose, j'habiterais dans un grenier, je ne mangerais que du pain sec ... je ferais des pièces expérimentales dans des hôpitaux, dans des prisons désaffectées, je laisserais les gens pisser sur mes pieds... ». De la même façon, les spectateurs s'insèrent dans la temporalité du réel des actions performatives sur scène quand les acteurs s'adressent aux spectateurs pour faire la narration d'une scène, pour lire les didascalies ou partager leurs processus de création (par exemple « On a fait plusieurs tentatives... on était dans une grande maison, à Cosme Velho, il y avait plusieurs Ninas dans le jardin, le rapport à la nature... »). A ce moment, le spectateur devient un partenaire du jeu performatif des acteurs, dans les mêmes temps et espace de la salle du théâtre,

²⁷⁵ Les costumes sont fonctionnels. Un élément tel qu'un manteau peut définir un personnage.

Macha, au début de la fiction. Son manteau reste à moitié ouvert, laissant voir Mariana Lima et le personnage de Macha en même temps. Le personnage de Macha demeure très flou et sa forme de construction fictive est analogue à son habillage qui reste non achevé, qui laisse voir entre ses plis la présence intermittente de Mariana Lima.



Début du jeu de construction de la fiction en s'appuyant sur le texte de Tchekhov. Les objets et les acteurs sont distribués sur scène comme dans une improvisation.

De son côté, l'acteur Emilio de Melo, son texte à la main, habille une chaise d'une chemise masculine blanche, comme si celle-ci était le personnage de Medvedenko. Il lit les didascalies du texte *La Mouette* comme s'il était l'écrivain Tchekhov et décrit le personnage Medvedenko au public comme s'il était en train de le créer. Il parle à la chaise comme si celle-ci était un acteur. D'une certaine façon, il représente le processus de création de l'écrivain. Il fait semblant d'improviser. Il joue la construction d'un personnage devant le public, avec une énonciation hésitante, comme si la pensée était en train de se construire à mesure qu'elle était énoncée:

« Emilio – Maintenant tu es Medvedenko ... tu as ... tu as 32 ans et ... tu as déjà les cheveux gris. Tu es professeur... et ... tu enseignes aux enfants dans une école de la campagne ... ces enfants sont dans la phase d'alphabétisation. Tu ne gagnes pas beaucoup, tu marches beaucoup ... par exemple: en ce moment tu viens de marcher 10 km pour arriver dans la maison de campagne de Sorin .C'est là que tu vas rencontrer Macha » (TS)

Ensuite, Emilio commence à se mettre progressivement dans la peau de son personnage, il s'en rapproche physiquement. D'abord il s'assoit par terre à côté de la chaise qui est Medvedenko et laisse les manches de la chemise s'enrouler autour de son

²⁷⁶ Photo à partir de la vidéo du spectacle (PV)

bras; son discours commence lui aussi à se confondre avec celui de Medvedenko. Il commence à dire le texte à Macha, tout d'abord avec une certaine distanciation et ensuite, quand il s'assoit sur la chaise, il devient Medvedenko. Il se met à la place du personnage pour se métamorphoser en lui. Son interprétation devient réaliste²⁷⁷.



Emílio de Mello devient le personnage Medvedenko-chaise

Quand Emílio de Mello se lève de la chaise et la manipule comme un ventriloque, il devient l'acteur Emílio de Mello en train de jouer avec le personnage-chaise qu'il amène à enlacer Mariana-Macha.



Emílio de Mello manipule le personnage Medvedenko-chaise (PV)

Pendant le dialogue entre Macha et Medvedenko le spectateur peut repérer différents types de jeux dans l'évocation du personnage dramatique, ainsi que divers régimes de fictions²⁷⁸. Emilio lit les didascalies et présente Medvedenko avant le conflit

²⁷⁷ Il joue de façon très psychologique et réaliste, selon les principes que Stanislavski a définis pour « la construction du personnage ».

²⁷⁸ Les types de jeux des acteurs renvoient aux processus de création du spectacle antérieur, *Ensaio.Hamlet*, (comme les narrations, les commentaires sur leurs processus et l'exposition des données autobiographiques). Ils renvoient aussi aux études réalisées pendant la fuzzification, concernant les

créé par Tchekhov, mais il s'accroche ensuite aux directives du metteur en scène pour créer un jeu ludique avec le personnage. Il se met peu à peu dans la peau du personnage, revêt l'identité du personnage-chemise de différentes manières, passant de la narration à une interprétation basée sur ce que les artistes ont pu tirer des consignes de Stanislavski, pour ensuite redevenir acteur-narrateur. L'actrice Mariana Lima demeure dans une interaction instable avec son personnage de Macha, bien mise en valeur par la façon dont elle s'habille en laissant la robe du personnage à demi ouverte. Elle construit ainsi un jeu consistant à se montrer et se cacher tout à la fois derrière le personnage en montrant sur scène une entité floue, celle de Mariana-Macha. Le dialogue de la scène est alors constitué d'une constellation de différents énoncés de l'actrice Mariana Lima, Mariana-Macha, Macha-Mariana, Medvedenko, Emílio-Medvedenko, l'acteur Emílio de Mello et Emílio-Tchekhov. Par exemple, quand le personnage Medvedenko demande à Macha "D'où vient que vous soyez toujours en noir?", l'actrice Mariana-Macha improvise une réponse basée sur la façon dont elle-même pense que le personnage de Macha répondrait aujourd'hui. L'actrice s'adresse directement au public sans regarder son partenaire :

Ah, parce que je ne trouve pas mes médicaments pour la dépression dans ma bourse, parce que je ne sais pas prier ... parce que j'ai perdu mon frère, parce que ça fait maigrir ... je ne sais pas ... parce que c'est à la mode (ensuite elle enchaîne sur le texte de Tchekhov). Je suis en deuil de ma vie. Je ne connais pas le bonheur. (TS)

Les acteurs introduisent un mouvement anadyomène²⁷⁹ entre montrer le personnage et se montrer eux-mêmes. Selon Didi-Huberman (1992, p.13-14), le pouvoir inquiétant de la mer est dans le mouvement anadyomène du flux et du reflux, de l'apparition et de la disparition de la vague, la modalité du visible se faisant par une « œuvre de perte ». Les personnages de Tchekhov apparaîtraient, disparaîtraient et réapparaîtraient sur la scène sur le même modèle. Quand les personnages partent de la scène ils laissent des marques de leur absence sur le corps des acteurs. Ils surchargent la scène de leur perte, de leur manque. Les personnages apparaissent comme des

théories de Vassiliev. Selon Vassiliev (1999, 20-32), dans une approche plus ludique, la vie du personnage, sa dynamique, sa philosophie, sont déterminées par l'acteur. (Voir sous-chapitre 2.3.1).

²⁷⁹ Référence à Vénus anadyomène qui signifie 'sortie de l'eau'.

personnages-lucioles²⁸⁰, devenant visibles, mais brièvement avant de s'éteindre. Tout comme le personnage, les corps des acteurs, apparaissent et disparaissent derrière celui-ci. Ils produisent des superpositions, des surdéterminations, des emboîtements complexes et des régimes esthétiques polysémiques. Ces jeux rappellent le jeu de la bobine²⁸¹ décrit par Freud (1920, p.14-16) : entre l'absence et la prise, entre le jeu et la surprise, les acteurs proposent un jeu rythmiquement répété, c'est-à-dire une interaction dynamique, qui va au-delà de la vision et de la lisibilité. Comme le fait l'enfant qui joue avec la bobine et qui pendant sa disparition attend son retour, le public attend la réapparition du personnage dès que celui-ci s'absente.

Les personnages émergent dans le corps et la voix des acteurs comme de petites lumières, des lucioles, comme des entités du passé qui reviennent et partent en laissant quelques vestiges. Leur apparition produit une complexité spatio-temporelle où le passé n'est pas représenté sur scène, mais est produit par des "conjonctions fulgurantes" avec le présent du plateau. Les acteurs sont ainsi constamment dans une zone spatio-temporelle floue et instable. Ils passent sans transitions du temps et de l'espace des personnages joués de diverses façons, au temps de la narration des didascalies et au temps présent des actions performatives.



Exemple d'alternance et de sérialisation du personnage dans le spectacle *Seagull-Play/La Mouette*.
Les trois acteurs jouent le personnage de Treplev de façon différente. (PV).

²⁸⁰ Didi-Huberman (2009, 141). Nous faisons référence à son texte « Survivance des Lucioles », dans le sens de petites utopies et fragments fragiles intermittents de fiction qui traversent la nuit trop lumineuse et réelle de notre temps, où tout est visible. Nous signalons un retrait qui n'est pas un repli, une avancée en diagonale et l'intermittence de la vie et de la fiction.

²⁸¹ L'enfant lançait la bobine avec beaucoup d'adresse par-dessus le bord de son lit entouré d'un rideau, où elle disparaissait. Il prononçait alors son invariable 'o-o-o-o', retirait la bobine du lit et la saluait cette fois par un joyeux 'Da !' (Voilà !). Tel était le jeu de la répétition de l'alternance de présence et absence, comportant des disparitions et réapparitions.

Une autre forme de jeu avec le personnage est sa sérialisation. Par exemple dans la scène qui précède la présentation de la pièce de Treplev, l'acteur Emilio entre en scène comme s'il était le personnage de Treplev en train d'écrire sa pièce. Enrique Diaz s'adresse au public en tant que Treplev et comme lui-même, Enrique Diaz, le metteur en scène de *Seagull-Play/La Mouette*: « Je suis metteur en scène, je vais présenter une pièce de théâtre, je suis déjà en train de présenter cette pièce, je suis l'artiste, Je suis Konstantin »²⁸². L'acteur Felipe Rocha, se met lui aussi dans la peau du personnage de Treplev et commence à l'interpréter de façon plus réaliste, comme s'il était vraiment Treplev en train de raconter au public comment s'est passée la présentation qu'il a faite de sa pièce à sa mère Arkadina. Pendant ce temps, l'acteur Gilberto Gawronski entre en scène pour interpréter de façon réaliste le personnage du vieux Sorin, qui attend d'assister à la pièce de Treplev. Son jeu est minutieux et il compose le personnage avec beaucoup de détails du corps et de la voix. Cependant, sa tentative d'interprétation réaliste échoue. Gilberto Gawronski se perd dans cette scène devant la difficulté de choisir l'acteur qui joue Treplev pour lui adresser la parole, étant donné que le personnage de Treplev est joué par trois acteurs en même temps, chaque acteur se situant dans une temporalité et ayant un style de jeu différent. Les trois acteurs qui jouent Treplev traversent d'un bout à l'autre la scène, comme s'ils se disputaient sur la meilleure interprétation du personnage. Enrique Diaz délaisse sa composition de Treplev et redevient lui-même. Il sort de la scène et s'assoit à côté du public pour diriger la scène jouée par l'acteur Felipe Rocha. Ce dernier remporte la compétition et devient le seul Treplev. Emilio s'assoit par terre sur la scène, pour être spectateur de la scène de Felipe Rocha. Enrique Diaz dirige l'acteur Felipe Rocha, fait des interventions dans son texte et des remarques personnelles au public. Il explique à ce dernier les directives qu'il donne à Felipe Rocha. La scène de Treplev s'élabore devant et avec le public.

Dès que plusieurs acteurs incarnent de façon alternée ou en même temps un même personnage et du fait de l'impossibilité, pour le spectateur, de repérer un personnage sur la scène comme étant lié à un acteur spécifique, il se produit une perte identitaire de celui-ci. En multipliant le personnage, à travers les divers corps (et

²⁸² Texte de la mise en scène en annexe II. On note déjà une coïncidence entre le prénom 'Konstantin' qui est le même pour le metteur en scène Constantin Stanislavski et le personnage du metteur en scène Konstantin Treplev.

corporéités) qui le portent, celui-ci devient impossible à représenter de façon réaliste. L'identité du personnage se perd au profit de diverses possibilités de construction de cette même identité. Le jeu de construction de l'identité se trouve ainsi exposé et partagé avec le public, les acteurs se rapprochant de la réalité du spectateur pour jouer avec lui. Cela permet à Enrique Diaz de montrer la porosité de nos identités, leur côté labile et changeant²⁸³. Le public participe à la construction du personnage en faisant un montage de différentes propositions des acteurs pour construire sa propre version du personnage de Treplev. Ce jeu de concurrence et collaboration entre les acteurs construit une configuration identitaire complexe pour le personnage et provoque un phénomène que l'on peut expliquer, selon les termes de Gilles Deleuze (1968, p. 356), comme la "faillite de la représentation, comme la perte des identités, et la découverte de toutes les forces qui agissent sous la représentation de l'identique". Par le biais du jeu entre différence et répétition, Enrique Diaz montre que toutes les identités sont une construction, un effet de points de vue.

Une autre forme de rupture dans la linéarité de la fiction apparaît par le biais de l'exposition de la pensée de l'acteur – et non de celle du personnage - sur le spectacle. Cette irruption détruit les contours du personnage et de la fiction pour ouvrir la scène à l'interaction avec le présent du public. Celle-ci devient un lieu de partage d'expériences et de démonstration du processus de construction et déconstruction de *Seagull-Play/La Mouette*. Quand l'actrice Mariana Lima s'adresse en son nom propre, au public et aux autres acteurs, au début du spectacle, s'interrogeant sur les défis qu'il y a à représenter le texte de Tchekhov, elle partage la thématique principale du processus de création de *Seagull-Play/La Mouette* avec le public et pose la question de la façon de représenter *La Mouette*, en termes directs (« Comment représenter *La Mouette* ? »).

La scène dans laquelle tous les acteurs proposent de représenter 'une mouette' exemplifie avec humour le but du système théâtral *Seagull-Play/La Mouette*. L'acteur Felipe Rocha prend un chou-fleur, le pose par terre et s'adresse à Nina en tant que Treplev: « j'ai eu la bassesse de tuer cette mouette aujourd'hui. Je la mets à vos pieds. C'est comme ça bientôt que je me tuerai moi-même ». L'actrice Bel Garcia parle à

²⁸³ Voir les écrits de Charles Taylor (1998). L'auteur signale que la construction de notre identité moderne vient de l'héritage des époques passées et de la longue histoire des idées qui nous a été léguée. Selon Taylor, concilier l'appartenance à une communauté humaine d'un côté, et, de l'autre, la reconnaissance d'une diversité d'individus singuliers constitue un défi pour la construction de l'identité moderne. L'identité est une des thématiques récurrentes du système d'Enrique Diaz. (Voir sous-chapitre 2.1.2)

Felipe Rocha : « Ceci n'est pas une mouette, c'est un chou-fleur ». Bel Garcia affirme que le chou-fleur ne renvoie à rien d'autre qu'à lui-même. Il n'est pas signe d'autre chose. Elle signale la difficulté des acteurs à trouver une représentation symbolique pour la mort de la mouette, qui est en soi une représentation symbolique. L'affirmation de Bel Garcia déclenche une série d'actions physiques en vue de représenter la mouette : Felipe Rocha se jette à terre avec des mouvements désarticulés et demande si c'est bien une mouette, Emilio enlace un tapis et crie comme une mouette, Gilberto Gawronski jette des objets en l'air et renverse du café par terre, Felipe Rocha se colle des extraits du texte de *La Mouette* sur les bras et commence à imiter le vol d'une mouette. Les acteurs improvisent en vue de jouer cette scène, mais ils ressemblent au personnage de Treplev en quête de nouvelles formes de représentation au théâtre. Ces tentatives simultanées de représenter *La Mouette* échouent les unes après les autres. Chaque représentation de mouette finit par un échec, laissant des restes de matériaux sur scène et des 'ruines' de systèmes de représentation. Le sol blanc est recouvert d'objets, de poudre de café, de feuilles de papier.



Les traces des diverses tentatives de représenter une mouette sur scène. Photo prise de l'internet

Suite au chaos qu'est devenue la scène de représentation de la mouette, dans un mouvement en boucle de rétroaction négative, les actrices 'balayent' les vestiges de ce chaos précédent et réorganisent le spectacle. Un nouveau cycle commence.



Balayage des ruines de la scène précédente pour construire une nouvelle scène. (PV)

Pendant que les actrices balayent le sol, elles font des commentaires sur Trigorine et Nina. Elles parlent entre elles et avec le public. Elles donnent leur opinion sur les personnages, une opinion basée sur leur expérience personnelle. Mariana Lima dit, par exemple, que Nina serait capable de tout faire et de se sacrifier pour être une grande actrice. Elle cite une série de choses que Nina serait capable de faire et qui coïncident avec son expérience personnelle²⁸⁴. La fiction est interrompue pour laisser place au partage de commentaires personnels avec le public.

L'action de balayer le sol est une action concrète des actrices. Elles dessinent un lac aux contours noirs avec les scories de la scène qui vient de se terminer. Elles 'balaient' le passé de la scène, comme le fait le temps avec nos souvenirs et nos rêves, pour permettre de construire de nouvelles scènes. Le public vit également le temps présent du nettoyage, avec la mémoire du passé qui est en train d'être balayée et l'attente d'une future fiction qui va venir. Entre une construction fictive et une autre, les acteurs et le public sont dans le présent de la scène.



