

Le réel théâtral et le réel médiatique

Serge Ouaknine

Number 44, 1987

Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/27467ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

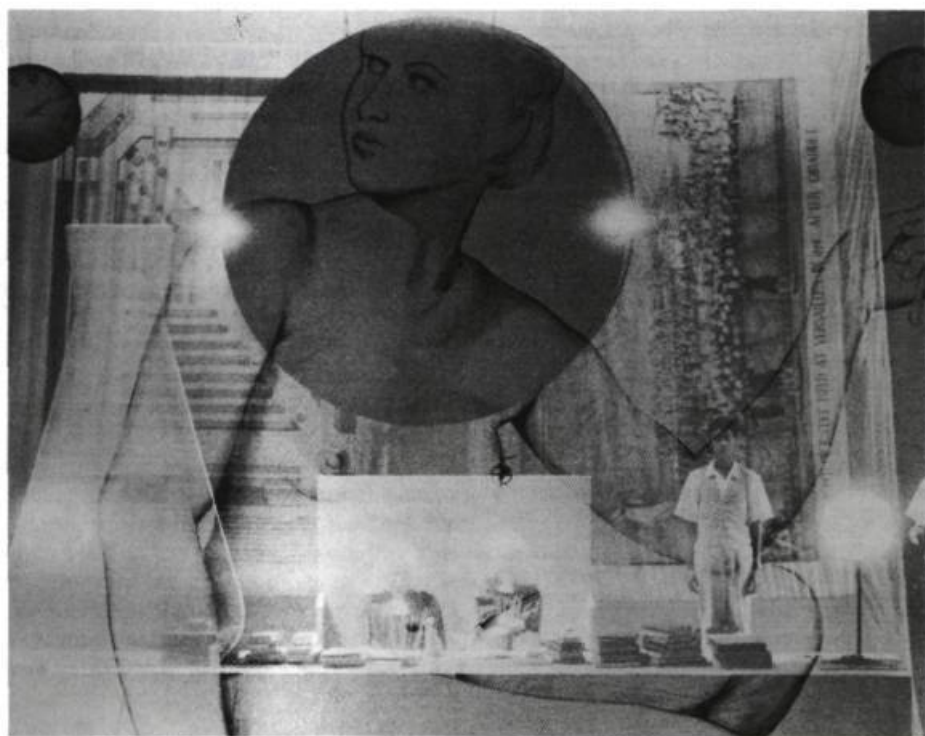
[Explore this journal](#)

Cite this article

Ouaknine, S. (1987). Le réel théâtral et le réel médiatique. *Jeu*, (44), 93–111.

le réel théâtral et le réel médiatique

Metteur en scène, écrivain et concepteur, Serge Ouaknine, qui est également professeur au département de théâtre à l'U.Q.A.M., vient de terminer un doctorat d'État sur la formation de l'acteur, le temps et les médias de communication. Il a publié un nombre important de textes sur le théâtre contemporain, et il prépare actuellement un spectacle pour le bicentenaire de la Révolution française.



Une des scènes d'*Einstein On the Beach*, mis en scène par Robert Wilson. Le réel théâtral et le réel médiatique confondus. Photo: Fulvio Roiter, tirée du livret de l'opéra de Philip Glass.

Ce qui nous aura le plus profondément marqués au cours des dix dernières années, ce ne sont pas tant les facéties ou les débridements de l'espace scénique, l'exaltation du jeu des acteurs, le baroque des espaces scénographiques, la récupération massive — dite postmoderne — de toutes les innovations esthétiques antérieures à la Seconde Guerre mondiale, mais un phénomène étrange, si insidieusement puissant qu'il est passé quasiment inaperçu : la culture occidentale a basculé d'une exploration de l'espace — sa mise en représentation théâtrale — à une exploration interactive des arts et des technologies du temps.

Le théâtre, qui est traditionnellement un lieu d'expression privilégié du divertissement et de l'inquiétude existentielle, opère une mise à distance de sa subjectivité immédiate, un glissement dans son propre paradoxe — la scène et ses effets sont montrés comme tels, jusqu'à l'annulation ou à la mise en abyme du sens. Le réel, quant à lui, se complexifie dans un jeu de miroirs audiovisuels ; un carrousel de signes sort de la linéarité littéraire — même si le discours scénique semble avoir bien assimilé les redondances corporelles de la décennie précédente, qu'il présente (le vrai est à prendre ailleurs) dans l'univers des informations médiatisées à l'échelle des masses.

Une surprésence d'effets médiatiques (vidéo, cinéma, diapos, musique électronique, etc.) sur le lieu théâtral relègue au rang d'objet éphémère la présence de l'acteur. Jeu et effets des techniques interagissent et provoquent à leur tour une forme inhabituelle d'écriture scénique. C'est cette réalité labyrinthique, sa genèse, ses procédés et ses développements que ce dossier de *Jeu*, par différentes explorations, tentera de cerner¹.

1. présence télévisuelle et glissement du temps

Si la société industrielle posait le rapport de l'homme avec le monde comme étant celui de l'être avec la société, accompli sur la base d'un accord à travers les instances de sa croyance et de sa représentation, la société informatisée impose un réel médiatisé dont les référents sont d'autant plus multiples et instables que le langage lui-même est devenu suspect. Les univers de la fiction, comme ceux de la réalité, sont médiatisés par des objets qui deviennent les nouveaux référents du vrai et qui tendent à renouer sous d'autres formes, selon une immédiateté directe du vécu, avec un espace-temps en proie à l'accélération constante.

Le cinéma, la télévision, la radio, l'informatique, les techniques audiovisuelles utilisées en pédagogie ont façonné si rapidement nos mentalités que le fait de vivre dans un univers presque totalement dominé par l'image et la sursaturation sonore font du silence et de la relation interpersonnelle un luxe.

