

AFFECTIVITÉ ET PHANTASIA DANS LE JEU THÉÂTRAL

STÉPHANE FINETTI

Abstract

This paper investigates the relationship between affectivity and phantasy in the theatrical experience from a phenomenological perspective. It is divided in two parts. The first part deals with Eugen Fink's *Fundamental phenomena of human existence*, which describes the theatrical experience as intertwining of affectivity and phantasy: on one hand, it consists in the phantasy-consciousness of the world of play (*Weltspiel*); on other hand, it implies an affective openness to the world of play. The second part is devoted to Marc Richir's phenomenology, which allows investigating deeper the intertwining between affectivity and phantasy in the theatrical experience. First of all, it shows that the phantasy-consciousness involved in the theatrical experience is a "perceptive" phantasy. It also allows rethinking the affective dimension of the theatrical experience as sentiment of sublime. The paper ends with a comparison between the phenomenological perspectives of Fink and Richir, focused on the concept of $\mu\acute{\iota}\mu\eta\sigma\iota\varsigma$ and on the metaphor of earth shaking (*Erschütterung*).

Keywords: theatrical experience; world of play; phantasy; "perceptive" phantasy; affectivity; *Erschütterung*; sublime

Introduction

Nous nous interrogerons ici sur le rapport entre l'affectivité et la *phantasia* en prenant comme fil conducteur le phénomène du jeu et, plus précisément, celui du jeu théâtral. Le premier interlocuteur auquel nous ferons appel afin de mettre au jour l'entrelacement entre l'affectivité et la *phantasia* dans le jeu théâtral est Eugen Fink. Nous examinerons dans la première partie de notre contribution les analyses du jeu théâtral qu'il entreprend dans le cours *Phénomènes fondamentaux de l'exis-*

<https://doi.org/10.14712/24646504.2022.11>

© 2022 The Author. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

tence humaine, tenu en 1955 à l'Université de Fribourg. Elles nous permettront de comprendre le jeu théâtral comme ouverture d'un monde dans un projet-de-phantasia et dans une disposition affective. Nous parviendrons ainsi à deux questions : 1. celle de savoir quelle forme de *phantasia* est à l'œuvre dans le projet-de-phantasia du monde-du-jeu ; 2. celle de savoir dans quelle mesure peuvent coexister les modèles du jeu enfantin et de la conscience d'image, auxquels Fink fait appel. La deuxième partie de notre contribution cherchera à répondre à ces questions à travers la refonte de la phénoménologie entreprise par Marc Richir à partir de *Phénoménologie en esquisses* (2000). En premier lieu, sa phénoménologie nous permettra de revenir aux sources husserliennes du concept finkien de *phantasia* et de comprendre la *phantasia* que Fink voyait à l'œuvre dans le jeu théâtral comme *phantasia* « perceptive ». En deuxième lieu, la phénoménologie richirienne nous conduira à remettre en question le modèle opératoire de la conscience d'image et à approfondir celui du jeu enfantin à travers la psychanalyse de Winnicott. En troisième et dernier lieu, la phénoménologie richirienne nous permettra de repenser l'ébranlement affectif inhérent au jeu théâtral comme réplique du « moment » du sublime.

1. Affectivité et *phantasia* dans le jeu théâtral chez Fink

1.1 Le spectacle théâtral en tant que jeu

La première partie de notre contribution prendra comme fil conducteur le concept finkien de spectacle théâtral. Comme l'indique le terme allemand *Schauspiel*, ce dernier est avant tout un jeu (*Spiel*). Qu'est-ce à dire ?

D'après le chapitre 21 de *Phénomènes fondamentaux de l'existence humaine*, il ne peut s'agir simplement d'une « multiplicité d'actes de jeu ».¹ Avant d'être une succession d'actes, le jeu est plus radicalement pour Fink un phénomène fondamental de l'existence humaine : un des modes fondamentaux de son ouverture au monde. Plus précisément, il s'agit du « mode fondamental d'un commerce humain avec le possible et l'irréel »² : l'ouverture de l'existence humaine au possible (non pas au sens de ce qui est effectivement possible, mais au sens de ce qui est possible sur un mode irréel). Au début du chapitre 21 de *Phénomènes fondamentaux*, cette même ouverture était caractérisée par Fink en termes de *phantasia* (*Phantasia*) :

¹ Fink, Eugen, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, K. Alber, Freiburg/München 1979, p. 360: „Mannigfalt von Spielakten“.

² *Ibid.*, p. 360. „Grundweise eines menschlichen Umgangs mit dem Möglichen und Unwirklichen“.

« la *phantasia* est l'accès par excellence au possible en tant que tel, un commerce avec ce-qui-peut-être, et a une force d'ouverture d'énorme importance ».³ En tant que telle – poursuit Fink – la *phantasia* « réside par excellence dans le *jeu* »⁴ : le jeu est le projet-de-*phantasia* (*Phantasieentwurf*)⁵ d'un monde-de-jeu (*Spielwelt*) possible et irréel. Cette première caractérisation du jeu permet à Fink de le distinguer des comportements animaux qui s'y apparentent. Dans le chapitre 22 de *Phénomènes fondamentaux*, il déclare par exemple : « l'animal ne joue pas dans le commerce-de-*phantasia* [*Phantasieumgang*] avec les possibles, il ne joue pas en se rapportant à une apparence [*Schein*] imaginaire ».⁶ Le jeu est en ce sens pour Fink propre à l'homme : il est un mode de son être-au-monde, une manière dont il se transcende ou dont il s'élance (*schwingt*) vers le monde. Fink pense par exemple le jeu comme *Schwingung* dans le chapitre 23 de *Phénomènes fondamentaux*, où il déclare : « Le jeu [...] s'élance [*schwingt*] dans l'élément de l'« imaginaire », il est un commerce actif et impulsif avec l'imaginaire, avec le règne nébuleux des possibilités. »⁷ Fink réélabore ici, sous le titre de projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu, le concept de dépré-sentation-de-*phantasia* qu'il avait introduit dans la *Preisschrift*, dans *Présentification et image* et dans ses notes de recherche.⁸ Certes, le projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu ne caractérise plus dans *Phénomènes fondamentaux* l'être transcendantal, mais seulement l'être-là humain. Fink reprend néanmoins pour le caractériser les concepts de transcendance et de *Schwingung* par lesquels il définissait la dépré-sentation-de-*phantasia*.

Nous reviendrons sur ce parallélisme pour l'interroger au terme de la première partie de notre contribution. Nous examinerons à présent la deuxième dimension que Fink attribue au jeu dans le chapitre 21 de *Phénomènes fondamentaux*. « À l'accomplissement du jeu appartient » en effet selon Fink « une disposition affective [*Gestimmtheit*] propre ».⁹ Le joueur, en d'autres termes, ne s'ouvre pas simplement au monde possible et irréel du jeu dans un élan (*Schwung*)

³ *Ibid.*, p. 356. «[...] ist die Phantasie der ausgezeichnete Zugang zum Möglichen als solchen, ist ein Umgang mit dem Seinskönnenden und hat eine Erschließungskraft von ungeheurer Bedeutung».

⁴ *Ibid.* «[...] ist sie in einer ausgezeichneten Weise beheimatet im Spiel».

⁵ *Ibid.*, p. 367.

⁶ *Ibid.*, p. 372. «Das Tier spielt nicht im Phantasieumgang mit Möglichkeiten, es spielt nicht, indem es sich zu einem imaginären Schein Verhält».

⁷ *Ibid.*, pp. 399–400. «Das Spiel [...] schwingt im Element des « Unwirklichen », ist ein aktiver und impulsiver Umgang mit dem Imaginären, mit dem Nebelreich der Möglichkeiten».

⁸ Voir à ce sujet, Finetti, Stéphane, « Le concept finkien de dépré-sentation », in *Annales de phénoménologie – nouvelle série* 16, Association internationale de phénoménologie, Wuppertal 2017, pp. 18–19.