Scène d'exposition de divers processus de création autour du personnage de Nina

²⁸⁴ Pour celui qui connaît la trajectoire de l'actrice il est possible de faire le lien entre les événements racontés et certaines coïncidences avec les expériences personnelles dans la vie de l'actrice.

Ensuite, l'actrice Mariana Lima, qui avait auparavant interprété le personnage de Nina courant autour du lac en criant « Je rêve, je rêve », s'assoit dans le cercle et commence à regarder, dans le vide, un 'film imaginaire'²⁸⁵ qu'elle a inventé comme étant les rêves de Nina. Le système d'Enrique Diaz dialogue encore une fois avec celui de Stanislavski²⁸⁶.

Nous devons disposer tout d'abord d'un enchaînement de circonstances proposées, dans lesquelles se déroulera notre travail. Deuxièmement, il nous faut une ligne continue de visions intérieures liées à ces circonstances, afin qu'elles nous apparaissent de façon vivante [...] De cette suite de moments va naître une continuité d'images, à la façon d'un film. Tant que nous jouerons d'une manière créatrice, ce film se déroulera et sera projeté sur l'écran de nos visions intérieures rendant vivantes les circonstances au milieu desquelles nous évoluons. (STANISLAVSKI, 2015, p.86)

Mariana Lima est en train de créer la vie intérieure de Nina. Elle raconte au public les rêves de cette dernière, d'abord à la troisième personne puis elle devient Nina de façon réaliste. Pendant que Mariana Lima interprète Nina en train de rêver, Emilio de Melo est à la fois sur la scène et sur l'écran en train d'inventer le texte que Nina énonce. Sur l'écran, Emilio de Mello est en train d'écrire et nous ne pouvons pas distinguer s'il est Trigorine, Tchekhov ou l'acteur Emilio, occupé à répéter cette scène. A ce moment-là aucun acteur ne présente un lien quelconque avec les images projetées. Elles fonctionnent à la fois comme des images documentaires de répétitions et comme des images de l'intimité de Trigorine en train d'écrire cette scène. Des couches de fiction s'imbriquent, en provoquant une surcharge chaotique de registres qui invitent le public à choisir son point de vue pour interagir avec la scène.

²⁸⁵ Le film imaginaire que l'acteur invente pour la vie intérieure du personnage. Le sous-texte et la pensée du personnage, ses rêves et ses aspirations. Voir Stanislavski (2015, p.86).

²⁸⁶ Enrique Diaz cite et établit un jeu critique avec le système de Stanislavski, mais ses brouillons sont remplis d'indications qui vont à l'encontre de ce système, comme « je ne veux pas voir ce qui est dedans toi, mais ce qui est entre vous ». « Soyez moins psychologiques, concentrez-vous sur les actions du présent ». L'actrice Mariana Lima disait « Pensez au jeu avec les ombres, les lumières, les déplacements. Pensez à un art plastique, à la danse ». Les artistes utilisent le système de Stanislavski comme un matériau esthétique pour leurs jeux, tout comme le texte de Tchekhov, ou les études de Vassiliev. Voir annexe II.

NINA - Je rêve, je rêve

EMILIO-TRIGORINE – La mouette rêve. Elle rêve du train qui l’emmènera à Moscou. (TS)²⁸⁷

Pendant qu’Emilio-Trigorine raconte les pensées de Nina, celle-ci est par terre en train de rêver sans qu’on puisse distinguer ses mots de ceux d’Emilio. Les voix s’imbriquent légèrement. Suite à cette superposition de voix, c’est la voix de Nina qui occupe la première place.

NINA – je vais prendre rendez-vous avec lui. J’apporterai un cadeau, un bijou, un médaillon avec d’un côté, son nom gravé, et de l’autre, le titre d’un de ses livres *Jours et nuits*. Il saura que j’ai lu ses livres, que je m’intéresse à lui.

EMILIO-TRIGORINE – Page 121...ligne 11 et 12

NINA – Si un jour tu as besoin de ma vie, viens et prends-la. (TS)

Peu de temps après, deux comédiens s’assoient devant Nina et commencent à la critiquer. Bel Gracia et Felipe Rocha la critiquent en leur nom propre, sans jouer d’autre rôle que le leur en tant qu’acteur. Ils parlent au public de l’ambition de Nina:

ACTRICE – Oh lá lá! Quelle détermination!

ACTEUR – Super!

ACTRICE - Elle est rusée, malicieuse, sophistiquée, elle s’exprime avec ses paroles à lui. Une garce!

ACTEUR - Pourquoi ?

ACTRICE - Elle drague l’ami de sa belle-mère ! (TS)

Cette scène est une constellation complexe de temps et d’espaces hétéroclites. Elle présente des imbrications entre l’opinion personnelle de l’acteur exprimée au public, l’opinion que les autres personnages peuvent avoir de Nina après avoir entendu ses pensées et la mise en scène des questions qui sont survenues pendant le processus de création de cette scène.

²⁸⁷ Texte du spectacle (TS)

Un autre exemple d'exposition du discours des acteurs est la scène dans laquelle Arkadina vient de se moquer de la pièce de Treplev. Enrique Diaz parle avec humour au public et à l'actrice Malu Galli, qui est en train de jouer le rôle d'Arkadina :

Tu aurais dû sourire moins. Quand les mères regardent les pièces de leurs enfants à l'école, elles sont émues, mais toi, tu t'en moques : ha ha ha mon fils est une merde ! Après un jeune tue sa mère avec un marteau et on se demande pourquoi on crée des ONGs, on parle de jeunes en situation de risque (TS)

Suite à ce discours d'Enrique Diaz, l'actrice Malu Galli s'énerve, prend le texte de *La Mouette* dans ses mains et parle aux autres acteurs et au public avec ironie :

Quelqu'un a-t-il vraiment étudié ce texte? Quelqu'un a-t-il lu ce texte? Parce que, dans le texte, il est écrit qu'elle rigole de la pièce. Alors que doit faire l'actrice? Pleurer? Enlever sa robe, faire un pas de danse contemporaine, une chose très folle? Vous voulez m'apprendre à faire du théâtre? Et mon expérience²⁸⁸ ne compte pour rien? Quelqu'un veut jouer à ma place? (TS)

Les deux discours s'emboîtent l'un dans l'autre²⁸⁹ : celui du personnage inscrit dans la fiction et celui de l'acteur sur la scène. L'acteur devient personnage de lui-même et son discours détruit la linéarité du récit de Tchekhov, d'autant plus que l'autofiction de l'acteur ne suit pas le cours du processus fictionnel qui l'englobe. Le spectateur est confronté à une couche de signification de plus que celle engendrée par la complexité d'un jeu qui se situe déjà entre négation du personnage et déni de ne pas l'être (défini par Schechner (1985, p.123) comme étant le "not-not me"²⁹⁰). Dans le cas de cette

²⁸⁸ Walter Benjamin (2011) signale la disparition de l'expérience qui était transmise des anciens aux plus jeunes sous forme de proverbes et d'histoires. Il se demande si l'on trouve encore des gens capables de raconter une histoire. Selon lui, depuis la première guerre mondiale, l'expérience a perdu de sa valeur et notre expérience ne peut plus être transmise. Les hommes sont plongés dans une pauvreté de l'expérience. Cette dernière nous amène à recommencer depuis le début, à reprendre à zéro, à nous débrouiller avec peu, à construire avec presque rien. Benjamin livre une réflexion sur notre attitude ambiguë vis-à-vis du passé.

²⁸⁹ Il faut signaler que ces processus ne sont pas propres à la mise en scène d'Enrique Diaz, mais sont utilisés par des collectifs comme le Wooster Group et tg STAN. C'est leur combinaison avec l'ensemble des processus de la mise en scène d'Enrique Diaz qui produit la singularité de la complexité de son système théâtral.

²⁹⁰ Richard Schechner (1985, p. 123), signale que la performance de l'acteur répond à une double négation: " he performs in the field between a negative and a double negative, a field of limitless

scène, cette couche supplémentaire rajoutée par Enrique Diaz place l'acteur à la fois dans la négation d'être lui-même et le déni de ne pas l'être. Le regard du public interroge sous le personnage la présence de l'acteur, son art de la dissimulation, mais, dans cette scène, il est aussi invité à chercher sous le masque de l'acteur lui-même la présence de l'identité même de l'acteur. Le regard du public se trouve ainsi confronté à des êtres liminaires²⁹¹, à des jeux entre identités, qui engendrent une impression de chaos et d'imprévisibilité. Le spectateur doit faire appel à la mémoire personnelle qu'il a du texte de Tchekhov et des scènes antérieures du spectacle pour mieux interagir avec celui-ci et pouvoir sortir du chaos par des stratégies perceptives nouvelles.

Quant aux technologies audiovisuelles utilisées par Enrique Diaz, elles permettent elles aussi de juxtaposer différents registres du jeu des acteurs et divers régimes de fiction. Les images projetées sur scène ont été captées pendant les processus de création du spectacle ou sont des images des spectacles précédents. Selon les couplages entre l'acteur sur scène, le jeu avec le personnage et l'image projetée, différentes dynamiques complexes engendrent, dans les spectacles de Diaz, une intermittence de la fiction.



L'acteur se présente sur scène comme celui qui opère diverses stratégies de jeu, naviguant entre présence réelle, présence médiatisée et personnage fictif. (PV)

Le dispositif technologique utilisé par Enrique Diaz est simple. Il se caractérise par la projection d'images numériques sur un grand écran blanc en fond de scène. Les premières images projetées sur la scène *Seagull-play/La Mouette* sont les images réelles

potential, free as it is from both the person (not) and the person impersonated (not not). All effective performances share this “not-not not” quality: Olivier is not Hamlet, but also he is not not Hamlet: his performance is between a denial of being another (= I am me) and a denial of not being another (= I am Hamlet)”.

²⁹¹ Cette scène fait écho à la pensée de Schechner (1985, p. 123) “Performer training focuses its techniques not on making one person into another but on permitting the performer to act in between identities; in this sense performing is a paradigm of liminality”.

des improvisations qui deviennent aussi les images de la pièce de Treplev. Tel Narcisse amoureux de son image reflétée dans le lac, Enrique Diaz quitte la scène et s'assoit auprès du public pour regarder les images projetées sur l'écran-lac. Il se produit alors une rupture de la fiction puisque Enrique Diaz parle en son nom propre au public. Il regarde sa scène et raconte le processus de construction de celle-ci, comme si à travers le langage il pouvait toucher l'objet aimé, comme dirait Roland Barthes (1977). Enrique Diaz explique les images, parle des difficultés rencontrées et justifie les prises de décision. Par le biais du discours, il partage avec le public le passé du processus de création : « Cette scène a été enregistrée d'abord avec un casque d'astronaute acheté dans une rue de Moscou. On l'a acheté quand on a joué notre spectacle *Répétition.Hamlet* ». Mais au fur et à mesure qu'il parle, sa narration se mélange aux discours du personnage de Treplev. Le spectateur perçoit une surcharge d'informations ainsi qu'une superposition de discours narratifs portant sur les images projetées. C'est un moment particulier où le spectateur peut percevoir la surcharge de registres fictionnels portés par l'acteur qui apparaît, plus que jamais ici, comme l'entité floue du système d'Enrique Diaz.

- L'entité Nina-Bel-images : le corps de l'actrice Bel Gracia est nu et statique sur scène pendant qu'elle parle au microphone d'une voix artificielle et monotone dotée d'une froideur presque robotique. Elle n'établit aucune relation avec l'écran et les images projetées. Au fond, apparaissent les images qui la montrent improvisant la scène. Le temps présent de la performance se superpose à un temps passé, car la performance renvoie à la scène de fiction créée par Treplev. Il est ainsi possible d'observer le temps du documentaire, celui des images réelles qui ont été filmées pendant la création de la performance et le temps de la projection des images sur scène qui est le présent de la fiction.

- L'entité acteurs-public : Les autres acteurs jouent les personnages de fiction de Tchekhov qui deviennent le public de la pièce de Treplev mais qui sont également le public du spectacle d'Enrique Diaz. Ils se voient également dans les images projetées de l'improvisation de cette scène comme s'ils étaient des personnages de la fiction de Treplev. Ce sont aussi des acteurs d'Enrique Diaz, en train de jouer la fiction de la pièce de Treplev.

- L'entité Enrique Diaz-metteur-en-scène-public : le jeu de Diaz s'avère plus complexe. D'une certaine façon, on peut dire qu'il sort de la fiction et parle en tant que

metteur en scène du spectacle qui est en train d'être présenté. Il montre les images, les décrit et les explique. Il parle au public de la difficulté de construire cette scène, et précise ensuite l'endroit des répétitions, explique les *compositions* qui ont été créées au cours des répétitions pour représenter cette scène et mentionne pourquoi elles n'ont pas été choisies. Il parle en même temps que l'actrice, dans une juxtaposition de voix, de textes et d'images. Peu à peu, il commence à être contaminé par les images et par ses narrations et au fur et à mesure que son discours devient plus enthousiaste et engagé, il s'approche du personnage du metteur en scène fictif qu'est Treplev. La confusion des voix devient de plus en plus forte, la musique devient elle aussi très forte et un mini hélicoptère fait irruption sur scène. L'hélicoptère-jouet menace de tomber sur l'actrice ou sur les personnages qui sont sur scène et qui réagissent comme s'ils avaient peur. L'actrice commence à tourner en rond, tente d'attraper l'hélicoptère. Enrique Diaz revient sur scène ; tout le monde crie en même temps très fort, le son de la musique augmente²⁹² et la scène se transforme en chaos, mais un chaos construit. En même temps, les deux fictions sont détruites. D'un seul coup le personnage de Treplev, joué par Felipe Rocha, détruit sa pièce, se dispute avec tout le monde et part. Les acteurs demeurent un bon moment silencieux et regardent le public. La mise en scène d'Enrique Diaz est interrompue. L'actrice Malu Galli demande aux acteurs « comment continuer après ce désastre aérien ? » Après quelques commentaires personnels des acteurs, la fiction reprend et Malu Galli devient Arkadina²⁹³.

Un autre exemple d'imbrication de différents registres de temporalité dans la scène de *Seagull-Play/La Mouette* est celui du moment où le personnage d'Arkadina parle du passé avec son fils Treplev. Le personnage fait le récit du passé selon son point de vue. Treplev raconte le même passé selon le point de vue d'un enfant négligé par une mère qui ne s'occupe que de sa carrière d'actrice. L'actrice Mariana-Arkadina regarde les images projetées au fond de la scène et parle du passé en évoquant son propre passé et ses travaux anciens. Les images du passé d'Arkadina qui sont projetées sur l'écran et commentées par elle, deviennent un mélange entre le passé du personnage et celui de la comédienne Mariana Lima. Il s'agit des images des anciennes répétitions et anciens spectacles de l'actrice, projetées sur l'écran. Pendant que l'acteur Gilberto Gawronski

²⁹² Comme cela a déjà été dit, la musique apparaît plutôt dans les moments d'emboîtement fictionnel, pour souligner qu'une fiction est en train d'être construite par les personnages de Tchekhov.

²⁹³ Pour mettre en scène l'échec de la pièce de Treplev, Enrique Diaz produit l'échec de sa proposition de mise en scène. Les artistes jouent leurs disputes, leurs discussions et leurs questionnements. L'échec de la fiction culmine avec l'apparition surprenante de l'hélicoptère. Il détruit les derniers vestiges de la fiction pour instaurer une pure performance ludique.

parle directement au public comme s'il était Treplev, en utilisant un jeu naturaliste²⁹⁴, l'actrice Mariana Lima tourne le dos au public et regarde ses propres images. Alternent alors le discours du personnage Arkadina et ses observations personnelles sur sa propre image « regarde comme j'étais jeune à l'époque, regarde mes joues ! »²⁹⁵.



Mariana Lima regarde sur le grand écran une scène d'un spectacle antérieur, *Paixão segundo GH*, mis en scène par Enrique Diaz, dans lequel elle joue. A travers le personnage d'Arkadina, l'actrice Mariana Lima regarde son passé ainsi qu'Enrique Diaz.

Encore une fois, les images du passé projetées comportent différentes couches fictionnelles. Ce sont les images réelles du passé de Mariana Lima, ses pièces et films connus du public, et les images fictives du passé d'Arkadina. Elle se regarde elle-même sur les grands écrans derrière Treplev et fait des commentaires dans lesquels se mêlent des fragments du texte de Tchekhov et des phases personnelles telles que : « Ce film a été très important dans ma carrière ». Les retours du passé à travers la mémoire des acteurs et des personnages, et par le biais de la projection d'images, requièrent du public qu'il opère des connexions entre les différentes temporalités de la scène. Se crée ainsi un système d'emboîtement, une mise en abyme ludique rendant compte de la profondeur et de la complexité des êtres.

Enrique Diaz crée des interactions complexes et dynamiques entre le réel et la fiction. Les couplages entre le présent des acteurs, les temporalités des personnages

²⁹⁴ Le jeu naturaliste transforme le jeu des comédiens et les invite à être entièrement le personnage. Les détails de leur jeu doivent être empruntés à l'observation directe de la vie.

