

## Si près de quelque chose de nouveau... Le théâtre : du théâtral au virtuel

Serge Ouaknine

Number 26, Fall 1999

Regards croisés : théâtre et interdisciplinarité

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/041391ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/041391ar>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

### ISSN

0827-0198 (print)

1923-0893 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Ouaknine, S. (1999). Si près de quelque chose de nouveau... Le théâtre : du théâtral au virtuel. *L'Annuaire théâtral*, (26), 16–29.

<https://doi.org/10.7202/041391ar>

Tous droits réservés © Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET), 1999

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Serge Ouaknine  
Université du Québec à Montréal

# Si près de quelque chose de nouveau...

## Le théâtre : du théâtral au virtuel

*Nous sommes passés si près de quelque chose de nouveau.*

*Graffiti vu à Paris, après Mai 68.*

*Le meilleur indicateur de cette désincarnation progressive  
pourra être l'indifférence plus ou moins grande aux  
visages, au visage de l'autre comme dépossédé de sa  
nudité propre, au visage amputé de la confiance qu'il  
nous accorde et que nous lui rendons dans le monde  
réel, au visage comme symbole ultime du mystère du soi.  
Le visage humain est, au sens le plus profond, indicible.  
À lui substituer de plus en plus des icônes synthétiques,  
nous finirons par perdre le sens de ce mystère, et notre  
imprégnation à ses implications.*

Philippe QUÉAU,  
*Le virtuel : vertus et vertiges.*

C'est à partir de la Renaissance, en Occident, que le contenu d'un récit dramatique va devoir coïncider avec l'illusionnisme du lieu, attitude qui culminera au XVII<sup>e</sup> siècle avec la règle des trois unités. Cet assujettissement de l'exposition théâtrale à une logique liée aux

conventions de l'espace et du temps n'est pas le cas des cultures africaines, sémitiques et extrême-orientales où les constructions du regard procèdent selon d'autres modes de conjugaison de l'image et de la parole. Ces sociétés artisanales de tradition orale évoluent dans un temps élargi aux détours et rebondissements des aléas de la parole – le récit y suit des associations métaphoriques non linéaires, particules libres de la durée et non icônes véristes du site. Les sociétés européennes en voie de s'industrialiser figent le lieu à toute production de récit, de sens et de biens. C'est le regard qui inscrit la parole en une congruence de l'habitat et de l'action et qui va contraindre le discours théâtral à trouver sa place dans un temps chosifié par le lieu.

## La parole et les simulacres du lieu

Les cinq derniers siècles de scénographie en Occident sont globalement résumés par la place publique ou la rue, le salon et ses antichambres – avec le fameux balcon, perméabilité visible de tous les désirs, lien civilisé entre le dehors et le dedans de l'espace intime. Enfin, dernier recours d'une nature en fuite : la forêt et sa clairière. S'y jouent les mythes de la tradition orale déstabilisée par l'imprimerie mécanique. Bref, pour les cinq derniers siècles, le théâtre se produit en des lieux urbains sédentarisés, orchestrés au-dedans comme au-dehors par les lois de la perspective.

Cela est d'une extrême importance pour comprendre ce que notre siècle finissant aura fait de cet héritage, car c'est cette appropriation carcérale de la parole par le lieu figuré qui fera évoluer le théâtre jusqu'au vérisme du quatrième mur, et qui situera l'action dans un champ de plus en plus psychologique ou mélodramatique, jusqu'à ce que surgissent les grandes réformes conceptuelles : abstraites, cubistes, constructivistes, qui correspondent à une « grande lessive » du regard et de ses contingents (pour paraphraser Maïakovski). Ainsi, dans les années vingt, la révolte d'Artaud, par exemple, « pour en finir avec les chefs-d'œuvre », nommément Shakespeare et Racine, ne vise pas tant les auteurs que la mise en place désuète qui en est faite. Artaud se trompe d'ennemi, car rien n'est moins linéaire et psychologique que Shakespeare et Racine, même si on peut entreprendre une analyse caractérielle de leurs personnages. Les notions de temps et d'espace y sont éclatées ou déviées, malgré la mise en place d'un lieu concret comme le château d'Elseneur ou le palais de Pyrrhus. Il faut donc distinguer, dans l'analyse du discours théâtral, le lieu figuré comme un référent imaginaire de l'action et celui d'un espace scénique qui se distingue du site lui-même. C'est ce qui explique qu'on peut jouer *Othello* ou *Hamlet* dans un

espace géométrique abstrait, car le lieu ne contingente pas le récit, il le permet seulement. Le lieu est prétexte à espace pour y déplacer du récit. Aussi voyons-nous que les progrès de la technologie à illusion sont liés, sur la scène à l'italienne, à ce refoulement de la liberté créatrice donnée par la parole à une mise en place du décor de celle-ci.