Mais la technologie ne serait-elle que vertige des effets ? Elle fait des progrès foudroyants : télévision par câble, diffusion par satellite, fibre optique, laser, vidéocassette, vidéodisque, stéréophonie, miniaturisation et allègement spectaculaires du matériel... La télévision aura, rapidement et du même élan, émoussé le style emphatique et descriptif du reportage radiophonique, comme elle avait rendu caduques les actualités cinématographiques. Elle qui linéarise et banalise les aléas du quotidien par un usage redondant de la parole sur

1. Le propos de ce dossier ne sera pas d'effectuer l'historique de ces mutations, ni même d'élaborer l'analyse exhaustive qui déterminerait les vertus intrinsèques de chacun de ces médias. Ce débat est ouvert, et dans la mesure où il est généralement abordé par le biais des phénomènes de masse, nous tenterons, par différence, de scruter le fil étroit du couteau où le théâtre nous montre clairement qu'il s'est transformé tout en respectant sa propre essence et que par ailleurs, nombreuses sont les expériences qui tentent d'intégrer, parfois de manière disparate, les nouvelles technologies au discours théâtral.

Une surprésence télévisuelle qui nous oblige à réinterroger la présence de l'acteur: Marie-Hélène Letendre dans *À la recherche de M.*, du Théâtre Zoopsis. Photo: Gilles Amyot.



l'image voit à son tour, trente ans après son introduction dans les foyers, le vidéo-art puis le vidéo-clip la transgresser et la détourner, d'une manière beaucoup plus proche des possibilités techniques qu'elle permet: montage instantané, fondu enchaîné électronique, transfert de valeurs et de couleurs, altération électronique de l'image naturelle, informatisation numérique de celle-ci, amplification stéréophonique, etc., au service d'une déconstruction du discours conçu pour les masses.

2. le théâtral et le médiatique, une différence d'écriture

Les médias de communication, par le pouvoir d'ubiquité qu'ils donnent à un message, ont dégonflé, d'une certaine façon, le narcissisme de la présence et de l'emphase qui était le propre de l'amplification théâtrale. La médiatisation excessive a dérouté la représentation théâtrale. Les concepts de «réel» comme ceux de «présence» ont changé. L'homme a placé dans les outils qui prolongent ses sens la faculté de remplacer l'évocation, la manifestation vivante, par un univers d'informations sonores et visuelles qui lui restituent un réel analogique en place d'un réel fondé sur la transparence de l'échange. Les médias ont rapidement



Le cinéma a «contribué à un chevauchement des esthétiques qui, progressivement, transforme aussi la nature même de la temporalité théâtrale», ainsi que les images que nous offre désormais le théâtre. *Montréal, série noire*, du Théâtre Zoopsie, nous promenait à travers la ville de rebondissements en péripéties. Photo: Mario Beaudet.

modifié la nature des comportements scéniques et forcé la scène à clarifier ce qui lui était essentiel.

Au début du siècle, le poids des caméras ne permettait que des plans statiques; de même, trois minutes de film dans les magasins des appareils obligeaient les artistes à donner l'illusion du temps par un «montage d'attractions», selon l'expression d'Eisenstein. Le cinéma est une somme d'icônes, comme le théâtre est une succession de tableaux ou de moments dramatiques dans la continuité anecdotique d'une fable. Le cinéma a développé l'idée du plan-séquence parce que l'évolution technologique a permis des magasins de dix-huit minutes au lieu de trois; quant à la télévision, on ne réalise pas assez qu'elle permet virtuellement des plans illimités. L'électronique a étendu la durée du réel médiatisé, qu'il a fallu à nouveau refragmenter par l'art du montage.

Parallèlement, par leur omniprésence dans le champ de nos perceptions quotidiennes, cinéma et télévision ont contribué à un chevauchement des esthétiques qui, progressivement, transforme aussi la nature même de la temporalité théâtrale, son rythme, jusqu'au style de jeu... On ne peut s'empêcher de penser au ralenti cinématographique ou à ceux des reportages sportifs ou scientifiques devant, par exemple, les spectacles de Bob Wilson.

3. petit survol des altérations du réel

Déjà, les frontières étaient un jeu d'illusions depuis que par satellite, il était possible de festoyer sur petits et grands écrans avec la planète entière en dépit des distances. En un nouveau glissement du réel vers plus d'abstraction, un changement de procédé s'est opéré très rapidement par le passage des informations dites de *type analogique* (sur disque, vidéo,

magnéto, bobine, etc.) à leur simplification en langage binaire dit de *type numérique*, au travers d'ordinateurs qui désormais servent à mémoriser, à altérer et à transférer tous les messages audiovisuels naturels, mais aussi à générer des images et des sons de synthèse. L'informatique a systématisé et accéléré des opérations jadis artisanales (comme la conception graphique, le traitement de texte, la scénarisation, la régie, la gestion, la communication), qu'elle effectue désormais en *temps réel*². À la micro-informatique se surajoutent une multitude d'autres effets magiques: hologramme, laser, vidéotransmission, jusqu'à la toute récente diffusion d'un film sonore par le réseau téléphonique³.

Que devient le théâtre dans cette civilisation d'ubiquité? Sans vouloir tomber dans la nostalgie, il nous faut rappeler cette propension des années soixante aux activités ludiques, à la dépense du corps, à la revalorisation des expériences sensorielles, à la mise en procès



Altérations du réel: *la Voleuse*, n°6, de Jacques Monory (1986), qui fait partie d'une série de dix toiles de grandes dimensions traitant de l'osmose entre théâtre et réalité, et dans lesquelles «tout est décor». Photo tirée de *Théâtre/ Public*, n°75.