⁹ Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, op. cit., p. 364. «Zum Spielvortrag gehört eine eigentümliche Gestimmtheit [...]».

de *phantasia*, mais avant tout dans une *Stimmung* : celle d'un « plaisir plein d'élan » (*beschwingte Lust*).¹⁰ Ce plaisir-du-jeu (*Spiellust*) n'est pas « la simple joie qui accompagne l'accomplissement spontané [du jeu], où nous jouissons de notre liberté et de notre être en action ». ¹¹ Il a au contraire un double statut. D'une part, il s'agit d'un « plaisir dans le jeu » (*Lust im Spiel*) : le plaisir éprouvé par le joueur en vertu des événements qui lui surviennent dans le monde irréel du jeu. D'autre part, il s'agit d'un « plaisir [de se prendre] au jeu » (*Lust am Spiel*) : le plaisir que le joueur éprouve parce qu'il joue, parce qu'il vit dans un « étrange mélange de réalité et d'irréalité ». ¹² Le plaisir du jeu se distingue en outre d'une simple joie parce qu'il a la particularité de pouvoir comprendre en lui ses opposés : le deuil (*Trauer*), l'horreur (*Entsetzen*), l'effroi (*Grauen*), le désespoir (*Verzweiflung*), la douleur (*Leid*). ¹³ Dans la tragédie antique, par exemple, le plaisir du jeu « englobe aussi les douleurs [...]. Et la douleur-du-jeu [*Spiel-Leid*], qui est vécue avec plaisir, provoque une catharsis de l'âme [...]. » ¹⁴

Cette première caractérisation du jeu demeurerait incomplète, si nous ne mentionnions pas les autres phénomènes fondamentaux qui s'y entrelacent : la mort, le travail, la lutte et l'*ἔπος*. Le projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu, par exemple, présuppose l'ouverture de l'existence humaine au monde effectif (dans le travail), qui est aussi une ouverture de l'existence humaine aux autres (dans la lutte), à sa propre fin (la mort) et à la vie générative dont elle est issue (dans l'*ἔπος*). De même, le plaisir de se prendre au jeu (*Lust am Spiel*) présuppose l'ouverture de l'existence humaine au monde effectif, dans la mesure où il est justement le plaisir de le transcender vers le monde irréel du jeu. Par rapport à notre ouverture au monde effectif, l'élan-de-*phantasia* vers le monde irréel du jeu et le plaisir plein d'élan qui l'accompagne opèrent un détachement. Ils sont pour Fink « [...] la possibilité de nous détacher de notre facticité, de notre inexorable devoir-être-ainsi, non pas réellement, mais de manière < irréelle > [...] ». ¹⁵ Ou encore, dans les termes du chapitre 24 de *Phénomènes fondamentaux*, « le jeu dés-historicise [*ent-geschichtlich*] l'être essentiellement historique de l'homme dans le *medium* de l'apparence » ¹⁶ : il

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.* „[...] die einfache Vollzugsfreude, die mit den Spontanvollzügen einhergeht, in der wir unsere Freiheit, unser Tätigsein genießen“.

¹² *Ibid.* „[...] seltsamen Gemisch von Wirklichkeit und Unwirklichkeit“.

¹³ *Cf. Ibid.*, p. 364 et p. 378.

¹⁴ *Ibid.*, p. 364. „[...] die Spiellust der antiken Tragödie umspannt auch noch die Leiden [...]. Und das Spiel-Leid, das lustvoll erlebt wird, bewirkt eine Katharsis der Seele [...]“.

¹⁵ *Ibid.*, p. 356. „[...] die Möglichkeit, uns von der Faktizität, von dem unerbittlichen Soseinmüssen zu lösen, zwar nicht wirklich, aber < irreal > abzulösen [...]“.

¹⁶ *Ibid.*, p. 414. „Das Spiel entgeschichtlicht den wesenhaft geschichtlichen Menschen im Medium des < Scheins > [...]“.

le « ravit » (*entführt*) à une situation historique déterminée de manière irrévocable pour l'ouvrir à une « existence non figée, où tout est encore possible ».¹⁷

1.2 La spécificité du jeu théâtral

Un spectacle théâtral (*Schau-spiel*) n'est cependant pas simplement un jeu parmi les autres. Il faut chercher à comprendre la forme spécifique que prennent en lui le projet-de-*phantasia* et la disposition affective dans lesquelles s'ouvre le monde-du-jeu, ainsi que leur détachement du monde effectif.

Dans *Phénomènes fondamentaux*, Fink caractérise tout d'abord le jeu théâtral comme jeu-de-figuration (*Darstellungsspiel*) : chaque joueur y joue en effet un rôle, y représente ou figure (*stellt dar*) un personnage (*Figur*). Quel est dans ce contexte le statut du projet-de-*phantasia* ? Selon Fink,

[...] la productivité propre du jeu-de-figuration est [...] l'engendrement [*Erzeugung*] de *phantasia* du monde imaginaire du jeu. La plupart du temps, c'est un acte collectif, le jeu d'équipe [*Zusammenspiel*] d'une communauté de jeu [*Spielgemeinschaft*]. Dans l'engendrement du monde-du-jeu, les joueurs ne demeurent pas en face de leur produit, ils ne demeurent pas en dehors – ils entrent en personne dans le monde-du-jeu et y ont leurs rôles. Dans le projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu, les joueurs [...] sombrent dans leurs rôles et rencontrent ceux qui jouent avec eux dans leurs rôles respectifs.¹⁸

Il en va de même pour tout ce qui apparaît sur scène (*Bühne*) : le décor (*Szenerie*), par exemple, joue pour ainsi dire lui aussi son rôle et est rencontré comme tel par les comédiens, en contribuant ainsi à figurer le monde-du-jeu. Sur scène, tout a par conséquent un double statut : le comédien y est en même temps l'homme réel qui joue un rôle et le rôle irréel qu'il joue¹⁹, le moi-jouant (*das Spielende-Ich*) et le moi-du-monde-du-jeu (*das Spielwelt-Ich*)²⁰ ; de même, les objets qui apparaissent sur scène sont à la fois des objets du monde effectif et des objets du monde irréel du jeu.

¹⁷ *Ibid.*, „ nicht fixierten Daseins, wo alles noch möglich ist“.

¹⁸ *Ibid.*, p. 367. „Die eigentliche Produktivität des Darstellungsspiels ist die Erzeugung, die phantasieschöpferische Erzeugung der imaginären Spielwelt. Zumeist ist dies ein kollektiver Akt, ein Zusammenspiel einer Spielgemeinschaft. Die Spielenden bleiben in der Erzeugung der Spielwelt ein und haben darin ihre Rollen. Im produktiven Phantasieentwurf der Spielwelt verdecken sich die Spielenden als die « Schöpfer », sie verlieren sich gewissermaßen in ihrem Gebilde, versinken in ihrem Rollencharakter und begegnen den Mitspielenden ebenfalls in Rollen“.

¹⁹ *Cf. Ibid.*, p. 379.

²⁰ *Cf. Ibid.*, p. 380.

Comme le remarque Fink, cette ambiguïté que l'anthropologie philosophique s'efforce de conceptualiser est vécue sans difficulté par les joueurs depuis leur plus tendre enfance. Pour l'exemplifier, Fink fait ainsi appel dans le chapitre 21 de *Phénomènes fondamentaux* au jeu enfantin et, plus précisément, à celui d'une petite-fille avec sa poupée : « pour la petite-fille qui joue avec cette poupée » – explique Fink – « la poupée est un < enfant > et elle est elle-même sa < mère > ». ²¹ La petite-fille jouant avec sa poupée vit ainsi « en même temps en deux règnes » (*lebt gleichzeitig in zwei Bereichen*) ²² : la réalité ordinaire et une sphère irréaliste, imaginaire. Ou, mieux, d'après la deuxième formulation que Fink en donne dans le chapitre 22, « la petite fille, qui joue avec sa poupée, se meut de manière sûre et experte dans les transitions entre < mondes > [*in Übergängen zwischen < Welten >*], elle va sans peine du monde réel au monde imaginaire et inversement [...] ». ²³ La petite fille transcende le monde effectif où elle se trouve avec sa poupée vers le monde imaginaire du jeu. Elle métamorphose ainsi la poupée en enfant et se métamorphose elle-même en sa mère. Cette vie entre le réel et l'imaginaire ne comporte aucune tromperie ou illusion (*Täuschung*) : la petite-fille ne se trompe ni sur le statut ontologique de la poupée ni sur le sien. ²⁴ Il en va de même selon Fink pour le comédien dans le jeu théâtral : ayant appris depuis sa plus tendre enfance à vivre entre deux mondes, il sait se distinguer du personnage imaginaire qu'il joue tout en s'effaçant devant lui le temps d'une représentation. ²⁵

Comment penser cependant le double statut du comédien, du décor, bref de tout ce qui apparaît sur scène ? Dans le chapitre 22 de *Phénomènes fondamentaux*, Fink fait appel à cette fin au modèle opératoire de l'image. ²⁶ L'image devient le fil conducteur de son analyse du jeu théâtral : dans ses propres termes, « le jeu théâtral dans sa forme traditionnelle est semblable avec ses décors circonscrits à une image ». ²⁷ C'est dire qu'il y a entre le monde-du-jeu et le monde effectif un rapport analogue à celui qui est à l'œuvre entre le monde-de-l'image (*Bildwelt*) et le porteur-de-l'image (*Bildträger*). D'une part, « le monde-du-jeu n'est en aucun lieu ni en aucun temps ». ²⁸ Comme le monde de l'image, il n'appartient pas à l'espace

²¹ *Ibid.*, p. 366. „Für das kleine Mädchen, das mit dieser Puppe spielt, ist die Puppe ein < Kind >, und es selbst ist seine < Mutter >“.

²² *Ibid.*, p. 367.