²⁹⁵ L'actrice a fait ces observations personnelles pendant l'improvisation de la scène. En se regardant dans l'image d'un film dans lequel elle avait joué par le passé, elle s'est trouvée très jeune. L'observation faite au moment du processus de création est restée dans le spectacle et était à l'origine d'une rupture dans la fiction. Ces observations attirent l'attention du public sur le passage du temps et le décalage entre le temps de la fiction et celui de la scène.

fictifs et les images du passé se présentent comme des configurations dynamiques d'un kaléidoscope, comme des montages qui échouent sans cesse et se reconfigurent de diverses façons, dotant la scène d'une performativité constante. Il s'agit d'une mise en scène permanente du chaos.

L'impression de chaos dans les spectacles d'Enrique Diaz peut aussi être observée à partir de la fréquente surcharge d'objets physiques par terre, la superposition d'images du processus de création projetées et de différents types d'emboîtements métافictionnels. Le plateau évoque une 'maison baroque'²⁹⁶: au rez-de-chaussée on peut voir les plis de la matière, les forces plastiques et organiques. Par terre, sont visibles les traces de destruction chaotique d'éléments et d'objets utilisés dans le spectacle²⁹⁷. Sur scène, les couches de fiction se juxtaposent en forme de palimpseste. Dans cet excès de matériaux fictionnels et d'actions se produit une perte de hiérarchie d'un point de vue sur un autre, ce qui fait qu'un angle est tout aussi important qu'un autre. Du fait de l'absence d'un système organisateur central, le spectacle apparaît comme un jeu tourbillonnaire et un défi intellectuel adressé au public. Enrique Diaz propose une expérience temporelle devant l'excès d'informations spatiales et temporelles. La multiplication de couches fictionnelles et l'association d'informations invitent le public à interagir avec le spectacle et le laissent libre de choisir son point de vue.

Les images projetées sur scène rajoutent encore des couches fictives aux emboîtements métافictionnels du plateau. Ce sont des images des univers intérieurs et oniriques des personnages, de même que des images de répétitions, des images du passé, images diffuses qui troublent et cachent autant qu'elles montrent. Ces superpositions d'images scéniques de nature différente désorientent le regard du public. Au lieu de décomposer ces images pour les comprendre, le public doit choisir une forme de saisie systémique. En effet, selon Jacques Aumont (1990, p. 123), l'œil étant un outil de pointage, de focalisation, capable de fournir une seule information nette à la fois, la superposition d'images le contraint à une situation artificielle qui sollicite à contre-courant son appareil perceptif en lui proposant plusieurs stimuli. Cette superposition d'images invite le public à sortir d'une logique binaire pour comprendre l'assemblage

²⁹⁶ Voir Deleuze (1988, p. 41), « C'est l'étage d'en bas qui se charge de la façade, et qui s'allonge en se trouvant, qui s'incurve suivant les replis déterminés d'une matière lourde, constituant une pièce infinie de réception ou de réceptivité. C'est l'étage d'en haut qui se ferme, pur intérieur sans extérieur, intériorité close en apesanteur, tapissée de plis spontanés qui ne sont plus que ceux d'une âme ou d'un esprit».

²⁹⁷ Cela est vrai également des autres spectacles d'Enrique Diaz, notamment de *A bao A Qu* à *Répétitions.Hamlet*.

d'images qui ne s'additionnent pas, mais qui interagissent entre elles. Le public doit créer son propre modèle pour comprendre ce système d'images²⁹⁸.

La surcharge de nature fractale

Cette superposition d'images du processus de création, conservation de la mémoire de la scène, engendre une mise en abîme de l'acte créatif qui relève d'un emboîtement de nature fractale, puisque la valeur actuelle d'une série conserve la mémoire d'un grand nombre de valeurs précédentes²⁹⁹. Cette notion de persistance spatio-temporelle d'une structure peut se lire aussi en termes de comportements d'un système complexe. Nous observons, par exemple, que les projections des images des répétitions de la scène montrent la capacité de rétention de l'histoire de la scène. De même, elles montrent que les images du processus de création persistent dans le temps et l'espace de la fiction. Les images du passé du processus de création des artistes contribuent à déconstruire le présent de la fiction, mais la force performative du présent de la scène contribue à la reconstruction de la fiction suivante.

Plus précisément encore, si l'on considère le spectacle d'Enrique Diaz d'un point de vue systémique, il est possible de dire que les structures d'emboîtement relèvent d'un fonctionnement fractal tout comme la récurrence de divers types de jeux et de procédés métafictionnels³⁰⁰ et autoréflexifs³⁰¹. Même si Enrique Diaz ne fait pas référence aux objets fractals de Mandelbrot ni aux principes de l'art fractal³⁰², une forte similarité existe entre certains modes de fonctionnement du spectacle et les œuvres 'fractales', principalement à cause de la surcharge des matériaux et des structures d'emboîtement.

Le critique d'art Henry-François Debailleux (1997) signale la surcharge, la multiplication des éléments et l'impression de chaos par excès d'informations visuelles, qui sont les premières caractéristiques d'une œuvre fractale. Les structures

²⁹⁸ Un système compliqué peut être décomposable; on peut le simplifier pour découvrir son intelligibilité et l'expliquer. En revanche, selon Daniel Durand (1979, p. 60) un système considéré comme complexe est indécomposable et nous pouvons le connaître par les processus qui l'affectent ou qu'il enclenche et par ses comportements dans son environnement. A ce sujet, voir le sous-chapitre 1.2.

²⁹⁹ Au sujet des fractals, voir sous-chapitre 1.3.

³⁰⁰ Ce sujet a été abordé en 2.1.2. Tous les systèmes d'Enrique Diaz sont métafictionnels. Ils utilisent une grande diversité de jeux de métafictionnements

³⁰¹ Sujet abordé en 2.1.2. Ainsi, au sein de 'l'entité floue' vont s'imbriquer diverses stratégies de jeu théâtral devant le public : la présence réelle de l'acteur, la présence médiatisée par les images projetées et les divers jeux autour de la frontière de l'autofiction et du personnage fictif.

³⁰² Voir Susan Condé (2001).

géométriques fractales ont beaucoup inspiré les artistes³⁰³. En 1997, certains d'entre eux, inspirés par l'interrogation épistémologique du modèle mathématique de Mandelbrot, lancent le 'Manifeste fractaliste'³⁰⁴ pour exprimer les principes d'un 'Art fractal'³⁰⁵ résumé ici :

1- Ce collectif affirme avec ses œuvres le paradigme de la complexité chaotique-fractale. 2 - La problématique d'Art et Complexité est d'abord et avant tout une organisation visuelle. 3 - Notre activité fractaliste se manifeste à travers des univers où abondent les formes aléatoires et proliférantes. 4 - Nous abandonnons la rationalité euclidienne au profit de processus imprévus et non programmés. 5 - La vision labyrinthique et son parcours aléatoire se proposent de reconstruire l'imaginaire et d'ouvrir une perspective nouvelle. 6 - Dans la spirale ordre-désordre, l'œuvre est l'émergence éphémère d'une hybridation. 7 - L'activité fractaliste cristallise un champ où se matérialisent : réseaux, jeux d'échelles, prolifération, autosimilarité, hybridation, récursivité, structures dissipatives, « effet papillon », attracteurs étranges, infinitisation. 8 - Toutes nos œuvres sont maximalistes; c'est par l'excès d'informations que l'on accède au vertige fractal. 9 - Le paradigme de la complexité chaotique-fractale constitue la dynamique privilégiée de la recherche contemporaine, des pratiques et du savoir. 10 - Aujourd'hui, nous nous engageons dans un renouveau radical du modèle de la création.

Les artistes qui se définissent comme 'artistes fractalistes', lesquels ont commencé de manière délibérée à incorporer et à étendre les définitions formelles de la théorie fractale, dans leurs pratiques artistiques. Ils s'interrogent sur les liens complexes entretenus par l'homme de la société de l'information avec les lois dynamiques et chaotiques qui régissent la nature. Ils s'inspirent des domaines d'études sur le chaos, la

³⁰³ Selon Chirollet (2005, p.10-13), le courant artistique fractaliste débuta en 1980, mais ses racines intellectuelles sont en fait bien antérieures, puisqu'il regroupe la multiplicité de créations extrêmement variées d'artistes de différentes nationalités qui ont fondé leur activité créatrice sur la référence à la théorie physico-mathématique de la complexité. Léonard de Vinci avait déjà saisi par l'intuition ces structures fractales avant qu'elles ne soient nommées. Il cherchait déjà des lois mathématiques dans les manifestations de la nature, créant des études et équations qui peuvent être liées aujourd'hui à la géométrie fractale. Ses douze carnets datent de 1487 à 1508 environ et peuvent être consultables librement au Cyber-Louvre du Musée du Louvre et, sur autorisation, à la Bibliothèque de l'Institut.

³⁰⁴ Le manifeste fractaliste, publié sur le site d'art NART (<http://www.nart.com>) en octobre 1997 fut également publié dans la revue *Art Press*, n. 229 (Paris), en novembre 1997. Il fut cosigné par les membres du groupe fractaliste de l'époque et accompagné d'un texte d'Henri-François Debailleux, critique d'art à *Libération* et commissaire d'expositions fractalistes. Onze artistes ont signé ce manifeste : Edward Berko, Miguel Chevalier, Pascal Dombis, Carlos Ginzburg, Cesar Henao, Jim Long, Steven Marc, Jean-Claude Meynard, Joseph Nechvatal, Yvan Rebyj, Pierre Zarcate, Christine Buci-Glucksmann, Susan Condé et Debailleux lui-même. La revue *Art Press* 144, 1990 consacre pour la première fois un dossier à l'art 'fractal', alors qu'il n'avait pas encore pris le nom d'art fractaliste.

³⁰⁵ Pour avoir accès à l'intégralité du manifeste fractaliste, voir (<http://www.nart.com>)

complexité et la géométrie fractale, pour élaborer leurs propositions telles que l'abandon de la rationalité euclidienne, l'utilisation de formes en spirales d'ordre-désordre, les jeux d'échelles, la récursivité et l'excès d'informations. Nous retrouvons ces procédés dans les spectacles d'Enrique Diaz, comme l'idée de reproduire l'acte de création avec ses ratages, ses ratrapages, ses redondances, répétitions, destructions et recommencements. Selon Chirollet, (2005, p. 13-22), les œuvres fractalistes symbolisent la métamorphose, la différenciation mais aussi une recherche d'identité et d'unité à travers la différence. Selon lui, l'esthétique fractaliste apparaît comme un chemin alternatif à l'ordre rationnel cohésif qui ne prend pas en compte les processus chaotiques, le hasard et l'imprévisible. Une pratique artistique fractaliste suppose une prise en compte relativiste de la notion de point de vue et de celle d'échelle de grandeur (spatiale ou temporelle). Pour parler des artistes fractalistes, le critique d'art Klaus Ottmann (1987) ³⁰⁶ affirmait que l'art fractal n'est ni un style artistique ni même un mouvement, mais « une activité de simulation du hasard et du sens, reflétant l'expérience de fractalisation de l'homme et de la société à l'ère de la cyberculture ». Il soulignait l'intérêt des artistes pour le paradigme scientifique du fractal, mais aussi l'interaction novatrice des concepts et méthodes propres aux sciences de la complexité avec le champ de l'expression artistique contemporaine.

Les spectacles d'Enrique Diaz, malgré la fluctuation de leur esthétique dans le temps, semblent bien présenter une nature fractale et réursive. Cette récursivité trouve son expression sur scène par des structures d'hypermédia inspirées des réseaux informatiques « dans une articulation hypertextuelle comme celle de l'Internet » (MIGUEZ, 2006, p.145). Tel un palimpseste, chaque couche de l'écriture scénique s'ajoute aux traces d'une écriture antérieure qui a été effacée. La perception de ces phénomènes constants d'apparitions-disparitions, la tentative de suivre ces formes mouvantes pour les dévoiler nécessitent du temps. Le spectateur a besoin de temps pour entrer dans le jeu et pour jongler avec les différents éléments du spectacle. Plus qu'une attention diffuse, il s'agit pour lui d'être attentif aux détails, de détecter des traces, les traces du temps. Le temps est d'ailleurs au cœur même de l'œuvre.

L'usage des structures fractales dans les mises en scène d'Enrique Diaz, même de manière inconsciente, apporte des perspectives nouvelles sur la réalité. « Avec ces

³⁰⁶ 'The Spectacle of Chaos', article novateur paru dans la revue *Flash art International*, Chirollet (1987), parle du développement de la fractalité et du chaos inhérent aux œuvres de certains artistes contemporains des années 80.

jeux de langage, nos jeux de fiction, ont fait une investigation de la réalité [...]»³⁰⁷ fait-il observer. Son art laisse voir que les personnages et les choses sont flous, qu'ils ne s'achèvent pas aux contours qu'ils présentent. Par cette indistinction ontologique des éléments, la scène d'Enrique Diaz suggère qu'il y a de l'ordre dans l'irrationnel et dans le chaotique :

Nous avons essayé de choisir dans l'importante quantité de matériaux rassemblés pendant le processus, afin de présenter quelque chose qui soit à la fois chaotique et divers, tout en permettant au public d'établir des connexions entre ces différents éléments. Parfois, cela ressemble peut-être plus à une œuvre d'art visuel – que l'on ne sait pas exactement comment appréhender – mais qui demande au public d'opérer des connexions. Je considère vraiment la pièce comme un tout – même si certains peuvent n'y voir qu'un collage. La tentative de traiter de la diversité des matériaux comporte des risques, mais j'ai l'impression que cela permet de changer la manière de voir les choses³⁰⁸. (DIAZ, 2010)

L'infinie variété de formes dans la scène d'Enrique Diaz, désoriente le regard du spectateur et exige de la part de celui-ci des prises de position. Chaque élément peut avoir son propre cheminement, chaque spectateur, sa vision du spectacle. La pratique de l'artiste engendre des points de vue différents sur le texte, sur les personnages, sur la scène et sur la réalité des spectateurs. En brouillant les frontières entre la réalité du spectateur et la fiction, les constructions fractales d'Enrique Diaz mettent en évidence les constructions fictionnelles de la réalité et soulignent la vitalité des constructions imaginaires individuelles et sociales.

Tout comme l'actrice Mariana Lima au début du spectacle, nous avançons également dans le temps pour raconter la fin de la pièce : Mariana Lima joue le personnage de Nina. Cette dernière visite son passé pour retrouver ses forces et se reconstruire. Nina revient près du lac de sa jeunesse et avant de partir, quitte définitivement Treplev. Elle ouvre les bras et redit le texte de Treplev, texte qu'elle avait joué durant sa jeunesse, le cœur emplí de l'attente d'un avenir brillant : « l'âme

³⁰⁷ Diaz, Enrique. Entrevue menée par Marcilene L. de Moura. Skype, 04-11-2014.

³⁰⁸ Diaz, Enrique. Entrevue de Gilles Amalvi, Festival d'Automne à Paris – 39e édition, 2010. <http://www.festival-automne.com/uploads/Publish/evenement/1418/BibleDiazBD.pdf>

du monde c'est moi ! En moi habitent l'âme de César, de Shakespeare, de Tchekhov ». En prononçant cela, Nina quitte le lac, Mariana Lima sort de scène et quitte Nina. Elle enlève l'habit de Nina et s'assoit à côté des autres acteurs. Ils sont devant le public et regardent la scène d'Emilio de Melo jouant la mort de Treplev. Celui-ci pointe un sèche-cheveux en direction de sa tête, puis sur une tomate et quitte la scène. Au lieu de jouer le suicide, il se désiste et laisse une image symbolique pour l'évoquer.



L'image du possible suicide de Treplev

La fin du spectacle est similaire au début, mais avec quelques différences. Du temps a passé et a laissé ses vestiges sur le sol. Les acteurs sont assis comme au début du spectacle, mais cette fois-ci le sol est recouvert d'objets, de déchets et de vestiges des tentatives de constructions des fictions précédentes. Tout comme les spectateurs, les acteurs chuchotent informellement entre eux pendant que la lumière baisse. Le bruit d'une tempête se transforme en musique instrumentale très forte. Au centre de la scène, au milieu des traces et des restes des scènes précédentes, un sèche-cheveux est dirigé vers une tomate écrasée. On entend un coup de revolver. Black-out.

