

## Les arts de la scène à l'heure de l'expérimentation vidéographique

Christian Langlois and Diane Pavlovic

Number 44, 1987

Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/27472ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Langlois, C. & Pavlovic, D. (1987). Les arts de la scène à l'heure de l'expérimentation vidéographique. *Jeu*, (44), 126–132.

# les arts de la scène à l'heure de l'expérimentation vidéographique

---

Christian Langlois est étudiant à la maîtrise en communication à l'U.Q.A.M. Ses intérêts le portent vers la vidéo indépendante et artistique montréalaise, qu'il aborde sous divers angles : esthétique, éthique professionnelle, financement, développement historique et technologique. Ses observations l'ont mené à s'interroger sur la rencontre de ce média avec les arts de la scène.

---

Depuis quelques années déjà, on remarque l'implantation de plus en plus systématique de nouvelles technologies — photographie, audiographie numérique, vidéo, micro-informatique, film, holographie... — au sein de l'expression scénique, et cela tant sur le plan local qu'international. Cette arrivée semble coïncider avec un renouvellement certain des formes classiques du spectacle (théâtre, danse, musique, mime) et avec un non moins certain renforcement de la valeur de la vidéo comme discipline artistique. À ce titre, il ne suffit plus de comptabiliser le nombre de travaux dans ce domaine et de s'ébahir devant les prouesses de ces nouveaux spectacles cathodiques; on doit au contraire tenter de mieux saisir l'étendue des modifications que ces expérimentations vont entraîner, de façon générale, dans l'ensemble des arts de la scène et de la vidéographie.

Bien entendu, il ne faut pas pour autant réduire le phénomène à une discussion purement théorique: la tendance du théâtre à intégrer la technologie est pragmatiquement vérifiable. Rappelons seulement qu'il s'agit de travaux très diversifiés, qui proviennent autant de la culture de masse que de celle dite parallèle. À titre d'exemples, ce sont tout aussi bien les prestations de Laurie Anderson, du Wooster Group, du Plan K, de Carbone 14, du Théâtre Petit à Petit, de Monty Cantsin, de Michel Lemieux ou d'Édouard Lock que les activités scéniques plus grandioses et plus commerciales, tels les grands concerts rock et autres manifestations spectaculaires: *Live Aid*, les spectacles de Police, de Bowie et les messes de Jean-Paul II...

Malgré la variété de ces utilisations de la vidéo, on peut dégager certaines constantes. Que s'est-il passé entre le moment où on la dénigrait (*la télévision*) et son apparente surenchère actuelle? Est-ce une simple question de mode? Ou faisons-nous face à un phénomène beaucoup plus complexe qu'on pourrait le croire, et chargé des véritables germes de transformation de nos lointains moyens d'expression?

### **le petit écran comme entité sociale importante**

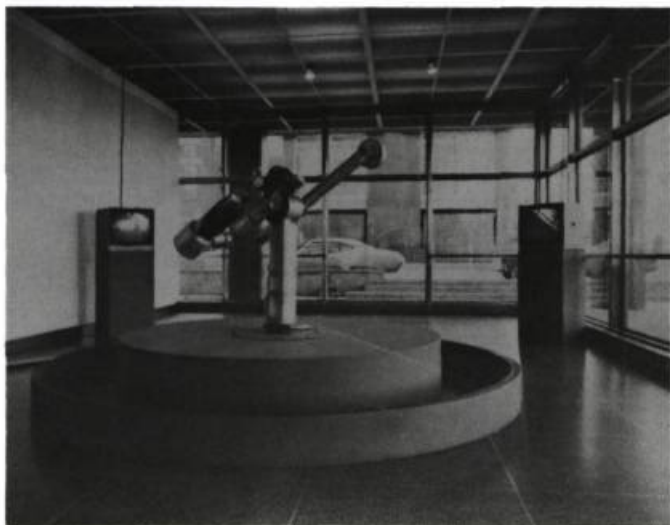
À peine sortie de sa longue période d'hibernation et de son raid dans nos charmants foyers domestiques, voilà qu'aujourd'hui la vidéo aspire au statut universel d'«artiste» et prend toute la place qui semble lui revenir en tant que protagoniste important de la société. Regardez seulement autour de vous : il y a plus d'écrans cathodiques par foyer que d'enfants. La contemporanéité des arts, selon toute vraisemblance, se fonde sur la présence dans la culture de leur époque des actants principaux de cette culture. Le petit écran, pour nous, est certes l'un de ceux-ci.