²³ *Ibid.*, p. 380. „Das kleine Mädchen, das mit seiner Puppe spielt, bewegt sich sicher und kundig in Übergängen zwischen < Welten >, es geht mühelos von der realen in die imaginäre Welt und umgekehrt [...]“.

²⁴ *Cf. Ibid.*

²⁵ *Cf. Ibid.*, p. 392.

²⁶ *Cf. Ibid.*, pp. 380–383.

²⁷ *Ibid.*, p. 384. „Das Schauspiel in der überlieferten Form gleicht mit seiner umschlossenen Szenerie einem Bilde“.

²⁸ *Ibid.*, p. 380. „Die Spielwelt ist nirgendwo und nirgendwann [...]“.

et au temps réels. D'autre part, le monde-du-jeu a selon Fink « un espace dans l'espace réel et un temps dans le temps réel »²⁹ : de même que le monde de l'image, il est pour ainsi dire localisé dans le monde effectif qui le porte. Le comédien, par exemple, est le porteur du personnage qu'il incarne. Pareillement, le décor présent sur scène est le porteur réel de traits correspondants du monde irréel du jeu. Cela veut dire que le monde-du-jeu recouvre (*verdeckt*) le monde effectif et, en même temps, qu'il paraît à travers lui : le rôle joué, par exemple, recouvre le comédien qui le joue et, en même temps, paraît par son allure, par ses gestes, par ses mimiques et par sa voix.³⁰ Enfin, la scène fonctionne comme le cadre de l'image théâtrale, c'est-à-dire pour Fink comme une fenêtre : « la scène ouverte est comme la fenêtre sur un monde imaginaire ».³¹

En tant que jeu-de-figuration (*Darstellungsspiel*), le jeu théâtral est aussi – comme son nom l'indique – un jeu à regarder (*Schau-Spiel*). Il ne comprend pas seulement les comédiens qui jouent ensemble et incarnent leurs rôles. Il implique aussi « le public-du-jeu » (*Spielgemeinde*)³² pour lequel s'ouvre la scène. Ce public se compose de spectateurs (*Zuschauer*), mais pas de n'importe quels spectateurs. Ces derniers ne peuvent être « les témoins accidentels d'un jeu étranger »³³ : ils ne peuvent être spectateurs comme le sont, par exemple, les passants qui regardent avec indifférence les jeux de rue des enfants.³⁴ Si c'était le cas, ils ne feraient pas partie de la communauté-de-jeu (*Spielgemeinschaft*) : le jeu tomberait entièrement hors de leur sphère d'intérêt. Les spectateurs du jeu théâtral sont au contraire des témoins « participants [*beteiligte*], intéressés [*interessierte*] et touchés [*betroffene*] »³⁵ par le jeu des comédiens. Certes, ils ne jouent aucun rôle, ils ne figurent aucun personnage (*Figur*). Bref, ils ne sont pas comme les comédiens « dans » le monde du jeu (« *in* » *der Spielwelt*).³⁶ Pourtant, le jeu théâtral ne leur est pas indifférent : il les intéresse, les touche, les « enchante » (*verzaubert*).³⁷ Si, en tant que jeu-de-figuration, le jeu théâtral est « l'annonce » (*Kundgabe*)³⁸ d'un sens, les spectateurs y participent dans la mesure où ils sont en attente du sens qu'il leur

²⁹ *Ibid.* „Die Spielwelt [...] hat doch im wirklichen Raum einen Spielraum und in der wirklichen Zeit eine Spielzeit“.

³⁰ *Cf. Ibid.*, p. 379.

³¹ *Ibid.*, p. 384. „Die aufgeschlagene Szene ist wie ein Fenster in eine imaginäre Welt“.

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.* „Die zufälligen Zeugen eines fremden Spielens“.

³⁴ *Cf. Ibid.*, p. 390.

³⁵ *Ibid.*, p. 392.

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*, p. 384.

³⁸ *Ibid.*, p. 390.

annonce.³⁹ Ils ne sont alors ni « dans » le monde du jeu, ni « hors » du monde du jeu : ils sont pour Fink « devant » le monde du jeu (“vor“ *der Spielwelt*). De même que tout ce qui apparaît sur scène, leur regard est double : ils regardent les personnages en regardant les comédiens qui les incarnent ; ils regardent le monde-du-jeu en regardant le décor de la scène. De même que les comédiens, ils ne se trompent pas sur le statut ontologique de la scène.⁴⁰ Encore une fois, Fink pense les spectateurs du jeu théâtral par analogie avec les spectateurs de l’image. Le regard de ces derniers consiste à « voir l’image » (*das Bild sehen*) et, en même temps, à « voir dans l’image » (*innerbildlich sehen*)⁴¹. Pareillement, les spectateurs du jeu théâtral voient la scène et, en même temps, voient en elle le monde imaginaire du jeu.

Que donne à voir le jeu des comédiens et que regardent les spectateurs du jeu théâtral ? Qu’est-ce qui « émeut [*anrührt*], ébranle [*erschüttert*] et touche dans son intimité [*im Innersten betroffen macht*] »⁴² le spectateur ? Comme le montre le chapitre 25 de *Phénomènes fondamentaux de l’existence humaine* et, surtout, le chapitre 2 de *Le jeu comme symbole du monde*, Fink remet en question l’interprétation métaphysique du jeu théâtral d’origine platonicienne, qui fait du jeu l’image-copie (*Abbild*) d’une réalité de rang ontologique supérieure : le jeu théâtral n’est pas l’image-copie de l’image-copie des idées (la *μίμησις μιμήσεως* platonicienne) et n’est pas non plus une image-copie du sensible (comme le soutient une partie de la philosophie moderne). S’il est une image, le jeu théâtral ne l’est pas pour Fink au sens d’une image-copie : il ne reproduit rien. Il l’est au sens d’un symbole : « Le jeu est symbolique dans son annonce. »⁴³ Pour Fink, le symbole n’est cependant pas un signe : il n’est pas encore structuré par l’opposition entre le signifiant et le signifié. Dans le symbole, en effet, le signifiant et le signifié « coulent l’un dans l’autre dans une transition continue ».⁴⁴ Le symbole est à entendre chez Fink d’après son sens étymologique : « *Symbolon* vient de *symballein*, de « coincider, concorder » et signifie concordance d’un fragment avec son complément. »⁴⁵ Dans les personnages joués par les comédiens apparaissent en effet aux spectateurs des « possibilités essentielles de l’humanité ».⁴⁶ Dans les termes de Fink,

³⁹ Cf. *Ibid.*, p. 392.

⁴⁰ Cf. *Ibid.*

⁴¹ *Ibid.*, p. 384.

⁴² *Ibid.*, p. 394.

⁴³ *Ibid.*, p. 395. „*Das Spiel ist in seiner Kundgabe symbolisch*“.

⁴⁴ Fink, *Spiel als Weltsymbol*, K. Alber, Freiburg/München 2010, p. 141, trad. Hildenbrand, H. ; Lindenbergh, A., *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris 1966, p. 142.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 122 (trad. *op. cit.*, p. 118).

⁴⁶ Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins, op. cit.*, p. 395: „*wesenhafte Möglichkeiten des Menschentums*“.

[...] celui qui regarde [...] regarde la destinée humaine, il est ébranlé [*erschüttert*] par la compréhension qu'il est lui-même dans la profondeur essentielle identique aux personnages étrangers, que le fils souffrant de Laïos, le maudit Oreste, Ajax sombrant dans la folie sont en lui en tant que possibilités inquiétantes, effroyables et effrayantes.⁴⁷

De là, les *Stimmungen* de peur (*Furcht*) et de compassion (*Mitleid*) du spectateur. Il ne s'agit cependant pas de la peur du spectateur pour son propre destin et de sa compassion pour le destin tragique des personnages. L'ébranlement (*Erschütterung*) du spectateur est en effet selon Fink bien plus profond : il « dépasse d'une certaine manière la distinction entre moi, en tant qu'être singulier, et un autre homme quelconque en tant qu'existence singularisée ».⁴⁸ La peur dont il est ici question n'est pas la préoccupation pour mon moi empirique effectivement menacé, mais la préoccupation pour l'être humain en général. De même, la compassion n'est pas la préoccupation pour un autre moi empirique : au lieu de se tourner vers l'extérieur, elle se dirige vers l'intérieur, là où tout être singulier « touche à un fond pré-individuel ».⁴⁹

Dans l'irréalité (*Unwirklichkeit*) du monde-du-jeu s'annonce ainsi une surréalité (*Überwirklichkeit*) : quelque chose de plus réel que les faits de la réalité effective.⁵⁰ Il en va de même selon Fink dans le jeu comique : « [...] nous rions proprement de nous-mêmes, pas des erreurs empiriques, des faiblesses et de la stupidité de chacun, mais de la faiblesse et de la stupidité de l'être humain ».⁵¹ Le jeu comique permet à l'existence humaine d'adopter une distance ironique vis-à-vis d'elle-même : « La comédie nous soulage de la pression du travail, de la soumission à la domination, de la souffrance de l'amour et des ombres obscures de la mort. »⁵²

Dans les deux cas, le jeu théâtral s'avère être une « figuration-de-soi » (*Selbstdarstellung*) et une « intuition de soi » (*Selbstanschauung*) de l'existence humaine (et de la vie pré-individuelle du tout dont elle est issue) dans le *medium* de l'imaginaire.⁵³ Jouer est en d'autres termes pour Fink une manière d'être-pour-soi :

⁴⁷ *Ibid.*, p. 396. „Der Schauende [...] schaut das wesenhafte Menschenlos – er wird erschüttert von der Einsicht, daß er selbst in der Wesenstiefe identisch mit den fremden Figuren, daß der leidgeschlagene Laios-Sohn, der fluchbeladene Orest, der wahnundunkelte Ajax in ihm sind – als unheimliche, schreckend-schreckliche Möglichkeiten“.