Validation des hypothèses sur la défuzzification :

Le spectacle *Seagull-Play/La Mouette* présente les traces de son processus de création et est ouvert aux interactions avec le public. C'est un spectacle très dynamique et instable, à la différence d'autres spectacles plus stables qui tendent à éliminer les matériaux inachevés, ébauches de la pensée ou expressions improvisées. Toutefois, l'irruption de l'imprévisibilité demeure mesurée, le chaos pouvant faire dévier le

système de son but et le détruire en tant que scène théâtrale³⁰⁹. Ces transgressions feraient éclater le cadre du jeu et déboucheraient sur la vie en représentant un danger pour le spectacle. Comme tout système flou³¹⁰, cette création d'Enrique Diaz vise à représenter et contrôler les données imprévisibles des systèmes complexes vivants, sans envisager une dérive totale du théâtre vers les événements de la vie. Malgré l'impression d'une présence d'éléments aléatoires sur scène et d'improvisations, le spectacle *Seagull-Play/La Mouette* est construit sur des règles bien précises qui permettent aux acteurs de s'auto-organiser, dans le cas d'une probabilité de chaos, pour reprendre et poursuivre la représentation. L'alternance entre la déconstruction de la fiction et sa reconstruction engendre une dynamique instable et une 'impression' de chaos. Nous pourrions dire qu'il s'agit d'une mise en scène des processus de création, d'une mise en scène du chaos. Ce mode de structuration de la scène crée un flux qui permet au spectateur de dériver³¹¹ tout en gardant assez de traces pour revenir au récit de façon différée. Le spectacle propose ainsi un jeu instable entre réalité, fiction et identité.

La mise en scène d'Enrique Diaz a déconstruit le texte en le détachant de son contexte historique pour le transformer en objet de jeux relationnels avec le public. Chaque tentative de création d'une scène a été caractérisée par une accumulation fractale de couches de différentes formes de fiction. Enrique Diaz s'approprie le texte de *La Mouette* pour parler de lui-même et des questions qui le mobilisent. Les artistes se posent la question de la façon de représenter le texte *La Mouette* et invitent le spectateur à se demander 'comment interagir' avec cette mise en scène. Le spectateur peut reconnaître des fragments du texte, mais sa vision est fragmentaire et parcellaire. Il perçoit les mécanismes de la mise en scène et cela engendre une distance critique. Il doit chercher son mode d'emploi pour interagir avec le spectacle, en l'absence d'une mise en scène imposante et directive. Malgré les propositions issues de l'intimité des artistes et de leurs affects personnels, celles-ci dialoguent avec le texte et tissent avec le public un univers symbolique collectif.

Les acteurs font alterner l'affirmation de jeux ludiques et de la théâtralité, et l'exécution d'actions physiques concrètes, comme la manipulation des objets, en

³⁰⁹ Voir Féral (2011, p. 95-96).

³¹⁰ Un système numérique expert, un système flou, vise à prévoir et contrôler les données imprévisibles des systèmes complexes vivants.

³¹¹ Selon Daniel Sibony (1997), le rapport entre jeu et réalité, consiste dans le fait que le jeu est une dérive, une dérivation de la réalité. Il est comme un "flux qui passe pour de la réalité - car même si c'est une illusion, elle a sa réalité; et au bord du flux, en marge, des tourbillons prennent la tangente et jouent à autre chose." (1997, p.17-26)

prenant en compte l'écoulement effectif du temps et l'occupation spatiale concrète du plateau. Ils font alterner l'immédiateté des actions, dans l'urgence de l'expérience avec des jeux théâtraux. Les artistes jonglent avec le texte, les objets, les images et les signes. La mise en scène d'Enrique Diaz, pour le texte *La Mouette*, attire davantage l'attention sur les différentes manières de mettre le texte en scène, sur les diverses possibilités de constructions des structures narratives que sur les événements de la narration eux-mêmes. Il s'agit d'une mise en scène de sa propre mise en scène.

Cette mise en scène, malgré son apparence désengagée et ironique, finit par déstabiliser les schémas de compréhension du réel en proposant un jeu réflexif de superposition de points de vues. L'excès et la diversité des procédés artistiques mettent en évidence aussi bien la théâtralité que la performativité. La mise en scène d'Enrique Diaz met en évidence le moment présent et joue avec les différentes temporalités de la fiction. Le spectacle, comme les résultats de la défuzzification d'un système flou, donne l'impression d'être complexe comme les systèmes vivants, grâce à son processus de création flou (fuzzification et inférences) qui utilise une logique floue, comme le font les règles des divers jeux de concurrence et collaboration entre les acteurs³¹². *Seagull-Play/La Mouette* semble donc bien répondre aux fonctionnements en vigueur dans des comportements complexes, comme le sont les mouvements de chaos et d'auto-organisation appelant boucles rétroactives et surcharges fractales sur la scène. Cela valide notre hypothèse initiale qui rapproche le système théâtral d'Enrique Diaz des systèmes flous, ceux qui représentent les comportements des systèmes complexes de la nature.

³¹² Par exemple les jeux de la fuzzification, déjà cités au sous-chapitre 2.3.1, comme le *Grid*, les marches aléatoires et d'autres jeux d'improvisation qui permettent d'engendrer une dynamique complexe entre les acteurs. De plus, l'attention portée aux *Viewpoints* de temps et d'espace fait du spectacle un système plus ouvert aux interactions avec l'environnement et le public.

Conclusion

« C'est toujours la première scène »

Enrique Diaz³¹³

La complexité de la pratique artistique d'Enrique Diaz est à l'origine de la quête méthodologique que nous avons menée afin de rendre compte de façon adéquate d'une démarche dont les multiples ramifications ne pouvaient qu'échapper à une analyse esthétique simple et c'est ce souci de trouver les bons outils d'analyse qui nous a guidée. Nous les avons trouvés du côté de la systémique dont l'approche nous a paru particulièrement adaptée pour traduire à la fois la singularité et la complexité de cette démarche, d'autant plus que les problèmes de frontières, d'interdisciplinarité et d'interactions collectives sont au cœur de la démarche du metteur en scène.

La démarche d'Enrique Diaz a été analysée d'abord de façon globale. Ses influences et les phases de son parcours ont été traitées. Trois moments principaux ont été observés : une phase initiale de formation, appelée 'phase de croissance', durant laquelle Enrique Diaz a travaillé au sein de la *Companhia dos Atores*. Les processus de création y étaient très longs et chaotiques et ont débouché sur la production d'une grande quantité de matériaux esthétiques et des décisions collectives et très subjectives. Les spectacles de cette période ont recours à une virtuosité physique des acteurs, la récurrence de la métafiction, la projection d'images et de collages de textes. La 'phase de maturation' a suivi avec les travaux au sein du *Coletivo Improviso*. Cette période est marquée par l'appropriation de la technique *Viewpoints and Composition* et la Méthode Suzuki. L'usage de ces techniques a facilité la production de matériaux imprévisibles pendant les improvisations ainsi que les prises de décisions collectives. Cette phase se signale par une grande ouverture à différentes formes de communauté, divers voyages à l'extérieur et différents types de pratiques (théâtres documentaires, performances dans la rue, textes classiques). Les acteurs tiennent souvent un discours autobiographique sur le plateau. Pendant la troisième phase, appelée 'phase de décroissance', Enrique Diaz a quitté officiellement la *Companhia dos Atores*. Il travaille moins avec le *Coletivo*

³¹³ Programme du spectacle A Ba A Qu.

Improviso et se consacre entièrement à la dramaturgie de Daniel MacIvor. Ses spectacles sont des systèmes plus stables et ils sont moins performatifs. Ils s'inscrivent moins dans une théorie de la complexité.

La thématique essentielle qu'il nous a paru évident de souligner est la remise en question, dans les spectacles de Diaz, du processus de création artistique mettant en jeu les interactions de l'acteur avec les personnages, les discours autobiographiques et les images projetées sur la scène. Cela a validé l'hypothèse concernant la rétroactivité de son système théâtral qui accorde de l'importance à son processus de création proprement dit et le met en scène comme étant le résultat du processus.

Nous avons également proposé une modélisation dynamique du système de Diaz à partir d'une analogie faite entre sa démarche de metteur en scène et le fonctionnement d'un système informatique intelligent (système flou) afin d'obtenir des points de vue différents sur les actions principales exécutées au cours de l'ensemble de son processus de création et des spectacles : réarrangement des matériaux esthétiques, décisions de mises en scène et modalités de présentation de certaines scènes au public.

Durant les improvisations (fuzzification) nous avons observé un fonctionnement en forme de boucles de rétroaction ago-antagonistes³¹⁴ responsables d'une alternance entre situations chaotiques et situations structurées. Ces boucles ago-antagonistes sont également responsables des cycles en spirale, avec de petites variations, qui caractérisent la démarche théâtrale d'Enrique Diaz.

L'étude de l'étape d'inférence a permis de connaître les formes de sélection des matériaux, leurs combinaisons et interrelations dans la mise en scène. Nous avons émis l'hypothèse de l'existence de différents types de décision, selon l'évolution des répétitions : les inférences provisoires, structurelles et discrètes.

Dans l'étude des spectacles (défuzzification), nous avons observé que ceux de la phase de maturation sont les plus complexes. Nous avons émis l'hypothèse que la complexité qui se dégage des spectacles de Diaz venait principalement de cycles continus de construction, déconstruction et reconstruction de la fiction, des emboîtements fictionnels sur scène et de l'impression de chaos qui en résulte. Les hypothèses globales de la modélisation dynamique ont été vérifiées au cours de l'analyse de la création du spectacle *Seagull Play /La Mouette*. Nous avons appelé cette vérification 'simulation' en référence à ce que serait l'étape de validation d'un système

³¹⁴ Les boucles ago-antagonistes: imprévisibilité (alternance entre boucles positives et boucles négatives).

flou, ce qui correspond aux tests pour valider un modèle ou machine (système informatique intelligent, prototype ou robots). Dans notre cas, il s'agit du test de nos hypothèses et de notre méthodologie d'étude.

Au cours de la simulation, pendant l'étude de la fuzzification, nous avons fait appel aux auteurs qui ont servi de référence théorique aux artistes au début de leur processus de création, tels que Georges Didi-Huberman, Walter Benjamin d'une part ainsi qu'aux maîtres qu'ont été Anatoli Vassiliev, Stanislavski, Suzuki et Bogart. Nous avons constaté que les jeux de la phase d'improvisation de *Seagull-Play/La Mouette* et les 'jeux de la vie', qui sont des systèmes informatiques capables d'engendrer des comportements complexes à cause de l'interaction de leurs éléments, présentent des caractéristiques similaires. Cette phase initiale du processus de création est très chaotique et laisse beaucoup de marge à l'émergence de matériaux inattendus et surprenants. Nous avons observé que la technique des *Viewpoints and Composition* fonctionne à la manière d'un jeu basé sur des coordonnées spatio-temporelles, de façon à ouvrir la scène à d'autres enjeux que ceux d'une causalité linéaire.

Il faut, cependant, un projet et des prises de décisions pour créer un spectacle qui présente une grande complexité, faute de quoi cette technique peut tout aussi bien servir à créer des spectacles stables et linéaires. Elle constitue un outil et non un élément déterminant dans la dynamique d'un spectacle. L'étude des inférences a permis de connaître les formes de sélection des matériaux, leurs combinaisons et interrelations en vue de leur mise en scène. L'hypothèse de l'existence de différents types de décisions, comme les inférences provisoires (les décisions collectives prises au cours de la création), les inférences structurelles (les décisions finales et les structurations faites par Enrique Diaz) et les inférences discrètes (les ajustements après le spectacle) a été validée.

Afin de faire l'analyse du spectacle *Seagull-Play/La Mouette*, nous avons pris en compte de nouveau les auteurs qui ont servi de référence théorique aux artistes. Nous avons également tenu compte des brouillons de mise en scène et des interviews avec les artistes en nous concentrant notamment sur les décisions des répétitions (analysées pendant l'étude des inférences). Cela a permis de vérifier la mise en scène du processus de création à travers l'inclusion de jeux d'improvisation sur scène, les commentaires personnels des acteurs sur eux-mêmes et sur la pièce ainsi qu'à travers la projection d'images des répétitions. Nous avons vérifié l'existence de boucles de rétroaction

(*feedback*) ago-antagonistes qui engendrent l'alternance entre les comportements chaotiques et leur auto-organisation. Nous avons constaté également la présence de surcharges de matériaux esthétiques sur scène, permettant de rapprocher le spectacle étudié d'un fonctionnement à valences fractales. Si nous considérons toute l'œuvre d'Enrique Diaz, notamment son mode de travail, nous observons que chaque nouveau spectacle semble concentrer toute l'histoire antérieure de son parcours et possède une structure similaire aux précédents. Cela évoque les structures fractales qui gardent longtemps la mémoire d'elle-même, tout en créant de nouvelles formes.

Comme tout système flou, le système théâtral d'Enrique Diaz prend l'apparence chaotique des systèmes complexes vivants, mais il est en fait très structuré et contrôlé. Il obéit à des règles qui visent à reproduire les comportements chaotiques et les surcharges fractales des systèmes vivants complexes. Cependant, il est, en même temps, suffisamment structuré pour ne pas dériver loin du cadre du théâtral vers des événements imprévisibles du réel. Les mises en scène d'Enrique Diaz sont bien performatives et la performativité qui les habite vise à produire un événement réel sur scène en révélant les mécanismes de fabrication de la réalité ainsi que de la fiction. Loin de chercher une adéquation parfaite des mises en scène étudiées avec les systèmes complexes vivants, la démarche théâtrale d'Enrique Diaz vise plutôt à mettre en lumière les 'mécanismes' et les 'modes de fonctionnement' des structures des systèmes complexes vivants. L'interaction collective des acteurs et la production de matériaux venus des actions performatives de l'improvisation, laissent des traces dans le spectacle. Celles-ci génèrent intimité et complicité entre les acteurs et augmentent l'attention qu'ils portent aux interactions entre eux et avec le public. Cela intensifie leur présence sur scène et donne plus d'ouverture au spectacle, en augmentant la complexité de celui-ci. Le public se voit dès lors face à un événement qui se situe à la frontière entre représentation et performance, stabilité et chaos ; c'est dire qu'il est confronté à un événement qui requiert des changements continus de modes de perception. Le spectacle s'ouvre à l'interaction directe avec le public et devient plus complexe.

Si l'objectif d'un système informatique flou est de reproduire les comportements d'un système complexe, avec un fonctionnement qui prévoit et contrôle ces comportements, un système théâtral flou, comme celui d'Enrique Diaz, part aussi d'une quête de complexité, bien qu'elle soit inconsciente, cherchant tout autant à maîtriser

cette complexité. Les comportements complexes qu'Enrique Diaz cherche à produire dans la fuzzification sont sélectionnés et contrôlés selon les inférences qu'utilisent des logiques floues. Il reste vérifier si, à leur manière, d'autres spectacles cherchent également à reproduire avec tant de similarités la complexité des systèmes vivants ; intègrent-ils également leurs processus de création dans la trame dramaturgique du spectacle ?

Le caractère transdisciplinaire des études systémiques et l'exercice créatif de la modélisation était en soi un défi à appliquer au théâtre, pourtant, il a permis d'utiliser un outil qui a su rendre compte de la dynamique d'un processus de création et montrer son utilisation dans le spectacle, en permettant une analyse de ses complexités.

La modélisation systémique, au cœur de notre démarche, est une action autoréflexive qui non seulement étudie le système complexe mais se pose aussi des questions sur la façon d'étudier ce système. Notre modélisation systémique est une proposition méthodologique visant à rendre compte spécifiquement de la démarche d'Enrique Diaz, inspirée par cette démarche même. De même que toute modélisation systémique, la démarche théâtrale d'Enrique Diaz se veut autoréflexive. Elle s'interroge sur l'acte créatif lui-même et s'observe en train de créer. Nous en sommes arrivés à la conclusion que l'analogie avec le système flou se justifie pleinement et autorise le recours à une modélisation permettant d'étudier les particularités de la dynamique du processus de création d'Enrique Diaz.

Le théâtre a beaucoup à gagner à emprunter à d'autres théories des approches qui en éclairent les processus de création et offrent de nouveaux outils pour aborder la nature éphémère et systémique de la représentation. La recherche théâtrale a emprunté pendant longtemps des modèles épistémologiques à la sémiologie, à la sociologie, à la philosophie, etc. Cela laissait quelque peu dans l'ombre la complexité chaotique même de la production théâtrale.

La modélisation systémique, proposée dans cette thèse constitue une autre voie de recherche possible. Elle est une re-création, une proposition d'un certain point de vue. Il en est d'autres possibles car tout système peut être modélisé de plusieurs façons selon les modélisateurs. Notre modélisation a permis une analyse du spectacle, selon les propositions initiales des artistes et en tenant compte de leurs moyens et techniques de production. Elle nous a permis de mettre en lumière les méthodes qu'Enrique Diaz utilise pour construire son art et d'entrer au cœur de sa pratique.

