

RÉSUMÉS

Sophie BOCKSBERGER : L'emploi du mot σχῆμα dans le théâtre d'Aristophane

L'article examine les emplois du mot *schéma* dans le théâtre d'Aristophane. Trois usages sont analysés : (A) *schéma* comme manifestation corporelle d'un caractère ou d'un état affectif; (B) comme attitude imitative adoptée par un personnage pour se faire passer pour un autre; (C) dans l'expression *schēmata orchēstika* désignant des mouvements dansés. Dans chaque cas, le terme met en évidence la valeur signifiante du corps de l'acteur ou du chœur. Chez Aristophane, le comique naît souvent du décalage entre le corps représenté et le discours prononcé.

MOTS CLÉS : Aristophane, *schéma*, *mimēsis*, danse grecque, comédie ancienne, corps scénique, gestuelle et posture, *schēmata orchēstika*, ethos, pathos, performance dramatique.

On the Use of σχῆμα in Aristophanes' Plays

The article examines the uses of the term *schéma* in Aristophanes' plays. Three types are distinguished : (A) *schéma* as bodily manifestation of character or emotion ; (B) as imitative attitude adopted by a character to impersonate somebody else ; (C) in the expression *schēmata orchēstika* referring to danced movements. In each case, the term highlights the expressive function of the actor's or chorus' body. In Aristophanes, comic effect often arises from the discrepancy between physical display and verbal statement.

KEYWORDS: Aristophanes, *schéma*, *mimēsis*, Greek dance, old comedy, stage body, gesture and posture, *schēmata orchēstika*, ethos, pathos, dramatic performance.

Ghislaine JAY-ROBERT : Corps acteurs dans les scènes initiales des comédies d'Aristophane

Cette intervention se focalise sur les tout premiers moments des comédies d'Aristophane, ce moment où la fiction émerge et se construit. Quels sont alors les procédés utilisés par Aristophane permettant à l'acteur de prendre possession de son

personnage et de façonner l'espace scénique ? En prenant comme exemples six comédies d'Aristophane (les *Guêpes*, la *Paix*, les *Acharniens*, l'*Assemblée des Femmes*, les *Oiseaux* et *Ploutos*), nous étudierons la place et le rôle réservés dans ce processus aux objets servant de cadre à l'action, aux mouvements des acteurs et au jeu sur la perception sensorielle.

MOTS CLÉS : Aristophane, comédie, corps, acteur, mouvement, sens.

Body Actors in the Opening Scenes of Aristophanes' Comedies

This article focuses on the opening moments of Aristophanes' comedies, the point at which fiction emerges and begins to take shape. What processes does Aristophanes employ to enable the actor to inhabit his character and to structure the stage space ? Drawing on six comedies (*Wasps*, *Peace*, *Acharnians*, *Assembly of Women*, *Birds*, and *Ploutos*), this study examines the place and role assigned in this process to the objects framing the action, the actors' movements, and the interplay of sensory perception.

KEYWORDS: Aristophanes, comedy, body, actor, movement, senses.

Pierre VOELKE : Le bond et la ronde. Figures de danse et gestualité dans les *Guêpes* d'Aristophane

L'article propose une lecture des *Guêpes* d'Aristophane qui prend comme fil conducteur les gestes et mouvements du héros, Philocléon. Les multiples formes de cette gestualité sont autant de jalons qui rendent perceptibles les différentes étapes par lesquelles passe le personnage, de sa passion judiciaire entravée aux dérivatifs proposés par son fils, jusqu'à la scène finale, unique par la densité des références chorégraphiques et dans laquelle les figures de danse de l'ancienne et de la nouvelle tragédie constituent d'abord l'enjeu d'un *agôn*, avant d'offrir au héros l'opportunité d'une forme de réconciliation.

MOTS CLÉS : ancienne comédie, héros comique, gestualité, danse théâtrale, acteur, Phrynichos, Carcinos.

