

La théâtralité « dans » le cinéma : considérations préliminaires

Samuel Weber

Number 30, Fall 2001

Entre théâtre et cinéma...

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/041468ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/041468ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Centre de recherche en civilisation canadienne-française (CRCCF) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (print)

1923-0893 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Weber, S. (2001). La théâtralité « dans » le cinéma : considérations préliminaires. *L'Annuaire théâtral*, (30), 13–23. <https://doi.org/10.7202/041468ar>

Article abstract

What is the meaning of theater, and in particular of theatricality, in a world dominated by electronic media? What happens to the "presence" usually associated with theater when it is transposed to a medium such as film, where everything is "reproducible" (Benjamin)? If theatricality is understood not only in terms of a presence that is always ambiguous, but also with a function of localization that is no less problematic, it becomes possible to rethink its relation to film in terms of "framing". Informed by such considerations, this text interprets the relationship between theater and cinema in some recent films, in particular *Being John Malkovich* and *eXistenZ*, in order to suggest that theatricality plays an increasingly important part in a universe fascinated by "the media".

La théâtralité « dans » le cinéma : considérations préliminaires

L' invention du cinéma puis de la vidéo ainsi que les autres développements médiatiques et informatiques, qui ont enclenché une véritable révolution dans le domaine des télécommunications, auraient pu pousser le théâtre en marge des autres formes de représentation, aussi bien sur le plan social qu'esthétique. Et cela s'est indubitablement produit, jusqu'à un certain point. L'époque où le théâtre constituait une force majeure dans la construction d'identités sociales et nationales est depuis longtemps révolue, et même si le genre a survécu, son importance semble de beaucoup diminuée. La preuve la plus probante de cette tendance est probablement cette invention de l'industrie électronique baptisée le « théâtre maison » (*home theater*), qui ne signifie pas l'inclusion du théâtre en tant que tel dans le contexte domestique¹, mais plutôt l'élargissement de l'expérience audiovisuelle associée à la télévision qui ceint et englobe de plus en

1. Il serait révélateur de comparer le « théâtre maison » du XXI^e siècle à la pratique, commune chez les bourgeois des XVIII^e et XIX^e siècles, d'organiser des représentations théâtrales à la maison. Sans spéculer sur tous les résultats d'une telle comparaison, il en est un qui semble relativement clair : les notions de *mise en scène* et de *jeu* sont remplacées par celles d'*installation* et de *réception*. Bien qu'il soit trop tôt pour conclure, il semble peu probable que l'« interactivité » permise par le disque vidéo numérique change vraiment le rôle passif du spectateur dans le « théâtre maison ».

plus l'espace du spectateur dans un vase clos privé. Il faut noter que, dans ce projet qui vise à rendre domestique et privé ce qui était jadis social, l'aspect audio de l'expérience est aussi important que l'aspect vidéo. Des termes comme Dolby, THX, « surround sound » témoignent d'un intérêt grandissant pour les effets sonores qui englobent le spectateur dans un environnement qui n'était pas traditionnellement domestique, même s'il n'était pas nécessairement du domaine public théâtral.

