

## Une lointaine proximité, oxymore de l'intime

Pierre Antoine Lafon Simard

---

Number 153 (4), 2014

Réseaux sociaux

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73028ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)


1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Lafon Simard, P. A. (2014). Une lointaine proximité, oxymore de l'intime. *Jeu*, (153), 41–45.



# Une lointaine proximité, oxymore de l'intime

Le concepteur vidéo de *Little Iliad*,  
une création de Evan Webber et Frank Cox-O'Connell  
qui sera présentée à l'Espace Libre en mars,  
réfléchit à l'utilisation de Skype au théâtre.

Pierre Antoine Lafon Simard

*Little Iliad* de Evan Webber, mis en scène  
par Frank Cox-O'Connell (EW & FCO), sera  
présenté à l'Espace Libre en mars 2015.  
© Pierre Antoine Lafon Simard

« C'est  
terriblement  
vrai,  
trop vrai,  
et, pourtant,  
la personne  
n'est pas là. »

Comme tout le monde, j'ai une amie en Norvège. La Norvège, c'est loin, alors, comme tout le monde, S. (mon amie) et moi, nous communiquons grâce à Skype.

Un jour, sa grand-mère assiste à l'un de nos échanges de télécommunication virtuelle. Dès que j'apparais sur l'écran, elle quitte précipitamment la pièce, terrorisée. Quand mon amie lui demande ce qui lui a fait peur, elle répond (en norvégien) : « C'est terriblement vrai, trop vrai, et, pourtant, la personne n'est pas là. »

Qui a été amoureux à distance pendant la dernière décennie sait parfaitement que Skype est devenu un territoire de l'intime. Sa démocratisation a fini par briser les tabous de la distance informatique, et, aujourd'hui, ce moyen de communication est un outil du quotidien qui nous rapproche et nous unit sans être entaché des critiques dont les réseaux sociaux font l'objet. Skype, ce n'est que le téléphone qui se modernise.

L'angoisse technologique de l'octogénaire norvégienne résume cependant parfaitement la relation que la scène théâtrale entretient avec les nouvelles technologies de communication à distance. D'un côté, elles créent un rapport humain immédiat, sensible, répondant parfaitement aux codes théâtraux du réalisme : sur Skype, on joue vrai. D'un autre côté, tout s'y joue pourtant dans la manipulation de l'absence, du virtuel. Cette dimension se lit dans l'utilisation que le théâtre en a fait jusqu'ici. Dès son avènement, le virtuel fut le plus souvent l'outil d'une poésie scénique qui visait à

s'éloigner des codes du théâtre réaliste. La vidéoconférence, remettant en question les frontières des genres théâtraux, réconcilie en quelque sorte technologie et dramaturgie, réalisme et modernité. On a vu, d'abord, dans l'utilisation de la vidéo et du virtuel la mort du théâtre à texte, où émotions et fable ne pouvaient avoir comme véhicule que le verbe porté par des comédiens en éternelle quête du juste. Pourtant, en 10 ans, la proximité virtuelle de Skype, considérée d'abord comme une sorte d'oxymore de la perception du spectateur, est désormais si parfaitement ancrée dans nos mœurs qu'elle a remis les mots au premier plan.

#### LA VALEUR DE LA GUERRE

C'est à partir de ces réflexions sur les rapports de l'intime et du virtuel que Evan Webber écrit et crée *Little Iliad*. L'argument de ce spectacle où s'entremêlent, sur fond de barbecue à Kingston, la tragédie antique et la guerre au Moyen-Orient est cependant très simple. Deux amis d'enfance que la vie a séparés – Thom, un soldat, à la veille de son départ au front, et Evan, un artiste de théâtre en quête d'un sujet pour son prochain spectacle – se retrouvent sur Skype le temps d'une conversation. Pour reprendre contact avec Evan, Thom lui a fait parvenir un article tiré du magazine militaire *Forces*, qui décrit comment l'armée américaine utilise la *Petite Iliade*, œuvre postérieure à celle d'Homère (à qui elle est parfois attribuée), pour aider les soldats souffrant d'un choc post-traumatique. Les fragments de cet autre cycle troyen sont montés aux frais de l'État américain avec, pour acteurs, des soldats de retour du front et des vedettes hollywoodiennes.