The Leap and the Round: Dance and Gesture in Aristophanes' *Wasps*

The article offers a reading of Aristophanes' *Wasps* that takes as its guiding thread the gestures and movements of the protagonist, Philocleon. The various forms assumed by this gesturality function as markers that delineate the successive stages of the character's trajectory – from his thwarted passion for litigation to the diversions orchestrated by his son – culminating in a final scene distinguished by its dense network of choreographic references. In this concluding episode, the dance figures of both old and new tragedy initially constitute the stakes of an *agôn*, before ultimately affording the hero an opportunity for a form of reconciliation.

KEYWORDS: old comedy, comic hero, gestures, theatrical dance, actor, Phrynichus, Carcinus.

Laura GIANVITTORIO-UNGAR : Satyres hyperphysiques : une étude en choréomusicologie

Le drame satyrique en tant que genre se définissait par les modes d'action, les formes de corporéité et les sonorités du chœur. Ce dernier, constitué de satyres, était constamment occupé par des activités physiques aussi spectaculaires que bruyantes : activités festives, luttes, entraînements physiques et danses produisaient un vacarme constitutif de la musicalité propre au genre. Fait intéressant, les satyres étaient souvent munis d'accessoires scéniques qui favorisaient des mouvements vigoureux et la production de bruits, rendant ainsi hyperbolique leur corporéité, leur activité et le volume sonore. Ce chapitre examine les témoignages littéraires et archéologiques faisant état de satyres secouant des filets de pêche, manipulant des pièces de mobilier ou brandissant des marteaux, par exemple lorsqu'ils endossent les rôles de pêcheurs, d'artisans ou d'apprentis. Ces études de cas nous invitent à réévaluer les pratiques, les expériences et les esthétiques sensori-motrices sous l'angle conjoint du mouvement et du son, en adéquation autant avec la conception antique de la *choreia/molpè/mousikè*, qu'avec les recherches choréomusicologiques contemporaines.

MOTS CLÉS : drame satyrique, chœur grec, accessoires scéniques, choréomusicologie

Laura GIANVITTORIO-UNGAR: The Hyperphysical Satyrs: A Study in Choreomusicology

The genre of satyr play was defined by the agencies, corporealities and sonorities of the chorus. Satyr choruses were constantly busy with physical activities that were as eye-catching as they were loud; their merrymaking, wrestling, training and dancing created noise as a vital part of the genre's musicality. Interestingly, the satyrs were often equipped with stage props that further encouraged bold movements and noise-making, hyperbolizing their physicality, activity and loudness. This chapter examines literary and archaeological evidence of satyrs rattling fishing nets, handling pieces of furniture and swinging hammers, for example, in the roles of fishermen, craftsmen and apprentices. The case studies encourage us to reappraise sensorimotor practices, experiences and aesthetics in the combined terms of movement-and-sound, according to the ancients' understanding of *choreia/molpe/mousike* and today's choreomusicological research.

KEYWORDS: satyr play, Greek chorus, stage props, choreomusicology.

Karin SCHLAPBACH : Du corps à la parole : le poète dans la *Poétique* d'Aristote, Cassandre dans l'*Agamemnon* d'Eschyle

En adoptant une perspective influencée par l'*Embodied Cognition*, cet essai examine la figure du poète au chapitre 17 de la *Poétique* d'Aristote en lien avec le personnage de Cassandre, prophétesse inspirée, dans l'*Agamemnon* d'Eschyle. Si Aristote recommande que le poète utilise les gestes et les mouvements pour explorer les émotions de ses personnages et trouver les mots qui leur conviennent, Cassandre est un personnage tragique qui s'exprime sous l'impact d'un état physique particulier causé par son propre trauma et par les visions de la souffrance d'autrui. Les deux, le poète selon Aristote et la Cassandre de l'*Agamemnon*, peuvent servir pour illustrer le travail de l'acteur, qui exprime lui aussi les émotions d'un autre et qui mobilise son corps pour se les approprier.

MOTS CLÉS : mouvement, gestes, *Embodied Cognition*, inspiration, sensations, émotions.