2. «L'expression «temps réel» est issue du vocabulaire des informaticiens. On dit qu'un dialogue ou une interaction (homme/ordinateur, par exemple) se déroule en temps réel quand les informations provenant de l'environnement sont traitées au fur et à mesure de leur arrivée. On peut généraliser cette notion de la manière suivante: toute action mettant en jeu des décisions et des échéances se déroule en temps réel quand les informations servant de base aux décisions parviennent aux centres de décision «avant» les échéances. L'étalon «temps réel» est la durée maximum tolérée pour qu'une information engageant une décision puisse parvenir à un récepteur avant la prise de cette décision. Cette durée maximum est très variable; de quelques microsecondes dans le cas d'un ordinateur contrôlant le départ d'une fusée; de quelques secondes ou de quelques minutes dans le cas du contrôle des chaînes de production dans une usine automatisée, ou de plusieurs mois dans le cas des systèmes sociaux. Dans l'expérience quotidienne, la notion de «temps réel» est liée à celle d'interaction avec d'autres personnes ou avec des machines. L'interaction permet d'obtenir immédiatement des informations ou des signaux (mouvements, mimiques, intonations de la voix) à partir desquels se modifient comportements et décisions. La notion de temps réel est également liée à celle du «direct», introduite par les émissions de radio et de télévision et qui fait participer à des événements éloignés.»

Définition donnée par Joël de Rosnay dans *le Macroscopie. Vers une vision globale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. «Points» n°80, 1975, p. 178.

3. Le 26 juin 1987, nous assistions, dans un studio de Bell Canada, à la première transatlantique d'une communication *en temps réel* entre Montréal et Nice, en France. Le vidéo *live*, en direct, des interlocuteurs, était transféré en image et en son numériques (codage binaire puis décodage analogique) et transmis par le réseau téléphonique habituel. Nous nous «parlions en images» et en couleurs, avec, en boni, la diffusion quasi surréaliste d'un petit film de fiction qui ressemblait étrangement au balbutiement du cinéma du temps de Méliès. Il est à prévoir que très bientôt, des «spectacles» se feront ainsi, par téléphone, entre les différents continents.



L'acteur et son reflet:
Une bistoire qui se répète, mise en scène par Alice Ronfard pour la série *Des nouvelles pour le théâtre*. Photo: Richard Lamontagne.

Gilles Maheu dans *Marat-Sade*, de Carbone 14: le «contournement [...] du corps à coller à son identité». Photo: Yves Dubé.



des idéologies, au rêve des médecines douces; cette substitution d'une pensée écologique à une pensée marxiste, cette quête du rite, de l'échange, de l'écoute de soi et de l'autre: le romantisme fleuri des années «Peace and Love»... Sur le sol américain, comme en Europe et en Asie, les arcanes traditionnels de la représentation ont été bousculés; on a nommé, pour mieux les effacer, tous les archétypes de la mémoire humaine, toute l'archéologie des profondeurs: le héros, le saint, le sauveur, le paria, le fou, le malade, l'halluciné, le voyant, le sorcier, l'utopiste et tous les déviants du système. La radicalité des consciences a identifié les aspirations les plus intimes, les plus sauvages de l'ego, à celles d'une fresque collective capable d'élever cet ego au rang d'allégorie anonyme. On découvrit qu'il fallait aussi le codifier, ce corps signe de signe, et toutes les écoles théâtrales, tous les théâtres expérimentaux et les universités du monde firent cet effort, au moment précis où déjà, il fallut déchanter. Avec les nouvelles technologies, le corps perdit ses masques; d'opacité à purifier, à dévoiler, le corps médiatisé devint le signe d'un *reflet* — un jeu d'abstractions sur l'échiquier anonyme, froid, institutionnalisé et bureaucratisé de ce qui était déjà le corps d'un *homme sans qualités*, ce que Milan Kundera, après Musil et Heidegger, dénoncera comme étant *l'oubli de l'être*⁴.

L'oeil intérieur des masses bascule derrière l'écran vitrifié de la télévision. Le corps s'introvertit, non par la luminescence des «états de conscience altérée», non dans l'expansion de la perception, mais prosaïquement, technologiquement, dans l'opalescence des écrans à

4. Milan Kundera, *l'Art du roman*, Gallimard, coll. «Essais», 1986, p. 18.



Le « caractère insaisissable, fuyant, anamorphique du vrai, de l'être et du réel » : *la Dame dans l'auto avec des lunettes et un fusil*, d'Omnibus. Photo : Pierre Desjardins.

cristaux liquides. Le théâtre, immédiateté fugitive de la mémoire, glisse à son tour derrière une toile de fond électronique (une trentaine de spectacles en témoignent à Montréal entre 1986 et 1987⁵). Ce kaléidoscope des apparences dit bien que le corps est vide, vide comme une musique *new age*, et que l'esprit, de toute transcendance, en est absent.

4. L'ordinateur comme lieu théâtral

Le traitement de texte, le graphisme par ordinateur, les bases de données, la gestion informatisée se sont offerts comme autant d'extensions naturelles des jeux vidéo. Le terrain était prêt pour l'avènement d'une informatique populaire. L'expression corporelle est devenue manipulation de *joy sticks* et de « souris ». Les jeux d'arcade ont gagné le sérieux des officines des grandes compagnies. Au même moment, il s'est établi sur la scène théâtrale tout un jeu de compétition entre perception ancienne et nouvelle, réel et fiction, authenticité et simulacre — une mise aux abysses du sujet par la mise en abyme de sa représentation —, au moyen des procédés et du procès même de l'écriture scénique.

À présent, les ordinateurs permettent de concevoir, de simuler, de gérer sur des écrans. Ils sont la nouvelle scène de nos spéculations, le lieu scénique de nos interrogations, un nouveau rituel des signes de l'intelligence : un lieu théâtral, d'autant plus fictif et déroutant que le sens s'y développe de manière interactive, comme c'était le cas avec l'immédiateté organique des acteurs du vieux théâtre ; mais cette fois l'intuition, la verve, le sens de l'improvisation ont pour masque le traitement des informations dans une instantanéité exigeante, dévoreuse de mémoire informatique et gommeuse de mémoire humaine.

5. Voir la liste ordonnée de ces productions en fin de dossier, dans l'inventaire dressé par Diane Pavlovic (« Théâtrographie illustrée »).