Tout l'intérêt de ce texte, voire ses vertus thérapeutiques, réside dans un discours où Ulysse explique à Philoctète la valeur de la guerre, unique lieu d'une terrible et implacable égalité entre les hommes. C'est cette valorisation problématique qui fascinera Evan et le conduira à proposer à Thom de rejouer avec lui le spectacle, mais sur Skype. Hésitant, le soldat accepte et se prend au jeu métathéâtral d'une mise en abyme virtuelle sur trois niveaux, où il devra, comme le héros antique, justifier sa participation au combat auprès de son ami artiste. Celui-ci incarne le fou Philoctète qui, pour empêcher Thom de partir au combat, a convié à son insu un public – le public réel qui assiste « en direct », par Skype, à un échange dont il est aussi la cible.

La représentation doit donc concilier la grandeur tragique et le prosaïsme d'une conversation sur Skype, et transmettre en 45 minutes, avec les contraintes de transport d'une éventuelle tournée, à la fois l'intimité de deux amis mal à l'aise de se retrouver de chaque côté d'un fossé creusé par le temps et la grandeur tragique de la confrontation de héros troyens. Le premier impératif est de se libérer du cadre de l'écran, en projetant l'image de Thom sur des personnages en pâte à modeler sculptés par Evan à la vue du public. L'utilisation d'entrée de jeu de la sonnerie désormais familière de Skype suffit à préserver la convention. L'acteur virtuel désormais « décadre » devient la marionnette de l'auteur, qui le sculpte dans l'espace. Cette métaphore plastique permet au récit de naviguer aisément entre les différents niveaux narratifs : la fable, la mise en spectacle du mythe et l'absence de Thom. De plus, la différence d'échelle mise en place par la sculpture établit un

rapport hiérarchique entre le créateur et son partenaire. Pour parfaire l'illusion de l'intimité, l'équipe choisit de munir chaque spectateur d'une paire d'écouteurs. Ce choix renforce la référence à Skype ; il permet aussi et surtout de recréer l'intimité de la conversation, les personnages nous parlant littéralement à l'oreille. Cauchemar organisationnel, les écouteurs ont cependant beaucoup contribué à donner l'atmosphère particulière de ce spectacle hors norme. Le spectateur se retrouve « seul en salle » avec Evan Webber, et devient ainsi complice du jeu auquel il se livre à l'insu de Thom.

Le dispositif de ce spectacle, dans lequel Skype est mis en scène, possède une double vertu dans la mesure où, tout en relocalisant technologiquement un des interlocuteurs du lointain à la scène, il renoue avec certains des plus vieux artifices du jeu de l'acteur, comme l'aparté, et respecte étrangement les règles d'unité de lieu, de temps et d'action si chères à l'abbé d'Aubignac. La transcendance spatiale est sans contredit la grande innovation que permet l'utilisation de la technologie Skype. On peut ainsi l'utiliser pour faciliter le jeu et la mise en place des comédiens, comme l'a fait Dominique Pitoiset à l'Odéon au printemps dernier pour la scène du balcon de *Cyrano de Bergerac*, devenue une conversation Skype entre Roxane et Cyrano, qui a pu avec vraisemblance prendre la place de Christian en éteignant sa caméra vidéo. Paradoxalement, l'anachronisme technologique servait ici l'intensité dramatique.

## UN CINQUIÈME MUR

Mais au-delà des effets de mise en scène, ce que Skype vient fondamentalement transformer, c'est le cadre de l'espace scénique, métaphoriquement bâti de quatre murs, le quatrième s'effondrant pour se reconstruire aussitôt au gré des metteurs en scène et de leur époque. La téléprésence vient permettre en quelque sorte la création d'un cinquième mur. Il était sans doute aussi inconcevable pour les artistes de théâtre du siècle dernier d'imaginer un espace scénique infini, où un personnage absent du plateau conserve toutes les qualités de l'acteur en scène, que pour nous de concevoir une quatrième dimension au réel. C'est pourtant la révolution spatiale qu'offre Skype. Désormais, l'acteur n'est plus limité au cadre de scène et, par extension, le spectateur non plus.

