

IRL vs AFK

15^e édition du *Carrefour international de théâtre*, Québec, 22 mai au 12 juin 2014

Alain-Martin Richard

Number 118, Fall 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/72605ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Richard, A.-M. (2014). Review of [IRL vs AFK / 15^e édition du *Carrefour international de théâtre*, Québec, 22 mai au 12 juin 2014]. *Inter*, (118), 64–66.



> *Cinq visages pour Camille Brunelle.*
Photo : © Jérémie Battaglia.

La 15^e édition du Carrefour international de théâtre, mai 2014, présentait deux productions¹ pour alimenter la théorie des multivers, mondes parallèles, espaces virtuels et autres états seconds qui s'interpénètrent continuellement en une forme complexifiée du monde. Avec *Cinq visages pour Camille Brunelle* et *iShow*, la communication occupe l'espace central de la société. À partir de ces deux pièces, observons comment nous avons inversé le point de vue : ce que nous nommions jusqu'à récemment In Real Life (IRL) pour distinguer l'univers virtuel du monde « réel » est devenu Away From Keyboard (AFK). Ainsi, c'est désormais le virtuel qui constitue la référence de base pour parler du monde et non plus le monde biologique.

IRL VS AFK

► ALAIN-MARTIN RICHARD

Égos à la dérive sur images floues de supercherie : *Cinq visages pour Camille Brunelle*²

Cinq personnages, interchangeable, occupent une scène jonchée de vêtements qu'ils enfilent comme autant de peaux, empruntant selon les circonstances une autre personnalité. Voici que l'affirmation du moi se bute à l'affirmation de tous les moi de la planète. Et voici que la litanie infinie des *Like* et *About me* se prolonge dans une surenchère de *name-dropping*. Ce sont des énumérations comme autant de listes d'épicerie que régurgitent les cinq comédiens, étalant ainsi toute la culture du monde. La liste n'est cependant que le masque du vide. Les comédiens, amis sur Facebook, se relancent dans une compétition où chacun veut de distinguer des autres, se singulariser par des *selfies*, par sa culture personnelle, par ses voyages, par le nombre de ses amis, chacun se racontant des histoires et cachant finalement plus qu'il ne montre.

Les personnages de Guillaume Corbeil sont dans l'urgence de vivre et, comme leur vie dépendant des médias sociaux se fabrique par comparaison, ils tentent de séduire et de subjuguier par une frénésie d'actions contraires à la vie elle-même. Jamais de silence, jamais d'introspection, toujours seulement un simulacre de communication. À l'aide de mauvaises photos qui sont autant de preuves de chacun des événements qu'ils publient, ils racontent leur dernier party, leur dernière nuit, les images qui défilent n'ayant plus qu'une valeur nominale par leur description télégraphique : « Moi, embrassant untel », « Josée buvant un verre de vin », etc.

Dans un rythme soutenu, chaque expérience du quotidien pose les jalons de la légende. Puis rupture de ton, renversement de perception : les mêmes séquences sont reprises, mais sur des descriptions différentes ; non pas qu'elles aient été falsifiées, mais elles n'étaient que support à fabulation. La narration bascule alors

vers une version différente, glauque, voire terrifiante. Derrière les belles images d'une jeunesse mordant dans la vie, s'embrassant à qui mieux mieux, s'excitant dans la matière du présent, des jeux de mode, du nouveau snobisme, derrière ces images se cache un monde acidulé : drogue, pornographie, assassinat. Comme si la vie entière s'était engouffrée dans une pathologie permanente, un cannibalisme infanticide ; comme si Uranus était sorti de sa torpeur mythologique.

Dans ce grand jeu de séduction par images interposées, par *paraître*, chacun, voulant se singulariser, devient la victime de cette supercherie à grande échelle. La marque profonde de l'individualisme s'estompe dans une mouture identique, si bien que l'égo ne signifie plus rien, tous se retrouvant dans un anonymat qu'ils pensaient fuir.