Combien d'heures par jour, en effet, passera l'Occidental moyen à se gaver, tout au long de sa vie, des images de ce petit écran? Qu'est-ce qui conditionne ce dernier sur le plan politique, sur celui de la consommation, sur les plans éthique et esthétique en général? N'est-il pas, cet écran, un figurant important de nos sociétés capitalistes et communistes avancées? Dans ces conditions, il apparaît conséquent, pour les gens de la scène (et en dépit de la virtuosité technique que cet écran implique), d'en faire un personnage métaphorique de notre univers de consommation et de représentation.

Dans *Marat-Sade*, de la troupe montréalaise Carbone 14, Jean-Pierre Ronfard, jouant Sade à l'écran, se fait flageller par un comédien présent dans l'espace scénique; au moment même où ce comédien s'exécute, on voit sur l'écran (qui montre le postérieur de Sade) apparaître du sang. Au-delà du caractère spectaculaire de cette scène et de ce synchronisme parfait entre l'homme et la vidéo, on peut lire dans cette séquence, à un degré métaréférentiel, une critique de la violence que nous sert notre univers télévisé conventionnel. Pourquoi donc mettre Sade sur écran et Marat dans l'espace réel, sinon pour insister sur ce mélange de caractéristiques entre le média et son contenu? Beaucoup d'autres exemples, tirés des spectacles de Laurie Anderson et du Wooster Group, nous conduisent à ce type de lecture critique de notre monde médiatisé.

Je semblerais atteint d'inflation cérébrale si j'osais affirmer que l'arrivée de la vidéo sur scène coïncide seulement avec ce désir de juger l'univers télévisuel, sur un territoire public et d'un point de vue moral, comme on jugerait n'importe quel acteur socialement important et en

*De la, 1969-1972, sculpture mécanique de Michael Snow en aluminium et en acier avec commandes électroniques, caméra de télévision et quatre écrans. Photo tirée de *Parachute*, n°9.*





Laurie Anderson interprétant *O Superman*. «And the voice said: This is the hand, the hand that takes.» Photo: Chris Harris, tirée de *United States I-IV*.

position de pouvoir. Conservons quand même cette idée car à mon avis, c'est là une des raisons, éthique, de l'arrivée des technologies de communication dans le paysage scénique.

### **avis aux intéressés**

On peut voir une autre cause de ce rapprochement entre la vidéo et les arts de la scène dans les appuis mutuels que se donnent les représentants des diverses disciplines artistiques. On sait que les vidéastes oeuvrant dans les milieux de la création sont en quête d'un certain auditoire, la vidéo artistique demeurant un produit culturel passablement occulté par le public, les médias et la critique. Dans ce rapprochement des arts qui, aux yeux de certains, peut sembler parasitaire, la vidéo gagne plus qu'un simple terrain de création et d'intervention dans le hors-champ spatio-temporel de la scène; elle conquiert également un espace public partagé avec des pairs ayant acquis une certaine notoriété malgré leur marginalisation. Ces derniers, en outre, poursuivent souvent le même type d'objectif que les vidéastes: développement de nouveaux objets culturels originaux tant dans les formes que dans les contenus, recherche d'une reconnaissance publique quant au fait d'explorer un champ artistique valable.

Pour les gens de la scène, l'apport de la vidéographie à leur discipline peut sembler tout aussi profitable, puisqu'il s'agit d'une technologie souple et facile d'accès, sur le plan