Il ne s'agit ici que d'un exemple parmi tant d'autres qui caractérisent les rapports complexes qui existent entre théâtre et cinéma. Un autre exemple est celui des troupes de théâtre « d'avant-garde » qui s'approprient certaines techniques cinématographiques et audiovisuelles (le Wooster Group est l'une des compagnies théâtrales les plus intéressantes à cet égard, du moins aux États-Unis). On pourrait mentionner plusieurs autres cas d'échanges entre le théâtre et le cinéma, mais ce dont j'aimerais traiter ici, bien que de façon très brève, c'est l'étrange persistance de motifs théâtraux dans le cinéma contemporain : un sujet énorme qui exige certaines précisions. Que signifie le mot « théâtralité » ? Ce n'est pas un terme exclusivement relié au « théâtre » au sens strict. Même le terme « théâtre », en français, en anglais et dans d'autres langues, n'a pas seulement une signification esthétique. Ne dit-on pas, dans le monde militaire, « le théâtre des opérations » ? Et la « théâtralité » est une qualité qui dépasse largement les limites du théâtre, même dans son sens métaphorique (militaire ou autre). Si l'on essaie de définir le théâtre au sens large, sans même penser à la théâtralité, on se heurte immédiatement à un obstacle qui est à la base de ce que l'on tente de définir, c'est-à-dire précisément la difficulté d'établir des *limites* appropriées. C'est pourquoi l'utilisation militaire du terme est significative, car l'espace évoqué dans ce contexte est un lieu dont les limites sont ardemment disputées ; il implique un *espace* aux extensions indéterminées que l'on essaie de *transformer* en *lieu* bien défini. La transformation d'un *espace* en un *lieu* exige l'intervention de forces et de facteurs externes au champ en question pour établir les frontières qui font d'un espace un lieu. Un théâtre est donc un site dont le statut dépend d'une intervention externe ou d'un rapport de forces qui n'est pas contenu dans ce lieu. Il s'agit là de l'aspect le plus important de la métaphore militaire. Mais il y en a au moins un autre qui mérite notre attention. Une intervention militaire exige une position relativement sûre et détachée, en dehors de l'arène de combat, à partir de laquelle on peut surveiller l'espace, l'étudier, le *reconnaître* de façon à ce que les forces d'interventions soient *placées* (et synchronisées) le plus efficacement possible. La *reconnaissance* est donc essentielle à la stratégie militaire. Mais dans un cadre militaire, la reconnaissance n'est toujours qu'un moyen pour arriver à une fin : celle de préparer un déploiement de forces efficaces visant à *s'approprier le lieu*. Cet aspect

particulier du « théâtre » *militaire* ne s'applique pas toujours à la « théâtralité » en général.

Cet usage non esthétique du mot « théâtre » met néanmoins l'accent sur un trait saillant du théâtre, c'est-à-dire sur sa fonction en tant que *médium*, qui dépasse sa fonction purement *représentative*. Dans cette perspective, il faut considérer le théâtre comme un *médium* et non exclusivement comme un *genre*. La catégorie du médium vise la manière par laquelle la représentation a lieu, tandis que celle du genre suppose le lieu comme *acquis*, comme un site de représentation². En termes médiatiques, la théâtralité se définit donc comme problématique de *localisation* toujours provisoire plutôt que comme site de représentation prédéterminé. Il s'agit aujourd'hui d'une différence décisive dans l'appréciation de la persistance des modes et des motifs théâtraux, et, en particulier, pour en venir à notre sujet principal, dans le cinéma.

Ayant introduit la question de la théâtralité dans son ensemble, nous allons maintenant considérer quelques cas concrets, en examinant brièvement trois œuvres : un film français des années 1980 et deux films plus récents produits en Amérique du Nord. Le premier est *La bande des quatre* (1988) de Jacques Rivette. Je ne parlerai ici que du début du film qui montre en gros plan une jeune femme pressée qui parle fort et d'une façon artificielle. À première vue, ce style nous semble exagéré, voire une preuve d'incompétence de la part de l'acteur. Cependant, au fur et à mesure que la caméra se détourne du visage de la jeune femme on découvre son interlocuteur, et puis... une scène ! La jeune femme joue un rôle dans le cadre d'un cours d'art dramatique. La caméra recule davantage pour nous faire découvrir un théâtre, où une femme d'un certain âge, scénario en main, est assise dans la salle. Charlotte, interprétée par Bulle Ogier, est professeur de théâtre et la « bande des quatre » est un groupe de comédiens débutants dont nous allons découvrir les histoires respectives tout au long du film.

Mais dans ces toutes premières scènes, c'est le moment qui *précède le déroulement* de ces histoires qui compte. Il s'agit de la mise en scène de la scène (narrative) elle-même, bien avant que le spectateur ne sache à quoi s'en tenir. Ce qu'on nous montre ici est présupposé par chaque film, mais rarement démontré en tant que tel : le jeu théâtral, qui déploie un lieu, une scène, qui n'existe que par rapport aux autres (personnes, lieux, temps), et donc par rapport à un certain « ailleurs ». *La bande des quatre* montre cet « ailleurs » par rapport à l'*acteur jouant*. L'*acteur jouant* n'est

2. J'élabore ce contraste dans mon livre à paraître, *Theatricality as Medium*, Stanford UP, 2002.

pas toujours une chose agréable à observer. Car depuis Aristote, on s'attend à ce que disparaisse le jeu devant ce qui est joué, c'est-à-dire devant l'action, le récit et le personnage. Faire face à l'*acteur jouant son rôle en tant que tel*, c'est se trouver confronté à quelque chose qui, malgré l'identité et la pureté impliquées dans le rapport à soi, dans le « *en tant que tel* », reste étrangement inachevé et énigmatique.