Dans ce monde sans pitié, Camille Brunelle est l'image pure, la figure idéalisée que tous



> *iShow*. Photo : ©Jérémie Battaglia.

admirent et qui pourtant n'est qu'une forme évanescence sur des photos. Tous prétendent la connaître, mais elle aussi s'évanouira bientôt dans les limbes de la mémoire virtuelle. Et lorsqu'une des leurs meurt, la suicidée devient la nouvelle figure emblématique, une figure mythologique qui retrouve toutes les vertus, supplantant Camille Brunelle dans l'imaginaire collectif. Puis, s'appropriant son site Facebook, les survivants se fabriquent une nouvelle entité à partir des morceaux de la défunte. Ils abandonnent ainsi leur propre personnage et intensifient leur anonymat, ancré en eux comme une fatalité.

Cinq visages pour Camille Brunelle est un texte qui donne froid dans le dos. Il s'agit d'un portrait implacable de la première génération alimentée aux réseaux sociaux. Comment fabriquer de l'humanité dans une société qui n'a plus le temps de comprendre mais seulement de savoir ? L'accumulation des connaissances se veut une simple

matière mémorielle, insensée. On peut tout nommer, mais à quoi bon ? Ce sont des informations inutiles.

La mise en scène rythmée de Claude Poissant regorge de trouvailles simples qui donnent à ce texte difficile tout son élan et tout son sens. Deux éléments se juxtaposent ici avec un impact puissant. D'abord, les comédiens sont en position frontale avec derrière eux, en plein écran, les photos prises grâce à leur portable. Entre l'image et la narration s'installe progressivement une inversion de paradigme qui vient questionner la véracité de cette myriade d'images qui nous obstruent la vue. Puis, quelques ruptures de rythme dans des contrepoints légers nous permettent d'entendre des horreurs racontées sur un tempo de samba, de reprendre en mime une histoire tout juste racontée pour la démultiplier par les cinq comédiens dans un ralenti à peine perceptible, d'ouvrir un intermède pour rendre hommage à la suicidée.

Le je noyé dans la multitude : *iShow*³

Sur l'écran, les images de webcam se succèdent rapidement. Chacun ayant son ordinateur branché sur le réseau, les quinze comédiens, assis à une longue table, jouent du clavier. Sur l'écran, leurs prises en direct : en haut, partenaires éphémères ; en bas, eux-mêmes initiant une relation parfois soutenue, parfois vivement zappée. Les visages se substituent aux visages, puis l'écran pointe sur un type qui se masturbe devant sa caméra... laquelle est branchée sur Chatroulette et diffuse l'engin du frangin en pleine gloire sur la Toile. La comédienne lui répond, entretient son désir, lui offre en retour ses seins, ses fesses. Ailleurs, un des comédiens s'accroche à un type paumé dans son bain, qui joue avec une bite molle et ne réagit pas au striptease qu'il lui offre. Les clavardoirs (*chat rooms*), ouverts sur la salle, quittent l'intimité pour devenir spectacle devant un public désarçonné. Il n'y a plus que de l'extimité, cette exposition

publique immédiate de tout, et surtout des désuets « jardins secrets ».

Le *iShow* se construit sur un rapport ambigu entre le Web, ici représenté par les sites de rencontre, et notre perception du monde. L'utilisation de Google Earth nous permet cependant de prendre la mesure de la petitesse de la terre. Scène émouvante où le zoom bascule sur l'île d'Utøya, Norvège, alors qu'une mère, par le truchement des textos avec sa fille, assiste en direct au carnage de Breivik⁴. Ailleurs, les images du Web sont entrecoupées de scènes avec le public, en direct, avec de vrais comédiens en chair et en os qui l'interpellent. Ce va-et-vient entre l'écran et nous, entre la scène et nous, pose en distorsion deux manières de communiquer. La convention théâtrale est respectée, y compris l'abolition du quatrième mur, mais elle est amplifiée par l'ajout d'un autre mur, plus poreux celui-là, celui du Web. Au-delà d'une simple projection, les intervenants Internet sont avertis en direct qu'ils sont dans un spectacle public. Certains se retirent alors promptement, d'autres acceptent avec délectation cette situation.

Le *iShow* est un spectacle cru. Un écriteau à la porte prévient les spectateurs qu'il y a au-delà de ce seuil de la violence et du sexe. Le public est happé dans un jeu de balancier entre les *chats* en direct avec des inconnus qui naviguent sur le Web à la recherche de sensations fortes ou d'une simple rencontre, et les interventions avec les comédiens bien en chair qui l'interpellent et jouent entre eux, abandonnant parfois la Toile.