En Occident, ce désir, toujours, de *mieux figurer le réel* (c'est-à-dire d'en saisir l'insaisissable) est une constante qui clarifie les liens du théâtre avec les autres arts, qu'il s'agisse de la machinerie et des poulies pour simuler les vagues de la mer, ou de la descente d'un ange sur la scène à l'italienne ou, encore, d'un logiciel 3D qui fera le *même* travail symbolique dans le cube scénique virtuel de l'écran d'un ordinateur. Tous les jeux vidéo actuels ne sont que platitudes et clichés en ce qui concerne les figurations visuelles du récit. Les effets magiques de mouvement ou l'interactivité du spectateur-manipulateur viennent compenser par du geste la mise aux arrêts de l'imaginaire du regard. Ladite interactivité est simulacre de participation physique. C'est qu'il est donné aux arts visuels de figurer cette parole, alors que Shakespeare, Tchekhov ou Beckett déplacent notre conscience par le pouvoir seulement évocateur du mot.

Ces descentes « en enfer » de la parole dans les labyrinthes et poursuites de *Donjon and Dragons* ou de *Star Wars* sont du théâtre, il ne faut pas s'y méprendre, des lieux scéniques où la virtualité a remplacé la présence palpable des comédiens. Quant aux notions de temps et d'espace mises en place par le développement florissant du multimédia, elles demeurent profondément conservatrices et poursuivent la tradition instaurée par la Renaissance. La mise en espace de l'urbain ou de l'espace sidéral demeure autant de lieux carcéraux ou labyrinthiques du récit. Pourtant, comme nous le verrons, de constantes révoltes se poursuivent. Elles sont des coups de boutoir dans la forteresse du réalisme au premier degré.

## Le lieu et le temps des « autres arts »

Le lieu donnera aux objets et du coup aux corps et aux rôles une rigidité hiérarchique, une ordonnance horizontale sur le plan du regard par les lois de la perspective et de la frontalité, un champ de la parole et de l'action limité à l'horizon visible et non aux contournements fantasmatiques de l'imaginaire. Un griot, par exemple, relatera la vie mythique (et aussi réelle) de son héros aux plis des valeurs symboliques et morales de ses actions, sautant par évocation d'un espace à un autre de son périple. C'est la figure qui se déplace dans le temps et non

les lieux qui la signifient ; la parole génère les circonstances et l'action. Cette distinction entre le visible et l'auditif, entre sociétés du regard et celles de l'écoute place le corps en des mises en scène distinctes, des disparités et fonctions économiques très hiérarchisées et qui expliquent l'intervention massive des « autres arts » dans le discours théâtral, essentiellement pour consolider la véracité du lieu plus que celle de l'imaginaire dont il est l'hôte circonstanciel.

Par « autres arts » on entend, en Occident, tout ce qui n'est pas d'une étoffe littéraire, c'est-à-dire tous les artifices qui détournent la parole de sa fonction organisatrice. C'est la philosophie du corps en tant qu'objet visible et non en tant que signe porte-parole, tout le sens que l'on donne à la matière réelle qui signe, en définitive, les constructions scéniques. *A contrario*, on sait combien au Japon l'architecture dessinée du costume de soie brodée intervient à part égale au son de la flûte ou au chant qui placera l'action de l'interprète. Si le décor d'une scène de nô est un espace vide face à un pin calligraphié, le pin ne signifie pas un lieu réel de la forêt, il signifie plutôt l'intemporalité du conte, l'indicible présence de l'immuable (dans la loi des réincarnations). L'arbre est signe de parole intangible et non de lieu scénique.

Depuis Cézanne et jusqu'à la révolution technologique des images virtuelles, tout l'art occidental du xx<sup>e</sup> siècle aura tenté de déconstruire ou de déstabiliser le carcan spatio-temporel de la Renaissance, conçu comme une mise en abyme ou une mise aux arrêts du monde, comme une imposition du champ du regard vers un point de fuite. Cette ordonnance du cadre et de la profondeur fixée par les Renaissances italienne et française aura, pendant cinq siècles, imposé une idée du monde comme un espace objectif. Comme un objet détaché de la conscience intemporelle... C'est du temps qui est mis en boîte. C'est la temporalité de la virtualité figurative de la parole qui est fixée en images. La peinture impressionniste, en plus d'avoir lavé la palette obscure du xix<sup>e</sup> siècle, en découvrant la fraîcheur des couleurs « pures », sorties du prisme mais aussi du tube de plomb qui facilite le déplacement de l'artiste de son atelier vers la nature, aura liquéfié la géométrie du réel en lui donnant une architecture de la touche, de la tache diffuse et du point, en quête de transparence. L'espace montre la lumière comme une étendue donnée au regard et non comme un volume à contraindre. Espace de la globalité auditive et non du cadre du regard, brisure des limites d'hier encore. Le « point de fuite » se déplace de la géométrie à une texture chromatique, sans limites. L'espace devient une étoffe libérée du lieu. Il désigne ainsi la nature vibrante de la parole, l'étendue de la nature comme respiration. Ce que le tableau impressionniste insuffle au paysage, le symbolisme de Lugné-Poe