Il ne fait donc plus aucun doute que les ordinateurs sont devenus un lieu théâtral. Il suffit, pour s'en convaincre, de voir la scène qu'ils représentent avec tout son cortège d'effets, avec ses multiples fenêtres qui sont comme autant de rideaux ouverts à un *deus ex machina* qui a pour nom caché la rentabilité. Les ordinateurs sont prisés pour leurs vertus performatives; ils permettent, comme sur les hauts lieux de la tragédie antique ou encore sur les scènes élisabéthaines ou italiennes du Prince, de faire appel à un ensemble d'effets dramatiques, telle la synthèse quasi immédiate d'une situation, qu'elle soit d'ordre mathématique, stratégique, balistique ou purement décoratif. L'écran est un théâtre d'opérations, un jeu de *Donjon et Dragon* où le spectateur est l'acteur lui-même, seul dans un labyrinthe de questions-réponses, devant son clavier. Avec la télévision, l'âtre est devenu un théâtre électroluminescent cadavérisant le corps et la famille. Par contre, l'ordinateur transforme en acteur coresponsable de l'oeuvre l'utilisateur de l'écran vert ou ambre. Alors que dans les années soixante, tous les acteurs devinrent des metteurs en scène mis en concurrence devant la nécessité d'aboutir à un sens et à un produit final, les années quatre-vingt font de chacun de ces acteurs un metteur en scène solitaire, dont le partenaire privilégié, docile, est un petit écran.

Que le lecteur ne se choque pas du raccourci conceptuel que je prends en comparant et en confondant ainsi nos scènes de la vie quotidienne à celles, encore vibrantes de sueurs, de la fiction... C'est que je ne vois plus la différence; pour s'en convaincre, il suffit de passer quelques heures avec des enfants devant un ordinateur et de les voir vivre tout ce que le théâtre n'aura pas toujours aussi parfaitement réussi à susciter: participation, jubilation, largage des émotions, articulation du discours, expression corporelle, esprit ludique et cognitif, ouverture des vannes de l'imaginaire, patience, concentration, persévérance à résoudre l'énigme. Du bon théâtre, quoi! Tout, sauf la respiration collective du public, la ritualisation de l'innommable; cette qualité de silence, si rare, est peut-être le dernier refuge offert au théâtre.

5. l'être et la petite fumée

Le théâtre, pour survivre ou pour résister aux médias de masse, se replie dans la furtivité des voix, dans les effets de fumée (d'une brumeuse abondance depuis une dizaine d'années), comme si les «limbes» et les zones éthérées de l'être allaient surgir du flou des formes et de la grandiloquence désertée des espaces scénographiques. Sur le terrain des apparitions magiques, ne pouvant concurrencer les effets spéciaux du cinéma, le théâtre fonctionne sur l'absence pour retrouver la présence, sur la nudité du corps et des décors⁶.

Au purisme grotowski, aux fêtes de Mnouchkine, aux anarchies du Living, aux pétrifications de Kantor, Bob Wilson répond en inscrivant ses spectacles dans la boîte classique à l'italienne, dans la frontalité de laquelle il peut retrouver la frontalité électronique des petits écrans. Ce temps électronique est d'inspiration nord-américaine parce qu'il vient d'une culture où la télévision fonctionne tout le temps (même si le message publicitaire est une suite de fragmentations); ce qu'il faut y comprendre, c'est alors une mise en abyme du

6. Dans les années vingt, déjà, Meyerhold chercha un art du *gros plan* dans le jeu de l'acteur et la distribution spatiale quasi chorégraphique des rythmes de jeu. En regardant les photos de sa mise en scène du *Revizor* de Gogol, on peut déceler clairement un *art du cadrage* qui n'appartient plus à la globalité mimétique stanislavskienne mais à une construction métaphorique (amplification des réactions individuelles par des scènes de groupe, jeu sur les tensions du corps et sur la démesure expressive des faciès). Meyerhold était conscient d'une transformation imminente des sensibilités, de la fascination opérée par l'univers industriel, de la fin du temps psychologique due à un simulacre du temps par la mise en mouvement «biomécanique» des corps exacerbés. C'est la persistance d'une durée sereine qui s'éclipse dans la fragmentation ciné-mécanique de la continuité narrative.

contenu dans le contenant⁷. Parce que le contenant (la machine à spectacle) n'a plus de contour essentiel mais qu'il se distribue sur une durée permanente et répétitive de clichés, Bob Wilson transgresse le cliché en répétant dans la lenteur des images quotidiennes ou fabuleuses, aussi intemporelles que la «neige» de l'écran vide.

Il fallut dix siècles pour sortir le théâtre de l'Église, moins de cinq siècles pour faire du théâtre religieux un théâtre profane, et moins d'un siècle pour faire de ce théâtre un lieu d'éclatement, jusqu'à la perte d'identité même de ses acteurs (qui passent d'une présence de chair et de sang à une mise en fiction de leur présence, par des moyens de représentation purement technologiques); jusqu'à Disneyland et autres grands studios d'Hollywood; jusqu'à la création, à Montréal, d'acteurs «synthétiques» pour ressembler aux «vrais»⁸.

Le «dieu caché» racinien de Lucien Goldmann est à présent un balayage électronique anonyme et indifférent. En même temps que le rythme de la vie quotidienne s'accélère, c'est l'attente d'un *deus ex machina* qui aliène les consciences, non aux mirages des idéologies, mais au sensationnalisme de la mise en scène médiatique ou de la trouvaille technologique. Le scoop, l'innovation, la violence du document sont les substituts à l'échelle des masses d'un dieu absent – la fumée des pythies qui crachaient les prophéties.

6. une société en temps réel

C'est la notion même de *réel* qui change depuis la transmission par satellite: les nouvelles sont vraiment nouvelles, de sorte qu'il ne se passe pratiquement pas de temps entre la source émettrice et la source réceptrice. Le ciel est vide, et les médias reproduisent la réalité, qu'ils irréalisent dans la distance immédiate des écrans. Il faut du sang et des catastrophes pour épuiser le confort et l'indifférence. L'information surgit aussi vite que la parole; le théâtre ne se charge plus de la réalité mais de son revers. C'est un portrait du dehors et moins une peinture du dedans; l'acteur n'est plus un être univoque qui porte le manteau de la bonne parole.