Ce jeu de balancier entre le monde immédiat tangible et le monde projeté sur écran pose comme hypothèse que la distinction entre ces deux plans de réalité n'est que nominale. De fait, nous sommes aussi concernés par les intervenants du Web que par les comédiens qui servent ici d'intermédiaires. Et lorsqu'ils quittent tous la salle, qu'ils nous abandonnent avec la possibilité de visionner le meurtre en direct de Magnotta⁵, les deux minutes de silence qui s'ensuivent durent une éternité. Ce soir-là, personne ne se lèvera pour cliquer sur le lien. Suspension.

Le *iShow* explore le *i* d'Internet et simultanément le *i* de Narcisse. Nous sommes emprisonnés dans l'un et l'autre. Nous sommes englués dans cette illusion qui est le lieu commun de la communication. Ce spectacle présente avec lucidité l'état des lieux. Et surtout, il vient confirmer que cette nouvelle relation à distance fait désormais partie de notre insertion dans l'humanité.

L'inversion quadridimensionnelle de l'univers

Chez les joueurs en ligne, on dit de celui qui a laissé son ordi allumé mais qui n'est plus devant son clavier qu'il est Away From Keyboard (AFK). Par extension, selon cette logique, on peut distinguer désormais deux univers : d'abord le « vrai », c'est-à-dire celui de l'espace virtuel – terme désormais désuet –, notamment les médias sociaux et les jeux en ligne ; l'autre univers, c'est tout le reste, ce que certains nomment la vraie vie ou le monde tangible ! Mais dans le monde des *hackers* et autres pirates⁶, la vraie

vie (In Real Life) n'est pas une autre option ; le distinguo s'applique pour eux au seul fait qu'on est en relation avec le monde par le clavier ou pas. Away From Keyboard, c'est le reste de la vie qui ne se déroule pas dans le monde virtuel des ordinateurs.

Avec *Cinq visages pour Camille Brunelle* et *iShow*, le Carrefour présente un moment-clé dans la perception de la réalité. Bien sûr, cette perception n'est pas nouvelle, mais elle est désormais domestiquée et devient ainsi le matériau essentiel de ces productions théâtrales. Nous assistons dans ces deux productions à une espèce de contamination du théâtre par la puissance des nouveaux mythes qui se créent sous nos yeux. À ce corpus Web on pourrait ajouter la pièce française *Germinal* présentée au Carrefour, qui se termine aussi dans le ventre d'un PC pour un *happy end* en forme de comédie musicale⁷.

Cinq visages explore les médias sociaux et les effets secondaires d'une pratique soutenue. La volonté de se distinguer, de magnifier son égo, d'offrir toujours plus que ses amis Facebook, de les relancer par nos connaissances, par la surenchère de villes visitées, de livres lus, par une augmentation exponentielle du nombre d'amis, tout cela fait de Facebook une machine non seulement à bouffer le temps, mais surtout à estomper les contours individuels. En effet, dans les comportements sociaux gérés entièrement par des algorithmes qui nous échappent, les traits de caractère finissent par se ressembler. Puisque la vie sur FB se dessine à l'aide de *Like*, de listes, de phrases courtes, de photos *hot*, de partages de nouvelles – que personne n'a pris le temps de lire –, de mots-clés, de vidéos qu'on espère virales, ces tics de langage *facebookiens* deviennent une norme à partir de laquelle tous les participants se ressemblent. Le jeune auteur Guillaume Corbeil pousse ses personnages toujours plus loin dans le mensonge, c'est-à-dire dans la fabrication d'un personnage idéal qui n'est qu'un miroir aux alouettes. Ces personnages deviennent à ce point insupportables que le besoin de véacité pousse bientôt chacun des protagonistes à se dévoiler, à révéler sa vraie nature. Nous plongeons alors dans la violence, la cruauté, la pornographie, un monde déchaîné qui devient, dans sa compression abusive, une autre image construite à partir du bombardement continu du Web, comme si la masse des possibles obstruait totalement le surgissement de l'être, de l'individu avec son aura personnelle. Autant l'image idéale projetée sur Facebook est un leurre, autant l'image corrigée n'est que le déversoir d'un trop-plein de stimuli, mais sans l'expérience physique et incarnée, produisant dès lors un nouveau moi monstrueux.