⁴⁸ *Ibid.*, „[...] hebt gewissermaßen die Unterscheidung zwischen mir, als einem Einzelnen, und irgendwelchen Mitmenschen als ebenso vereinzelter Existenz auf“.

⁴⁹ *Ibid.*, „[...] an einen vor-individuellen Grund rührt“.

⁵⁰ Cf. *Ibid.*, p. 394.

⁵¹ *Ibid.*, p. 398: „[...] wir eigentlich über uns selbst lachen, nicht die Einzelnen über ihre empirischen Fehler, Schwächen und Dummheiten, sondern über die Schwäche und die Torheit des Menschenwesens“.

⁵² *Ibid.*, „Die Komödie entlastet uns von dem Druck der Arbeitsfront, von der Unterworfenheit unter eine Herrschaft, vom Leid der Liebe und vom düsteren Schatten des Todes“.

⁵³ *Ibid.*, p. 402.

non pas une réflexion conceptuelle comme la philosophie, mais un être-pour-soi pragmatique. Le jeu est le miroir (*Spiegel*) des phénomènes fondamentaux de l'existence humaine : on joue à mourir, à travailler, à lutter, à aimer. On joue aussi à jouer, comme le montre le théâtre dans le théâtre (par exemple, les *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello). Non seulement la scène figure selon Fink la totalité de l'existence, mais elle figure aussi plus radicalement « la totalité de tout l'être, auquel l'homme se rapporte constamment ».⁵⁴

Ce premier parcours nous a permis de mettre au jour l'entrelacement entre la dimension affective et la dimension de *phantasia* du jeu théâtral. Ce dernier consiste en effet, aussi bien pour les comédiens que pour les spectateurs, en une double ouverture au monde-du-jeu : d'une part, le projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu ; d'autre part, l'ouverture affective au monde du jeu, dans un ébranlement (*Erschütterung*) où les comédiens et les spectateurs touchent au fond pré-individuel de leur existence. Ce parcours à travers la phénoménologie finkienne soulève néanmoins deux questions. En premier lieu, on peut se demander quelle forme de *phantasia* est plus précisément à l'œuvre dans le jeu théâtral.

Dans *Phénomènes fondamentaux de l'existence humaine*, Fink se réfère en effet au projet-de-*phantasia* du monde-du-jeu en reprenant des concepts qu'il avait mis en place dans la *Preisschrift*, dans *Présentification et image* et dans ses notes de recherche à propos de la déprésentation-de-*phantasia* : par exemple, les concepts de transcendance et de *Schwingung*. La *phantasia* dont il est question dans *Phénomènes fondamentaux de l'existence humaine* n'est cependant pas la même dont il était question dans *Présentification et image* : par exemple, elle ne peut plus être rangée parmi les présentifications telles que le ressouvenir, le pro-souvenir et le souvenir-de-présent. De quelle forme de *phantasia* est-il dès lors question ? En deuxième lieu, on peut se demander jusqu'à quel point sont compatibles les modèles opératoires du jeu enfantin et de la conscience d'image, employés par Fink pour penser le jeu théâtral : dans sa forme la plus archaïque, le jeu enfantin ne précède-t-il pas l'institution de la conscience d'image ?

2. Affectivité et *phantasia* dans le jeu théâtral chez Richir

Nous chercherons à répondre à ces questions à travers la refonte de la phénoménologie entreprise par Marc Richir à partir de *Phénoménologie en esquisses*. Sa

⁵⁴ *Ibid.*, p. 408. „[...] die Totalität des Daseins, darüber hinaus vielleicht auch die Totalität alles Seins, zu welchem der Mensch beständig sich verhält“.

phénoménologie nous permettra de revenir aux sources husserliennes du concept finkien de *phantasia* et de comprendre la *phantasia* qui est à l'œuvre dans le jeu théâtral comme *phantasia* « perceptive ». Ce faisant, la phénoménologie richirienne nous conduira à remettre en question le modèle opératoire de la conscience d'image et à approfondir la question du rapport entre l'affectivité et la *phantasia* dans le jeu théâtral.

Dans le § 7A de l'appendice de *Phantasia, imagination, affectivité*, Richir attire notre attention sur une forme de *phantasia* mise au jour par Husserl dans le texte n° 18 de *Husserliana XXIII* pour penser le jeu théâtral : la *phantasia* « perceptive » (*perzeptive Phantasia*). Dans la première partie du texte n° 18, ainsi que dans le texte n° 17 de *Husserliana XXIII*, Husserl l'identifie encore à la conscience d'image. Il caractérise en effet la *Perzeption* dans le texte n° 17 comme appréhension d'un objet-image, fondée sur la *Wahrnehmung* d'une chose-image.⁵⁵ De même, il considère dans le texte n° 18a la *phantasia* « perceptive » comme l'appréhension d'un sujet-image fondée sur l'appréhension « perceptive » d'un objet-image : la *phantasia* « perceptive » est une « présentification dans l'image ». ⁵⁶ En ce sens, l'expérience théâtrale consiste, d'une part, dans la *Perzeption* d'un objet-image global, constitué par les comédiens et le décor présents sur scène. Elle est, d'autre part, la *phantasia* « perceptive » des personnages figurés par les comédiens et du monde irréel du jeu figuré par le décor. Cette première approche husserlienne du jeu théâtral permet d'éclairer en retour la *phantasia* décrite par Fink dans *Phénomènes fondamentaux de l'existence humaine* comme *phantasia* « perceptive ».

Richir attire cependant notre attention sur la deuxième partie du texte n° 18 de *Husserliana XXIII*, où Husserl soumet sa première approche du jeu théâtral à une « révision ». ⁵⁷ Celle-ci remet en cause la figuration par image-copie que Husserl attribuait dans les textes n° 17 et 18a à l'expérience théâtrale :

J'ai pensé par le passé qu'il appartient à l'essence des arts plastiques de figurer en image, et j'ai conçu ce figurer comme figurer par image-copie. Mais tout bien réfléchi, ce n'est pas correct. Dans une représentation théâtrale, nous vivons dans un

⁵⁵ Husserl, Edmund, *Phantasia, Bildbewusstsein, Erinnerung*, M. Nijhoff, Den Haag 1980, p. 489, trad. Kassis, R. ; Pestureau, J.-F. : *Phantasia, conscience d'image, souvenir*, J. Millon, Grenoble 2002, pp. 465-466 : « L'apparition de la chose-image est, [...] une apparition perceptive. [...] Elle est entrelacée dans le « conflit » avec une autre apparition qui la repousse en partie : l'apparition de l'objet-image. Cette apparition d'objet-image est « perceptive » [*perzeptive*] : en ceci qu'elle a sensibilité de sensation, fait l'expérience d'appréhension. Mais elle n'est pas une apparition de perception : il manque la « croyance », il manque le caractère de réalité effective. »

⁵⁶ *Ibid.*, p. 476. (trad. *op. cit.*, p. 452).

⁵⁷ *Ibid.*, p. 514. (trad. *op. cit.*, p. 486).

monde-de-*phantasia* perceptif (*perzeptive*), nous avons des « images » dans l'unité de l'enchaînement d'une image, mais pas pour autant des images-copies.⁵⁸

Selon Husserl, en effet, la figuration par image-copie (*Abbild*) n'a pas « au premier chef » de fonction esthétique⁵⁹ et est supprimée dans un drame ou dans une comédie de mœurs⁶⁰. Husserl se limite-t-il à soutenir que la figuration par image-copie n'est pas nécessaire à la *phantasia* « perceptive » à l'œuvre dans le jeu théâtral ? Ou bien, remet-il plus radicalement en question la nécessité de toute figuration par image dans le jeu théâtral ?