voudra en imprégner la scène théâtrale. Le coup que le cubisme portera ensuite aux ligatures du temps et de l'espace, et qui liaient l'objet à un seul point de vue, va triompher sur la scène constructiviste d'un Meyerhold par la mise en mouvement mécanique des accessoires et des corps des acteurs qui amplifient des fragments seulement de la réalité en prenant une valeur de « signe paradigmatique », détaché de son syntagme figuratif. De la même façon, les ballets d'un Oscar Schlemmer auront utilisé le cube perspectiviste comme un espace à creuser, une temporalité à mettre en mouvement par des vecteurs et des formes géométriques. L'impressionnisme utilise le silence de la couleur et le constructivisme la vitesse des formes en mouvement. Mais le but est étrangement le même : dissoudre le champ visuel du réel.

Le regard du xx<sup>e</sup> siècle veut sculpter le volume pour en désintégrer les limites, comme chez Henri Moore où le lecteur de la sculpture est invité à circuler dans ses vides, à tourner autour de ses formes et dans celles-ci. Au théâtre, la théorie de la « Forme pure » de Stanislaw Witkiewicz va vouloir traiter le corps comme autant de notes de musique ou de taches abstraites, paradigmes libérés du signifiant, par des mouvements autonomes du corps des acteurs auxquels sont donnés des discours verbaux délirants. Les arts visuels et scéniques du début du siècle vont chercher, par différentes stratégies formelles, à décontingenter la linéarité récitative de l'action. En fait, il s'agira de renverser la parole et son espace figuré, pour un « espace libre » à l'intérieur duquel des actions corporelles, indépendantes des mots, joueraient à produire du sens, du sens déconstruit, afin que leurs signes autonomes viennent libérer les redondances classiques du dire, du faire et du lieu.

C'est la figuration anecdotique du sens et la linéarité temporelle de la successivité qui sont visées. Les mouvements dada puis surréaliste auront achevé l'icône en tant que *mimesis* du monde. C'est cela qu'Artaud voudra mettre en place dans son espace hangar et que Grotowski accomplira avec éclat : la création d'un lieu de représentation où le temps peut retrouver une liberté hors de tout espace, par les inversions ou perturbations de l'ordre narratif, par une annihilation de toute référence au réel comme chez les formalistes russes (Khlebnikov), les lettristes français (Isidor Isou) ou, au Québec, dans le *Refus global* (Borduas et ses amis).

Désormais, il n'est de réel que le désordre, le fantasme, il n'est d'image et de lieu que la logique du rêve. Le tableau et la scène sont le jeu d'associations subjectives, délires de l'inconscient, le rêve éveillé du peintre (Dali) ou du

metteur en scène (« Le regard du sourd » de Robert Wilson). Le temps fonctionne par le *flash-back*, la dérive, le montage associatif avec toutes les figures rhétoriques de la mémoire affective ou de la projection épique. Le discours décontextualisé, la mobilité et le voyage dans l'inconnu sont les nouveaux contrats d'une relation entre l'acteur et le spectateur. C'est le temps libéré de l'espace que les autres arts vont contribuer à porter à la scène.

Les révolutions scénographiques du xx<sup>e</sup> siècle auront donc eu pour objectif de libérer non pas seulement les décors mais aussi les corps et les dramaturgies. Plus proche d'une satire sociale que des fantasmes surréalistes, la « biomécanique » de Meyerhold explore le corps comme un signe percutant et une figure dramatique de ballet. L'espace est une machine à jouer, à entrer et sortir, dans un caravansérail de portes, de glissades et de dédales d'escaliers, pour montrer précisément que les actions sont déhiérarchisées des lieux réalistes qui contraignent les enjeux sociaux. Des années vingt à la deuxième guerre mondiale, le théâtre se sert des arts visuels pour déconstruire le réel.