From Body to Speech: The Poet in Aristotle's *Poetics*, Cassandra in Aeschylus' *Agamemnon*

In an approach informed by *Embodied Cognition*, this essay examines the figure of the poet in chapter 17 of Aristotle's *Poetics* in tandem with Cassandra, the inspired

prophet, in Aeschylus' *Agamemnon*. If Aristotle recommends that the poet use gestures and movements to explore the emotions of his characters and find the words that suit them, Cassandra is a tragic character whose song and speech are marked by a particular bodily state, which is conditioned by her past trauma and present visions of others' suffering. Both the poet according to Aristotle and Aeschylus' Cassandra can illustrate the actor's work, whose task it is to express another's emotions, and who will do so most efficiently by mobilizing his body.

KEYWORDS: movement, gesture, Embodied Cognition, inspiration, sensations, emotions.

Carmela ROSCINO : Donne comiche : corpo, costume e funzione delle figure femminili sui vasi a soggetto comico della Magna Grecia e della Sicilia

Nelle scene a soggetto comico documentate sui vasi a figure rosse prodotti in Magna Grecia e in Sicilia tra la fine del V il terzo venticinquennio del IV secolo a.C., i personaggi femminili, sebbene meno frequenti di quelli maschili, rivestono nondimeno un ruolo cruciale per la comprensione dei temi rappresentati, spesso di lettura non immediata. Nel contributo si prendono in esame alcuni esempi significativi di queste scene, particolarmente adatte a far emergere il funzionamento del codice del costume e di quello del corpo nella caratterizzazione iconografica dei tipi comici femminili e il ruolo di questi ultimi nella costruzione per immagini della narrazione comica.

PAROLE-CHIAVE : commedia greca, donne in commedia, ceramica a figure rosse italiota e siceliota, costume teatrale, corpo comico.

Femmes comiques : corps, costume et fonction des figures féminines sur les vases à sujet comique de Grande-Grèce et de Sicile

Dans les scènes de comédies représentées sur les vases à figures rouges produits en Grande-Grèce et en Sicile entre la fin du V^e et le troisième quart du IV^e siècles av. J.-C., les personnages féminins, certes moins fréquents que les masculins, jouent néanmoins un rôle crucial pour la compréhension des thèmes figurés, d'interprétation souvent problématique. Cette contribution examine quelques exemples significatifs de ces scènes, qui permettent de mettre en évidence le fonctionnement des codes propres au costume et au corps dans la caractérisation iconographique des types comiques féminins, ainsi que le rôle de ces derniers dans la construction, par l'image, du récit comique.

MOTS CLÉS : comédie grecque, femmes dans la comédie, céramique à figures rouges italiote et sicéliote, costume théâtral, corps comique.

Comic Women: Body, Costume, and Function of Female Figures on Comic Vases from Magna Graecia and Sicily

In the comic scenes documented on red-figure vases produced in Magna Graecia and Sicily between the late 5th century and the third quarter of the 4th century BCE, female characters, though less frequent than male ones, nonetheless play a crucial role in understanding the often not immediately apparent themes depicted. This paper examines several significant examples of these scenes, which are particularly suited to demonstrating how the codes of costume and body operate in the iconographic characterization of female comic types and their role in the visual construction of the comic narrative.

KEYWORDS: Greek comedy, women in comedy, South-Italian and Sicily red-figured vases, stage costume, comic Body.

Heide FRIELINGHAUS : Entre polyvalence et spécification : postures et gestes des acteurs de comédie en costume d'esclave

L'article examine le rôle joué par la « posture » et le « geste » dans la mise en relation des figures d'acteurs et des scènes théâtrales avec des situations comiques spécifiques. En se concentrant sur un corpus d'acteurs vêtus de costumes d'esclaves, datant de la fin de la République et de l'Empire romain, il met en lumière la diversité des modèles, la richesse des thèmes qui en découle, et souligne combien posture et geste constituent des éléments essentiels, qui mettent en évidence la polyvalence des motifs comiques représentés. L'étude montre également que toute modification dans la posture ou le geste peut entraîner une transformation du contenu.