La suite du texte n° 18b ouvre cette deuxième possibilité, notamment lorsque Husserl déclare :

Pour aborder la situation théâtrale de plus près, nous parlons de figuration théâtrale et l'appelons parfois même figuration en image. Les acteurs produisent une image, l'image d'un processus tragique, chacun l'image d'une personne agissante etc. Mais « image-de » ne veut pas dire ici image-copie de. [...] La figuration du comédien n'est pas non plus une figuration au sens où nous dirions d'un objet-image qu'un sujet-image se figure en lui.⁶¹

Non seulement la *phantasia* « perceptive » n'a pas besoin d'être une figuration par image-copie, mais elle n'a pas besoin non plus d'être une figuration par image : celle d'un sujet-image par un objet-image. C'est dire que, tout en pouvant y donner lieu, elle demeure en deçà de toute figuration par image. Comment penser dès lors cette *phantasia* « perceptive » non-figurative ?

Il revient à Marc Richir d'avoir dégagé cette question dans le § 7A de *Phantasia, imagination, affectivité* et d'y avoir répondu à partir de Husserl, mais aussi au-delà de Husserl. Nous nous limiterons ici à rappeler les aspects de sa refonte du concept de *phantasia* « perceptive » qui sont significatifs pour notre problématique. En premier lieu, Richir opère la distinction entre deux registres architectoniques : celui de l'institution (*Stiftung*) symbolique, auquel appartient la figuration en image, et celui de sa base phénoménologique, auquel appartient la *phantasia* « perceptive ». ⁶² Tout en étant la condition de possibilité de l'institution de la

⁵⁸ *Ibid.*, pp. 514–515. (trad. *Ibid.*)

⁵⁹ *Ibid.*, p. 515. (trad. *Ibid.*)

⁶⁰ *Ibid.*, (trad. *op. cit.*)

⁶¹ *Ibid.*, (trad. *op. cit.*)

⁶² Cf. Richir, Marc, *Phantasia, imagination, affectivité*, J. Millon, Grenoble 2004, p. 500. Sur le concept richirien de *phantasia* « perceptive », cf. aussi Richir, *L'écart et le rien, Conversations avec Sacha Carlson*, J. Millon, Grenoble 2015, pp. 115–117.

conscience d'image, la *phantasia* « perceptive » n'en est cependant pas une simple potentialité, comme l'est par exemple la conscience d'horizon du monde-d'image (*Bildwelt*). La *phantasia* « perceptive » demeure au contraire en deçà de l'actualité et des potentialités de la conscience d'image : son statut est, par rapport à ces dernières, « transposable ». ⁶³ De même, en tant que base phénoménologique de la conscience d'image, la *phantasia* « perceptive » n'est pas entièrement convertible (*einlösbar*) en conscience d'image : l'institution de la conscience d'image sur la base de la *phantasia* « perceptive » a lieu par déformation cohérente et implique que la base phénoménologique excède toujours les figurations en image (actuelles et potentielles) qu'elle rend possibles. Il faut dès lors distinguer trois termes ⁶⁴ : 1. la conscience d'image, qui relève de l'institution symbolique et qui constitue le terme fondé ; 2. sa conscience d'horizon, qui relève encore de l'institution symbolique et constitue le terme fondant ; 3. la *phantasia* « perceptive », qui est la base phénoménologique sur laquelle s'institue la conscience d'image et qui, dans cette institution même, se transpose architectoniquement en terme fondant.

De là, la redéfinition richirienne de la *phantasia* « perceptive » (et du *fictum* perceptif qu'elle vise) comme tout concret constitué de deux parties abstraites. Le comédien et le décor constituent la « part figurable » du *fictum* « perceptif » : bien qu'ils ne soient pas des objets-image, ils peuvent en effet passer en régime figuratif et devenir des « (objets-)images de ». Pareillement, la « perception » (*Perzeption*) du comédien et du décor constitue la « part figurable » de la *phantasia* « perceptive » : la part susceptible de se transposer en appréhension d'objets-image. Les personnages ne sont en revanche pas figurables : lorsqu'ils sont figurés, nous n'avons en effet plus affaire à des personnages vivants. Si le spectateur a besoin de se représenter le personnage moyennant un objet-image, c'est que le comédien n'est pas parvenu suffisamment bien à l'incarner et à le faire vivre sur scène. Les personnages et le monde-de-jeu auquel ils appartiennent constituent ainsi la « part infigurable » du *fictum* perceptif. Pareillement, l'aperception-de-*phantasia* du personnage et de son monde constitue la « part infigurable » de la *phantasia*

⁶³ Richir reprend le concept de transposabilité de la phénoménologie d'Henri Maldiney. Comme son nom l'indique, la *trans*-possibilité nomme chez Maldiney « ce qui s'ouvre au-delà ou en deçà de tout possible et qui au regard de la pensée positiviste est impossible » (Maldiney, Henry, *Penser l'homme et la folie*, J. Millon, Grenoble 2007, p. 228). Dans le cadre de sa refonte richirienne, ce concept permet de penser le statut du registre phénoménologique, qui demeure en deçà du registre symbolique des actes objectivants et de leurs potentialités. Sur le concept de transposabilité, que Richir repense successivement comme virtuel, cf. Bellato, E. ; Fazakas, I., « Le virtuel et le transcendantal », in D'Angelo, I. ; Scapparone, N. : *Metodo. International Studies in Phenomenology and Philosophy* 2 (2), Sdvg press, Lausanne 2014, pp. 212–218.

⁶⁴ Cf. à ce sujet Richir, « La refonte de la phénoménologie », in *Annales de phénoménologie* 7, Association pour la promotion de la phénoménologie, Amiens 2008, pp. 206–207.

« perceptive ». En tant que tout concret constitué d'une part figurable et d'une part infigurable, la *phantasia* « perceptive » consiste donc à « percevoir » en *phantasia* de l'infigurable (les personnages, le monde-du-jeu) par la médiation du figurable (les comédiens, le décor).⁶⁵

À l'instar de Fink, Richir cherche à penser le *fictum* « perceptif » à travers le modèle du jeu enfantin. Dans le § 7B de *Phantasia, imagination, affectivité*, il fait appel à cette fin aux concepts winnicottiens de phénomène et d'espace transitionnels : « Nous sommes [...] au plus près de ce que Winnicott a pensé du jeu, et d'abord du jeu enfantin, c'est-à-dire de ce qu'il appelait les phénomènes (et l'espace) transitionnels ». ⁶⁶ Qu'il s'agisse des comédiens ou du décor, le *fictum* « perceptif » relève en effet de l'« aire transitionnelle » d'où émergent selon Winnicott les distinctions entre l'intérieur et l'extérieur, l'*ego* et l'*alter ego*, l'imaginaire et le réel. Si, pour Fink, la petite fille se trouvait « entre » le monde réel et le monde imaginaire, elle est pour Richir dans une « aire transitionnelle » qui demeure en deçà de l'opposition entre le réel et l'imaginaire. De même, la *phantasia* « perceptive » est transitionnelle : elle est en « transition infinie » entre la *phantasia* pure (pas encore « perceptive ») et l'institution symbolique de l'opposition entre le réel et l'imaginaire. En ce sens, « la *phantasia* < perceptive > est < perceptive > de son support transitionnel et < aperceptive > de l'infigurable ainsi supporté »⁶⁷ : elle « perçoit » un support transitionnel figurable (les comédiens, le décor, etc.) et « aperçoit » par-là même en *phantasia* une concrétude (*Sachlichkeit*) infigurable (les personnages, le monde-du-jeu).

En tant que telle, la *phantasia* « perceptive » implique une autre forme de temporalisation que la perception et la conscience d'image. Alors que la temporalisation de ces dernières consiste dans l'écoulement continu d'un objet originellement présent ou d'un objet-image quasi-présent figurant un sujet-image non-présent, tout objet présent fait défaut dans la *phantasia* « perceptive ». S'il y a bien un « objet » transitionnel, celui-ci est en effet à entendre au sens psychanalytique et non pas au sens philosophique du terme : il n'est pas un *ob-jectum*, un *Gegen-stand* opposé à un sujet ; il est, bien au contraire, ce qui demeure en deçà de l'opposition sujet/objet. De même, l'objet « transitionnel » n'est pas un présent qui figurerait un non-présent, mais renvoie à une « présence sans présent assignable » : à travers son support transitionnel, « le personnage est en présence, au fil temporalisant (en présence) de l'intrigue, sans qu'il soit jamais présent [...] ».⁶⁸ La *phantasia*

⁶⁵ Cf. Richir, *Fragments phénoménologiques sur le langage*, J. Millon, Grenoble 2008, p. 18.

⁶⁶ Richir, *Phantasia, imagination, affectivité*, p. 507.

⁶⁷ Richir, *Fragments phénoménologiques sur le langage*, p. 115.

⁶⁸ Richir, « Du rôle de la *phantasia* au théâtre et dans le roman », in *Littérature* 132, 2003, p. 27.

« perceptive » du personnage est une temporalisation en présence, consistant dans le recroisement incessant de rétentions et de protentions. Dans la mesure où elle est à la base non seulement de tout acte de figuration en image, mais aussi de tout acte de signification, la temporalisation de la *phantasia* « perceptive » est en outre une temporalisation de langage : les gestes, les mimiques, la voix du comédien font sens, dans le recroisement incessant entre le projet du sens qui reste à dire et la rétention du sens qui a été dit.

