

La paradoxale rencontre du virtuel et du réel

Louise Vigeant

Numéro 108 (3), 2003

Le corps projeté

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25974ac>

[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

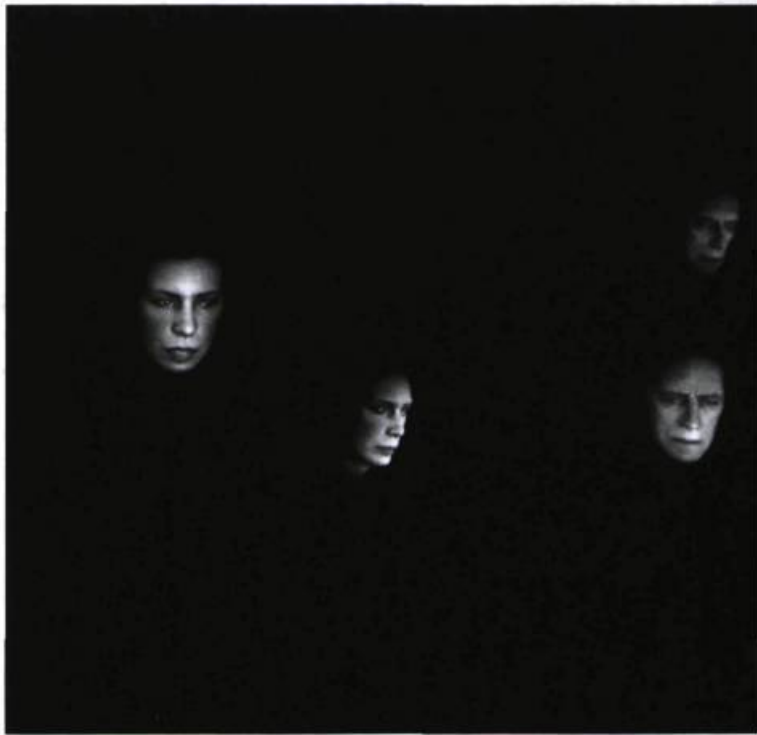
Vigeant, L. (2003). La paradoxale rencontre du virtuel et du réel. *Jeu*, (108), 88–92.

La paradoxale rencontre du virtuel et du réel

Il n'y a pas si longtemps, plusieurs d'entre nous – spectateurs et critiques – avons été frappés par *les Aveugles* de Maeterlinck, présentés par Denis Marleau au Musée d'art contemporain¹. Ce spectacle est revenu me hanter tant il dérange les habitudes de perception et ébranle les assises mêmes du théâtre. Cette *fantasmagorie technologique*, comme Denis Marleau la désigne lui-même, a ébloui pour plusieurs raisons, la totale maîtrise de la projection sur masques pour créer les personnages n'étant certes pas la moindre. De fait, paradoxalement, c'est la forte impression de présence qui se dégageait de ces créatures lumineuses suspendues dans le noir qui m'a bouleversée. Ici, plus que jamais, j'ai senti que le recours à une technique pouvait perturber la perception.

Or, comment ne pas reconsidérer l'idée même que l'on se fait de la « présence » quand l'illusion est si parfaite ? Comment ne pas s'interroger sur les effets, chez le spectateur, de la présence sur scène du corps humain – depuis toujours inhérente au théâtre – quand on constate que même « absent », il agit de manière si puissante ? Et comment ne pas tenir compte, dans notre lecture de cette œuvre, du contexte social et culturel actuel où, dans nos sociétés hypermédiatisées, des images se substituent de plus en plus au réel ?

Ces questions nous ont amenés à considérer divers spectacles sous un angle particulier : la présence d'images projetées du corps. En puisant dans de récents souvenirs, nous avons rapidement constitué une liste de spectacles qui, depuis quelque temps,



Les Aveugles de Maeterlinck, mis en scène par Denis Marleau. Sur la photo : Céline Bonnier et Paul Savoie. Photo : Richard-Max Tremblay.

1. Ce spectacle a remporté le Prix de la critique pour la saison 2000-2001 décerné par l'Association québécoise des critiques de théâtre (AQCT). Voir mon article, « Devant le noir, l'éternelle inquiétude », dans *Jeu* 104, 2002.3, p. 151-153

proposaient des représentations médiatisées du corps : *les Sept Branches de la rivière Ota*, de Robert Lepage, *les Aveugles*, *Urfaust, tragédie subjective*, *les Trois Derniers Jours de Fernando Pessoa*, mis en scène par Denis Marleau ; *Mémoire vive*, mise en scène par Daniel Meilleur ; les spectacles de Carole Nadeau ; le *Grand Hôtel des étrangers* de Michel Lemieux qui a aussi créé dernièrement, avec Victor Pilon, un énigmatique et éblouissant spectacle au titre évocateur, *Anima*.