Progressivement, sur les retombées vite consommées de la réhabilitation du corps et de la jouissance, de la spontanéité et de l'improvisation, l'acteur de théâtre va rejoindre les icônes des illusions médiatiques car, comme toujours, le théâtre rééquilibre les deuils et ritualise les pertes. Quand le Squat Theater à New York dédouble la présence immédiate du spectacle et des spectateurs de part et d'autre de la vitrine d'une boutique et qu'il amplifie ce jeu de miroir par une captation en temps réel de l'événement, il se soucie moins d'un contenu objectif que de démanteler l'apparence pour laisser en transparence le parfum d'une rencontre vivante qui n'appartiendra plus à la représentation. Le théâtre utilise alors les médias (films 16mm, messages sonores préenregistrés, messages sonores directs, messages vidéo directs) non pour les concurrencer, mais pour les ramener sur le terrain d'une essentielle théâtralité. Ils servent de repoussoir à un jeu discret qui ne cherche plus l'exaspération grotowskienne du corps mais une émotion de présence authentique, que le

7. Ce qui est mis en abyme, ce n'est pas l'Histoire mais l'idée d'une certitude qui viendrait des apparences. Le discours théâtral/médiatique vise la captation de l'intemporalité des choses qui s'écoulent, sur lesquelles on n'a plus de prise et dont on attend une rédemption des signes et du sens, comme si, encore, des jeux de miroirs et de paravents de Jean Genet, ou des jeux de démantèlement de Beckett, un diable allait surgir, un diable, ou un dieu, ou un prince, ou... un messager, pour annoncer les nouvelles, identiques à elles-mêmes, sur les écrans-miroirs de notre nouveau réel.

8. Nadia et Daniel Talman, de l'Université de Montréal, ont montré récemment leur court film *Rendez-vous à Montréal*, conçu par ordinateur, où Humphrey Bogart et Marilyn Monroe ont été «recrétés» et «animés» à l'aide d'un logiciel sophistiqué de design et d'animation. Coût de l'opération: 500 000\$...

«La «squatterisation»
d'un espace à priori
non théâtral» : *Mont-
réal, série noire*, du
Théâtre Zoopsie, près
du canal Lachine.
Photo: Mario Beaudet.



théâtre de la corporalité ne peut plus offrir et que les médias ont évacuée du champ perceptuel des spectateurs.

L'être vit sa réalité comme une théâtralité fautive où le théâtre de recherche devient le rêve du réel. La scène théâtrale remplit une fonction récursive chargée de métaphores éphémères, dans la mesure où l'audiovisuel s'impose comme une fiction réelle de «la vie» plus vraie qu'ailleurs : plus violente, plus fragmentée, plus terroriste, plus laide, plus froide, plus chaude aussi, le *plus* devenant la référence sans cesse reportée du manque, dans le concert de la consommation spectaculaire.

Ainsi, la médiatisation fait figure de transcendance collective quasi religieuse. Le ludique, la participation à l'univers spectaculaire sont pour nous des entités analogues aux anciens panthéons du sacré. Les êtres vont collectivement au théâtre, à un concert rock, au cinéma pour retrouver un sentiment d'appartenance. Le spectacle éclaire d'autant plus la vie qu'il en est son ombre fugitive.

Le temps réel confondu au temps spectaculaire apparaît comme un transfuge du concept d'éternité. Ce que les religions anciennes désignaient comme vérité dans la pensée collective réapparaît aujourd'hui sous le masque d'une multitude d'univers où chacun viendra saisir la vérité qui lui ressemble. Le théâtre cherche alors, en retour, à définir ce qui peut le situer dans la course, tout en intégrant cette mutation des mentalités aux nouveaux référents esthétiques, techniques et formels posés par les nouvelles technologies.

7. l'acteur et son reflet

L'immédiateté, le charisme de la présence, qui étaient le propre d'une qualité d'être (celle d'un état de voyance obtenu par les métamorphoses allégoriques de l'image du corps), sont désormais universellement accessibles par les médias de communication. De son siège, le téléspectateur change de canal, fait son propre montage. Il n'est plus concerné par des destins mais par un festin d'impressions. L'acteur voit «désépaissi» son mystère technique, il est vite confondu aux figures du quotidien, il perd ses artifices ; être vrai, ce n'est plus rugir

sur un proscenium mais passer à la télé. Il perd son pouvoir d'interpellation. Semblable au réel médiatique, il est devenu une simple interférence dans le discours technologique, lequel est manipulable par tous.

Il fallait auparavant plusieurs années pour cultiver le grain de sa voix, alléger l'opacité de son corps. Désormais, un simple modulateur de fréquence acoustique — ou un algorithme adjoint à une partition musicale traitée par ordinateur — crée des résonances, des univers sonores jamais égalés par une voix humaine. Le corps est désinvesti de son savoir organique par un fabuleux pouvoir d'accélération dans l'invention des effets synthétiques.

Ce sera alors sur le terrain même de la relation *vivante*, directe et *immédiate*, celle qui, ontologiquement, unit acteur et spectateur, celle-là même qui fut de tout temps le privilège du théâtre, que se télescopent l'écriture théâtrale — rebaptisée *écriture scénique* — et la vidéo comme outil d'introspection. Un combat s'établira de ce fait entre deux types de fiction: la médiatisation d'événements réels ou différés, et le lieu théâtral lui-même. Le discours a pour charge de faire la lumière sur la disparition réciproque de leurs imaginaires par leur mise en dérision simultanée, au moyen d'une ironie sur les outils et sur leurs témoignages.

