

La scène peuplée d'écrans

Diane Pavlovic

Numéro 44, 1987

Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/27466ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Pavlovic, D. (1987). La scène peuplée d'écrans. *Jeu*, (44), 91–92.

la scène peuplée d'écrans

Écrans et ordinateurs ayant envahi nos vies, il était normal que, tôt ou tard, ils finissent par envahir nos scènes. Qu'y ont-ils transformé? Que sont devenus le corps de l'acteur, l'écriture scénique, le temps, le réel et l'apparence, devant ces téléviseurs et ces projecteurs en nombre croissant qui nous bombardent de leurs images?

L'idée de ce dossier a été lancée par Serge Ouaknine, lors d'une réunion des collaborateurs de *Jeu* qui s'est tenue en décembre 1985. D'autres rencontres ont suivi, au terme desquelles nous avons conçu, lui et moi, un sommaire qui couvrait à peu près les questions que nous semble soulever la médiatisation actuelle du théâtre. Il nous paraissait essentiel de situer ce mouvement dans son contexte historique, de dégager les voies d'avenir qu'il laisse espérer, de définir les genres qui s'y mêlent et de laisser la parole aux concepteurs d'ici: né de l'observation de leurs spectacles, ce dossier ne devait pas perdre de vue ce qui l'avait suscité.

La suite de textes que nous présentons ici est à mi-chemin entre la théorie, le témoignage,



Le Titanic, de Carbone 14. Photo: Yves Dubé.

le commentaire et la pratique. On y discute de l'apport de la technologie au théâtre sous divers angles: rapidité du développement technique, déplacement de la perception des spectateurs, nouveaux visages de la magie et de la spiritualité, fondements conceptuels de cette nouvelle «civilisation d'ubiquité» (selon l'expression de Serge Ouaknine) où le temps s'effrite et est sans cesse réinterrogé. Quelques articles traitent de questions générales quant à l'art théâtral et à ce qu'il est devenu, en un détour par la théorie qui en vaut la peine; d'autres envisagent une discipline précise — vidéo, holographie — et en décrivent les enjeux. Ces textes analytiques sont entrecoupés des réflexions de praticiens qui, de l'ordinateur permettant de concevoir et de manipuler l'éclairage à l'expérience concrète d'une intégration des hologrammes à la scène, nous livrent la part que tiennent les médias dans leur travail et dans leur imaginaire. Les collaborateurs de ce dossier sont nombreux et viennent d'horizons fort divers; aussi ai-je cru bon de les présenter brièvement, pour donner une idée plus nette du lieu d'où ils parlent.

De façon à donner aux pages qui suivent l'écho vivant de la production théâtrale qui les a inspirées, une théâtrographie illustrée complète le dossier, parsemé en outre de courts encarts sous forme de photos commentées. L'image venant ainsi s'ajouter au texte — et c'est d'image, avant tout, qu'il s'agit ici... —, ce premier déblayage de la question médiatique devrait lancer suffisamment de pistes pour nourrir l'imagination et donner à penser: c'est à cela que *Jeu*, de façon générale, essaie d'arriver.

diane pavlovic,

coresponsable du dossier*

* Je tiens, au nom de Serge Ouaknine — coresponsable avec moi — et en mon nom, à remercier tous ceux qui ont participé aux réunions préliminaires à l'élaboration de ces pages, même lorsque cette participation, demeurée verbale, ne s'est pas — encore — concrétisée en un texte. Leur présence, leurs idées et leurs questions nous ont été précieuses.