Nous avons donc réuni les rédacteurs et des collaborateurs – certains nouveaux comme Joseph Danan et Frédéric Maurin, auxquels s'est ajoutée plus tard Monique Borie, invitée tout spécialement à réagir, à son tour, aux *Aveugles* –, pour tenter de réfléchir à ce que pouvait receler ce recours fréquent à la projection du corps dans l'espace théâtral.

Dans les spectacles mentionnés, bien sûr, il y a encore des comédiens, *les Aveugles* constituant l'exemple ultime de leur substitution par leur image. Mais, dans *Anima*, les comédiens étaient accompagnés, disons, de « personnages » apparaissant, tels des fantômes, dans l'aire de jeu (pour ne pas dire dans l'air), images vidéographiques qui surprenaient par cette nouveauté : la disparition du support matériel de l'image. Ainsi le spectateur était-il encore plus subjugué par ces présences-absences.

Dans ce dossier, nous avons voulu non pas tellement nous intéresser à l'utilisation de la vidéo comme telle au théâtre mais nous demander quelles sont les conséquences de la présence physique du corps, ou de son substitut, dans la représentation théâtrale. Surtout, nos collaborateurs ont cherché à cerner ce qu'il y a de nouveau dans l'utilisation des technologies et à en apprécier les effets sur l'idée même que l'on se fait du réel.

Bien sûr, l'utilisation des technologies – il y en a toujours de « nouvelles » – n'est chose ni neuve ni surprenante au théâtre. Constamment, les artistes se sont servis des moyens matériels disponibles pour fabriquer leurs spectacles. D'ailleurs, toutes les formes artistiques – arts plastiques, musique, danse – accompagnent le théâtre depuis ses origines ; pourquoi pas alors le cinéma, dès le moment où il est apparu ? Les « machines » de toutes sortes ont impressionné plus d'un spectateur. Dès les années 30, des metteurs en scène ont eu recours au film et aux diapositives pour « convoquer » la réalité. Aujourd'hui, c'est la vidéo... Les artistes s'en servent de plus en plus parce que ses possibilités sont immenses et incontestables : multiplication



Provincetown Playhouse,
juillet 1919, j'avais 19 ans,
mis en scène par Carole
Nadeau (le Pont Bridge,
2003). Photo : Jean-
Sébastien Baillat.

des points de vue, concrétisation des fantasmes, amalgames surprenants, etc. Tout cela participe d'une recherche formelle au service d'une vision artistique (dans les meilleurs cas, car si on était méchant, on pourrait dire aussi que certains utilisent les nouvelles techniques pour « faire nouveau », entraînés par un effet de mode, mais ce n'est pas là notre propos).

Ainsi, la technologie a fourni souvent au théâtre des moyens de prendre en charge certains aspects de l'action dramatique : redoublement des lieux, ellipses temporelles, création d'atmosphère, ajout d'informations, apparitions de personnages, gros plans, fragmentation, permutation, etc. Déjà, dans les années 20, en Allemagne, les recherches du Bauhaus étaient « multidisciplinaires » ; Maeterlinck², Jarry, Craig avaient réclamé un théâtre sans acteurs. Brecht et Meyerhold vouaient un culte à la « machine ». Plus près de nous, les années 60 et 70 ont connu leur lot d'œuvres « décloisonnant les arts ». Aujourd'hui, on peut nommer bien des artistes contemporains qui intègrent des images médiatisées à leurs spectacles : Laurie Anderson, Édouard Lock, Michel Lemieux, Robert Lepage, pour ne nommer que ceux-là.

Alors quoi ? Qu'y a-t-il de différent aujourd'hui ? À bien y penser, ce n'est pas tellement l'utilisation elle-même des moyens techniques qui impressionne, bien que nous puissions à raison être fascinés par les prouesses qu'ils rendent possibles : mais, personnellement, je suis troublée par, disons, la « manipulation » du corps humain qui peut en résulter. D'ores et déjà l'image même du corps au théâtre – et dans le monde en général – serait en mutation.

Il nous semble opportun, en outre, aujourd'hui, de mesurer les impacts des nouveaux modes de création sur la perception du corps. La question ne concerne donc pas tant l'utilisation de l'image projetée en soi, mais plutôt les effets de l'image projetée du corps : un tel traitement – médiation technologique, fragmentation, « évanouissement » – et l'effet de déréalisation qu'il entraîne, peut-il en venir à modifier l'idée que l'on se fait du corps ? Il y a là une objectivation du corps, voire du monde sensible, qui remet en cause le principe d'identité, et qui participe donc d'une réflexion sur le sujet. Ce corps morcelé, dilué, évanescent, peut-il encore être *mon* corps ? Ou, comme le demande Alexandre Lazaridès, ne serions-nous pas en train d'assister au passage d'« être » à « avoir » un corps : je façonne et considère mon corps comme un objet qui m'appartient plutôt que je ne *suis* ce corps...