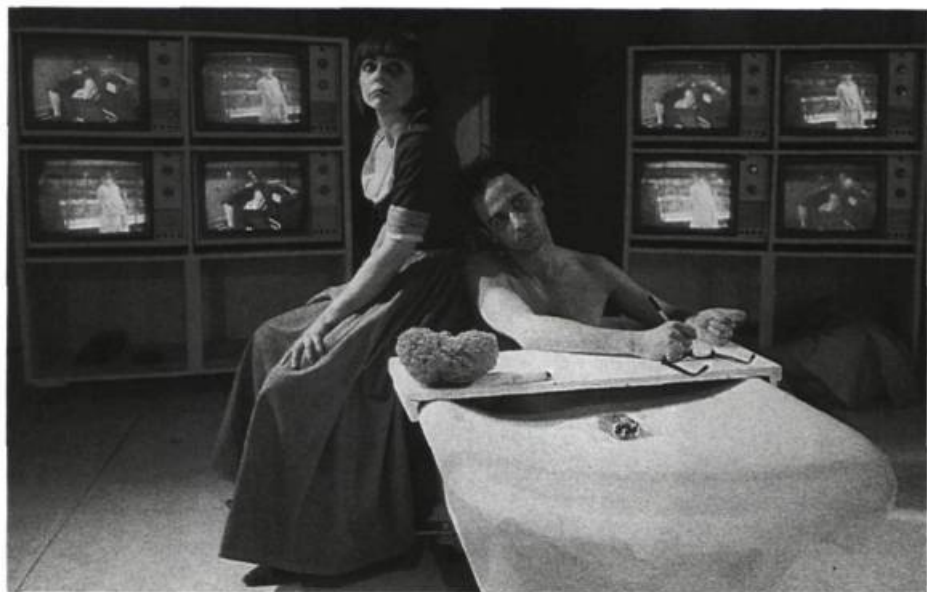


financier comme sur celui de la compétence qu'exige sa manipulation. C'est un média léger, davantage du moins que le cinéma et la télévision, et c'est une technologie qui permet la rétroaction: elle est un excellent miroir pour évaluer, lors des répétitions, la valeur et la justesse des performances.

La vidéo est de plus un très bon outil de conservation et d'archivage, plus juste que la photographie en ce qui concerne le respect de l'espace et du rythme des productions. Elle est aussi très efficace en marketing pour faire la promotion de spectacles, de disques et de produits culturels «vivants»: vidéo-clip, vidéo-démo... Contemporaine, bien entendu, la vidéo est un signifiant qui appartient aux générations de cette fin de siècle, un lieu de représentation commun et sécurisant pour le public, un moyen d'ancrage sûr, reconnaissable et qui exerce une fascination certaine. C'est aussi la promesse, le mensonge, la manipulation possible de l'espace et du temps grâce à des techniques de montage, de traitement de l'image, de reproduction et de diffusion sophistiquées. Sur scène, la vidéo devient en fait un miroir universel et multifonctionnel. C'est peut-être la pierre philosophale de ces temps modernes qui courent après leur postérité.

### la vidéo et ses doubles à l'ère de la mutation génétique

Débarquée sur scène en plein coeur de cette ère postmoderne où les arts et leurs disciplines respectives semblent se décloisonner à jamais pour donner naissance à de nouveaux types de représentation (parfois appelés performance, théâtre expérimental ou conceptuel, spectacle multimédia, etc.), la logique vidéographique, dans la fusion de ces modes d'expression, occupe une place toute particulière et réclame toujours sa redéfinition. En effet, la vidéo s'inscrit davantage comme *concept médiatique global* qu'à simple titre de technologie d'appoint. Elle intègre presque toutes les formes d'expression, tant sonores que visuelles: photographie, écriture, cinéma, télévision, infographie, son multi-pistes, informatique, dessin animé.



Marat-Sade, de Carbone 14: «une critique de la violence que nous sert notre univers télévisé conventionnel». Photo: Yves Dubé.



«[...] la promesse, le mensonge, la manipulation possible de l'espace et du temps grâce à des techniques de montage, de traitement de l'image, de reproduction et de diffusion sophistiquées.» *Media Burn*, vidéo couleur d'Ant Farm réalisé en 1975. Photo: Diane Hale, tirée de *Parachute*, n°7.

McLuhan disait que le contenu d'un médium était le médium précédent... Le contenu de la télévision est effectivement la radio. Pour sa part, la vidéo, qui n'est pas un médium à part entière, ne propose pas un contenu uniforme... [...] La greffe est une technique que supporte très bien la vidéo<sup>1</sup>.

Plus qu'une simple question de conjonction d'intérêts entre les gens de la scène et les gens de la vidéo, c'est d'un véritable projet commun de reformulation de l'expression scénique et médiatique qu'il s'agit. On mimétise le médiatisable, on médiatise le mimétique; pure tautologie. On semble agir sur ses propres codes génétiques pour accéder à ce jeu global de représentation que j'appelle *vidéo*: voir le voir, ses règles, ses logiques sur les plans spatio-temporel et linguistique.

En effet, dans ce croisement de disciplines et dans cette «redéfinition» du concept même de la vidéo, nous donnons naissance à des jeux de représentation de second et de troisième degrés qui renforcent le caractère épistémologique et philosophique des arts de la scène. Grâce aux jeux de codes, de langages, d'espaces, de temporalités, de perceptions et d'énonciations possibles par l'utilisation de cette technologie, il semble que nous pouvons de nouveau, et d'une tout autre façon, projeter le public dans des réflexions de type métalinguistique, métaréférentiel, métastructurel, métasocial, métaculturel, métaphysique, «heavy-méta»!