C'est ce même rôle que jouera la parole juste après la guerre, avec Beckett, Adamov et Ionesco. Brisé, le vaste espace de l'Europe découvre que c'est l'être qui a failli, que ce n'est pas le système des objets qui est responsable de son désastre. L'objet ne montre plus le mot. L'espace peut redevenir « réaliste », c'est le récit qui le fera exploser ou lui imposera des distorsions et des mises en défaut. Le doute inscrit dans le langage devient autonome à la langue. L'arbre solitaire de Beckett dans *En attendant Godot* rejoint étrangement le désert temporel du pin solennel de la scène de théâtre nô.

Ainsi, nous percevons que la réhabilitation du corps ne commença pas avec les années soixante, mais en amont, avec le cubisme, quand soudain une autonomie formelle fut attribuée aux signes visuels de la perception illusionniste. Je dis bien « formelle » et non existentielle, car pour cette dernière prise de conscience, effectivement les barricades de Mai 68, en donnant au jouir tous les débordements anarchiques qui auront, pour un temps, consacré la mort de toute autorité : le texte et ses auteurs, les personnages et leurs lieux clos, le spectacle et l'autorité du metteur en scène qui organise les fonctions, tout est mis à sac pour la seule liberté de parole des comédiens. Parole confusément associée aux débordements des pulsions du corps. Corps tachiste, corps de sexualité plurielle, corps de tous les désirs d'émancipation, Marx et Freud confondus – d'une autorité sociale démise de ses théâtres de prestige ou d'un discours prolétarien identifié avec la dénonciation de son quotidien.

Mort de l'art et pas seulement des « autres arts », pour qu'une seule scène nouvelle triomphe, celle où, toutes distances abolies, acteurs et spectateurs se retrouvent non dans le rite du théâtral du lieu avec ses rôles nécessaires mais dans la fête et son extrême proximité, celle qui abolit l'idée même de spectacle.

### **Le parler de l'acteur nomme sa civilisation**

Au tournant des années soixante-dix, et avant la grande vague formaliste générée par Robert Wilson et l'occlusion de la parole dans un retour en force du scénographique, nous sommes passés d'un théâtre des sources et de la « redécouverte » du corps à un théâtre où l'horizon de l'homme est celui de l'urbanité anonyme, sans racines, et dont le dire et l'image du corps désignent une mutuelle dépossession, une désappartenance du sujet à toute parole possible, l'atomisation de toute épaisseur humaine à un monde d'effets et de reflets. La montée des nouvelles technologies aura achevé ce formidable courant de triomphe des artifices des autres arts (sons et images numériques du multimédia). C'est dire que la question existentielle fut évacuée par un transfert de l'art du dit et du joué à un art de l'icône et du son de synthèse. L'effet de présence, hier « organique », est désuet, à moins de nommer la mort. Car l'effet de « l'impossible présence » l'emporte dans le champ fuyant du virtuel.

De la quête de la présence réelle grotowskienne, et malgré les fresques scéniques de Mnouchkine ou les arguties raffinées de Brook, le théâtre a glissé de la scène, métaphore de la vraie vie, au monde des écrans et de la réalité fugitive. Nous constatons seulement qu'au fond la Renaissance et ses constructions en point de fuite n'est pas abolie, ses figures reviennent en force par le biais du technologique, comme si des tentations du premier quart du siècle il ne s'était rien passé. En fait, un formalisme s'est substitué à un autre, par la loi de l'économie de marché qui pousse l'extension du numérique. Ce transfert d'outil recycle les référents antérieurs par un jeu de plus grande diffusion et de plus vaste mobilité des messages et objets, thésaurisation de la mémoire historique, banalisation du quotidien, spectacularisation d'un nouveau « catastrophisme », dépolitisation de tout discours et fonctionnement fataliste du réel en un simple jeu de formes et de signatures techniques.

La scène peuplée d'interfaces dépouille le visage de son épaisseur humaine. Le métaphysique est, en « temps réel », associé au fantasmatique, le corps devient la désuétude du corps, le signe d'une chaîne d'effets et non le signe d'une interpellation de sa présence en tant qu'être « antérieur » à sa représentation. La voix



n'est plus le signe d'une vérité intime, elle est le signe d'un ailleurs obscur et inaccessible. Que la voix ait quitté le personnage ou qu'elle prétende le figurer, elle est désuète face aux technologies de son altération acoustique. Elle n'est pas le travail de l'être qui risque sa présence à son corps, elle prend le détour d'un nouveau vertige, celui de la distorsion du dire, sa mise en « espace sonore » – nouvelle obsession occidentale et qui semble voir en elle des avenues nouvelles, après tant de siècles de mise en abyme du sujet dans l'espace de sa figuration. La voix n'est pas la signature charnelle de la parole, elle est reflet d'un moi extra-terrestre, d'une nouvelle appartenance céleste sur fond de guerre des Étoiles... Il lui reste un champ de « vérité », celui de la naïveté amoureuse, voix de l'enfance, voix princière de l'adolescence, car à son passage adulte elle prend la face obscure du vil, du méchant ou du démon. Enfin, voix de l'agonie, le moment où la mort vient signer un passage irréfutable du monde des présents à celui des absents.