Alors que *Cinq visages* est un théâtre construit, écrit à partir du Web, mais tout de même organisé en une montée dramatique, *iShow* n'est que la présentation du Web dans ses dimensions multiples. Il y a du pire et du génial. Il y a du désœuvrement et des moteurs de recherche fabuleux. Il y a de la solitude et une quête frénétique de communication. Mais ici, le drame n'est pas progressif : il se donne d'emblée,

il se joue en continu, il occupe tout l'espace confiné de l'écran, il est constamment sous nos yeux ; il se nomme la dérive d'Internet, là où nous pouvons voir nos concitoyens se masturber, ou assassiner quelqu'un, ou commettre un suicide en direct. Le Web, c'est l'esprit mis à nu dans tous ses recoins, des plus sordides aux plus lumineux. Il n'y a plus le filtre d'un auteur, il n'y a que cela, ce qui se donne comme tel.

Tandis que l'auteur de *Cinq visages* fait une critique de la dépossession et donc de l'aliénation que le Web génère par sa structure même, qui est une manière encore plus sophistiquée de produire toujours plus de consommateurs, celui de *iShow* ne montre que ce qui est. Ici se trouvent une froideur, une tristesse plus grande encore, parce que cette texture « nouvelle »⁸ envahit l'espace de la vie sans autre intention que sa propre existence. Et si le médium est le message, celui-ci est désormais polymorphe, vulgaire et subtil, violent et angélique. Il est une omniprésence qui semble bien plus une réduction qu'une ouverture sur l'imaginaire. Il est l'outil qui banalise tout ce qu'il touche. Il est le monde construit sur un voyeurisme qu'alimente un exhibitionnisme sans fin. L'immédiateté crée ainsi des êtres creux qui ne raisonnent plus que comme des passeurs inlassables de liens hypertextes qui nous amenuisent dans un surf éternel. ◀

Notes

- 1 *Germinal*, une troisième pièce abordant ce thème, ne sera pas traitée ici.
- 2 Pièce de Guillaume Corbeil, mise en scène de Claude Poissant, production du Théâtre PAP, présentée au Carrefour international de théâtre du 3 au 5 juin 2014.
- 3 Création et interprétation collectives, production des Petites Cellules Chaudes, présentée au Carrefour international de théâtre du 10 au 12 juin 2014.
- 4 Le 22 juillet 2011, Anders Behring Breivik fait 69 victimes dans une tuerie retentissante. Le tueur a ouvert le feu lors du camp d'été de la Ligue des jeunes travaillistes (AUF), sur l'île d'Utøya. Cf. Wikipédia, *Attentats du 2011 en Norvège* [en ligne], www.fr.wikipedia.org/wiki/Attentats_de_2011_en_Norvège.
- 5 Surnommé le « dépeceur de Montréal », Luka Rocco Magnotta, de son vrai nom Eric Clinton Newman, a diffusé en juin 2012 sur un site spécialisé pour amateurs de films gores une vidéo où on le voit dépecer sa victime.
- 6 Cf. Simon Klose, *TPB AFK : The Pirate Bay Away From Keyboard* [en ligne], 2013, 85 minutes, www.youtube.com/watch?v=eTOKXCEwo_8. Vers la 10^e minute, l'accusé explique au juge que les *hackers* n'utilisent pas l'expression IRL (In Real Life), mais plutôt AFK (Away From Keyboard).
- 7 Dans *Germinal*, on crée le monde à partir du carré noir du théâtre, le tout culminant dans l'univers malléable de Windows.
- 8 Facebook a dix ans cette année.

Alain-Martin Richard vit et travaille à Québec. Artiste de la manœuvre et de la performance, il a présenté ses travaux en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Il poursuit un travail de commissaire, de critique et d'essayiste. Il a publié dans de nombreuses revues des articles sur le théâtre, la performance, l'installation et la manœuvre. Membre des ex-collectifs Inter/LeLieu et The Nomads, toujours actif avec Les Causes perdues et Folie/Culture, il propose des productions, telles que *L'atopie textuelle* (2000) et *Le chemin vers Rosa* (2006), qui se déploient souvent sur plusieurs plans de réalité.