La temporalisation en présence de la *phantasia* « perceptive » est enfin la spatialisation d'un *Leib* et, plus précisément, d'un *Phantasieleib* « perceptif ». À ce registre architectonique, le regard, les gestes et la voix du comédien ne relèvent en effet pas encore d'un *Leibkörper* perceptif (*wahrnehmungsmäßig*), mais d'un *Phantasieleib* « perceptif » (*perzeptiv*). Ce dernier, en outre, implique en lui-même une pluralité d'autres *Phantasieleiber* « perceptifs », virtuellement « perceptibles » en *phantasia* les uns par les autres. Comment cette spatialisation et l'interfacticité qu'elle implique jouent-elles dans l'expérience théâtrale ? Les spectateurs « perçoivent » en *phantasia* les personnages incarnés par les comédiens, qui « perçoivent » à leur tour en *phantasia* les personnages qu'ils incarnent. Dans les termes de Richir, en effet, « [...] le paradoxe du théâtre [...] est que, pour ainsi dire, le comédien < prête > son corps vivant [*Leib*] tout entier au corps vivant du personnage qu'il incarne ». ⁶⁹ Ou encore,

[...] il doit prêter son corps vivant (infigurable) au corps vivant (infigurable) de son personnage, c'est-à-dire ses émotions, son affectivité et ses mouvements (mimiques, gestes, paroles, etc.) [...] ce n'est que si ce travail a abouti que le spectateur fait l'expérience [...] non pas du comédien, mais du personnage qu'il incarne en sorte que les *phantasiai* « perceptives » par lesquelles le comédien a « senti » son personnage et travaillé son rôle passent pour ainsi dire dans les *phantasiai* du spectateur [...]. ⁷⁰

En ce sens, la *phantasia* « perceptive » est aussi une forme archaïque d'*Einfühlung* : non pas l'*Einfühlung* entre un *ego* et un *alter ego*, mais celle entre le soi *leiblich* du comédien et celui du personnage, ainsi que entre le soi *leiblich* du spectateur et celui du personnage. Il y a *Einfühlung* du personnage par le comédien qui l'incarne et, à travers le comédien, *Einfühlung* du personnage par le spectateur ⁷¹ : une *Einfühlung* archaïque, où le corps du comédien est pour lui-même et pour le

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid.*, p. 28.

⁷¹ Nota bene : il n'y a en revanche pas d'*Einfühlung* du comédien ou du spectateur par le personnage. Cf. Richir, *Fragments phénoménologiques sur le langage*, p. 253 : « [...] le personnage ne regarde pas le spectateur, il est seulement regardé, surpris, *eingeführt* par la médiation de l'*Einfühlung* qu'en

spectateur le support transitionnel « perçu » par lequel il peut y avoir *phantasia* « perceptive » du *Phantasieleib* du personnage.

En réactivant le sens du concept kantien de schématisme, Richir considère enfin la temporalisation en présence de la *phantasia* « perceptive » et la spatialisation du *Phantasieleib* « perceptif » comme un schématisme phénoménologique.⁷² Cela signifie, d'une part, que la temporalisation et la spatialisation de la *phantasia* « perceptive » mettent en forme schématique une *aisthesis* qu'elles présupposent. Comme Richir l'explique à plusieurs reprises⁷³, la *phantasia* « perceptive » a en effet deux sources : 1) le schématisme (hors langage) des *phantasiai* « pures » ou « primitives », auquel est « référé » le schématisme (de langage) des *phantasiai* « perceptives » ; 2) l'*aisthesis* au sens platonicien, qui est mise en forme par le schématisme (hors langage) des *phantasiai* pures et, indirectement, par le schématisme (de langage) des *phantasiai* « perceptives ». Faire de la temporalisation en présence de la *phantasia* « perceptive » et de la spatialisation du *Phantasieleib* un schématisme (de langage) signifie, d'autre part, le concevoir comme la base phénoménologique de l'institution (*Stiftung*) symbolique de la conscience d'image et des aperceptions de langue. Le jeu théâtral du comédien est en ce sens un enchaînement schématique de *phantasiai* « perceptives ». Pareillement, la communauté-de-jeu des comédiens et des spectateurs relève de l'interfactivité transcendante impliquée par le schématisme des *phantasiai* « perceptives ».

Qu'en est-il, dans ce contexte, de la dimension affective du jeu théâtral ? Il est indéniable que l'affectivité soit, ici aussi, entrelacée à la *phantasia* : la part infigurable de la *phantasia* « perceptive » relève en effet pour Richir de l'affectivité, si bien que la *phantasia* « perceptive » est toujours à entendre comme *phantasia*-affectio « perceptive ». Si l'enchaînement schématique des *phantasiai* « perceptives » du comédien est habité par l'affectivité, implique-t-il cependant encore un ébranlement (*Erschütterung*) affectif du spectateur et, si c'est le cas, en quel sens ? Richir ne fournit à notre connaissance pas de réponse explicite à cette question. Nous la chercherons donc dans les plis de ses ouvrages et, notamment, dans la correspondance qu'ils ébauchent entre le théâtre et les autres champs esthétiques.⁷⁴

effectue le comédien – qui le « sent » [...] dans une *phantasia* « perceptive ». Et pas davantage le personnage ne regarde-t-il le comédien, son regard sur le comédien est tout virtuel ».

⁷² Sur le concept richirien de schématisme phénoménologique et son rapport au schématisme kantien, cf. Richir, *L'écart et le rien, Conversations avec Sacha Carlson*, pp. 80–83.

⁷³ Cf. par exemple Richir, « Sur le sublime et le soi. Variations II », in *Mémoire des Annales de phénoménologie IX*, Association pour la promotion de la phénoménologie, Amiens 2011, p. 66.

⁷⁴ Cf. par exemple, Richir, *Fragments phénoménologiques sur le langage, op. cit.*, p. 17 : « [...] le cas du théâtre peut aisément s'étendre au champ de l'esthétique, qu'il s'agisse de la peinture, de la musique, de la poésie et du roman ».

D'après son étymologie, le terme « théâtre » (du grec θέατρον) indique le lieu du θεάομαι (contempler, regarder avec admiration). De même, l'allemand « *Schauspiel* » nomme un jeu-à-regarder. Tout ce qui est sur scène n'est là, en effet, que pour être regardé par le spectateur : non seulement les décors, mais aussi et surtout les comédiens sont tournés vers lui. Chaque comédien « perçoit » son personnage en *phantasia* et le fait vivre sur scène par son regard, ses mimiques, ses gestes et sa voix. Il ne se tourne vers le spectateur que pour l'éveiller au regard, c'est-à-dire à la *phantasia* « perceptive » du personnage infigurable qu'il incarne.

Certes, pour que cet éveil se produise, il faut que le jeu du comédien soit suffisamment bon. Si ce n'est pas le cas, le comédien ne parvient pas à faire vivre son personnage sur la scène et le spectateur est contraint de l'imaginer au lieu de le « percevoir » en *phantasia*. Lorsque le jeu du comédien est suffisamment bon, le spectateur regarde le regard du comédien, « perçoit » en *phantasia* la *phantasia* « perceptive » du comédien et, par là même, le personnage infigurable qu'il incarne. En ce sens, le jeu théâtral n'est pas simplement un jeu à regarder, mais plutôt un jeu d'échange des regards entre le comédien et le spectateur : un jeu par lequel les *phantasiai* « perceptives » du comédien éveillent le spectateur à la *phantasia* « perceptive » du personnage infigurable qu'il incarne et au monde-du-jeu.⁷⁵

Certes, la scène théâtrale n'est pas la scène originaire de l'éveil de la *phantasia* « perceptive » du spectateur : le regard du spectateur a en effet déjà été éveillé (lorsqu'il n'était qu'un nourrisson) dans son échange avec le regard maternel. La *phantasia* « perceptive » du spectateur ne naît donc pas dans l'échange avec la *phantasia* « perceptive » du comédien, mais elle y renaît néanmoins d'une certaine manière. Comme l'avait déjà remarqué Fink dans un autre langage⁷⁶, en rencontrant la *phantasia* « perceptive » par laquelle le comédien a travaillé son personnage, la *phantasia* « perceptive » du spectateur se rencontre en quelque sorte elle-même : dans le personnage incarné par le comédien, pourrait-on dire, elle rencontre quelque chose de sa propre genèse et des risques de dégénérescence qu'elle comporte. Dans l'échange des regards entre le comédien et le spectateur se rejoue dès lors quelque chose de la scène originaire de l'échange des regards entre le proto-soi du spectateur et sa mère : ce dernier se réfléchit pour ainsi dire dans l'échange des regards entre le comédien et le spectateur. S'il est vrai que Richir ne

⁷⁵ L'expérience théâtrale, dont nous nous limitons à ébaucher l'analyse à partir de la phénoménologie richirienne, est bien sûr beaucoup plus complexe : pour mieux en rendre compte, il faudrait tenir compte non seulement du jeu individuel des comédiens, mais aussi de leur jeu collectif et du metteur en scène qui le dirige. De même, il faudrait prendre en considération la pluralité des spectateurs.