Plutôt que de s'effacer derrière ce qu'il devrait révéler, l'*acteur jouant* son rôle s'impose d'une façon qui semble profondément liée au *participe présent*, c'est-à-dire à un mode temporel qui malgré son caractère immédiat et sa présence apparente n'est jamais présent en-soi. L'*acteur jouant* est tout à fait différent de l'*action*, qu'Aristote voyait comme objet idéal du théâtre. « L'action » peut être interprétée comme se donnant vie à elle-même, comme la réalisation d'une intention, et donc comme investie par un *sens* qu'elle contient ou possède. L'*acteur jouant*, par contre, est pris dans un mouvement réitératif qui n'est jamais complet et qui est donc difficile à saisir. Au contraire du *présent de l'indicatif* de l'action, le *participe présent* est *partagé, partiel*, ne se faisant connaître que par cet *autre qui est sa condition nécessaire*, soit par le *processus d'énonciation lui-même*. La « présence » du *participe présent* est définie par sa quasi-simultanéité avec l'énoncé lui-même : on ne peut parler de l'*acteur jouant* son rôle qu'au moment où l'énoncé *coïncide* avec l'énonciation. Cette coïncidence entre l'énoncé et l'énonciation, entre le joué et le *jouant*, détermine l'état singulier de la *théâtralité*. Le caractère immédiat et vivant qu'on associe au théâtre n'existe que par cette coïncidence avec ce qu'elle n'est pas mais dont elle dépend. C'est pourquoi la *théâtralité* est considérée comme à la fois la plus réelle, la plus matérielle et la plus corporelle des « représentations », mais aussi comme la plus trompeuse, inauthentique et dangereuse.

Le gros plan de la jeune actrice récitant son texte au début de *La bande des quatre* est à la fois énigmatique et troublant. Quelqu'un parle, mais selon toute apparence il ne prononce pas ses « propres » mots. Mais alors, d'où viennent ces mots et où vont-ils ? Pendant le recul de la caméra, le spectateur anticipe des réponses à ces questions. Une première réponse est suggérée par l'apparition d'un autre personnage, qui se tient sur place de manière affectée. Une deuxième réponse émerge au fur et à mesure que l'espace se définit en tant que *scène théâtrale*. La troisième est fournie par l'auditrice dans la salle qui situe cette scène comme scène dans le cadre d'un cours de jeu théâtral. L'instabilité du *participe présent*, la *théâtralité* de l'*acteur jouant*, semble donc stabilisée : il s'agit d'un cours de théâtre. La scène initiale est donc redéfinie comme *épisode* initial qui enclenche le *récit*, le *mythos* d'Aristote. Rassuré, « orienté », le spectateur peut maintenant se détendre : la scène énigmatique de l'*acteur jouant* est devenue un épisode dans un récit. Le personnage

de Constance, qui donne le cours en question, permet un *ancrage* qui oriente le spectateur en intégrant la scène du jeu à l'intérieur d'un *scénario*.

Immédiatement après cet épisode, on voit un métro qui traverse l'écran de gauche à droite, suivant la direction de l'écriture occidentale, suggérant ainsi le progrès du processus de décodage de la signification. Mais ce mouvement linéaire qui suggère le début d'une histoire et la téléologie narrative, est contrebalancé par un mouvement spectral en direction opposée et qui est reflété à l'intérieur du cadrage des fenêtres du métro. Le spectateur devient donc conscient du *mouvement de l'image en mouvement* qui lui rappelle que le cinéma n'est en fait qu'une pellicule qui ne représente pas les actions de façon transparente, mais reflète par ses cadrages ce qui s'est présenté devant elle. Par exemple le cadrage reflète l'anticipation du spectateur qui s'attend à ce qu'une scène de jeu devienne intelligible dans le *cadre* d'un épisode à l'intérieur d'un récit dont les actions ont un sens.