MOTS CLÉS : acteurs de comédie, époque tardo-républicaine, Empire romain, esclaves, contexte visuel, variabilité, polyvalence, cadres interprétatifs.

Between Polyvalence and Specificity: Postures and Gestures of Comic Actors in Slave Costume

The article examines the role played by “posture” and “gesture” in linking actor figures and theater scenes to specific comedy situations. Focusing on a selection of actors dressed in slave costumes from the late Republic and Roman Empire periods, the article discusses the variability of designs, the resulting range of topics, and the fact that posture and gestures were essential elements in bringing greater focus to the polyvalence

of depicted comedy motifs. At the same time, it is highlighted how alterations in the design of posture and gesture can lead to changes in content.

KEYWORDS: Comedy actors, Late Republic and Roman Empire, slaves, visual context, variability, polyvalence, frames.

Maxime PIERRE : Rendre la *mimésis* à l'acteur : la théorie du jeu de l'acteur de tragédie grecque antique reconsidérée à partir de la notion de *monomane* des traités de Zeami sur le *nô*

Dans la *Poétique* d'Aristote, la représentation (*mimésis*) concerne avant tout l'art de la composition par le poète, et de façon très marginale l'art de l'acteur. À l'inverse, la théorisation par Zeami de l'art du *nô*, forme d'art scénique total du Japon, se focalise sur le jeu de l'acteur sous le nom de *monomane* « mimique », art consistant à faire ressembler (*niseru* 似せる) en dehors de tout principe d'imitation réaliste. « Ressembler » (*niru* 似る) pour l'acteur consister à adopter la posture stéréotypée (*jintai* 人体) et les manières typiques d'un rôle. Il s'agit de créer une forme visuelle en mouvement (*sugata* 姿) qui sert de support au spectacle. À cette forme en mouvement s'ajoute un répertoire de figures codifiées : organisées en séquences, ces figures (*te* 手) sont associées aux pas (*ashi* 足) qui vont donner une forme au parcours du plateau et animent la silhouette.

MOTS CLÉS : *monomane*, *mimésis*, Aristote, Zeami, *nô*, *kata*.

Restoring Mimesis to the Actor: Reconsidering Ancient Greek Tragic Acting Theory through Zeami's Concept of *Monomane* in *Noh* Treatises

In Aristotle's *Poetics*, representation (*mimesis*) primarily describes the art of composition by the poet, with only a marginal consideration of the actor's craft. In contrast, Zeami's theorization of *noh* – a total form of Japanese performing art – focuses on the actor's performance under the term *monomane* (“mimicry”) an art consisting in “making something resemble” (*niseru* 似せる) without adhering to any principle of realistic imitation. For the actor, “to look like” (*niru* 似る) consists of adopting the stereotyped posture (*jintai* 人体) and typical mannerisms of a role. The goal is to create a visual form in motion (*sugata* 姿) that serves as the foundation of the performance. To this moving form is added a repertoire of codified figures : organized into sequences, these figures (*te* 手) are combined with footwork (*ashi* 足) that shapes the performer's path across the stage and animates his silhouette.

KEYWORDS: *monomane*, *mimesis*, Aristotle, Zeami, *noh*, *kata*.

Nadia CATTONI : Corps acteur et gestualité dans le *Sakuntalā Nāṭaka* de Nevaz (1682-1762)

Cet article propose une analyse du premier livre du *Sakuntalā Nāṭaka* de Nevaz (1682-1762), adaptation en braj de la pièce sanskrite *Abhijñānaśākuntala* de Kalidasa, à partir de la thématique du « corps acteur ». En s'appuyant sur les théories esthétiques du traité d'art dramatique *Nāṭyaśāstra*, sur la comparaison avec les versions sanskrites de l'histoire de Shakuntala et sur le contexte littéraire braj (*rīti*), l'étude met en lumière la manière dont le texte mobilise les corps pour construire une poétique de la performance. À travers l'analyse de la description corporelle et de la gestualité des personnages, et de leurs liens avec l'expression des émotions, l'article montre que Nevaz articule conventions classiques de jeu et motifs poétiques vernaculaires pour faire du texte lui-même un espace de jeu. Cette hybridité formelle, à mi-chemin entre récit et théâtre, permet de reconsidérer les modalités de la performance dramatique en langue vernaculaire dans l'Inde prémoderne.