Bibliographie

- ABEL, Lionel. *Tragedy and Metatheatre: Essays on Dramatic Form*. New York: Holmes & Meier Pub, 2003.
- ABEL, Lionel. *Metateatro: uma nova visão da forma dramática*. Trad. Bárbara Heliadora. Apresentação Paulo Francis. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.
- ABEL, Lionel. *Metatheatre: A New View of Dramatic Form*. New York: Hill and Wang, 1963.
- ABIRACHED, Robert. *La crise du personnage dans le théâtre moderne*. Paris: Éditions Gallimard, 1994.
- ADAMI, Christoph. *Introduction to Artificial Life*. New-York: Springer-Verlag, 1998.
- ADDISON, Paul S. *Fractals and chaos: an illustrated course*. Bristol, UK: Institute of Physics Pub, 1997.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo*. In: *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Trad. Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- AGAMBEN, Giorgio. *Estância – A palavra e o fantasma na cultura Ocidental*. Trad. Selvino José Assmann. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.
- AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Trad. Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.
- AGAMBEN, Giorgio. *Tempo e história: crítica do instante e do contínuo*. In: *Infância e História: destruição da experiência e origem da história*. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: editora UFMG, 2005.
- AGAMBEN, Giorgio. *La communauté qui vient – théorie de la singularité quelconque*. Trad. Marilène Raiola. Paris: Éditions du Seuil, 1990.
- AHO, Alfred Vaino, HOPCROFT, John & ULLMAN, Jeffrey D. *Structures de données et algorithmes*. Trad. Jean-Michel Moreau. Paris: Inter Éd. 1987.
- AHO, Alfred Vaino & ULLMAN, Jeffrey David. *Foundations of computer science*. New York: Computer science press, cop.1992.
- AHO, Alfred Vaino & ULLMAN, Jeffrey David. *Concepts fondamentaux de l'informatique*. Trad. Xavier Cazin, Ivo Gouhant et Jean-Pierre le Narzul. Paris: Dunod, 1993.
- AHO, Alfred Vaino, HOPCROFT, John. & ULLMAN, Jeffrey David. *Data Structures and Algorithms*. Addison-Wesley. Reading, MA. 1983.
- AMAT, Jean-Louis & Gérard Yahiaoui. *Techniques avancées pour le traitement de l'information: réseaux de neurones, logique floue, algorithmes génétiques*. Toulouse : Cépaduès éd., 1995.
- ANDRADE, O. *O rei da vela*. São Paulo: Globo, 2003.
- ANDRADE, O. *Obras completas VIII, teatro: A morta; ato lírico em três quadros. O rei da vela; peça em três atos. O homem e o cavalo; espetáculo em nove quadros*. 3ª. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
- ARANTES, Priscila. Espaço urbano, investigação artística e a construção de novas territorialidades, in *Espaço e performance*. Medeiros, maria Beatriz de e Monteiro, mariana (org.). Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2007.
- ARDENNE, Paul. *Un art contextuel: création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. Paris: Flammarion, 2004.
- ARFUCH, Leonor. *O espaço biográfico – Dilemas da subjetividade contemporânea*. Trad. Paloma Vidal. Rio de Janeiro : Eduerj, 2010.
- ARISTÓTELES. *Física I e II*. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Arts Poetica, 1993.

- ARISTOTE. *La poétique*. Trad. Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot. Paris : Seuil, 1980.
- ARNOLD, Paul. *Le Théâtre japonais : Nô, kabuki, Shimpa, Shingeki*. Paris : L'Arche, 1957.
- ARTAUD, Antonin. Le théâtre et son Double. Théâtre de Séraphin, in *Œuvres complètes*, t. V, Paris : Gallimard, 1964.
- ASLAN, Odette. *L'Acteur au xx siècle : éthique et technique*. Vic-la-Gardiole : L'entretemps, 2005.
- ATLAN, Henri. *Le vivant post-génomique ou qu'est-ce que l'auto-organisation ?* Paris : O. Jacob, 2010.
- ATLAN, Henri. *L'organisation biologique et la théorie de l'information*. Paris : Éditions du Seuil, 2006.
- ATLAN, Henri. *Les étincelles de hasard*. Paris : Éd. du Seuil, 1999.
- ATLAN, Henri. *Entre le cristal et la fumée : essai sur l'organisation du vivant*. Paris : Éditions du Seuil, 1979.
- AUERBACH, Erich. *Mimesis: A representação da realidade na Literatura Ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- AUMONT. *O Cinema e a Encenação*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Papel munde, SMG, Lda, 2008.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. (cinema e pintura). Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1993.
- AUTANT-MATHIEU, Marie-Christine. *La ligne des actions physiques*. Répétitions et exercices de Stanislavski. Collection Les Voies de l'acteur. Montpellier: L'Entretemps, 2007.
- BACHELARD, Gaston. *A intuição do instante*. Trad. Antônio de Pádua Danesi. Campinas, SP: Versus Editora, 2007.
- BACHELARD, Gaston. *Le matérialisme rationnel*. Paris: Presses Universitaires de France, 1953.
- BACHELARD, Gaston. *L'eau et les rêves – Essai sur l'imagination de la matière*. Paris: Librairie José Corti, 1942.
- BACHELARD, Gaston. *L'intuition de l'instant – étude sur la Siloe de Gaston Roupnel*. Paris: Librairie Stock, Delamain et Boutelleau, 1932.
- BADIOU, Alain. *Le concept de modèle – Introduction à une épistémologie matérialiste des mathématiques*. Paris : Fayard, 2007.
- BADIOU, Alain. *L'être et l'événement*, Paris: Le seuil, 1988.
- BAILLON, Jacques. *Théâtre et Sciences – Le double fondateur*. Paris: L'Harmattan, 2002.
- BAK, Per. *Quand la nature s'organise: avalanches, tremblements de terre et autres cataclysmes*. Trad. Marcel Filoche. Paris: Le Seuil, 1988.
- BALPE, J.P. *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*. Paris: Eyrolles, 1990.
- BANU, Georges. Dirigé par. *Les répétitions – de Stanislavski à aujourd'hui*. Paris : Actes Sud : 2005.
- BANU, Georges. *Les voyages du comédien*. Pratique du théâtre. Paris : Éditions Gallimard, 2012.
- BANU, Georges. *Shakespeare : métaphores et pratiques du théâtre*. Avignon : Éditions Universitaires d'Avignon, 2010.

BANU, Georges. L'acteur entre personnage et performance – présences de l'acteur dans la représentation contemporaine. Textes réunis par Jean-Louis Besson. Université Catholique de Louvain, *Etudes théâtrales* 26/2003 – 2003.

BANU, Georges. *Les répétitions Un siècle de mise en scène. De Stanislavski à Bob Wilson*. Bruxelles, Alternatives théâtrales 52-53-54, 1997 et réédité chez Actes-Sud dans une version révisée (2005).

BANU, Georges. *Le théâtre ou l'instant habité*. Paris : L'Herne, 1993.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Editora Difel, 2013.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

BARTHES, Roland. *O grau zero da escrita*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2005.

BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Porto Alegre. L&PM, 1987.

BATESON, Gregory. *Vers une écologie de l'esprit*. Trad. Ferial Drosso, Laurencine Lot et Eugène Simion. Paris: Éd. De seuil, 1995.

BAUDELAIRE, Charles. *A invenção da modernidade (sobre arte, Literatura e Música)*. Trad. Pedro Tamen. Relógio D'água: Lisboa, 2006

BAUDELAIRE, Charles. *Filosofia da Imaginação Criadora*. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Rio de Janeiro: Relógio d'Água, 1991

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. *De la séduction*. Paris : Gallimard, 1988.

BAUDRILLARD, Jean. *Le système des objets*. Paris : Denoël-Gonthier, 1972.

BENJAMIN, Walter. *Sur Proust*. Trad. Robert Kahn. Caen : Nous, 2015.

BENJAMIN, Walter. *Images de pensée*. Trad. Jean-François Poirier et Jean Lacoste. Paris: C. Bourgois, DL 2011.

BENJAMIN, Walter. *Enfance : éloge de la poupée et autres essais*. Trad. Philippe Ivernel. Paris : Éd. Payot & Rivages, 2010.

BENJAMIN, Walter. *Œuvres et inédits : édition critique intégrale*. Trad. Werke und Nachlass. Paris: Fayard, 2009.

BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Trad. Maurice de Gandillac ; revue par Rainer Rochlitz ; dossier et notes réalisés par Lambert Dousson ; lecture d'image par Seloua Luste Boulbina. Paris: Gallimard, 2007

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I- Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. Editora Brasiliense: São Paulo, 2006.

BENJAMIN, Walter. *Paris, capitale du XIXe siècle*. Paris : Éd. Alia, 2003.

BENJAMIN, Walter. *Images de la pensée. Le caractère destructif*. Traduit de l'allemand par Jean-François Poirier et Jean Lacoste. Paris : Christian Bourgois éditeur, 1998.

BENJAMIN, Walter. *Paris, capitale du XIXe siècle: le livre des passages*. Trad. Jean Lacoste. Paris : Les éd. du Cerf, 1997.

BENJAMIN, Walter. A imagem em Proust. In: Walter Benjamin. *Obras Escolhidas I*. S. Paulo: Brasiliense, 1996.

BENJAMIN, Walter. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

BENJAMIN, Walter. *Origem do Drama Barroco Alemão*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire, un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*. Traduit de l'allemand et préfacé par Jean Lacoste d'après l'édition originale établie par Rolf Tiedmann. Editions Payot, 1979.

- BENJAMIN, Walter. *L'homme, le langage et la culture. Essais*. Traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac. Editions Denoel, 1971.
- BERGER, Peter et LUCKMANN, Thomas. *La construction sociale de la réalité*. Traduit de l'américain par Pierre Taminiaux. Paris: Librairie des Méridiens, Klincksieck, 1986.
- BERGSON, Henry. *O Riso*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2004.
- BERTALANFFY, Von L. *Théorie générale des systèmes*. Paris: Dunod, 1973.
- BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.
- BESSON, Jean-Louis, WIBO, Anne et PICKELS, Antoine (dir.). *L'acteur entre personnage et performance – présences de l'acteur dans la représentation contemporaine. Études théâtrales*, n.26. Louvain-la-Neuve/Belgique: Centre D'études Théâtrales, Université Catholique de Louvain, 2003.
- BIET, Christian et Christophe TRIAU. *Qu'est-ce que le théâtre?* Paris: Gallimard, 2006.
- BLACK, Max. *Models and metaphors, Studies in Language and Philosophy*. New York: Cornell University Press, 1968.
- BLACK, Max. *Critical Thinking: an Introduction to Logic and Scientific Method*. New York : Prentice-Hall, 1947.
- BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2005.
- BINER, Pierre. *O Living Theatre*. São Paulo: Forja, 1973.
- BOGART, Anne. *A preparação do diretor: sete ensaios sobre arte e teatro*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BOGART, Anne *And Then, You Act: Making Art in an Unpredictable World*. London: Routledge, 2007.
- BOGART, Anne & LANDAU, Tina. *The Viewpoints book: a practical guide to Viewpoints and composition*. New York: Theatre Communications Group, 2005.
- BOGART, Anne. *A Director Prepares: Seven Essays on Art and Theatre*. London: Routledge, 2001.
- BOGDAN, Lew. *Stanislavski*, coll. *Les Voies de l'acteur*. Montpellier: L'Entretemps, 1999.
- BONFITTO, Matteo. *O ator Compositor*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2002.
- BORNHEIM, Gerd. *Brecht: A estética do teatro*. Rio de Janeiro: Graal, 1992.
- BORGES, Jorge Luis. *Magias parciais del Quijote , Obras completas*. Buenos Aires: Éd. Carlos V. Frías, Emece Editores, 1974.
- BORILLO, Mario et GOULETTE, Jean-Pierre. (dir.) *Cognition et création: Explorations cognitives des processus de conception*. Belgique : Mardaga, 2002.
- BORRIAUD, Nicolas. *Postproduction: La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon : Presses du réel, 2004.
- BOUCHON-MEUNIER, Bernadette et MARSALA, Christophe. (dir.) *Logique Floue, principes aide à la décision*. Paris : Ed. Lavoisier, 2003.
- BÜRGER, Peter. *Teoria da Vanguarda*. Barcelona: Península, 1987.
- BRECHT, Bertolt. *L'Art du comédien*. Traduction de Jean Tailleur et Guy Delfel. Paris: L'ARCHE Éditeur, 1999.
- BUCK-MORSS, usan. *Dialética do Olhar: Walter Benjamin e o projeto das passagens*. Trad. Ana Luiza de Andrade. Belo Horizonte: Editora UFMG; Chapecó/SC: Editora Universitária Argos, 2002.
- BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria de. *Longe é um lugar que não existe*. Discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias. In: Moringa, Artes do

espetáculo. UFPB: Departamento de artes cênicas. Dossiê “Cena e tecnologia, vol.2 n. 1, 2011.(<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/9985/5465>).

BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria de. *Da cena ao texto: configurações da teatralidade*. In: *Da cena Contemporânea*. Publicação originada da VI reunião Científica da ABRACE, 2012.

BUTLER, Judith. *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Chyntia Kraus. Paris : La Découverte Poche / Sciences humaines et sociales n°237, 2006.

BUTLER, Judith. *Le récit de soi*. Traduit de l'anglais par Bruno Ambroise et Valérie Aucouturier. Presses Universitaires de France. Paris: Presses universitaires de France, 2007.

CALDEIRA, Solange Pimentel. *O lamento da imperatriz: a linguagem em trânsito e o espaço urbano em Pina Bausch*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Fapemig, 2009.

CANDIDO, Antônio. *A personagem de ficção*. São Paulo:Perspectiva,2007.

CAMPOS, Haroldo. *Une poétique de la radicalité: essai sur la poésie d'Oswald de Andrade/Haroldo de Campos*. Trad. Antoine Chareyre. Dijon: les presses du réel, 2010.

CAMPOS, Haroldo. *Metalinguagem & outras metas: ensaios de teoria e crítica literária*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

CAMPOS, Haroldo (org.) *Ideograma: lógica, poesia, linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1977.

CAMPOS, Haroldo, PIGNATARI, Décio, CAMPOS, Augusto. *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos, 1950-1960*. São Paulo: Duas cidades, 1975.

CAMPOS, Jorge Lucio de Campos. *Do Simbólico ao Virtual*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

CAPRA, Fritjof. *A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos*. São Paulo: Cultrix, 1996.

CARLSON, Marvin. *Performance: a critical introduction*. London: Routledge, 2006.

CARLSON, Marvin. *Theatre semiotics: signs of life*. Collection: Advances in semiotics. Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

CARLSSON, Christer, FEDRIZZI, Mario, FULLÉR, Robert. *Fuzzy logic in management*. London : Kluwer Academic Publishers, 2004.

CASTELLUCCI, Claudia e Romeo. *Les pèlerins de la matière – théorie et praxis du théâtre*. Ecrits de la Societas Raffaello Sanzio. Traduit de l'italien par Karin Espinosa. Besançon : Les Solitaires Intempestifs, 2001.

CATANI, Beatriz. *Acerca de lo real*. Buenos Aires: la Nación, 2003.

CHAITIN, Grégory J. *Hasard et complexité en mathématiques, la quête de Ω* . Paris: Flammarion, 2007.

CHAITIN, Grégory J. *Algorithmic information theory*. Cambridge: Crambridge university press, 1992.

CHAMBERLAND, Roger (1997). *L'expérience du chaos et la pragmatique du corps*. Dans Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos (dir.), *Théâtre, multidisciplinarité et multiculturalisme*. Québec : Nuit blanche, 1997.

CHIROLLET, Jean-Claude. *L'œil digital de l'art : les anachronismes numériques*. Paris : connaissances et savoirs, 2014.

CHIROLLET, Jean-Claude. *La question du détail et l'art fractal (à bâtons rompus avec Carlos Ginzburg)*. Paris : l'Harmattan, 2011.

CHIROLLET, Jean-Claude. *Art Fractaliste : la complexité du regard*. Paris; Budapest ; Kinshasa : l'Harmattan, 2005.

CHIROLLET, Jean-Claude. *Photo-archaïsme du XXe siècle*. Nice : Cy éd, 2001.

CHIROLLET, Jean-Claude. *Philosophie et société de l'information : pour une philosophie fractaliste*. Paris: Ellipses, 1999.

CODD, E. F. *Cellular Automata*, New York: New York Academic Press, 1968.

COHEN, Renato. *Work in Progress na Cena Contemporânea*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1998.

COLLARD, Philippe, VEREL, Sébastien. et CLERGUE, Manuel. *Systèmes complexes. Une introduction par la pratique*. Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes, 2013.

CONDÉ, Susan. *Fractalis: la complexité fractale dans l'art*. Trad. Frédérique Vilter et Charles Penwarden. Paris : la Différence, 1993

CONDÉ, Susan. *Fractalité dans l'art contemporain*. Trad. Charles Penwarden. Paris : la Différence, 2001.

CONRADO, Aldomar. (Trad.). *O Teatro de Meyerhold*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

CORDEIRO, Fabio. *O coral e o colaborativo no teatro brasileiro*. Rio de Janeiro: UNIRIO -Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2010. Tese de Doutorado em artes cênicas.

CORDEIRO, Fabio. *Processos criativos da Cia. dos Atores*. In: Anais / IV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas. Maria de Lourdes Rabetti (org.). Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

CORDEIRO, Fabio, DIAZ Enrique, OLINTO Marcelo (org.). *Na companhia dos atores : ensaios sobre os 18 anos da Cia dos Atores*. São Paulo : Aeroplano, 2006.

CORDEIRO, Fabio. *Processos criativos da Cia. dos Atores*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Teatro, UNI-RIO, 2004.

CORGE, Charles. *Machines de Turing et automates cellulaires: du trait gravé au très animé*. Paris : Ellipses, 2008.