Le Ballet triadique de Oskar Schlemmer (1922), professeur au Bauhaus. Photo tirée de l'ouvrage de Frank Whitford, *le Bauhaus*, Paris, Éditions Thames & Hudson, 1989, p. 86.

2. Selon Maeterlinck (1890), pour sauvegarder l'essence du théâtre, il fallait remplacer l'être humain « par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques, par un être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie ». Cité par Roger Bodart dans *Maurice Maeterlinck*, Pierre Seghers, coll. « Poètes d'aujourd'hui », 1962, p. 35.

Bien que Michel Lemieux déclare, en entretien avec Hélène Jacques, vouloir critiquer la « surcharge du monde imaginaire dans nos vies », les répercussions du recours aux images vidéographiques dans *Anima* vont au-delà de ce discours. Les œuvres dont on parle ici se distinguent de celles qui, dans les années 70, se faisaient *commentaire* du système « massmédiatique » en tentant d'attirer l'attention sur l'omniprésence de l'image (entendons la dictature de la technologie), sur la déshumanisation de la société, sur les effets jugés néfastes sur la vie familiale des nombreuses heures passées devant l'écran de télé, etc. La mécanisation du corps (l'image de l'automate), pour ne prendre que cet autre exemple, a beaucoup symbolisé la transformation de l'homme en machine depuis l'ère de l'industrialisation. Nous n'en sommes plus là.

Ce qui se passe aujourd'hui concerne autant sinon plus la philosophie que la sociologie.

Bien sûr, on peut dire que, sur le plan thématique, certaines images interpellent de nouvelles notions comme la multiplicité de l'individu (indifférenciation, ubiquité, clonage), les identités incertaines, fragiles, la mutabilité (interchangeabilité), ou même la mutation de l'être humain en... je ne sais trop quoi.

L'Orestie, mise en scène
par Georges Lavaudant.
Spectacle de l'Odéon-
Théâtre de l'Europe, présent-
é au TNM à l'automne 2001.
Sur la photo : Christiane
Cohendy. Photo : Ros Ribas.

Les analyses que proposent Marie-Andrée Brault, Patricia Belzil et Élisabeth Plourde, ainsi que les commentaires de Joseph Danan à partir de sa propre expérience d'auteur, démontrent très bien les pouvoirs évocateurs de ces images tout en nous entraînant dans un tourbillon de pensées dérangementes relativement à nos propres idées sur la frontière entre le réel et le virtuel. Pour sa part, Ludovic Fouquet nous fait

faire un voyage étonnant traquant les « mystères de l'apparition » des corps écraniques d'un spectacle à un autre. Et Frédéric Maurin, de son côté, après avoir souligné combien sont efficaces les images qui « font voir autrement ou autre chose », surprend en proposant de considérer le virtuel comme un « nouvel état du réel ».

Chose certaine, dans notre monde où l'image est omniprésente et se présente même comme la réalité (on nous demande de croire à tout ce que nous voyons à la télévision, les guerres, par exemple), et où pourtant elle *peut* mentir (les nouvelles technologies étant idéales pour manipuler les informations), dans notre monde où de plus en plus l'image virtuelle, c'est-à-dire entièrement fabriquée par l'ordinateur, peut remplacer l'image filmée de la réalité... donc peut remplacer la réalité





elle-même (le pas est facile à franchir, pensons à des paysages créés par ordinateur pour des films, voire des personnages), il devient urgent de redéfinir ce qu'est effectivement la réalité... si tant est que cela soit possible.

Les outils que sont les ordinateurs, logiciels, graveurs, DVD, projecteurs, consoles électroniques, provoquent de nouveaux chocs de perception, c'est indéniable. Sont-ils simplement plus sophistiqués que la photographie, le cinéma et la vidéo, ou nous entraînent-ils dans une nouvelle « ère du soupçon » à l'égard de la réalité ? Ainsi, nous n'en serions plus à la représentation du réel mais à sa manipulation, à sa transformation, voire à sa « construction ».

L'effet d'étrangeté que crée l'utilisation de ces moyens peut aller jusqu'à nous donner l'impression de n'avoir plus aucune prise sur le réel. Et quand il s'agit de la reconstruction du corps, le malaise s'amplifie puisque ce que nous avons de plus intime devient tout à coup étranger. Aussi l'expérience de l'unicité s'avère-t-elle de plus en plus difficile.

La coexistence du réel et du virtuel apparaît comme l'un des paradoxes de notre époque, auquel s'en ajoute un autre, relié, et qui concerne, justement, le corps humain : une surexposition du corps en même temps que sa dissolution. La réflexion à laquelle nous convie Alexandre Lazaridès est particulièrement percutante à cet égard. Or, quelles sont les conséquences pour le corps réel – la personne – de cette rivalité entre le réel et le virtuel ? Au théâtre en particulier, assistons-nous à une transformation radicale de l'expérience de l'intime ? **J**

Anima, création de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 2002). Sur la photo : Pierre-André Côté et un personnage virtuel. Photo : Victor Pilon.