S'attaquer à la voix après l'avoir dépouillée des vertus de son espace économique et de son habitat corporel revient à dire que l'être n'est qu'un « effet de présence », une vérité vide dont le numérique donnera la texture.

## De l'écrit de l'action à la désécriture du corps

Par un naturel épuisement de l'histoire, l'Occident remet en question son propre phénomène de représentation. Du texte d'auteur aux auteurs de la gestualité collective, la pratique théâtrale a dégagé les lois de la relation de l'être à la multitude : loi de reconnaissance de l'écriture du jeu dans la lisibilité des signes, dans le dégagement d'une organicité structurée et structurante des échanges.

L'Occident place l'être et sa présence au corps dans trois impasses :

- celle de l'imitation – elle est impossible dans l'absolu, car c'est toujours sur du transformé que se place le geste créateur. Aussi la recherche du vrai passe par l'icône obligée du lieu et du paraître ;
- celle d'une philosophie du doute scientifique – elle vient contrarier la fonction poïétique et régulatrice du théâtre qui consiste à fabriquer du rêve plus « vrai que nature » et à transgresser le langage. Aussi la voix et les signes du corps sont-ils poussés en des artifices que la raison ne suffit pas à produire ;
- celle d'une recherche de l'expression authentique — les ancrages psychophysiques du jeu qui niraient l'être par-delà toutes ses coupures : celles

de l'image et du corps, de la voix, du sens et du non-sens des mots, ce qui réclame une discipline et une esthétique du dépouillement et non d'un univers d'artefacts technologiques qui la contourne.

C'est au carrefour de cette trilogie impossible que peuvent se décoder les dérives et explorations contemporaines. C'est dire que les mots s'opposent aux choses et qu'ils n'ont pas la même trajectoire que les lieux scéniques qui les accueillent. C'est reconnaître dans les discours de ladite postmodernité la compulsion à vouloir déstabiliser l'héritage historique et qui prit plusieurs siècles pour formaliser la parole et l'agir à son contexte spatial. En ce sens, le prodigieux travail d'Alberti, de Vinci et de Palladio est symboliquement effacé. Il est repris et repoulsé dans les miroirs de la virtualité, exactement comme au début du XVI<sup>e</sup> siècle, quand au-delà du point de fuite placé à l'horizon cessait l'existence visuelle du monde.

Les architectures de l'habitat et celles des lieux scéniques ne garantissent aucune identité permanente ; au contraire, elles renvoient le sujet à la « vanité et au fortuit » et les proportions du corps dans l'univers dérisoire du multipliable et du standardisé – déjà au sortir de la Grande Guerre, le *modulor* de Le Corbusier, établit les proportions d'un espace habitable minimum.

Toutefois, de leur côté, les acteurs vivent une rupture face aux discours environnants, ils veulent (et c'est la raison de leur démesure) reconfigurer le réel à la hauteur de leurs émotions et de leur désir de permanence dans le temps. Pour être, par le vertige de la scène, il leur faut se réapproprier la mémoire du véhicule de la présence, afin de résoudre symboliquement la faille qui dissocie l'être de la multitude, le mortel du vivant, le corps palpable des choses inertes et la voix immédiate et vibrante des artefacts sonores qui tendent à s'y substituer. Ce qui est vu semble radicaliser sa différence par rapport à ce qui est ouï. Ce qui est entendu (dans le sens premier de l'entendement rationnel) veut se réconcilier les artifices du langage à l'écriture d'une présence déjà donnée du corps, mais qui doit faire un travail de jeu, un travail de construction formelle et psychique pour combler le manque à être de toute mise en représentation.