CORVIN, Michel. *Philippe Minyana, ou la parole visible*. Paris : Éditions Théâtrales, 2000.

COSTA, Flávia Cesarino. *O Primeiro Cinema, espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

COUTINHO, Evaldo. *A Imagem Autônoma*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

COSTA LIMA, Luiz. *Mímesis: desafio ao pensamento*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2000.

COSTA LIMA, Luiz. *A Ficção e o Poema*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2012.

COSTA LIMA, Luiz. *O fingidor e o censor*. São Paulo: Forense Universitária, 1988.

COSTA LIMA, Luiz. *Mímesis e modernidade: formas das sombras*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CROZIER, Michel et FRIEDBERG, Erhard. *Les contraintes de l'action collective*. Paris : Éditions du Seuil, 1977.

DA COSTA, José. *Teatro Contemporâneo no Brasil : criações partilhadas e presença diferida*. Rio de Janeiro : 7letras, 2009.

DA COSTA, José. *Irrupções do real no teatro contemporâneo*. In *Revista Subtexto*. Belo Horizonte: Edições CMPT, 2009.

DA COSTA, José. *Teatro Brasileiro Contemporâneo: um estudo da escritura cênico-dramatúrgica atual*. Tese de Doutorado em literatura comparada. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), 2003.

DÄLLENBACH, Lucien. *Mosaïques: un objet esthétique à rebondissements*. Paris : Éd. du Seuil, 2001.

- DÄLLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. In: *Intertextualidade*. Trad. de Clara Crabbé Rocha. Coimbra: Almedina, 1979.
- DÄLLENBACH, Lucien. *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abîme*. Broché – 1 Paris: Seuil, 1977.
- DAHAN DALMEDICO, Amy, Jean-Luc CHABERT et Karine CHEMLA. *Chaos et déterminisme*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Points-Sciences 1991
- DANAN, Joseph. *Entre Théâtre et performance : la question du texte*. Paris : Actes Sud- Papiers, 2013.
- DANAN, Joseph et RYNGAERT, Jean-Pierre. *Écritures dramatiques contemporaines (1980-2000) L'avenir d'une crise*. Louvain-la-Neuve/Belgique : Centre d'études théâtrales et Paris : Institut d'Etudes théâtrales, 2002.
- DANIEL-VATONNE, Marie-Catherine. *Hypertextes : des principes communs et des variations*. Paris : Technique et Science Informatiques, vol. 9, n° 6, 1990.
- DAUPHINÉ, André, PROVITOLLO, Damienne. *Risques et catastrophes : observer, spatialiser, comprendre, gérer*. Paris: Armand Colin, 2013.
- DEBRUN, M; GONZÁLES, M.E.Q; PESSOA JR. (Eds). *Auto-organização*. Coleção CLE 18. Campinas: Editora da Unicamp, 1996.
- DESCARTES, René. *Discurso sobre o método*. Trad.: Enrico Corvisieri. Edição eletrônica - (<http://br.egroups.com/group/acropolis>). Acrópolis, 2002.
- DELAHAYE, Jean-Paul. *Complexités – Aux limites des mathématiques et de l'informatique*. Paris: Pour la science, 2006.
- DELAHAYE, Jean-Paul. *Jeux finis et infinis*. Paris: Editions du Seuil, 2010.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Trad. Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo : Brasiliense, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *Proust et les signes*. Paris : Presses universitaires de France, 1996.
- DELEUZE, Gilles. *A dobra – Leibniz e o Barroco*. Trad. Luiz B.L. Orlandi. Campinas, SP: Papyrus, 1991.
- DELEUZE, Gilles. *Le pli : Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit, 1988.
- DELEUZE, Gilles. *L'image-mouvement*, Paris : les éditions de Minuit, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon : logique de la sensation*. Paris : Éditions De La Différence, 1984.
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Paris : Éditions de Minuit, 1980
- DELEUZE, Gilles et BENE, Carmelo. *Superpositions*. Paris : Ed. de Minuit, 1979
- DELEUZE, Gilles. *Différence et répétition*. Paris : Presses universitaires de France, 1968.
- DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. Perspectiva: São Paulo, 2005.
- DERRIDA, Jacques. *L'Écriture et la différence*. Paris: le Seuil, 1967.
- DE ROSNAY, Joël. *Le macroscope – vers une vision globale*. Paris : Éditions du Seuil, 1975.
- DIDEROT, Denis. *Obras II - Estética, Poética e Contos*. São Paulo, Perspectiva, 2000.
- DIDEROT, Denis. *Discurso sobre a poesia dramática*. Trad. L. Franklin de Matos. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- DIDEROT, Denis. *Paradoxe sur le comédien*. Paris : Garnier-Flammarion, 1977.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante da imagem*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: editora 34, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Sobrevivência dos vaga-lumes*. Trad. Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Revisão: Consuelo Salomé. Belo Horizonte: Editora UHMG, 2011.

- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Minuit, 2002.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Devant le temps – Histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris : Les Editions Minuit, 2000.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Phasmes - essais sur l'apparition*. Paris: Minuit, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Fra Angelico*. Paris: Minuit, 1995.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Le cube et le visage*. Paris: Minuit, 1993.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Paris : Éd. de Minuit, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Ouverture. L'histoire de l'art comme discipline anachronique. In: *Devant le temps*. Paris: Le Éditions de Minuit, 1990.
- DIXON, Michael; SMITH, Joel A. (org.). *Anne Bogart: Viewpoints*. New York: Smith and Kraus, 1995.
- DOMINGUES, Ivan. *O fio e a trama: reflexões sobre o tempo e a história*. São Paulo: Iluminuras; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.
- DONNADIEU, Gérard et KARSKY, Michel. *La systémique, penser et agir dans la complexité*. Paris : Éd. Liaisons, 2002.
- D'ORS, Eugénio. *Du Baroque*. Paris : Gallimard, 1968.
- DORT, Bernard. *La représentation émancipée*. Arles : Actes Sud, coll. Le temps du théâtre ,1988.
- DORT, Bernard. *Théâtre Réel*. Paris: Le Seuil, 1971.
- DOUVIGNAUD, Jean. *L'acteur*. Paris : Écritures, L'archipel, 1993.
- DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. *O que é a realidade*. (Coleção primeiros passos) São Paulo: Editora Brasiliense, 2006.
- DURAND, Daniel. *La Systémique*. Paris: Presses universitaires de France, 2013.
- DUSIGNE, Jean-François. *La direction d'acteurs peut-elle s'apprendre ?* Coll. Du désavantage du vent. Besançon : les Solitaires intempestifs, 2015.
- DUSIGNE, Jean-François. *L'acteur naissant : la passion du jeu*. Montreuil-sous-Bois : Éd. Théâtrales, 2008.
- DUSIGNE, Jean-François. *Le théâtre d'art: aventure européenne du XXe siècle*. Paris : Éd. théâtrales, 1997.
- EKELAND, Ivar. *Le chaos*. Paris, Flammarion, Collection Dominos 1995.
- FABRIS, Annateresa. *Modernidade e Modernismo no Brasil*. São Paulo: Mercado e Letras, 1994.
- EVREINOV, Nikolaj. *Le Théâtre dans la vie*. Paris : Stock, 1930.
- FARCY, Gérard-Denis, PRÉDAL, René (dir). *Brûler les planches, Crever l'écran. La présence de l'acteur*. Coll. Les voies de l'acteur. Montpellier: L'Entretemps, 2001.
- FEDER, Jens. *Fractals*. New-York ; London : Plenum press, 1988.
- FÉRAL, Josette et PERROT, Edwige. *Le réel à l'épreuve des technologies: les arts de la scène et les arts médiatiques*. (Contributions de Bonnie Marranta, Olivier Asselin, Olivier Dyens, et al.) Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2013.
- FÉRAL, Josette. *Pratiques performatives – Body remix*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.
- FÉRAL, Josette. *Théorie et Pratique du théâtre – Au-delà des limites*. Montpellier : Éditions l'Entretemps, 2011.
- FÉRAL, Josette. *Entre performance et théâtralité: Le théâtre performatif*. Théâtre/Public (L'avant-garde américaine et l'Europe. I. performance), no 190, 2008.

- FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. In : *Sala Preta*, Revista de Artes Cênicas, n.8, p. 191-210. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas, ECA/USP, 2008.
- FÉRAL, Josette. *Mise en scène et jeu de l'acteur. Entretiens. Tome III*. Montréal: Voix de femmes, 2007.
- FÉRAL, Josette. *Mise en scène et jeu de l'acteur: le corps en scène*, Tome II. Montréal: Éditions Jeu, 1998.
- FÉRAL, Josette. *Mise en scène et jeu de l'acteur : l'espace du texte, Tome I*. Montréal: Éditions Jeu, 1997.
- FÉRAL, Josette. (dir.). *L'école du jeu. Former ou transmettre: les chemins de l'enseignement théâtral*. Actes du colloque international sur la formation de l'acteur/organisé par l'université du Québec à Montréal et l'Université Paris X-Nanterre au Théâtre National de la Colline. Saint-Jean-de-Védas : l'Entretiens, 2003.
- FÉRAL, Josette. *Trajectoires du Soleil*. Paris: Éd. Théâtrales, 1998.
- FÉRAL, Josette, MNOUCHKINE, Ariane. *Dresser un monument à l'éphémère/Rencontres avec Ariane Mnouchkine*. Paris: Éditions Théâtrales, 1995.
- FÉRAL, Josette. *Towards a Theory of Fluid Groupings* (Pour une théorie des ensembles flous), dans *Theaterschrift* n.º 5-6, Amsterdam, 1993.
- FÉRAL, Josette. What Is Left of Performance Art? Autopsy of a Function, Birth of a Genre in *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*: Vol. 14, article 8.
- FÉRAL, Josette, SAVONA, Jeannette Laillou, WALKER, Edward A. (dir.). *Théâtralité, écriture et mise en scène*. Ville de LaSalle, Canada: Hurtubise, 1985.
- FERNANDES, Silvia. *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2010.
- FERNANDES, Silvia; AUDIO, Roberto (orgs.). *Teatro da Vertigem - BR-3*. São Paulo: Perspectiva; Editora da Universidade de São Paulo (EDUSP), 2006.
- FERNANDES, Silvia. *Grupos teatrais – anos 70*. Campinas: Ed. da Unicamp, 2000.
- FERNANDES, Silvia. *Memória e Invenção: Gerald Thomas em Cena*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- FERNANDES, Silvia. O espectador emancipado: apontamentos sobre uma encenação contemporânea. In: *Revista USP*, n. 14, Junho-Agosto, 1992.
- FERRET, Stéphane. (dir.). *L'identité*. Paris: Flammarion, 1998.
- FEYERABEND, Paul. *La science en tant qu'art*. Trad. Françoise Péricaut. Paris: Albin Michel, 2003.
- FEYERABEND, Paul. *Adieu la raison*. Trad. Baudouin Jurdant. Paris : Éd. du Seuil, 1996.
- FEYERABEND, Paul. *Contre la méthode: esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*. Trad. Baudouin Jurdant et Agnès Schlumberger. Paris: Éditions du Seuil, 1979.
- FIORDALISO, Antonio. *Systèmes flous et prévision de séries temporelles*. Paris: Hermes Science Publications. 1999.
- FLORENCE, Fix et FRÉDÉRIQUE Toudoire-Surlapierre. *L'autofiguration dans le théâtre contemporain – Se dire sur la scène*. Dijon : Editions Universitaires de Dijon – Collection Ecritures, 2011.
- FISCHER-LICHTE, Érika. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Translated by Saskya Iris Jain. London ; New York : Routledge, 2008.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Réalité et Fiction dans le Théâtre Contemporain*. Registres/Revue d'Études Théâtrales – Théâtres du Contemporain, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2007.

- FORESTIER, Georges. *Le théâtre dans le théâtre*. Genève : Librairie Droz S.A., 1996.
- FOSTER, Hal. *The return of the real: the avant-garde at the end of the century*. Cambridge: Mit press, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal Ltda, 2007.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* trad. Antônio F. Cascais e Edmundo Cordeiro. Lisboa: Vega, 1992.
- FOUCAULT, Michel. *Ceci n'est pas une pipe*. Montpellier, Fata Morgana, 1986.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. Trad. Antônio Ramos Rosa. Lisboa: Portugália Editora, 1966.
- FREUD, Sigmund. *Au-delà du principe de Plaisir*. Traduit de l'allemand par Janine Altounian, André Bourguignon, Pierre Cotet. Paris: PUF, 2013.
- FREUD, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté*. Trad. de M. Bonaparte et E. Marty. Paris : Hatier, 1993.
- FREUD, Sigmund. *Le délire et les rêves dans la "Gradiva" de W. Jensen*. Trad. de l'allemand par Paule Arhex, Rose-Marie Zeitlin, Jean Bellemin-Noël. Paris : Gallimard, 1991.
- FREUD, Sigmund. *Luto e melancolia*. Edição Standard Brasileira de Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. V.XIV. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1969.
- FREUD, Sigmund. *Princípio do Plaisir et Névrose traumática, Princípio do Plaisir et Jeux d'enfants*, in *Au-delà du principe de plaisir*. Chap. 2. Paris: Payot, coll. Petite Bibliothèque, 1920.
- FRIDMAN, Luis Carlos. *Vertigens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- GABOR, Korvin. *Fractal models in the earth sciences*. New York: Elsevier, 1992.
- GALÍZIA, Luiz Roberto. *Os processos criativos de Robert Wilson: trabalhos de arte total para o teatro contemporâneo*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- GARCIA, Silvana. *As trombetas de Jericó: teatro das vanguardas históricas*. São Paulo: Hucitec/FAPESP, 1997.
- GARCIA, Silvana (org). *Odisséia do teatro brasileiro*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.
- GARDIN, Carlos. *O teatro Antropofágico de Oswald de Andrade: da ação teatral ao teatro de ação*. São Paulo: ANNABLUME, 1993.
- GASPARINI, Philippe. *Autofiction – une aventure du langage*. Paris: Éditions du Seuil, 2004.
- GASSNER, John. *Mestres do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- GAUTIER, Brigitte (dir.). *Théâtre Contemporain Occidental*. Vol II. Séries script. Montpellier: L'Entretemps, 2012.
- GEORGE, David. *Grupo Macunaíma: carnavalização e mito*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- GEORGE, David. *Teatro e antropofagia*. São Paulo: Global, 1985.
- GIL, José. *Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). *Pedagogia dos monstros: Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- GLEICK, James. *La théorie du chaos*. Collection Champs. Paris: Éditions Flammarion, 1991.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: perspectiva: 1987.
- GOFFMAN, Erving. *La Mise en scène de la vie quotidienne*. Paris: Ed. de Minuit, 1973, 1987, 1990.