L'Histoire est renvoyée à l'état de pourvoyeuse de signes, certes, mais elle est dangereusement vidée de contenu. En clair, ce qui a de l'épaisseur temporelle est détourné de son référent historicisé et dramatique. Ce qui est ou a été vivant est suspect; le vrai vient de derrière l'écran et n'est plus «de ce monde» *palpable* (je souris en repensant au vocabulaire grotowskien), mais dans l'écart créé entre sa représentation tangible et son immatérialisation médiatique. Le geste ne peut plus être l'expression du sujet utopique, mais celle d'un conflit



«L'interactivité homme-machine se présente [...] comme un substitut du partage tribal»; «c'est la fête médiatique de masse» où il s'agira «d'établir des consensus sur les concepts opérationnels d'immédiateté des personnes et de temps réel des machines.» *Social Amnesia*, de l'Impossible Theatre. Photo: Erik Kvallsik, tirée de *Theatre Times*.

de celui-ci devant sa mise en réseau électronique et informatique. Bottes, casquettes et symboles nazis sont des accessoires punks dans la vie et des épures chorégraphiques sur la scène.

Au temps réel donné par les caméras vidéo ou les synthétiseurs musicaux (stimulés par des jeux incendiaires de lumière mis en mémoire sur ordinateur), l'acteur s'oppose par une allégorie de son apparence. Son apparence et la question de sa légitimité et de sa crédibilité sont en fait le sujet même de ce qui s'énonce sur la scène (*le Facteur réalité* du Théâtre d'Aujourd'hui, *Richard 3* et *À la recherche de M.* du Théâtre Zoopsie, *le Système Magistère* d'Opéra-Fête, *Marat-Sade* de Carbone 14, *la Dame dans l'auto...* d'Omnibus, *Vinci* de Robert Lepage posent tous la question du caractère insaisissable, fuyant, anamorphique du vrai, de l'être et du réel, ainsi que du contournement chaotique, voire excessif, du corps, à coller à son identité). La scène ne ritualise plus l'échange, mais expose en métaphores inopérantes, répétitives, le naturalisme du jeu ou l'anecdotisme de la fable. L'acteur et son double, l'acteur et son reflet se partagent à parts égales, car il n'y a plus de place pour un projet qui ne soit pas du *déjà-là*, plus de temps pour la nostalgie, qui, comme chacun sait... n'est plus ce qu'elle était.

Dans les années soixante et soixante-dix, l'acteur était considéré comme n'importe quel élément du décor; dans les années quatre-vingt finissantes, la voix ne témoigne même plus d'elle-même, mais d'un discours dont elle n'est pas responsable. La voix filtrée a plus de corps de n'être plus naturelle. Elle n'est plus la «voix de son maître», moins encore celle d'un «athlète affectif», pour ironiser encore sur l'héritage d'Artaud. Elle est ce qu'elle est: l'estampille d'un timbre sonore frappée de la puissance d'un amplificateur, altérée, filtrée par un synthétiseur branché sur la prise MIDI d'un ordinateur. Il s'est donc passé un effet d'altération de la présence. La voix ne garantit plus l'âme.

À l'actualisation immédiate d'une voix dans un corps, ou encore d'un être dans un signe qui se fait métaphore de sa présence, se superpose un jeu d'icônes qui apparaissent simultanément sur plusieurs scènes en même temps ou sur plusieurs écrans, parfois même en des lieux différents, obligeant les spectateurs à des déplacements, à une mise en errance de leur propre condition de témoins. Le temps réel médiatisé, c'est-à-dire celui où questions et réponses, présence et absence, réalité et fiction, premier degré et métaphore surviennent en même temps, présente comme étant en état de conflit réel ou virtuel toute interactivité du sujet et de sa propre incertitude. Et parce que le théâtre ne peut pas encore renoncer à ce qui le différencie des arts visuels et qui le rend unique, voire irremplaçable, c'est-à-dire mettre en scène des êtres vivants, il accomplit son rite archaïque en confrontant le sujet périssable aux outils de sa contemporanéité.

8. les nouveaux arcanes de la fiction

Il apparaît donc que si la vie n'est plus la référence du vrai, c'est la constitution du discours en marche qui devient auto-référentielle. Le théâtre, tout comme la scène médiatique de la société informatisée, est passé de la sédentarité au nomadisme de la référence. La société entière se projette vers son propre futur⁹. Elle ne se définit plus par une antériorité mais

9. «Un changement s'effectue alors dans notre contact avec le monde extérieur — au moment où la société [...] dilue son essence dans sa propre immensité et recule de ce fait à l'arrière-plan de la perception individuelle. [...] C'est l'artifice qui est réel, la nature est une erreur...»

«L'environnement agit sur l'homme qui «réagit» sur lui dans une boucle de «feedback» où l'être prend conscience de lui-même par l'image de ses actes que lui renvoie le monde environnant comme une espèce de miroir.»

Abraham Moles, *Socio-dynamique de la culture*, Paris, Mouton, 1968, p. 28.

par une fuite en avant, d'autant plus fascinante que le processus se fait dans une relation de miroir entre la société globale et l'innovation technologique, qui oblige la première à se déraciner, à se figurer par interfaces.

Il est donc clair que c'est une nouvelle activité ludique qui apparaît, sans contour définissable mais toujours à l'affût de nouveautés formelles. L'activité magico-religieuse des vieilles incarnations se transforme et se ritualise en de nouvelles projections. Tout semble se passer entre hologrammes interactifs, et seule la musique semble recueillir le privilège de donner de l'«âme» à la désaffectation du corps.

Sur scène de quoi s'agit-il? Tout d'abord, sur le plan de la structure du récit, d'une consommation définitive de la ressemblance. Plus de psychologie (cela n'était pas nouveau depuis Witkiewicz et Ionesco), donc plus de logique narrativement identifiable, mais émergence d'une continuité par le miroitement des fragments. Le discours est une anamorphose visuelle et acoustique mais sans personnage constant. Ce qui articule la mouvance du songe, ce n'est pas la mise en situation des ombres intérieures mais une forme de nécessité interne propre à la syntaxe audiovisuelle du récit, décontingenté de toute appartenance littéraire.