La présence passe par un travail organique de l'imaginaire, celui du passage pressenti de l'imaginé à son incarnation. Cette virtualité n'est pas numérique mais psychoaffective, et cela explique les dichotomies frappantes que l'on peut lire entre la richesse des discours scénographiques et la carence qualitative de jeu, la pauvreté du travail interprétatif et créateur des acteurs qui sont mis en

place plus qu'il ne sont dirigés. La réalité virtuelle est commode, elle contourne le travail long et difficile de la présence humaine. Les acteurs sur écrans ont un effet de présence que la voix « théâtrale » qui s'y superpose ne peut pas « doubler ». Elle apparaît comme sur-jouée, sur-représentée, et factice!!! D'où la nécessité, pour un univers d'écrans, de voix qui ne jouent plus afin d'égaliser l'abstraction de l'image projetée. La voix doit se « dés-organiciser », retenir sa passion pour passer à l'écran. De même les mouvements expressifs doivent prendre le chemin de la discrétion, d'un effet de rétrécissement (comme pour le jeu des marionnettes) et emprunter une série d'associations neutralisées, d'énonciations « vides » ou « absentes », comme émergées d'un monde mort...

## Révolutions autour de la coupure

Ce travail d'économie est nouveau en Occident, alors qu'il semble aller de soi pour les Japonais ou les Chinois, simplement parce que leur système de codification de l'écriture est différent. La calligraphie orientale fait la démonstration d'une présence corporelle et métaphorique que l'abstraction phonétique ne possède pas. L'image du réel est « rassemblée » sous forme d'idéogrammes. Pour l'acteur asiatique, la distance du corps et du parlé n'est pas vécue comme une coupure mais comme un effet de vérité propre à la convention du langage. Cela est fondamental. Nous y trouvons la clé de tous les emprunts que l'Occident aura fait aux théâtres d'Orient, en ce siècle. Pour dépasser la fracture concept/objet, mot/chose, l'Occident emprunte à l'Asie sa grammaire corporelle et ses codes gestuels. Eisenstein déjà l'avait constaté, lui qui emprunta au kabuki son sens du montage, sa liberté associative de signes visuels et de messages parlés ou chantés, dissociés de toute congruence vériste. Depuis nous aurons vu Meyerhold, Brecht, Artaud, Claudel, Grotowski, Barba, Brook et Mnouchkine suivre le même chemin. Ce que les uns et les autres auront intégré et développé n'est pas mon propos immédiat. Je les cite pour souligner qu'ils ont très lucidement cherché des codes de pratique; des types de jeu et des conventions scéniques autres et qui ont, la plupart du temps, magnifiquement fonctionné pour sortir le théâtre de cette relation forcée entre espace de jeu et jeu d'imitation. C'est qu'en Occident, longtemps, jouer juste aura consisté à imiter juste, alors qu'en Orient, c'est trahir avec exactitude.

Ici la recherche d'une vérité mimétique. Là-bas une quête de justesse performative indépendante de la *mimesis* des yeux. C'est dire que le vrai pour nous est une image dans des mots qui sonnent vrai, alors qu'en Asie le juste revient à la grâce, au « parfum et à la fleur », selon les termes de Zéami, qui ensemble

habitent les artifices d'une vérité seconde. Dans « Un barbare en Asie », le poète Henri Michaux disait déjà : « L'Occident ne montre rien parce qu'il montre tout. » L'Occident est obsédé par les métonymies qui le rassurent et le démontrent, et l'Orient par les métaphores qui évoquent et enchantent. Pour l'acteur occidental, les disciplines asiatiques réclament un désapprentissage, un art de la distance et de la ventilation des signes, au service non d'un espace apparent mais d'une authenticité cachée.

### Destinée de la *mimesis*

Malgré les fulgurantes évolutions des modes, des styles et des techniques dans les arts connexes, on verra ainsi plus d'innovations dans les costumes et les décors, dans les éclairages et les effets technologiques qu'on en voit sur le plan du jeu de l'acteur. Il y eut bien, après Stanislavski, les inventions formelles de Meyerhold, son approche quasi chorégraphique du corps, son sens des gros plans, des distorsions et des scènes de groupes. On vit Piscator et ses emphases et projections romantiques mais contenues dans des espaces schématiques empruntés au cirque. Brecht, par le sens des retenues dans le jeu, leçon qu'il tira de son observation de l'acteur chinois Mei-Lang-Fang, aura dégagé ce qui fut improprement appelé « effet de distanciation » et qui est bien davantage un « effet d'étrangeté » introduit ainsi dans la rationalité de son discours. Le cyclorama blanc pour *Mère Courage* fonctionne comme une page d'idéogrammes, un espace vide pour faire contrepoint au réalisme psychologique et stylisé du jeu.