- GOFFMAN, Erving. *Les cadres de l'expérience*. Trad. d'Isaac Joseph avec Michel Dartevelle et Pascale Joseph. Paris: les Ed. de Minuit, 1991.
- GOLDBERG, RoseLee. *Performance: Live Art from 1909 to the Present*. London, Cox and Wyman Ltd., 1979.
- GOLDBERG, RoseLee. *La Performance du Futurisme à nos jours*. Paris: Editions Thames & Hudson Sarl, 2001.
- GOURFINKEL, Nina. *Le théâtre théâtral*. Paris: Éditions Gallimard, 1963.
- GRÉSILLON, Almuth; MERVANT-ROUX, M.M.; BUDOR, D. (dir.) *Genèses théâtrales*. Paris: CNRS, 2010.
- GRÉSILLON, Almuth. *Éléments de critique génétique: lire les manuscrits modernes*. Paris : Presses universitaires de France, 1994.
- GRÉSILLON, Almuth. *La mise en œuvre. Itinéraires génétiques*. Paris : CNRS éd., 2008.
- GUÉNOUN, Denis et SARRAZAC, Jean-Pierre. *Jouer le monde – La scène et le travail de l'imaginaire*. Louvain-la-Neuve/Belgique : Centre d'études théâtrales et Paris : Institut d'Études théâtrales, 2011.
- GUÉNOUN, Denis. *Actions et acteurs – Raisons du drame sur scène*. Coll. Penser le théâtre. Paris: Editions Belin, 2005.
- GUÉNOUN, Denis. *A exibição das palavras – uma ideia política do teatro*. Trad. Fátima Saade. Rio de Janeiro : Teatro do pequeno gesto, 2003.
- GUÉNOUN, Denis. *Scène*. Chambéry : Éd. Comp'act, 2000.
- GUÉNOUN, Denis. *L'exhibition des mots: une idée politique du théâtre*. La Tour d'Aigues: Éd. de l'Aube, 1992.
- GUINSBURG, Jacó; FARIA, João Roberto; LIMA, Mariângela Alves de. (org.). *Dicionário do Teatro Brasileiro - temas, formas e conceitos*. São Paulo: Perspectiva, SESC São Paulo, 2006.
- GUINSBURG, Jacó. TEIXEIRA COELHO NETTO, J., CHAVES CARDOSO, Reni. (org). *Semiologia do Teatro*. 2ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- GUINSBURG, Jacó. *Stanislavski, Meierhold & Cia*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.
- GUINSBURG, Jacó. *Da cena em cena*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.
- GUINSBURG, Jacó. *Diálogos sobre Teatro*. São Paulo: Edusp, 1992.
- GUINSBURG, Jacó. *Semiologia do teatro*. São Paulo:Ed. Perspectiva,1988.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença - O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro:Contraponto, Editora PUC-Rio, 2004.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Modernização dos sentidos*. Trad. Lawrence Flores Pereira. São Paulo: Ed. 34, 1998a.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e forma; ensaios para uma crítica não hermenêutica*. Org. João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998 b.
- GURGEL, Gabriela Lírio. *A procura de palavra no escuro : uma análise da criação de uma linguagem na obra de Clarice Lispector*. Rio de Janeiro : 7 Letras, 2001.
- GUZIK, Alberto. *A Cia dos Atores*. In: Programa do espetáculo Cobaias de Satã. Rio de Janeiro, 7 de junho de 1998.
- HABERMAS, Jürgen. *O discurso filosófico da modernidade: doze lições*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2002.
- HAMON, Philippe. Pour un statut sémiologique du personnage in *Poétique du récit*, Roland Barthes et al. Paris : Editions du Seuil, coll. « Points », 1977.
- HAYLES, W.K. (Ed.). *Chaos and order: complex dynamics in literature and science*. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

- HÉBERT, Chantal et PERELLI-CONTOS, Irène. *La Face cachée du théâtre de l'image*. Paris: l'Harmattan, 2001.
- HÉBERT, Chantal et PERELLI-CONTOS, Irène. (dir.) *La Narrativité contemporaine au Québec*. Vol. 2, in *Le Théâtre et ses nouvelles dynamiques narratives*. Québec : Presses de l'Université de Laval, 2004.
- HÉBERT, Chantal et Irène PERELLI-CONTOS, sous la dir. 2004. (dir.) *Multidisciplinarité et multiculturalisme*. Québec: Nuit blanche, 1997.
- HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. (Parte II). Trad. Márcia Schuback. Petrópolis, Vozes, 2001.
- HEGEL, G.W. F. *O sistema das artes* (Curso de Estética). Trad. Álvaro Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- HEUVEL, Michael Vanden. *Performing Drama/Dramatizing Performance*. Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1993.
- HEUDIN JC. *L'évolution au bord du chaos*, Hermès, Paris: Hermès, 1998.
- HEUDIN JC. *La Vie Artificielle*. Paris: Hermès, 1994.
- HRISTIC, Jovan. *Le théâtre de Tchekhov*. Trad. Harita et Francis Wybrands. Lausanne, Suisse: Éditions L'Âge d'homme, 2009.
- HOPCROFT, John E. & Ullman, Jeffrey D. *Formal languages and their relation to automata*. London: Addison-Wesley, 1969.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- HUIZINGA, Johan. *The Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon*. In *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press, 1970.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do Pós-Modernismo*. Rio de Janeiro: Imago Ed, 1991.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*. Lisboa: Edições 70, 1989.
- HUTCHEON, Linda. *A theory of Parody: the Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York: Methuen, 1985.
- HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative: the Metafictional Paradox*. New York: Routledge, 1984.
- ISER, Wolfgang. *O Fictício e o Imaginário*. In: ROCHA, J. C. de Castro (Org.). *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. Rio de Janeiro: UERJ, 1999.
- JAMESON, Fredric. *As marcas do visível*. Trad. Ana Lúcia de Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- JOUVET, Louis. *Le Comédien désincarné*. Paris: Flammarion, 1954.
- JOUVE, Vincent. *L'Effet-personnage dans le roman*. Paris: PUF, 1998.
- JUNG, Carl Gustav. *A dinâmica do inconsciente – Sincronicidade*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1984.
- JUNG, Carl Gustav. *Memórias, Sonhos, Reflexões*. São Paulo, Editora Nova Fronteira, 1963.
- KANT, Immanuel. *Observações sobre o sentimento do belo e do sublime/ ensaio sobre as doenças mentais*. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- KANTOR, Tadeusz. *Le théâtre de la mort*. Textes réunis et présentés par Denis Bablet. L'âge D'homme. Lausanne, 1977.
- KARSKY, Michel. *La systémique: penser et agir dans la complexité*. Paris: Liaisons, 2002.
- KLINGER, Diana. *Escrita de si como performance*. In *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, n. 12, 2008.
- KLINGER, Diana. *Escritas de si, escritas do outro*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007. Kraus, 1995. c&Naif Edições, 2001.

- KLUCINSKAS Jean et MOSER, Walter. (dir.). *Esthétique et recyclages culturels: explorations de la culture contemporaine* : actes du colloque. Ottawa : Presses de l'Université d'Ottawa, 2004.
- KLIR, George J., Yuan Bo. *Fuzzy Sets and Fuzzy Logic: Theory and Applications*. Upper Saddle River: Prentice Hall, 1995.
- KNEBEL, Maria. *L'analyse-action. Adaptation d'Anatoli Vassiliev*. Trad. Nicolas Struve, Serguei Vladimirov et Stéphane Poliakov. Ecole Nationale supérieure des arts et techniques du théâtre. Paris: Acte Sud-Papiers, 2006.
- LASOTA, Andrzej; Michael C. Mackey. *Chaos, Fractals and Noise: Stochastic Aspects of Dynamics*. New York ; Berlin : Springer, cop. 1993.
- LACOUÉ-LABARTHE, Philippe et NANCY, Jean-Luc. *Scène*. Collections 'Détroits'. Paris : Christian Bourgois éditeur, 2013.
- LACOUÉ-LABARTHE, Philippe. *A Imitação dos Modernos. Ensaio sobre arte e filosofia*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2000.
- LANDOWSKI, Eric. *Presenças do outro*. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2002.
- LANGLOIS A., PHIPPS M. *Automates cellulaires. Application à la simulation urbaine*. Paris: Hermès, 1997.
- LANGTON C.G. *Artificial Life : an Overview*. Cambridge: MIT press, 1997.
- LEBEL, Jean-Jacques. *Happening*. Rio de Janeiro: Ed. Expressão e Cultura, 1969.
- LEHMANN, Hans-Thies . *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Sussekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Escritura política no texto teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- LEJEUNE, Philippe. *Le pacte autobiographique*. Paris: Éditions du Seuil, 1975.
- LE GALLOU, Francis & BOUCHON-MEUNIER, Bernadette (GESTA – Groupe pour l'enseignement de la systémique théorique et appliquée). *Systémique : théorie et applications*. New York : Lavoisier-Tec & Doc, 1992.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. MORIN, Edgard. (dir.) *Intelligence de la complexité : épistémologie et pragmatique*. Colloque du Centre culturel international de Cerisy-la-Salle. Jean-Louis Le Moigne & Edgar Morin ; avertissement d'Édith Heurgon
Publication : Paris : Hermann, impr. 2013.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Le constructivisme*. Tome 3 : *Modéliser pour comprendre*. Paris : l'Harmattan, 2003.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Le constructivisme*. Paris ; Budapest ; Torino : l'Harmattan, 2001.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Les épistémologies constructivistes*. 2e éd. Corr. Paris : Presses Universitaires de France, 1999.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Le constructivisme*. Tome 1 : *Des fondements*. Paris : ESF éditeur, 1994.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Le constructivisme*. Tome 2 : *Des épistémologies*. Paris : ESF éditeur, 1995.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *La modélisation des systèmes complexes*. Paris : Dunod, 1990.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *La théorie du système général : théorie de la modélisation*. Paris : Presses Universitaires de France, 1977.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Les systèmes de décision dans les organisations*. Paris : Presses Universitaires de France, 1974.
- LE MOIGNE, Jean-Louis. *Les systèmes d'information dans les organisations*. Paris : Presses Universitaires de France, 1973.

- LESUISSE, Roland. *Analyse formelle d'algorithmes*: Paris : Masson, 1984
- LETZERCOLE, Susan. *Directors in Rehearsal, a Hidden World*. London: Routledge, 1992.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LEVY, Pierre. *Artificial Life. The quest for a New Creation*. Paris: Penguin, 1992.
- LEVY, Pierre. *Les Technologies de l'intelligence*. Paris: La Découverte, 1990.
- LIU, Baoding. *Theory and practice of uncertain programming*. New York: Physica-Verlag, 2002.
- LISPECTOR, Clarice. *A Paixão segundo G.H.* Rio de Janeiro, Rocco, 1998.
- LORENZ, Edward N. *The Essence of Chaos*. Seattle: University of Washington Press, cop. 1993.
- LUCET, Sophie. *Tchekhov/Lacascade – La communauté du doute*. Montpellier: Éditions L'Entretemps, Collection Les voies de l'acteur, 2003.
- LUPO Stéphanie. *Anatoli Vassiliev. Au cœur de la pédagogie théâtrale. Rigueur et Anarchie*. Montpellier: Éditions L'Entretemps, Collection Les voies de l'acteur, 2006.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. 9^a ed.. Rio de Janeiro: José Olimpico, 2006.
- LYOTARD, Jean-François. *Écrit sur l'art contemporain et les artistes*. Leuven: Leuven University press, 2009.
- LYOTARD, Jean-François. *Les dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994.
- MAFFESOLI, Michel. *O instante eterno – o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. São Paulo: Ed. Zouk, 2003.
- MAGALDI, Sábato. *Tendências contemporâneas do teatro brasileiro*. Rio de Janeiro: Revista SBAT, 1996
- MAGRITTE, René. *Écrits Complets*. Saint -Montrond: Flammarion, 2001.
- MAMDANI, E. H. & ASSILIAN, S. (1975). An Experiment in Linguistic Synthesis with a Fuzzy Logic Controller, *International Journal of Man-Machine Studies*, Vol. 7, No. 1, 1975.
- MANDELBROT, Benoit. *Fractals and Chaos: the Mandelbrot Set and Beyond*. New York: Springer, 2004.
- MANDELBROT, Benoit. *Fractals, Graphics, and Mathematics Education*. Washington: Mathematical Association of America, 2002.
- MANDELBROT, Benoit. *The Fractal Geometry of Nature*. New York : W. H. Freeman, 1986
- MANDELBROT, Benoit. *Les Objets fractals : forme, hasard et dimension*. Paris : Flammarion, 1975.
- MARTIN, Silvia. *Art Vidéo*. Paris: Taschen, 2006.
- MARTIN, Carol. *Theatre of the Real*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.
- MARTIN, Carol. *Dramaturgy of the Real on the World Stage*. London: MacMillan, 2010.
- MATURANA, H. And VARELA, F. *De l'origine des espèces par voie de la dérive naturelle : la diversification des lignées à travers la conservation et le changement des phénotypes ontogéniques*. trad. de l'espagnol par Louis Vasquez et Paul Castella. Lyon : Presses universitaires de Lyon, 1999.
- MATURANA, H. And VARELA, F. *L'arbre de la connaissance*. Trad. de l'américain par François-Charles Jullien. Paris: Addison-Wesley France, 1994.
- MATURANA, H. And VARELA, F. *El arbol del conocimiento; las bases biológicas del conocimiento humano*. Madrid: Ed. Debate, 1990.

- MATURANA, H. And VARELA, F. *Autopoiesis and cognition: the realisation of the living*. Trad. Dordrecht; Boston. Lancaster: D. Reidel, 1980.
- MAURIN, Frédéric. *Robert Wilson ou l'émergence d'une nouvelle temporalité sur la scène contemporaine*. Thèse : Paris III - Sorbonne Nouvelle IET : 1996.
- MAXWELL, James C. *The Scientific Letters and Papers of James clerk Maxwell*. New York: Cambridge University Press, 1990.
- MELIM, Regina. *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- MERLOT-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. Trad. José Artur Gianotti e Armando Mora d'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *A Estrutura do Comportamento*. Belo Horizonte: Interlivros de Minas Gerais, 1975.
- MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine, GRESILLON, Almuth, BUDOR, Dominique (dir.). *Genèses théâtrales*. Paris : CNRS éd., 2010.
- MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine. *L'assise du théâtre: pour une étude du spectateur*. Paris : CNRS éd., 1998.
- MEYERHOLD, Vsevolod. *Le Théâtre théâtral*. Trad. Nina Gourfinkel. Paris : Gallimard, 1963.
- MING LI and PAUL VITANYI. *An Introduction to Kolmogorov Complexity and Its Applications*. Paris : Springer Verlag, 2008.
- MITTER, Shommit. *Systems of Rehearsal: Stanislavky, Brecht, Grotowski and Brook* London; New York: Routledge, 1992.
- MONTALBETTI, Christine. *Le personnage*. Textes choisis et présentés. Paris: Flammarion, 2003.
- MORETTO, Roberto Carlos. *Ensaio.Hamlet: Rupturas no gênero dramático e corpos em rede na cena de Enrique Diaz*. Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Artes, da Universidade de São Paulo, 2009.
- MORIN, Edgard. *Introduction à la pensée complexe*. Paris: Éd. Points, 2014.
- MORIN, E. *La méthode*. Paris: Éd. Du Seuil, 1977, 2004.
- MORIN, Edgard & LE MOIGNE, J. L. *A inteligência da complexidade*. São Paulo: Peirópolis, 2000.
- MORIN, Edgard & LE MOIGNE, J-L. *L'intelligence de la complexité*. Paris; Montréal (Québec): l'Harmattan, 1999.
- MORIN, Edgard. *Ciência com consciência*. Trad. Maria D. Alexandre & Maria Alice Sampaio Dória. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- MORIN, Edgard, Coelho, E. P., Rodrigues, J. R., Jesuíno, J. C., Gago, J. M., Barreto, L. F., & Jorge, M. M. de A. *O problema epistemológico da complexidade*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1996.
- MORIN, Edgard. *La connaissance de la connaissance: anthropologie de la connaissance*. Paris: Éd. du Seuil, 1992.
- MORIN, Edgard. *Introduction à la pensée complexe*. Paris: Éd. du Seuil, 2005.
- MUCCHIELLE, Alex. *Etude des communications : Approche par la modélisation des relations*. Ed. Armand Colin, Paris, 2004.
- NARBONNE, Yves. *Découverte des réseaux par la systémique*. Paris : Lavoisier, 2006
- NARBONNE, Yves. *Complexité et systémique*. Paris: Hermès Lavoisier, 2005.
- NAUGRETE, Catherine. *Paysages dévastés*. Beval: Circé, 2004.
- NEUMAN, Von & MORGENSTERN, Oskar. *Theory of Games and Economic behavior*. Princeton: Princeton University Press, 1972.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia*. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

- OIDA, Yoshi. (avec la collab. De Lorna Marshall) *L'acteur flottant*, trad. Martine Millon. Paris: Actes Sud, 1992.
- O PERCEVEJO, revista de estética e teoria do teatro, UNIRIO, n.7, 1999.
- O PERCEVEJO, revista de estética e teoria do teatro, UNIRIO, n.9, 2000.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 1987.
- PALLOTTINI, Renata. *Construção do personagem*. São Paulo: Ática, 1989.
- PAVIS, Patrice. *L'analyse des spectacles: théâtre, mime, danse, danse-théâtre, cinéma*. Paris: Armand Colin, 2016.
- PAVIS, Patrice. *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*. Paris: A. Colin, 2014.
- PAVIS, Patrice. *O teatro no cruzamento de culturas*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PAVIS, Patrice. *La mise en scène contemporaine. Origines, tendances, perspectives*. Armand Colin Éditeur. Paris : 2007.
- PAVIS, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale: voix et images de la scène*. Villeneuve-d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion, 2007.
- PAVIS, Patrice. *Análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PAVIS, Patrice. *Le Théâtre au Croisement des Cultures*. Paris: Corti, 1990.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.
- PAVIS, Patrice. *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Editions sociales, 1987.
- PAVIS, Patrice. *Voix et images de la scène: essais de sémiologie théâtrale*. Lille: Presses universitaires de Lille, 1982.
- PAVIS, Patrice. *Problèmes de sémiologie théâtrale*. Montréal: Presses de l'Université du Québec, 1976.
- PEDRYCZ, Witold. *Fuzzy Control and Fuzzy Systems*. New York: J. Wiley and Sons, 1993.
- PERLOFF, Marjorie. *O momento Futurista* . São Paulo: Perspectiva, 1993.
- PERELLI-CONTOS, Irène. *Prosopon et/ou Persona: essai de sémanalyse du fait théâtral*. Thèse de doctorat. Montréal: 1984.
- PIAGET Jean. *Le structuralisme*. Paris : Presses Universitaires de France, 2007.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *La scène et les images*. Paris, Editions du CNRS, 2002.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *Les écrans sur la scène*. Editions L'Age d'Homme, Lausanne, Suisse. 1998.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *Meyerhold. Les Voies de la création théâtrale/ Arts du spectacle*, vol. 17. Paris: Éditions du CNRS, 1990.
- PIDOUX, Jean-Yves. *Acteurs et personnage: l'interprétation dans les esthétiques théâtrales du XX siècle*. Lausanne : Ed. De l'Aire, 1986.
- PIEMME, Jean-Marie et LEMAIRE, Véronique. *Usages du document – Les écritures théâtrales entre réel et fiction*. Louvain-la-Neuve/Belgique : Centre D'études Théâtrales, 2011.
- PINÇON, Guillaume. *Anthropophagie du dehors : Etude de théâtralités contemporaines au Brésil*. Thèse de doctorat en cotutelle. Université de Picardie Jules Verne et Universidade federal do estado do Rio de Janeiro, 2013.
- POLIAKOV, Stéphane. *Anatoli Vassiliev : l'art de la composition*. Paris: Actes Sud, 2006.
- POMMERAT, Joël. *Théâtres en Présence*. Paris: Actes Sud – Papiers, 2007.
- PRADIER, Jean-Marie. *La scène et la fabrique des corps: ethnoscénologie du spectacle vivant en Occident*. Talence: Presses Universitaires de Bordeaux, 1997.
- PRIGOGINE, Ilya. *La fin des certitudes: temps, chaos et les lois de la nature*. Paris: O. Jacob, 2001.
- PRIGOGINE, Ilya. *Les lois du chaos*. Paris: Flammarion, 1997.