Ce qui est théâtral dans la première scène, ce n'est donc pas seulement la représentation d'un thème théâtral (l'acteur sur scène, l'école de théâtre, etc.), mais le fait que c'est le cadrage (proscenium) qui donne lieu à cette représentation. Ce cadrage est mobile et ouvert, et il donne au récit un caractère profondément épisodique. Chaque épisode est composé de scènes dont le cadrage est partie prenante. Le cadrage au théâtre comme au cinéma n'est pas uniquement un *support* pour le sens mais est bel et bien intégré au sens, rend le sens possible. La détermination de l'encadré par l'encadrement est ce qui produit l'effet théâtral dans le cinéma.

Dans *La bande des quatre*, cette théâtralité est soulignée par la participation du cadrage dans le processus de déroutement que subit le spectateur. Les spectateurs arrivent au cinéma avec ce que la théorie de la réception appelle un « horizon d'attente ». *La bande des quatre* défie les limites de cet horizon par un cadrage qui met l'accent précisément sur la théâtralité endémique du cinéma, c'est-à-dire sur le fait que le contenu de la représentation est fonction d'un cadrage. Cet effet est obtenu en élargissant le cadre dans la direction de ce qui demeure irréprésentable – *l'acteur jouant* – et qui ne devient représentable que par la mobilité du cadrage (l'étrange théâtralité du début ne devient significative que par un processus de re-cadrage, processus qui fait appel précisément à la tradition théâtrale de création du sens par l'intermédiaire du proscenium). C'est pourquoi le titre, *La bande des quatre*, qui évoque négativement l'ennemi politique de la révolution culturelle maoïste, n'est pas qu'une simple boutade qui vise une utopie discréditée. Il s'agit plutôt d'un rappel sérieux sur la dangereuse et difficile interaction entre la transformation, l'altération, la mobilité du cadrage et sa relocalisation inévitable en un *site* donné ou en

une *scène* particulière. Interpréter trop rapidement la première scène comme simple *introduction* à un récit indépendant et significatif – disons celui d'une révolution culturelle qui proclame son indépendance en éradiquant son passé – équivaut à reproduire la spirale destructrice politique par le rejet du cadre comme rapport à l'autre et à la fois comme condition du récit. En mettant en scène, par contre, le processus de cadrage, et en montrant comment la *scène théâtrale* s'étend bien au-delà des tréteaux sur lesquels l'*acteur jouant* son rôle se montre, *La bande des quatre* donne à voir une autre sorte de communauté – une autre *bande* – que celle visant à compléter une histoire et à achever un récit.

L'action est donc remplacée par l'*actant* sur une *scène* en mouvement temporel et spatial constant qui ne mène pas à une fin mais plutôt à un dénouement indéfini.

Le second film dont je veux parler, encore une fois de façon très brève, dont l'intérêt pour la temporalité du participe présent théâtral est déjà inscrit dans son titre original, c'est *Being John Malkovich*. Ce n'est pas sans importance que le participe présent dont il s'agit détermine un nom propre, « John Malkovich ». Et pourtant le rôle titre n'est pas ici le rôle principal. Il ne s'agit pas d'une biographie de l'acteur bien connu, même si le film fait appel à certains documents visuels authentiques : diplômes, photographies d'écolier. Le nom propre de l'acteur connu désigne plutôt l'interface entre l'acteur et le jeu : « John Malkovich » *jouant* le rôle de « John Malkovich ». La signification de ce nom « propre » a peu à voir avec la propriété ; il ne s'agit pas d'une entité linguistique qui désigne l'entité non linguistique à qui ce nom « appartient ». Le « John Malkovich » jouant est superposé au John Malkovich joué. Les attentes évoquées par ce « nom de personne » sont moins basées sur la personne elle-même que sur la fascination liée au vedettariat hollywoodien.