⁷⁶ Cf. notre § 1.2.

soutient pas explicitement cette thèse à propos de l'expérience théâtrale, il l'affirme en revanche clairement à propos de l'expérience picturale. Dans *De l'infigurable en peinture*⁷⁷, par exemple, il la présente comme échange des regards entre le peintre et le spectateur de ses œuvres : le peintre a laissé son regard infigurable dans sa toile et celle-ci ne s'adresse au spectateur que pour l'éveiller au regard du peintre.

Dans cet échange singulier des regards, où le spectateur regarde à travers les figurations de la toile le regard infigurable du peintre, se répète pour Richir quelque chose de la scène originaire de l'échange des regards entre le nourrisson et sa mère. C'est précisément cette « réminiscence du giron transcendantal »⁷⁸ que Richir considère propre à l'expérience d'une belle œuvre picturale et, en général, à l'expérience esthétique du beau : « Le beau [...] évoque le < paradis > toujours déjà perdu du giron transcendantal baigné, en principe, par l'Amour réciproque de la mère et du nourrisson. »⁷⁹ Il nous semble légitime d'étendre cette thèse à l'expérience théâtrale. En ce sens, le spectateur fait l'expérience d'une belle représentation théâtrale lorsqu'elle implique une réminiscence du giron transcendantal, lorsqu'elle évoque la scène originaire de son éveil à la *phantasia* « perceptive ».

De même qu'il ne saurait y avoir d'échange des regards entre la mère et le nourrisson si ce dernier n'avait traversé le « moment » du sublime, l'échange des regards entre le comédien et le spectateur implique une répétition du « moment » du sublime. Richir le soutient par exemple pour l'échange des regards entre le peintre et le spectateur de ses œuvres : « La surprise [...] chez le spectateur, lors de la rencontre de l'œuvre, est *comme* le réveil du < moment > du sublime [...]. »⁸⁰ Ce dernier est pour Richir l'interruption schématique qui ouvre à la transcendance absolue.⁸¹ En tant que tel, il implique un double mouvement de systole et de diastole. D'une part, il comporte un excès de l'affectivité qui (en s'ouvrant à la transcendance absolue) se replie sur elle-même et entre ainsi en contact avec soi, en se condensant dans le proto-soi du nourrisson (la systole). D'autre part, le « moment » du sublime comporte une re-schématization du schématisme phénoménologique comme schématisme de langage des *phantasiai* « perceptives » référé au schématisme hors langage des *phantasiai* pures, où l'affectivité se module en affections (la diastole). Ce « moment » insituable (qui n'est pas vécu par le nourrisson puisqu'il est à l'origine de son ipséité) se répète en quelque sorte dans l'expérience

⁷⁷ Cf. Richir, « Sur le sublime et le soi. Variations II », pp. 133–142.

⁷⁸ Cf. *Ibid.*, p. 142.

⁷⁹ Richir, *L'écart et le rien. Conversations avec Sacha Carlson*, p. 219.

⁸⁰ Cf. Richir, « Sur le sublime et le soi. Variations II », p. 141.

⁸¹ Sur le concept richirien de « moment » du sublime, cf. Richir, *L'écart et le rien, Conversations avec Sacha Carlson*, pp. 204–207 et pp. 213–215.

picturale : le spectateur rencontre une œuvre belle dans l'affection sublime, qui est comme le réveil du « moment » du sublime. Il y va de même pour les autres champs esthétiques : dans les termes de Richir, « il y a du sublime (de l'affection sublime) dans l'art ». ⁸²

Encore une fois, il nous semble légitime d'étendre cette thèse à l'expérience théâtrale. Par là, nous n'entendons pas du tout affirmer que l'affection sublime accompagnerait toute expérience théâtrale. Il s'agit pour nous uniquement de soutenir que l'expérience d'une belle représentation théâtrale (qui évoque « le « paradis » toujours déjà perdu du giron transcendantal ») implique le réveil du « moment » du sublime ou, mieux, une « réplique » du « séisme » du sublime. ⁸³ Cette métaphore géologique de la phénoménologie richirienne constitue l'équivalent architectonique de l'ébranlement (*Erschütterung*) affectif du spectateur thématé par Fink dans *Phénomènes fondamentaux de l'existence humaine*. Mais qu'est-ce qu'une « réplique » du séisme du sublime ?

Il ne s'agit plus d'une interruption de tout schématisme, comme l'était le « moment » (ou le séisme) du sublime, mais uniquement d'une interruption du schématisme de langage des *phantasiai* « perceptives ». L'affection sublime implique, en d'autres termes, une « rupture de la diastole ». ⁸⁴ Si l'on s'en tient à la distinction entre les différentes formes de sublime que Richir expose dans *Sur le sublime et le soi. Variations II* ⁸⁵, cette « parenthèse extra-schématique » au sein du déroulement de la diastole schématique se présente de la manière suivante :

Parmi les *phantasiai*-affections « perceptives » de la diastole (schématique) de langage, l'une d'entre elles se trouve en excès, en sursaut, en saillance [...].

En se détachant par cette interruption, cette *phantasia* « perceptive » se charge de toute l'affectivité de la sorte indifférenciée, gagne en ampleur et intensité jusqu'à constituer le « phénomène » comme sublime [...]. ⁸⁶

Dans la réplique du séisme du sublime, une *phantasia* « perceptive » rompt sa consonance avec les autres *phantasiai* « perceptives » de la chaîne schématique. Par cette rupture, les affections modulées par la diastole schématique fusionnent et retournent à l'état d'affectivité indifférenciée. L'affection qui habite la *phantasia* « perceptive » en rupture par rapport aux autres parvient ainsi à se charger « de

⁸² *Ibid.*, p. 219.

⁸³ Richir, « Sur le sublime et le soi », pp. 79–81.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 33.

⁸⁵ *Cf. Ibid.*, pp. 79–92.

⁸⁶ *Ibid.*, pp. 79 et 86.

toute l'affectivité de la sorte indifférenciée » et devient dès lors affection sublime, c'est-à-dire « affection de l'affectivité tout entière ». ⁸⁷

Dans cette réplique du séisme du sublime, l'« infigurable intensifié » de la *phantasia* « perceptive » en dissonance avec les autres « joue comme autre version de la transcendance absolue ». ⁸⁸ De même, dans l'affection sublime se produit une nouvelle forme de contact de soi à soi : « [...] l'affection sublime peut être comprise comme la version au présent du contact archaïque de soi à soi en et par écart [...] ». ⁸⁹ Contrairement au « moment » (insituable) du sublime, qui ne peut être vécu par aucun « soi » puisqu'il en est à l'origine, l'affection sublime peut être vécue et prend la forme d'un contact de soi à soi (en et par écart) dans un présent éphémère : dans les termes de Richir, « à travers cette affection, c'est le vrai soi qui, pour un présent éphémère, prend pour ainsi dire conscience de soi, se < sait > dans son être même ». ⁹⁰

Conclusion

Ce parcours à travers la phénoménologie richirienne nous a permis de développer deux directions de recherche qui demeuraient implicites dans les analyses finkiennes du jeu théâtral. D'une part, nous sommes revenus aux sources husserliennes du concept finkien de *phantasia* et nous avons compris la *phantasia* à l'œuvre dans le jeu théâtral comme *phantasia* « perceptive » : une *phantasia* qui « perçoit » de l'infigurable (le personnage, le monde-du-jeu) par la médiation du figurable (le comédien, les décors de la scène). ⁹¹ Le jeu du comédien (son regard, sa voix, ses mimiques, ses gestes, etc.) s'est ainsi avéré consister dans un enchaînement schématique de *phantasiai* « perceptives » : un schématisme de langage, référé au schématisme hors langage des *phantasiai* pures. De même, la communauté-de-jeu du comédien et du spectateur s'est avérée relever de l'interfacticité transcendantale impliquée par le schématisme des *phantasiai* « perceptives ».

D'autre part, nous avons repris de Fink le modèle opératoire du jeu enfantin et nous l'avons développé au-delà de Fink pour approfondir notre compréhension du jeu théâtral. Lorsque le jeu du comédien est suffisamment bon, ce dernier

⁸⁷ *Ibid.*, p. 87.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 87. Cf. aussi *Ibid.*, p. 92 : « [...] elle ouvre sur l'abîme d'une < autre vie >, radicalement ailleurs, celle même de l'excès qui s'est détaché dans le < ressaut >, c'est-à-dire celle de la transcendance absolue et de la transcendance physico-cosmique ».

⁸⁹ *Ibid.*, p. 89.