MOTS CLÉS : Théâtre indien, Shakuntala, littérature braj, Asie du Sud, performance.

The Actor's Body and Gestures in Nevaz's *Sakuntalā Nāṭaka* (1682-1762)

This article offers an analysis of the first book of Nevaz's *Sakuntalā Nāṭaka* (1682-1762), a Braj adaptation of Kalidasa's Sanskrit play *Abhijñānaśākuntala*, through the lens of the "acting body". Drawing on the aesthetic theories of the dramatic treatise *Nāṭyaśāstra*, on a comparison with the Sanskrit versions of the Shakuntala story, and on the Braj literary context of *rīti* poetry, the study highlights how the text mobilises bodies in various ways to construct a poetics of performance. Through the examination of bodily descriptions, gestures, and their connection to the expression of emotions, the article shows how Nevaz intertwines classical performance conventions with vernacular poetic motifs, making the text itself a space of performance. This formal hybridity, situated between narrative and theatre, invites a rethinking of the modalities of dramatic performance in vernacular languages in premodern India.

KEYWORDS: Indian theatre, Shakuntala, Braj literature, South Asia, performance.

Marie-Hélène DELAUAUD-ROUX : Chorégrapier les relations entre chœur et soliste chez Euripide : les exemples d'*Iphigénie à Aulis* et d'*Oreste*

Sarah Olsen oppose deux danses dans la tragédie grecque, celle du chœur, parfaitement disciplinée (en raison d'une longue pratique religieuse et socialisante hors du théâtre), et celle du solo d'acteur, indisciplinée voire perturbatrice, marginale, vulnérable. J'appliquerai son approche à deux pièces d'Euripide qu'elle n'a pas étudiées : *Iphigénie à Aulis* et *Oreste*, pour évoquer les relations entre chœur et acteurs. Dans la première, l'héroïne effectue en solo un péan à Artémis (v. 1475-1499) et le chœur la soutient. Dans la seconde, c'est l'inverse : le chœur supplie les Euménides, entendu par Oreste, allongé, mais réactif, en état de *mania* (v. 316-347). J'entends créer ainsi une chorégraphie qui aurait pu convenir à ces morceaux, en utilisant la scansion des textes et l'iconographie.

MOTS CLÉS : Tragédie, chœur, acteur, danse, Olsen.

Choreographing the relationship between chorus and soloist in Euripides: the examples of *Iphigenia at Aulis* and *Orestes*

Sarah Olsen contrasts two dances in Greek tragedy: that of the chorus, perfectly disciplined (due to a long religious and socializing practice outside the theatre), and that of the actor's solo, which is undisciplined, even disruptive, marginal, and vulnerable. This paper applies her approach to two plays by Euripides that she has not studied: *Iphigenia at Aulis* and *Orestes*, in order to examine the relationships between chorus and actors. In the first, the heroine performs a solo paeon to Artemis (vv. 1475-1499), supported by the chorus. In the second, the situation is reversed : the chorus implores the Eumenides, overheard by Orestes, lying down yet responsive, in a state of mania (vv. 316-347). Thus, I intend to reconstruct a choreography that might have suited these plays, drawing on the scansion of the texts and iconographic evidence.

KEYWORDS: Tragedy, chorus, actor, dance, Olsen.