Ainsi, la parole n'est plus le moteur de l'action, la chair n'est plus le substrat d'un verbe: le mot et l'apparence qu'il connote font «chambre à part». Voix off, musique préenregistrée, projection de diapositives, inclusion de récit cinématographique dans le discours théâtral, travail en gros plan, transcendance du rythme musical, jeu de ruptures, mélange des genres et des styles consacrent la fin de l'unité classique de temps, de lieu et d'action. Le décor lui-même devient abstrait, réduit parfois à la «squatterisation» d'un espace a priori non



«Le théâtre, immédiateté fugitive de la mémoire, glisse à son tour derrière une toile de fond électronique»: *Écran 1* (1984), de la compagnie l'Écran Humain. Photo: Pierre Desjardins.

théâtral (usine désaffectée, garage, bâtiment public, etc.). Il n'y a par conséquent plus de connotation immédiate entre le temps vécu et le temps figuré, entre l'espace vécu et sa mise en signe. Tous les éléments scéniques se présentent comme des ensembles paradigmatiques fugitifs, des intersignes dans un idéogramme global qui n'a d'idéogramme que son contenant technologique, car cette nouvelle globalité ne désigne pas de l'espace, de l'inter-humain mais son non-être. L'espace est devenu le prétexte d'une mise en péril des signes du temps.

Le sujet voit son apparence dépersonnalisée. La technologie n'est pas inhumaine, elle est a-subjective. C'est l'ego avec son bataillon d'identifications au quotidien qui est vidé de sa propre importance.

Depuis la transmission par satellite, «les nouvelles sont vraiment nouvelles», transformant la notion même de *réel*. Qu'en est-il lorsque les nouvelles sont fausses, simulées au cours d'une représentation théâtrale où la lectrice observe son image? C'était le cas dans *les 5motte*, du Théâtre Zoopsie. Photo: John Wassilco.



9. où va le théâtre?

La vocation du théâtre, pris dans ce faisceau d'ingérences, devient double, à l'image même d'une bipolarité qui se dessine:

1) Le théâtre demeure une quête de connaissance de type traditionnel. Il offre alors les moyens vivants de cette extériorisation/intériorisation de l'homme, la poétique de ces anciens systèmes de référence. Il défait en l'homme le portrait de ses nouveaux habitus sociaux. Théâtre échappatoire de la conscience collective, pour la tribu. Théâtre minimal. Du silence. De l'intimité. Une polydimensionnalité qui met en écho l'être et ses représentations comme un jeu de poupées. Sa quête est celle du nomadisme de l'esprit qui s'actualise par le jeu de la forme et du corps. La question est non culturelle mais existentielle; il s'agit d'une réaction déviante à la sédentarité des appareils sociaux. Son ludisme confirme un mécanisme de fuite des contrôles institutionnels. La technologie est alors au service d'une interrogation ontologique.

2) Le théâtre se fait passage technologisé vers le *village global* informatisé, selon l'expression McLuhanienne, avec tous les avantages pratiques de la communication immédiate dans un esprit de divertissement ou de prestige. La technologie est perçue comme pouvoir de séduction dans les arcanes de l'économie post-industrielle; elle institue des néo-conformismes, par le système de la mode et de la consommation des objets, d'autant plus accentués qu'ils s'appuient sur des valeurs dominantes, populaires, renforcées par l'innovation techno-



«L'être vit sa réalité comme une théâtralité fausse où le théâtre de recherche devient le rêve du réel»: *Fiction*, de l'Agent Orange. Photo: Jacques Perron.

logique, le secteur privé, les appareils et institutions d'État. Par les médias, l'être participe à une conscience collective de type grégaire, qui tend à assimiler les consciences en leur donnant des outils de dérives, d'évasions fascinantes. L'interactivité homme-machine se présente alors comme un substitut du partage tribal. La technologie devient essentiellement un outil de communication, et non de création : un grand véhicule festif dont le sens ultime est la raison d'État. Le câble, le satellite mettent en réseau des événements médiatiques, fonctionnant sur la parade des idées plus que sur le démantèlement des schémas collectifs. Mais paradoxalement, en même temps que l'industrie veut collectiviser l'appartenance au réseau, elle enclenche, par l'accès aux outils de prestige et par leur démocratisation, la prolifération de cellules communautaires plus restreintes, individualisées et autonomes.

Le théâtre propose alors une esthétique de type mixte, jouant sur le besoin de dérive des êtres et sur leur contrôle médiatique. C'est la fête médiatique de masse avec des sous-groupes intermédiaires entre l'interrogation et la consommation. Mais dans les deux cas, il s'agira bien d'établir des consensus sur les concepts opérationnels d'immédiateté des personnes et de temps réel des machines. L'immédiateté du temps théâtral est restituée par un jeu subtil de chevauchements de présences vivantes et de médiatisations multiples et pénétrantes.

10. la techno-idéologie

On ne peut pas même dire que cette société est matérialiste, dans la mesure où ses référents ne sont plus constitués que de traces électromagnétiques effaçables, éphémères et omniprésentes. Le fait que n'importe quel *hacker* (pirate de l'informatique) peut, à tout instant, pénétrer les portes blindées de ces réserves de mémoires que constituent les ordinateurs géants, prouve bien que l'épaisseur du sujet a changé de lieu ; la disquette, le disque dur, la bande magnétique sont les contreforts d'une nouvelle archéologie — réutilisable —, aussi



«Le corps théâtral des années quatre-vingt marche au ralenti (au sens propre).» Lumineux et stylisé, *Acte sans parole*, de la Troupe Cité. Photo: Gilles St-Germain.