Mais Malkovich n'est pas une vedette hollywoodienne comme les autres. Il n'est pas un Tom Cruise ou un Clint Eastwood (avec lequel, et contre lequel, il joue dans *Line of Fire*). Malkovich est différent précisément parce qu'il ne respecte pas le fantasme hollywoodien d'une convergence entre l'image et l'individu. Prenons, par exemple, sa voix. Parmi les stars hollywoodiennes d'aujourd'hui, sa voix a un *timbre* particulier : distante mais insinuante ; détachée mais séductrice ; suspendant toute identité sexuelle univoque dans une ambiguïté infinie. C'est cette ambiguïté que je veux aborder par rapport à deux aspects du film : d'abord, le fantasme de pénétration corporelle liée au corps de Malkovich ; ensuite, l'utilisation des marionnettes au début du film.

Comme tout bon film qui joue sur l'inquiétante étrangeté (le *unheimlich* de Freud, le *uncanny* anglophone), ce fantôme se rattache à un élément historique, qui fonctionne un peu comme ces « restes diurnes » que Freud a découvert dans les rêves. Dans les logements urbains des années 1940 et 1950, et même encore aujourd'hui, il y avait parfois des « chutes communautaires » : chute postale, chute à linge sale, chute à *déchets*, où les habitants de ces immeubles se croisaient de temps en temps. De ces chutes sortaient parfois des sons étranges créés par les vents. Ce sont ces vents qui transportent les personnages du film dans le corps et l'esprit de « John Malkovich ». Mais alors que la chute traditionnelle reléguait le linge, le courrier et surtout les déchets *hors du champ de vision* et de l'esprit du locataire, la chute qui « est » Malkovich place le spectateur *au point d'origine des champs de vision* de l'acteur. Le spectateur disparaît dans la chute non pas pour ne plus être vu mais plutôt pour *voir* ce que « John Malkovich » signifie, ce qu'il est, ce qu'il fait, et éventuellement le contrôler.

De cette façon, le site privilégié du sujet depuis la Réforme, le corps individuel – le corps compris comme *incorporation* de l'individu – devient ici le théâtre d'une lutte de pouvoir et de contrôle, un combat dans lequel le désir n'est qu'une stratégie parmi tant d'autres. C'est précisément le statut de ce corps solitaire, vaisseau et véhicule d'une âme non moins indépendante, qui est mis au défi par une chute par où passent les déchets, le linge sale, le courrier et le cinéma (notez que le mot anglais pour chute est l'homonyme du « shoot », ce qui signifie aussi « tournage » de film). Plutôt que de servir de vase clos qui sépare le sujet du reste du monde³, le corps devient un genre d'immeuble dans lequel les individus séparés et indépendants se rencontrent plus ou moins occasionnellement. Le corps redevient théâtre et scène : un espace clos, comme un théâtre, mais ouvert sur l'extérieur, comme une scène. Une scène *sur* laquelle on peut tomber et *de* laquelle on peut aussi sortir. À mesure que le récit se déroule, l'expérience théâtrale de « sortir de son personnage » avec habileté et un peu de chance⁴, est de plus en plus assujettie à une logique de l'identification, du pouvoir et du contrôle. Le tout culmine quand le Dr Lester (Orson Bean) et son groupe s'approprient le corps de Malkovich de façon apparemment définitive, afin de repousser la mort indéfiniment – ou du moins jusqu'à la fin de l'histoire qui atteint ainsi une conclusion significative. *Being John Malkovich* se termine par une chute vers la Grâce, qui rappelle la chute des

3. Le sujet « seul devant Dieu » selon la version protestante.

4. Dans son article « Qu'est-ce que le théâtre épique ? », Walter Benjamin décrit l'acteur brechtien comme étant capable de « sortir de son personnage de façon artistique » (« aus der Rolle mit Kunst zu fallen ») (Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften*, vol. II, n° 2, Franckfort, Suhrkamp, 1971-1989, p. 538).

déchets. L'ouverture suggérée par la continuité indéfinie du participe présent, *being*, l'être *comme* étant, est progressivement remplacée par l'authenticité et la stabilité des étants qui se veulent immortels. Le « happy end » exigé par Hollywood est donc réalisé et le film peut ainsi être lancé dans la chute postale de la distribution en salle.