Matteo CAPPONI, Matthieu PELLET : Restituer le jeu antique grâce aux outils numériques

Autrefois la maquette, aujourd'hui la reconstitution numérique. Les nouvelles technologies permettent de rêver d'un véritable voyage dans le temps. Dans le cadre de cet article, il s'agit de présenter le domaine spécifique des jeux vidéo, principal média

de divertissement du XXI^e siècle. Beaucoup de productions vidéoludiques emploient comme cadre de jeu des univers de fantaisie, inspirés des grandes aires culturelles antiques. Si les figures mythiques s’y rencontrent à foison, il est bien plus rare d’y trouver les supports qui leur permettraient d’exister : théâtre, poésie, peintures, sculptures... Quelques modèles existent néanmoins. L’article prend pour exemple le jeu *Assassin’s Creed Odyssey* (2018), qui offre une reconstitution saisissante de l’Athènes classique. On y trouve notamment le théâtre de Dionysos. L’article s’intéresse aux « corps acteurs » qui y sont mis en scène et cherche à démêler le vrai du faux, le vraisemblable du fantasme. Ce qui transparait, ce sont les enjeux et les contradictions de ces productions, dont les moyens financiers faramineux n’ont d’égal que les immenses attentes du public. L’article examine dans quelle mesure ces productions parviennent à assumer la tâche qu’elles se fixent, à savoir concilier instruction et divertissement.

MOTS CLÉS : théâtre antique, numérique, jeux vidéo.

Staging the Ancient Actor’s Body using Digital Tools

Not so long ago, there were models; today, digital reconstructions have taken their place. New technologies allow us to dream of a real journey through time. This paper focuses on the specific field of video games, the main entertainment medium of the 21st century. Many video game productions use fantasy worlds inspired by major ancient cultural areas as their setting. While mythical figures abound, it is much rarer to find the media that allowed them to exist : theater, poetry, paintings, sculptures. Nevertheless, a few models do exist. One such case is *Assassin’s Creed Odyssey* (2018), which offers a striking reconstruction of classical Athens and notably features the Theatre of Dionysus. The paper focuses on the ‘acting bodies’ staged there and seeks to disentangle the true from the false, the plausible from the fantasy. What will emerge are the challenges and contradictions of these productions, whose staggering financial resources are matched only by the immense expectations of the public. Finally, the discussion assesses the extent to which these productions succeed in fulfilling the challenging task they set themselves : reconciling education and entertainment.

KEYWORDS: ancient theater, digital, video games.

Isis FAHMY, Benoît RENAUDIN : Capter les gestes de Lavinia. Des mouvements du corps de l'actrice à l'espace scénique numérique de l'avatar

Cet article décrypte le processus de création du spectacle *Lavinia*, inspiré du roman d'Ursula K. Le Guin, et créé par Isis Fahmy et Benoît Renaudin en 2023. Sur scène, l'héroïne antique reprend vie sous les regards du public dans un dispositif théâtral original et interactif mêlant la technologie de capture de mouvements en direct des interprètes et projection sur écran d'un monde virtuel dans lequel l'avatar évolue. Ce procédé innovant implique plusieurs niveaux de lecture pour les publics et de jeu pour les interprètes ouvrant la voie à de nouvelles corporéités dans la performance d'acteur au regard des contraintes techniques et spatiales dues aux interactions numériques.

MOTS CLÉS : capture de mouvements, performance, corps-acteur, interaction, antiquité, féminisme.

Capturing Lavinia's movements. From the actress's body movements to the avatar's digital stage space

This article explores the creative process behind *Lavinia*, a show inspired by the novel by Ursula K. Le Guin and created by Isis Fahmy and Benoît Renaudin in 2023. On stage, the ancient heroine comes back to life in an original and interactive theatrical setting that combines live motion capture of the performers with video projection of a virtual world onto a screen, where the avatar evolves. This innovative process introduces multiple layers of interpretation for the audience and performance for the actors, opening new possibilities for physicality in acting, given the technical and spatial constraints of digital interaction.

KEYWORDS: motion capture, performance, actor's body, interaction, antiquity, feminism.