La redondance du signe figuratif avec les mots du discours parlé est ici détournée. La scène brechtienne tout comme celle rêvée d'Artaud, ou actualisée de Brook, de Mnouchkine ou de Grotowski, mais avec des objectifs différents, fonctionne comme une page calligraphique. C'est cette même observation qui aura inspiré tous les grands réformateurs de la scène théâtrale du xx<sup>e</sup> siècle, pour contourner la coupure vécue par les interprètes entre une totale et impossible *mimesis* et une totale abstraction ou formalisation.

Ainsi, la coupure classique du texte au corps représenté est-elle abusivement exploitée au service des effets techniques de la *mimesis*. Cette confusion durera une bonne quinzaine d'années et, d'une certaine façon, dans les années quatre-vingt-dix, elle persiste encore, puisqu'un retour massif aux grands textes et aux techniques de jeu classiques semble marquer une forme de défaite face à ce qui, un temps, apparut comme une forme de révolution. Pour clarifier concepts et théories du jeu, pour isoler ce qui relève du discours scénique – de la construc-

tion dramatique et de l'espace scénographique à la nature du jeu lui-même –, pour nommer de manière non schizoïde ce qui relève des techniques de jeu des effets obtenus, pour distinguer ce qui relève des clichés du réalisme de ce qui serait un réalisme différent, pour cerner ces zones floues du style, des procédés et processus, il convient de retourner à une distinction opérationnelle entre présence vivante et présence médiatisée, afin de distinguer les notions d'écriture, d'artifice, de *mimesis* et de vérité du jeu.

Au mot correspondait le primat des auteurs, au corps la montée fulgurante des metteurs en scène. La cohérence du sens, hier assumée par la dramaturgie d'un ordre qui de la page allait à la scène, voit soudain la montée de chemins beaucoup plus complexes et périlleux qui exploraient la mise en jeu des êtres, au moment où les nouveaux artifices technologiques viennent mêler les cartes du discours.

L'effet de réel et le sentiment de vérité sont plus souvent le fruit de métaphores, de bifurcations, de superpositions paradoxales que de *mimesis* absolue. L'acteur de théâtre doit gommer ses amplifications habituelles pour donner de la crédibilité à la présence iconique du jeu à l'écran. On est passé près de quelque chose de nouveau, c'est-à-dire une transformation significative du rapport de l'être au monde et d'une éthique conséquente. Mais il semble que ce jeu, ce travail soit reporté vers les écrans. Et nul ne sait vraiment si Hollywood gagnera cette guerre.

## Du corps perdu au poème virtuel

L'acteur occidental, lui, est toujours dans l'ordre linéaire et discursif qui le porte à courir après le sens et à remplir le vide, comme si, de fait, le virtuel était de source ontologique. D'où nos références constantes aux mythologies et le recyclage des discours du sacré. Le projet du virtuel semble appartenir à une constitution *sui generis* de notre condition humaine. Il n'est pas qu'un aboutissement technologique, il se pose comme théologie et théogonie, une source, une genèse qui nous survit depuis toujours et qui arrive enfin à maturité. Le fait que dans « imaginaire » il y ait « image » ne réduit pas l'être à ses extensions visuelles. Mon expérience de la direction d'acteur m'a montré que la *conscience précède le langage* et que tout travail sur la langue affecte la représentation de l'être, ses lieux d'identification temporaires et qui ne sont pas « tout » le projet formel de l'être. D'où l'importance de l'improvisé et de l'approche intuitive dans la construction du personnage, pour esquiver les clichés de la raison et du sens déjà donné. Tel

est ce qui sépare la peur du vide de la maîtrise qui entend de l'infini, du nouveau, par-delà les perceptions multiples du réel.

Ce travail d'innovation à travers la présence vivante des sujets est long et il grandit avec la maturité des acteurs. La technologie prend un raccourci. L'effet de vitesse des objets simulés ne passe pas par le même vécu de la mémoire, ni par la même incarnation de la figure. Il s'agit d'une subjectivité médiatisée et non charnelle. Producteur d'effets « quasi magiques », le virtuel cache un pouvoir théologique, certes, mais aussi un surmoi économique et technocratique. Pouvoir et ubiquité des moyens informatiques (*ubis et orbis*) deviennent alors des prosélytismes conquérants et éradicateurs de toute relation à l'invisible et sans laquelle l'imaginaire poétique serait impossible. Le virtuel n'est pas l'invisible. Il faut le dire clairement. L'envers du pouvoir ? La gratuité de l'utopique. Le monde encore rêvé de ce qui reste après toute perte... Le début du dicible, après le presque rien. L'aube à l'issue trébuchante de la nuit. La ligne de mire du poète est toujours visée. Elle ne rejoint pas forcément les cibles des forces économiques. Ce que le poétique montre du doigt et ne touche pas revient en mesure d'être et démesure de langage. Ce sont les militaires qui ont inventé le virtuel, pour se préparer et parer à toute attaque, pour détruire toute défense, pour simuler la poursuite de missiles. La virtualité qui ne serait pas militaire serait celle du poète, c'est-à-dire la quête identitaire du toujours reporté, du non-ciblé et de l'innommable. Un poème fait oblitération de toute cible, il déjoue les objectifs par la gratuité salvatrice du mouvement réel ou rêvé. Passage de l'avoir à l'être... Le poétique n'a d'autre cible que son propre effacement, que le retrait du sens, qui permettrait la création du lecteur. La seule raison d'être du théâtre.