Tragédie de l'homme médiatisé, anthropomorphie d'une technologie, le multimédia, dans

1. Alain Bourges, «Contre l'image numérique toutes les images sont-elles des images pieuses?», dans «Où va la vidéo», n° hors-série, *Les Cahiers du cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1986, p. 44.

«Scannisation» de l'espace scénique par laquelle advient une impossible «transparence du monde et de ses faibles repères»: *l'Instruction*, des Productions Germaine Larose. Photo: Hubert Fielden.



son procès, fait resurgir la question posée par le critique Jean-Paul Fargier sur la logique des genres:

L'art vidéo est-il un genre? On serait tenté de répondre: oui, le seul. Mais non, l'art vidéo n'est pas un genre. C'est un *nombre*<sup>2</sup>.

Cette hypothèse semble se confirmer lorsqu'on observe la multitude des utilisations qu'on fait de la vidéo, seulement sur scène et en coulisse. De toutes ces expériences, on ne peut tirer aucune moyenne. Chaque troupe et chaque artiste y va de ses explorations, si continues et si éphémères soient-elles.

Pour la troupe flamande le Plan K et pour le performeur québécois Monty Cantsin, par exemple, la vidéo revêt parfois l'apparence d'une trame scénographique lumineuse impressionniste (éclairage sophistiqué); chez Cantsin, elle peut devenir un double du performeur, un comédien principal ou de soutien, et toute une série de dialogues et d'actions interviennent entre les entités réelle et vidéographique. Pour d'autres, comme le Wooster Group de New York, ce qui compte, c'est le petit écran comme signifiant et symbole de la société contemporaine. Pour Martin L'Abbé et Harold Golberg, vidéastes montréalais, pour le célèbre vidéaste Nam June Paik et pour les organisateurs du concert bénéfice *Live Aid*, à la

2. Jean-Paul Fargier, «Les électrons ont la vie dure», dans «Où va la vidéo», n° hors-série, *Les Cahiers du cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1986, p. 3.



vidéo sur scène correspondent aussi les télécommunications : projections de performances théâtrales et musicales à distance présentées en direct, jeux sur le temps et l'espace réels en rapport avec ceux de l'enregistrement. Songeons à des travaux tels *Faust*, *Marat-Sade* et *Good Morning, Mr. Orwell*.

Dans les performances de la troupe italienne la Compagnia Teatrale di Giorgio Barberio Corsetti et dans celles de l'artiste vidéaste français Michel Jaffrennou (*Journal secret contre-fait* et *Vidéo circus*), le déploiement ludique à partir de la technologie vidéographique est, d'un point de vue strictement technique, quasi inimaginable. Chez les Italiens, pas moins d'une cinquantaine de moniteurs vidéo circulent sur un véritable réseau ferroviaire installé sur scène, très bien synchronisés entre eux ainsi qu'avec les comédiens. On a aussi employé, dans ce spectacle, plus de six caméras vidéo, en ondes par intermittences. Cette expérience témoigne d'un génie technique et conceptuel qui démontre la valeur de ces liens entre la vidéo et la scène.

À la lumière de ces exemples, l'éternelle logique des genres semble toujours aussi déplacée. Aucun code cinématique, linguistique, communicationnel ou scénographique n'est vraiment prévisible ou clairement identifiable dans le survol de ces explorations diverses. Cette «scannisation» de l'espace scénique et du geste accuse réception, presque, de l'impossible : fin de l'intimité, proximité absolue, transparence du monde et de ses faibles repères (le réel et le faux, le temps et l'espace, l'éthique et l'esthétique, le bruit et l'information).

Bref, il semble temps, pour l'étude de nos cultures contemporaines, de saisir toutes les implications que ce type de contact avec la technologie peut engendrer dans les arts, dans la société et dans sa représentation en général. Cette pratique semble de plus en plus prête à s'affirmer comme champ artistique complexe et valable quant au développement culturel à venir. De cette néo-discipline devront aussi germer une véritable critique et une véritable analyse, pour que l'on puisse enfin comprendre le devenir intellectuel auquel nous conditionnent nos propres moyens de production. Seulement, dans cette analyse, il faudra aussi s'inventer, se décroquer soi-même, et faire place, dans la sphère de notre savoir, à une mutation référentielle et conceptuelle adaptable à chacun des enjeux présents et prévisibles.

**christian langlois**, avec l'assistance de **diane pavlovic**

### **références bibliographiques**

HANDARDT, John G., *Video Culture. A Critical Investigation*, Visual Studies Workshop Press, Utah, Peregrine Smith Books, 1986.

PAYANT, René, *Vidéo*, Rencontres vidéo internationales de Montréal, Montréal, Centre d'information Artex, 1986.