Ce cinquième mur est profondément moderne puisqu'il remet en question aussi notre rapport à l'autre, nous qui sommes désormais capables via l'Internet d'une proximité lointaine. Cet oxymore de l'intime est au cœur des réflexions actuelles sur la présence et trouve avec le théâtre un champ d'analyse particulier, relié à la fois au verbe et au corps. Si ces études sont trop souvent obliérées par une analyse morale de l'Internet et de sa néo-sociabilité, elles ne sauraient s'appliquer à Skype. D'abord outil professionnel de vidéoconférence, acheté ensuite par le titan de l'informatique Microsoft, qui eut tôt fait de l'installer sur toutes ses machines, Skype est devenu objet du quotidien sur toutes les plateformes. Sa simplicité le garde à l'abri des manipulations associées à d'autres outils, comme Facebook. Skype n'est pas non plus restreint à un nombre fini de caractères ou à des publications éphémères. C'est devenu un moyen de communication riche de

*Little Iliad* de Evan Webber, mis en scène  
par Frank Cox-O'Connell (EW & FCO).  
© Pierre Antoine Lafon Simard





C'est à travers Thom que Webber exhibe l'oxymore de l'intime, lorsque le personnage prend conscience de son absence, ou plutôt

de sa non-présence,

tant sur scène

que dans le réel

de la représentation.

possibilités, tel qu'en témoigne son usage au théâtre dans la mesure où il renouvelle les lois de cet art vivant bien plus fondamentalement que la vidéo ou la rencontre postmoderne des disciplines. La beauté éphémère de la mise en scène du corps dans l'espace n'est plus réservée aux seuls spectateurs présents. Car si la téléprésence ouvre la scène, elle n'en décloisonne pas moins la salle. Les optimistes verront sans doute là une lueur d'espoir pour l'avenir d'un art que beaucoup jugent en perte de popularité...

Si *Little Iliad* témoigne de l'apport de la technologie aux modalités de la représentation, c'est pourtant la dimension dramaturgique du texte qui lui donne tout son sens. C'est à travers Thom que Webber exhibe l'oxymore de l'intime, lorsque le personnage prend conscience de son absence, ou plutôt de sa non-présence, tant sur scène que dans le réel de la représentation. Il comprend qu'il n'est qu'un acteur engagé pour le jouer, qu'il n'existe vraiment que dans le regard des spectateurs, dont dépendent entièrement son destin et sa survie. C'est alors qu'il quitte le plateau. L'illusion est finalement débranchée. Le réalisme de la situation est vaincu par la fiction :

EVAN – [...] in the end I'll just be doing it alone.

THOM – Wow. So... I won't even be there at all ?

EVAN – Yes, that's right – you'll be made up. And eventually there will be people and they'll all make you up too, all different. So hopefully some of those different people-who-you'll-be, maybe some will survive. And that's how I get to help you live. You get it ?

Si l'on peut grâce à la technologie réinventer le cadre de scène, faire se rencontrer des corps que des milliers de kilomètres séparent, il demeure que c'est l'intelligence du texte, cette supercherie de la plume, qui peut d'un tour de mots donner à voir non seulement Ulysse sur les plages de Troie, un jeune soldat canadien apeuré, l'amitié de l'enfance perdue, mais aussi donner à voir autrement le théâtre. ●

**Pierre Antoine Lafon Simard**

est diplômé du Conservatoire d'art dramatique de Québec en interprétation et du programme de Mise en scène de l'École nationale de théâtre du Canada. Il a monté avec le Théâtre du Trillium *Taram* de Marjolaine Beauchamp, *Déluge* d'Anne-Marie White et *Les Mains de Jonathan* de Jean-François Caron. On peut aussi apprécier son travail de concepteur vidéo pour la scène dans diverses productions présentement en tournée, dont *Little Iliad*, une création produite par EW & FCO.