## Les jeux de l'être et du hasard

Dès l'instant où la bannière du simulé veut prendre l'objet rêvé pour l'objet réel, la virtualité du signe fait obscurité et non lumière. Chaque artiste explore la musique des mots, même les peintres, les acteurs à fortiori... Le mot est à la source de toute image et de toute musique, car de la parole bruisse toujours dans la présence de l'être, une oralité du dire, du parlé pense les signes sonores et visuels, et qui ensuite prendra des destins différents. Aussi est-il vital d'engager les artistes et à la parole qui fait voix et au dessin qui fait corps, à de nouvelles écritures avant de constituer de nouvelles images... Comme si les mots étaient d'abord de la musique, des sons infiltrés et parfois chevauchés par-delà les signifiés des mots (il sera toujours temps de les voir apparaître...). C'est secondairement que du sens advient... Les mots sont en attente d'une offrande. Ne pas les

dépouiller en les « doublant » d'un sens qu'ils portent déjà... Il y a une cadence et une musique inscrites dans tout grand texte. C'est la temporalité « en marche » de l'auteur qui s'y est inscrite... Les amateurs chercheront le « ton » et un espace logique qui ressemblerait à de la réalité. C'est un égarement dû à la pression sociale de livrer du sens.

Jouer revient à découvrir la substance de l'être à l'œuvre à travers les sons des mots, à s'étonner de ce qu'ils sont et non de ce qu'ils disent, à mettre en péril le corps de sa propre présence. Alors de l'être jaillit d'une voix « autre ». Se préoccuper de la justesse des sons pour « soi-même » comme si le sujet avait l'éternité et non l'urgence de produire... Alors le temps des mots qui sont des durées humaines nous étonne d'une partie insoupçonnée de l'homme, de la femme, et cet étonnement, cette question posée et qui ne préjuge pas de la réponse sera la vérité du texte. Personne ne peut engendrer un effet sonore « créateur » qui ne recouvre pas d'abord un étonnement de soi. Même la violence doit jaillir d'une certitude tranquille qui ne s'apprend pas dans les livres... Pour trouver la voix, la musique et le rythme d'un texte, il convient de commencer par aider quelqu'un à dire dans les sons ce que les mots ne disent pas... La clé consiste à éveiller une mise en résonance des basses. Mais pour obtenir une voix basse, il faut aussi en libérer et en développer les aigus, la conscience énergétique et vectorielle des résonances du corps. C'est un jeu de l'être avec les hasards de l'organique et qui, lentement, va donner un corps à l'inorganisé.

Et donc, la question du « contrôle » du réel est aberrante sinon secondaire – la Renaissance nous a laissé en héritage un monde visuel mais non un monde comme parole et voix cachée du prononçable... Un monde du silence où le temps a toute sa demeure. Le mot ne s'oppose pas à la chose, le sens au non-sens. Le mot n'est pas un en-soi définitif, il est le paradigme de l'invisible en marche, il précède le corps par le projet du monde ; aussi est-ce l'advenance de l'autre dans l'horizon qui l'éveille, l'écoute de son altérité féconde qui ouvre l'imaginaire. Et donc entendre l'intemporalité des gestes créateurs plus que la chute du temps dans l'espace du figuré.

Le chaos est promesse de poème, pour que surgisse quelque chose de nouveau.

*Serge Ouaknine est né à Rabat, au carrefour de plusieurs langues et de plusieurs cultures. Après des études à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, il a séjourné deux ans en Pologne, aux Beaux-Arts de Varsovie puis au Théâtre Laboratoire de Jerzy Grotowski. Peintre, écrivain et metteur en scène, il conçoit, dessine et scénarise la plupart de ses créations pour la scène. Docteur ès Lettres et sciences humaines, il est l'auteur de nombreuses publications sur le théâtre et les arts contemporains, d'essais et de nouvelles. Il vit à Montréal depuis 1977 et il enseigne au Département de théâtre de l'Université du Québec à Montréal.*