⁹⁰ *Ibid.*

⁹¹ Cf. Richir, *Fragments phénoménologiques sur le langage*, p. 18.

parvient à éveiller le spectateur à la *phantasia* « perceptive » du personnage qu'il incarne. Le jeu théâtral s'avère être ainsi un jeu d'échange des regards entre le comédien et le spectateur, où se rejoue quelque chose de la scène originaire de l'échange des regards entre le proto-soi du spectateur et sa mère. En vertu de cette réminiscence du giron transcendantal, le spectateur peut faire l'expérience d'une « belle » représentation théâtrale. Rien ne peut assurer cependant que cette expérience esthétique se produise : elle relève certes de l'œuvre théâtrale mise en scène, de la bravoure des comédiens, des décors de la scène, etc., mais demeure suspendue en dernière instance à la contingence de la représentation théâtrale. De même que l'échange des regards entre la mère et le nourrisson ne saurait avoir lieu si ce dernier ne traversait le « moment » (insituable) du sublime, l'échange des regards entre le comédien et le spectateur implique enfin une réplique du séisme du sublime : l'affection fugitive et instable sublime, qui interrompt le schématisme de langage du spectateur et le remet en contact (en et par écart) avec son vrai soi dans un présent éphémère.

Dans l'expérience d'une belle représentation théâtrale, se trouvent ainsi inextricablement nouées deux catégories esthétiques généralement séparées par la tradition philosophique : le sublime (au sens de l'affection sublime) et le beau. D'une part, l'affection de l'affectivité tout entière interrompt le schématisme de langage du spectateur et le remet en contact (en et par écart) avec son vrai soi dans un présent éphémère. D'autre part, le schématisme des *phantasiai* « perceptives » du spectateur reprend et part à la recherche du sens que la représentation théâtrale recèle comme son énigme.

Si nous avons pu développer la question de l'entrelacement entre l'affectivité et la *phantasia* qui émerge des analyses finkiennes du jeu théâtral à travers la phénoménologie richirienne, c'est qu'elles participent d'un même mouvement de pensée qui se décline néanmoins dans les deux cas de manière différente. Nous chercherons à le mettre au jour pour conclure. En premier lieu, aussi bien Fink que Richir soustraient le jeu théâtral à la *μίμησις μιμήσεως* d'ascendance platonicienne⁹² : dans le deuxième chapitre de *Le jeu comme symbole du monde*, Fink remet en question l'interprétation métaphysique du jeu théâtral ; de même, dans les deux premiers chapitres et dans le dernier chapitre des *Fragments phénoménologiques sur le langage*, Richir soustrait le jeu théâtral à toute *μίμησις* spéculaire. Si le jeu théâtral

⁹² Nous nous référons ici à la condamnation platonicienne du jeu théâtral contenue dans le livre X de la *République*. On remarquera cependant que, si Platon condamne le jeu théâtral en tant que *μίμησις μιμήσεως* (ou *μίμησις* spéculaire) sur le plan thématique, la *République* et, en général, les dialogues de Platon constituent sur le plan opératoire un des meilleurs exemples de *μίμησις* non spéculaire, active et du dedans offerts par la tradition philosophique.

est une forme de μίμησις, elle est assurément non spéculaire, active et du dedans. Tout en étant présente implicitement chez Fink et explicitement chez Richir, cette μίμησις non spéculaire se décline néanmoins dans les deux cas de manière différente. Chez Fink, elle renvoie encore à l'image (*Bild*) (mais pas à l'image-copie) et, plus précisément, au symbole. Chez Richir, elle relève au contraire d'une *phantasia* « perceptive » en deçà de toute représentation d'image et de toute représentation symbolique.⁹³ Cette différence devient patente si l'on considère le statut que Fink et Richir attribuent au jouet (*Spielzeug*), par exemple à une poupée d'enfant. Pour Fink, le jouet est un symbole : un étant intramondain dans lequel se concentre le tout du monde.⁹⁴ Pour Richir, le jouet est en revanche un « objet » transitionnel, en deçà de toute image et de tout symbole.⁹⁵ En dépit de cette distinction terminologique, on pourrait chercher à rapprocher la perspective de Fink de celle de Richir en se demandant si le symbole ne se laisse pas comprendre chez Fink au sens du § 59 de la *Critique de la faculté de juger*, à savoir comme hypotypose d'un concept de la Raison (l'Idée de Monde) auquel nulle intuition sensible ne peut être adéquate.⁹⁶ Dans *Le jeu comme symbole du monde*, Fink ne pense-t-il pas le tout-du-monde (*Weltganze*) analogiquement, à travers le symbole du jeu humain ? Cette hypothèse de lecture laisse entrevoir un possible point de convergence entre les perspectives de Fink et de Richir.

Un deuxième mouvement de pensée commun aux phénoménologies de Fink et de Richir concerne la dimension affective de l'expérience théâtrale, qu'ils pensent tous deux à travers une métaphore géologique : pour Fink, il s'agit de la secousse (*Erschütterung*) qui ébranle (*erschüttert*) le spectateur et lui fait toucher au fond pré-individuel de son existence ; pour Richir, il s'agit d'une « réplique » du « séisme » du sublime⁹⁷, qui fait trembler les repères symboliques du spectateur et le remet en contact (en et par écart) avec son vrai soi dans un présent éphémère. Ce tremblement implique dans les deux cas (quoique de manière différente) la Terre : pour Fink, le monde au sens cosmique (la nuit du monde), qui constitue

⁹³ On remarquera néanmoins que plus on entend le terme allemand *Bild* dans sa plurivocité (irréductible à l'*imago* et à ses dérivés), plus on insiste sur son pouvoir formateur et sur son irréductibilité au paradigme du *Bildobjekt* renvoyant à un *Bildsobjekt* et plus les perspectives de Fink et de Richir se rapprochent.

⁹⁴ Fink, *Spiel als Weltsymbol*, pp. 22, 28.

⁹⁵ Cf. Richir, *Phantasia, imagination, affectivité*, *op. cit.*, p. 509 : « on ne peut admettre [...] que l'objet transitionnel soit symbole (sinon pour nous, qui nous efforçons de comprendre), et symbole de l'union de l'enfant et de la mère (dans le sein), c'est-à-dire [...] image, fût-elle en amorce de sa constitution, du sein, comme si l'objet transitionnel était un substitut ».

⁹⁶ Kant, Immanuel, *Critique de la faculté de juger*, Flammarion, Paris 2015, pp. 340–342.

⁹⁷ Richir, « Sur le sublime et le soi », pp. 79–81.

le fond pré-individuel de l'existence humaine ; pour Richir, la $\chi\acute{\omega}\rho\alpha$ ⁹⁸, qui donne un siège au regard du spectateur et le distingue des autres regards, par exemple du regard du comédien ; ou encore, la $\chi\acute{\omega}\rho\alpha$ en tant que (*Phantasie*) *Leiblichkeit* d'où émergent (par le séisme du sublime) aussi bien le regard du spectateur que celui du comédien.⁹⁹ Dans la perspective finkienne, l'expérience théâtrale est le périple par lequel le spectateur touche non seulement à l'essence humaine, mais aussi au fond pré-individuel dont il est issu : le jeu cosmique de l'individuation et de la désindividuation de l'étant (y compris de l'être-là humain). Dans la perspective richirienne, telle que nous l'avons prolongée, l'expérience d'une belle représentation théâtrale est le périple qui conduit l'émergence du soi du spectateur de la $\chi\acute{\omega}\rho\alpha$ et son échange schématique de langage avec le soi maternel à se réfléchir.¹⁰⁰

Stéphane Finetti est docteur en philosophie de l'Université de Toulouse II et de l'Université de Pise. Il a publié *Riflessione e astrazione* chez Mimesis en 2013 et *La phénoménologie de la phénoménologie d'E. Fink et son problème directeur* chez Millon en 2014. Ses recherches actuelles portent sur le *Denkweg* de Fink et sur la phénoménologie de la *phantasia* de Husserl, Fink et Richir. E-mail: stephane.finetti@gmail.com

⁹⁸ Cf. à ce sujet Fazakas, István, « Le clignotement du soi », in *Mémoires des Annales de phénoménologie*, XII, Association internationale de phénoménologie, Wuppertal 2020, pp. 101–105.

⁹⁹ Nous laissons ici en suspens la question de savoir dans quelle mesure l'analogie entre Fink et Richir pourrait être poussée plus loin à travers le concept richirien de « $\chi\acute{\omega}\rho\alpha$ première ». Cf. à ce propos Richir, *Variations sur le sublime et le soi*, J. Millon, Grenoble 2010, pp. 34–35.

¹⁰⁰ Nous laissons ici en suspens la question de savoir dans quelle mesure l'analogie entre Fink et Richir pourrait être poussée plus loin à travers le concept richirien de « $\chi\acute{\omega}\rho\alpha$ première ». Cf. à ce propos Richir, *Variations sur le sublime et le soi*, J. Millon, Grenoble 2010, pp. 34–35.