Mais il n'y a pas que cette fin : au début du film, un moment très fort est l'extraordinaire spectacle de marionnettes. Il s'agit d'un art mineur, voire méprisé, mais qui fait autre chose que raconter la bonne nouvelle d'une histoire porteuse de grâce. Car dans ce spectacle la vie et la mort se confondent. Le gros plan sur les poupées mécaniques communique plus d'émotions que les visages pourtant expressifs des acteurs, car les marionnettes montrent l'autre face du sujet autonome. Suspendues à des fils, leurs mouvements dépendent de leur manipulation. Le corps de la marionnette n'est pas indépendant. Il ne forme pas un tout organique. Il dépend des impulsions venant d'ailleurs. Le jeu de la marionnette est toujours réactif. La marionnette est toujours « suspendue à un fil ». Sa situation ne peut pas être dramatique, car la marionnette est déjà morte, ou n'est pas encore née. Le film se moque donc du spectateur qui se laisse néanmoins séduire par le drame. Mais cette séduction est menaçante, car elle brouille les cartes, et surtout, la distinction entre la vie et la mort. C'est pourquoi le père, en voyant son fils fasciné par le spectacle, est emporté par la rage et se rue sur le corps du marionnettiste (John Cusack).

Les marionnettes incarnent la fonction de l'*acteur jouant*, car cette fonction consiste précisément à occuper l'espace par un corps « non humain ». Possédant des corps sans chair, les marionnettes n'ont pas d'états d'âme. Leurs corps reçoivent les ordres d'ailleurs. Difficile à accepter pour le spectateur occidental, cet état pourtant le fascine, car il démontre le rapport à l'autre que l'individu « autonome » ne peut pas admettre mais dont il dépend autant que les marionnettes. C'est pourquoi l'art de la marionnette est relégué à la pédagogie infantile, loin du monde des adultes. Mais c'est aussi pourquoi ce type de jeu n'a jamais tout à fait perdu son pouvoir de fasciner et de confondre toutes les bonnes consciences. La poupée est vide, sans intériorité, sans authenticité, sans âme – mais *liée* à l'autre par des fils qui sont *presque* invisibles mais jamais oubliés.

Venons en maintenant au troisième film : *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg. Ici aussi les personnages se trouvent suspendus à un fil, « branchés » sur quelque chose qui, comme les poupées, est situé entre la mort et la vie, entre la technique et la nature, entre le corps organique et la machine : « *the game pod* ». Mais ici la rage du

père (dans *Being John Malkovich*) s'est détachée des personnes et est devenue invisible : elle est partout et nulle part, difficile à identifier et à localiser. Mais elle encadre le tout.

Allegra Geller, dont le nom est virtuellement sa propre répétition en anagramme, a créé le jeu *eXistenZ*, qui ressemble à une improvisation théâtrale à la recherche d'un scénario. « Il faut jouer le jeu pour en connaître les règles », explique-t-elle à son compagnon Ted. Mais ces règles ne seront jamais révélées, « comme dans la vie », ajoute-t-elle. Jouer à ce jeu, c'est comme jouer sur scène mais avec une différence : la distance entre l'acteur et le spectateur n'existe plus. Tous jouent à *eXistenZ*, un nom qui indique à quel point les paramètres du jeu sont difficiles à établir. Dans un univers où chaque lieu peut se disloquer, se déplacer, la notion d'*ailleurs* devient elle-même problématique. Non seulement il n'y a plus de point de repère pour le spectateur, mais la distinction entre l'acteur et le spectateur est elle-même remise en question. « Ce n'est qu'un jeu » est une bien piètre consolation pour rassurer le joueur qui ne fait, après tout, que « regarder ». Il n'agit pas vraiment, ne tue pas *vraiment* les autres joueurs : il ne fait que regarder. Mais en regardant il participe aux agissements, sinon à l'action.