- PRIGOGINE, Ilya. *The end of Certainty: Time, Chaos, and the New Laws of Nature*. New York: Free Press, 1997.
- PRIGOGINE, Ilya, STENGERS, Isabelle. *Order out of Chaos: Man's New Dialogue with Nature*. New York, Toronto, London: Bantam Books, 1984.
- PRIGOGINE, Ilya, STENGERS, Isabelle. *La Nouvelle Alliance*. Paris: Fayard, 1979.
- PROUST, Marcel. *À la recherche du temps perdu*. Paris: Édition Gallimard, 1988.
- PROUST, Sophie. *La Direction d'acteurs – dans la mise en scène théâtrale contemporaine*. Vic la Gardiole : L'Entretiens éditions, 2006.
- RANCIÈRE, Jacques. *Figures de l'histoire*. Paris: Presses Universitaires de France, 2012.
- RENNARD J.-Ph. *Vie artificielle. Où la biologie rencontre l'informatique*. Paris : Vuibert, 2002.
- RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Vol. 1 et Vol 2 Trad. M. Valéria M. Aguiar. S. Paulo: Martins Fontes, 2010.
- RICOEUR, Paul. *Soi-même comme un autre*. Paris : Le Seuil, 1990.
- RICOEUR, Paul. *La métaphore vive*. Paris: Éditions du Seuil, 1975.
- RIPELLINO, Angelo Maria. *O Truque e a Alma*. Trad. Roberta Barni São Paulo: Ed.Perspectiva,1996 .
- ROHDEN, Huberto. *Filosofia da arte*. São Paulo: Martin Claret Editores Ltda, 1990.
- ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Estação Liberdade,1989.
- ROSENFELD, Anatol. *Literatura e personagem. A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- ROSENFELD, Anatol. *O mito e o herói no moderno teatro brasileiro*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- ROSNAY, Joël de. *Le macroscopie: vers une vision globale*. Paris : Éd. Points, DL 2014.
- ROSNAY, Joël de. *Et l'homme créa la vie: la folle aventure des architectes et des bricoleurs du vivant*. Arles : Actes Sud, 2011.
- ROSNAY, Joël de. *L'Avenir en direct*. Paris: Ed. de la Seine, 1990.
- ROSNAY, Joël de. *L'Aventure du vivant*. Paris: France loisirs, 1989.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Trad. André teles . Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2003.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da Encenação Teatral*. Apresentação e Trad. Yan Michalski. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *L'Art du comédien*. Paris: PUF, 1985.
- ROUPNEL, Gaston, *Siloë*. Paris: Éditions Stock, 1927.
- RUDOLF Kruse, Jörg Gebhardt, Frank Klawonn. *Fuzzy-Systeme*. Stuttgart : B. G. Teubner, 1993.
- RUELLE, David. *Hasard et chaos*. Paris: Éditions du Seuil, Collection Points-Odile Jacob 1993.
- RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London. Thames & Hudson Ltd, 1999.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jouer, représenter. Pratiques dramatiques et formation*. Paris: Arman Colin, 2010.
- RYNGAERT, Jean-Pierre et SERMON, Julie. *Le personnage théâtral contemporain : Décomposition, recomposition*. Montreuil-sous-Bois : Éditions Théâtrales, 2006.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o teatro contemporâneo*. São Paulo : De. Martins Fontes, 1998.

- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Introdução à análise do teatro*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- SAISON, Maryvonne. *Les théâtres du réel. Pratiques de la représentation dans le théâtre contemporain*. Paris: L'Harmattan, 1998.
- SANGALLI, Arturo. *Éloge du flou: aux frontières des mathématiques et de l'intelligence artificielle*. Trad. The Importance of Being Fuzzy. Montréal: Les Presses de l'Université de Montréal, 2001.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *Poétique du drame moderne – de Henrik Ibsen à Bernard-Marie Koltès*. Paris : Éditions du Seuil, 2012.
- SARRAZAC, Jean-Pierre, NAUGRETTE, Catherine et BANU, Georges. *Le geste de témoigner – un dispositif pour le théâtre*. Louvain-la-Neuve/Belgique : Centre d'études théâtrales et Paris : Institut d'Etudes théâtrales, 2011.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *Critique du théâtre – De l'utopie au désenchantement*. Belval : Circé, 2009.
- SARRAZAC, Jean-Pierre, NAUGRETTE, Catherine. *La réinvention du drame (sous l'influence de la scène)* Louvain-la-Neuve/Belgique: Centre d'études théâtrale et Paris : Institut d'Etudes théâtrales, 2007.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *Lexique du drama moderne et contemporaine*. Belfort : Circé, 2005.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *O Futuro do drama*. Porto: Campo das letras-Editores, S.A., 2002.
- SARRAZAC, Jean-Pierre. *Théâtres Intimes*. Actes Sud, 1989.
- SARTRE, Jean-Paul. *A imaginação*. Trad. de Paulo Neves. Porto Alegre: L&Pm, 2008.
- SARTRE, Jean-Paul. *Un théâtre de situations*. Textes rassemblés, établis et présentés par Michel Contat et Michel Rybalka. Paris : Éditions Gallimard, 1992.
- SCHECHNER, Richard. *Performance : Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, coll. Sur le théâtre. Montreuil-sous-Bois : Éditions Théâtrales, 2008.
- SCHECHNER, Richard. *Performance Theory*. London: Routledge, 2005.
- SCHECHNER, Richard. *Performance*. Trad. Marie Pecorari. Montreuil-sous-Bois, France : Editions Théâtrales, 2004
- SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduction*. London: Routledge, 2002.
- SCHECHNER, Richard. *By means of Performance: Intercultural Studies of Theatre and Ritual*. Paris : Cambridge University Press, 1990.
- SERRES, Michel. *Genèse*. Paris: Grasset, 1982.
- SERRES, Michel. *Le Système de Leibniz et ses modèles mathématiques*. Paris : Presses universitaires de France, rééd. 1982.
- SERRES, Michel. *La communication*. Paris : Minuit, 1968.
- SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico - Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais*. Rio de Janeiro : Relume- Dumará, 2002.
- SIBONY, D. *Le Jeu et la passe, identité et théâtre*. Paris: Seuil, 1997.
- SILVA, Antônio C. de Araújo. *A encenação no coletivo: desterritorializações da função do diretor no processo colaborativo*. (Tese de Doutorado). São Paulo, USP, 2008.
- SIMON, Herbert Alexander. *La science des systèmes, science de l'artificiel*. Paris, ed. de l'Epi, 1974.
- SIMON Herbert Alexander. *Les sciences de l'artificiel*. Trad. Jean-Louis Le Moigne. Paris: Gallimard, 2004.
- SIMON, Herbert Alexander. *The New Science of Management Decision*. Paris : Economica, 1981.

- SIMON, Herbert Alexander. *Le nouveau management. La décision par les ordinateurs*. Paris : Economica, 1980.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier-Montaigne, 1969.
- SOURIAU, Étienne. *Art et vérité*. Paris, F Alcan. Extrait de la Revue philosophique, 1933.
- STANGOS, Nikos. *Conceitos da Arte Moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *Entretiens au Studio Du Bolchoï & l'Ethique*. U.E : Éditions Circé, 2012.
- STANISLAVSKI Constantin. *La formation de l'acteur*. Saint-Amand Montrond : Petite Bibliothèque Payot, 2001.
- STANISLAVSKI Constantin. *A preparação do ator*. Trad. Pontes de Paula. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.
- STANISLAVSKI Constantin. *A construção da personagem*. Trad. Pontes de Paula Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986.
- STANISLAVSKI Constantin. *A criação de um papel*. Trad. Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1984.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *La Formation de l'acteur*. Traduit de la version anglaise par Élisabeth Janvier. Paris: Payot, 1984.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *La formation de l'acteur*. Paris : Payot, 1984a.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *La Construction du personnage*. Traduction de Charles Antonetti. Paris : Pygmalion, 1984b.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *Théorie du drame moderne:1880-1950*. Trad. Patrice Pavis avec collab. de Jean et Mayotte Bollack. Paris: L'Âge d'homme, 1983.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *Ma vie dans l'art*. Lausanne : L'Âge d'homme, 1980.
- STANISLAVSKI, Konstantin. *La construction du personnage*. Préf. Bernard dort ; Trad. de Charles Antonetti. Paris: O. Perrin, 1966.
- STEIWER, Jacques. *Vers une théorie de la connaissance systémique*. Paris : l'Harmattan, 2010.
- STENGERS, Isabelle, PRIGOGINE, Ilya. *La nouvelle alliance : métamorphose de la science*. Paris : Gallimard, 1986.
- STEWART, Ian. *Dieu joue-t-il aux dés ? Les nouvelles mathématiques du chaos*. Trad. Marianne Robert et Marcel Filoche. Paris: Flammarion, 2014.
- STRATHEN, Paul. *Bohr e a Teoria Quântica*. Trad. Maria Helena Geordane. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.
- SUGENO, Michio and TAKAGI, Tomohiro. Fuzzy sets and systems, *International Journal of Soft Computing and Intelligence*. Amsterdam: Elsevier science B. V., 1978.
- SUZUKI, Tadashi. *The Way of Acting- The Theatre Writings of Tadashi Suzuki*. Trad. J. Thomas Rimer. New York: Theatre Communications Group, 1986.
- SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno*. Trad. Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac&Naiy, 2001.
- TACKELS, Bruno. *Anatoli Vassiliev - Écrivains de plateau III*. Besançon : les Solitaires intempestifs, 2006.
- TALBOT, Armelle. *Théâtre du pouvoir, théâtres du quotidien – retour sur les dramaturgies des années 1970*. Louvain-la-Neuve/Belgique: Centre d'études théâtrales, 2008.
- TARDIEU, H., NANCI, D. Et PASCOT, D. *Conception d'un système d'information – construction de la base de données*. Paris: Les éditions d'organisation, 1979.

- TAYLOR, Charles. *Les sources du moi: la formation de l'identité moderne*. Paris : Editions du Seuil, 1998.
- TCHEKHOV, Anton. *A Gaivota/ O Tio Vania*. Trad. Gabor Aranyi. São Paulo. Editora Veredas, 2007.
- TCHEKHOV, Anton. *A Gaivota*. São Paulo : Cosac & Naify, 2004.
- TCHEKHOV, Anton. *La Mouette*. Trad. André Markowicz et Françoise Morvan. Paris : Actes Sud, 1996.
- TCHEKHOV, Anton. Trad. Antoine Vitez. *La Mouette*. Paris : librairie générale française, 1999.
- TEMKINE, Raymonde. *Mettre en scène au présent*. Lausanne: l'Âge d'homme, 1977.
- TERANO, Toshiro, ASAI, Kiyoji, SUGENO Michio. *Fuzzy systems theory and its applications*. Trad. Fajii Shisutemu Niyumon. Boston ; San Diego ; New York : Academic press, 1992.
- THOM, René. *Paraboles et catastrophes : entretiens sur les mathématiques, la science et la philosophie*. Réalisés par Giulio Giorello et Simona Morini. Paris: Flammarion, 1995.
- THOM, René. *Structural Stability and Morphogenesis an Outline of a General Theory of Models*. New York: Addison-Wesley, 1989.
- THOM, René. *Modèles mathématiques de la morphogenèse*. Paris: C. Bourgois, 1981.
- THOM, René. *Théorie des catastrophes et biologie : plaidoyer pour une biologie théorique*. København : E. Munksgaard, 1979.
- THOM, R, LEJEUNE, Claire, DUPORT, Jean-Pierre. *Morphogenèse et imaginaire*. Paris : Lettres Modernes, 1978.
- THOM, René. *Stabilité structurelle et morphogenèse : essai d'une théorie générale des modèles*. Paris : Interéditions, 1977.
- TODOROV, T. *Estruturalismo e Poética*. São Paulo: Cultrix, 1970.
- TOPORKOV, Vasili. *Stanislavski in Rehearsal*. Trad. Jean Benedetti. London: Methuen, 2001.
- TROTТА, Rosyane. *A autoria coletiva no processo de criação teatral*. (Tese de Doutorado). Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, UNI-RIO, 2008.
- TROTТА, Rosyane. *Autoralidade, grupo e encenação*. São Paulo: Revista eletrônica Sala preta. V.6, 2006.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen : Identity in the Age of Internet*. New York: Simon and Shuster, 1995.
- UBERSFELD, Anne. *Para ler o teatro*. Trad. José Simões. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- UBERSFELD, Anne. *Lire le théâtre I, II, III*. Paris: Editions Belin, 1996.
- VARELA, Francisco J, Evan THOMPSON, Eleanor ROSCH. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge (Mass.) ; London : MIT press, 1993.
- VARELA, Francisco. *Understanding Origins: Contemporary Views on the Origin of Life, Mind and Society*. Dordrecht : Kluwer, 1992.
- VARELA, Francisco. *Autonomie et connaissance: essai sur le vivant*. Trad. de l'américain par Paul Bourguine et Paul Dumouchel. Paris : Éd. du Seuil, 1989.
- VARENNE, Franck, SILBERSTEIN, Marc, Dutreuil, Sébastien (dir.). *Modéliser & simuler : épistémologies et pratiques de la modélisation et de la simulation*. Coll. Modélisations, simulations, systèmes complexes. Tome 2. Paris : Éditions matériologiques, 2014.

- VARENNE, Franck & Marc Silberstein (dir.). *Modéliser & simuler : épistémologies et pratiques de la modélisation et de la simulation. Tome 1. Volume 1.* Paris : Éditions matériologiques, 2013.
- VARENNE, Franck. *Modéliser le social - Méthodes fondatrices et évolutions récentes.* Paris : Dunod, 2011.
- VELOSO, Paulo, DOS SANTOS, Clesio, AZEREDO, Paulo, FURTADO, Antônio. *Estruturas de dados.* Rio de Janeiro: Editora Campus Ltda., 1983.
- VIANNA E CARVALHO. *A dança.* São Paulo: Siciliano, 1990.
- ZADEH, Lofti A. *Modéliser le social. Méthodes fondatrices et évolutions récentes.* Paris : Dunod. 2011.
- ZADEH, Lofti A. *Formaliser le Vivant – Lois, théories, modèles ?* Paris :Hermann éditeurs, 2010.
- ZADEH, Lofti A. *Du modèle à la simulation informatique.* Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2007.
- VASSILIEV, Anatoli. *Sept ou huit leçons de théâtre, première leçon.* Paris : P.O.L., 1999.
- XAVIER, Ismail. *O Olhar e a Cena.* SP, Cosac Naify, 2003.
- ZERFA, Michel. *Personne et personnage. Le roman des années 1920 aux années 1950.* Paris : Klincksieck, 1969.
- WEAVER, Warren et SHANNON, Claude E. *Théorie mathématique de la communication.* Traduction de J. Cosnier, G. Dahan et S. Economidès. Paris : CEPL, 1975.
- WIENER, Norbert. *Cybernetics of the Nervous System.* Amsterdam, London, New York : Elsevier publishing, 1965.
- WIENER, Norbert. *God and Golem : a Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion.* Cambridge: M.I.T, 1964.
- WIENER, Norbert. *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and Machine.* Paris : Hermann, 1948.
- WILF, Herbert S. *Algorithms and Complexity.* Natick (Mass.) : A.K. Peters, cop. 2002.
- ZADEH, Lofti A. *Fuzzy Sets, Fuzzy Logic and Fuzzy Systems.* Singapore; New York; London: World scientific, 1996.
- ZADEH, Lofti A. *An introduction of Fuzzy Logic Applications in Intelligent Systems.* Boston; Dordrecht; London: Kluwer academic, 1992.
- ZADEH, Lofti A. *Fuzzy Sets and Applications.* New York; Chichester; Brisbane: J. Wiley & sons, cop.1987.
- ZIMMERMAN, B. J., & Hurst, D. K. (1993). Breaking the Boundaries: The Fractal Organization. *Journal of Management Inquiry*, 2(4), 334-355.
- ZIZEK, Slavoj (org.). *Um mapa da ideologia.* Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1996.
- YATCHINOVSKY, Arlette. *L'approche systémique: pour gérer l'incertitude et la complexité.* Paris : ESF éd., 2004.