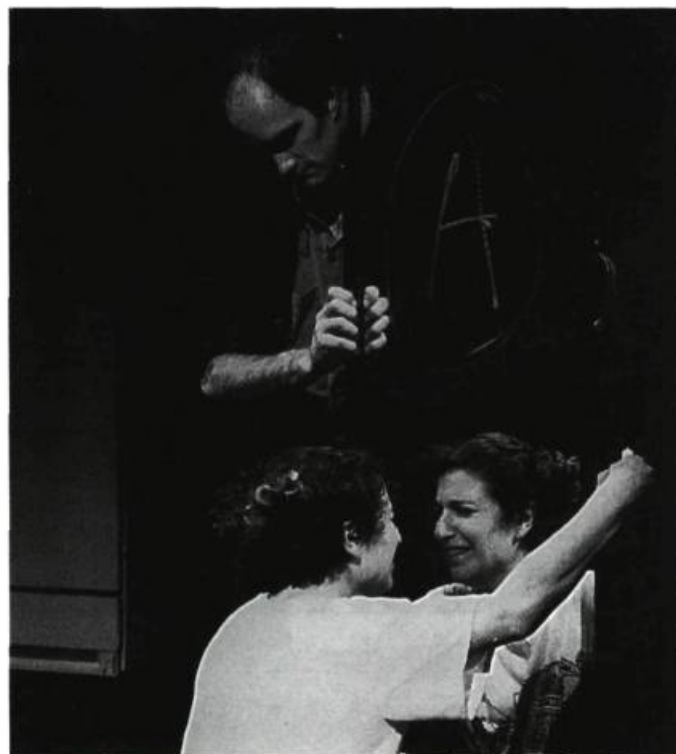
absente que réelle, et où s'est enfui le sujet.

La société câblée opère une nouvelle fission dans la perception même du sujet créateur. Les enjeux produits par de puissants consortiums militaro-industriels portent une controverse terrifiante: la mort est mise en représentation immédiate (*Star Wars*), et le héros n'habite plus la planète mais le «non-lieu» de l'espace sidéral. La vidéo, de poétique, est devenue un art de surveillance.

En bas, sur terre, le sujet réemprunte des codes antérieurs (le Constructivisme, l'Expressionnisme, le Futurisme...). En amont, le référent est iconique mais en aval, le réel se néantit (au sens sartrien du mot) dans une intemporalisation ouverte, suspendue à une urgence du maintenant, et non plus dans une spatialisation. Dès lors, l'intuition créative ne peut prendre pour objet que le cliché, d'où les effets de redondance, de répétitivité, de solarisation chromatique d'une même image reproduite à l'infini, d'un fractionnement constant, minimaliste, jusque dans les abysses de la pureté mathématique d'une image fractale.

La matière explose, elle est une suite de numérations binaires, un morcellement moléculaire géré par les lois du hasard ou des grands nombres. L'artiste n'a donc plus pour fonction d'innover, mais de mettre de l'ordre dans cette mise en péril de la référence. Et comme le réel et son immédiateté agissante deviennent glissants, qu'ils n'ont plus rien à dire mais tout à re-produire, l'artiste gère l'absence de sens; il synthétise les sources et, pour manifester sa présence, intervient par des effets de style.

Entre ce supplément d'être que nous demandons aux actants d'une improvisation et ce supplément d'évanescence tangibilité que nous demandons aux images de synthèse, le réel est passé des figures immédiates dans l'espace scénique aux icônes synthétiques du temps



Où s'est enfui le sujet?
Le temps est au noir,
version Omnibus.
Photo: Gilberto de
Nobile.

réel. Le passage artaudien du reflet au double essentiel, ou brechtien de l'aliénation à la surconscience de l'Histoire, se confondent désormais sur la scène vide de l'immatérialité électronique.

Il y a de plus en plus d'émetteurs et de plus en plus de cibles. La certitude fait défaut à cette course permanente à la référence. L'acteur est réduit à un foisonnement d'échos. Sans bagage et sans histoire. Il n'est pas même une victime, il est arrivé là, par hasard, comme s'il avait attendu Godot.

conclusion

L'utopie d'une immédiateté interactive vivante et communautaire (la grande euphorie des années soixante) a raté. La rue, comme lieu symbolique de la scène collective (avec la barricade pour Cène), s'est introvertie dans le pragmatisme des «yuppies» ou réfugiée en conversations intimes. Conséquemment, la scène théâtrale (et je parle bien, ici, du théâtre, et non pas de la théâtralité des écrans) voit comme irréaliste, non crédible et quasiment grotesque toute gesticulation excessive ou trop humaine qui accompagnerait une synchronicité de la parole et du corps. Le corps théâtral des années quatre-vingts marche au ralenti (au sens propre).

La «vérité» est à la dérive, sans pesanteur et sans grâce, née d'une absence même du sujet, cauchemardesque, oui, et absurdement, ironiquement, du reflet de cette absence. On croit rêver, mais nous voilà dans la Caverne de Platon: le «Monde des Idées», le *software* passent par IBM ou Macintosh.

L'anthropocentrisme occidental subit un revers conséquent à la réinterprétation du réel que donnent les sciences. L'homme n'est plus le centre, moins encore la périphérie, tout juste un pourvoyeur de quelques consoles qui fonctionnent selon un programme mémorisé, et déjà presque sans lui. La fiction au théâtre, comme au cinéma, ne consiste plus, par conséquent, à confronter de nouvelles situations, mais à recycler des modèles qui ont déjà prouvé leur efficacité.

Toute manifestation est donc constamment réinterprétable par de nouvelles informations issues des sciences: la biologie, l'astronomie ou la physique nucléaire. Les sciences humaines elles-mêmes sont en procès. Les arts qui se référaient aux sciences «de l'homme» dans la modernité se tournent vers les sciences exactes dans la postmodernité. Mais ce nouveau savoir lui-même n'est que citation, ré-citation d'un autre savoir qui l'a rendu illégitime au premier degré. Le discours occidental, de ce point de vue, rejoint sa matrice orientale.

D'une civilisation de l'espace, linéarisée par l'alphabétisation, nous passons à une civilisation du temps, technologiquement délinéarisée par les médias de communication et leurs informatisations.

Il semble bien que l'informatisation de la société ne fera que confondre de manière grandissante cette mise en abyme du réel et de la fiction, car il n'y a plus d'éternité, seulement des effets, mais encore du récit, dont l'objet est de conquérir du temps réel.

serge ouaknine