Le jeu *eXistenZ* atteint ainsi le summum de la théâtralité alors qu'*être* spectateur n'exclut pas *être* acteur principal. Mais ces deux modes d'être convergent à l'intérieur d'un jeu qui est un produit commercial, propriété de la société Antenna Research, qui emploie Allegra Geller. La position extérieure, essentielle à l'acte théâtral, est donc occupée par la corporation moderne, dont le seul but est d'exploiter le potentiel commercial d'*eXistenZ*. Tous les protagonistes, qui jouent et qui regardent, sont contraints d'être des consommateurs du jeu qui les implique. *eXistenZ* est à la fois un jeu, une pièce et une marchandise. En tant que produit commercial, le jeu ne tolère pas d'extériorité irréductible. Tout ce qui est hors du jeu doit être transformé en consommateur potentiel. Tout doit pouvoir être connecté au jeu (cette connexion est l'équivalent de la chute dans *Being John Malkovich*) et branché au réseau qui dépend de la production de valeur marchande. Cette convergence du jeu et du *jouant* dans un espace de consommation exclut la dimension de l'altérité comme catalyseur de changement. Car la consommation, selon la logique du monde corporatif, présuppose des sujets et des objets identifiables. Les seuls rôles possibles, complémentaires selon cette logique binaire, sont soit celui de la production, soit celui de la destruction. Allegra assume finalement le second rôle, celui des « réalistes » qui l'ont menacée tout au long du film, pour détruire la réalité ultime, celle de la corporation. Mais la corporation ne se montre jamais en tant que telle, mais seulement par procuration. Ted, qui accompagne Allegra, travaille dans le

département de « marketing ». Allegra, qui a créé le jeu, n'en est pas la propriétaire. Non seulement parce qu'elle n'est qu'une employée, mais parce que le « jeu » qu'elle a créé la dépasse en tant qu'individu. Elle peut changer de rôle, mais non pas de jeu. Elle est prise dans le jeu qu'elle a créé, ainsi que tous les autres. Car on ne peut savoir où le jeu s'arrête, où sont ses limites. La question finale d'un des joueurs, déjà « tué » « dans » le jeu, mais maintenant menacé de mort encore une fois, reste la question incontournable dans un monde où la théâtralité est devenue totale : « Est-ce qu'on joue toujours ? ». Car, tant qu'on joue, on est vivant, ou du moins c'est ce qu'on aimerait croire. Mais pour jouer, il faut pouvoir s'arrêter. Or, est-il encore possible d'arrêter de jouer, ou au moins, de changer le jeu ?

Car le jeu sans limites de la société marchande se moque des alternatives. Il n'y a qu'un jeu comme il n'y a qu'un Dieu : partout et nulle part. À travers des variations innombrables, interminables, le seul jeu permis est celui de la consommation. Constamment mis à jour, jamais changé : consommation comme appropriation. Appropriation comme consommation, pour les protagonistes comme pour les spectateurs : pour les spectateurs en tant que protagonistes. Voici le sinistre présage d'un monde où le *joué* du jeu marchand a remplacé le *jouant* du jeu théâtral⁵.

Traduit par André Loiselle.

5. Pour une discussion plus élaborée de ces questions, voir *Theatricality as Medium*, à paraître.

Quelle est la signification du théâtre, et surtout de la théâtralité, dans un monde dominé par les médias électroniques ? Qu'en est-il de la « présence » théâtrale à l'égard d'un médium comme le cinéma, où tout est « reproductible » (Benjamin) ? Si la théâtralité était liée non seulement à une présence ambiguë, mais aussi à la fonction de localisation, il deviendrait possible de repenser son rapport au cinéma en termes de cadrage. À partir de cette hypothèse, ce texte analyse la relation entre théâtre et cinéma dans quelques films récents, notamment dans *Being John Malkovich* et *eXistenZ*, pour aboutir à des conclusions concernant la signification du jeu théâtral dans un monde médusé par les médias.

What is the meaning of theater, and in particular of theatricality, in a world dominated by electronic media? What happens to the “presence” usually associated with theater when it is transposed to a medium such as film, where everything is “reproducible” (Benjamin)? If theatricality is understood not only in terms of a presence that is always ambiguous, but also with a function of localization that is no less problematic, it becomes possible to rethink its relation to film in terms of “framing”. Informed by such considerations, this text interprets the relationship between theater and cinema in some recent films, in particular *Being John Malkovich* and *eXistenZ*, in order to suggest that theatricality plays an increasingly important part in a universe fascinated by “the media”.

Samuel Weber est Avalon Professor of Humanities à l'Université Northwestern (Evanston); il dirige également le « Paris Program in Critical Theory ». Son dernier livre, Theatricality as Medium (à paraître, Stanford UP, 2002), traite des rapports entre le théâtre et les médias. Il travaille aussi depuis plusieurs années sur Walter Benjamin comme penseur virtuel.