

# Comprendre les médias interactifs

Louis-Claude Paquin

## 3. Le spectacle

3. Le spectacle.....	1
3.1. Cartographie.....	3
3.1.1. Depuis toujours.....	3
3.1.2. Événements publics et démesure.....	4
3.1.3. Fonctions du spectacle.....	5
3.1.4. Dédoubléments.....	6
3.1.5. Trois composants.....	7
3.1.6. Énumération.....	7
3.2. Le rituel.....	8
3.2.1. Le sacrifice.....	9
3.2.2. Les substitutions.....	10
3.2.3. Le sang.....	11
3.2.4. L’alliance.....	11
3.2.5. Concentration d’énergie.....	13
3.2.6. Scénarios du rituel.....	15
3.3. Exploit.....	16
3.3.1. Olympiades, combats, tournois, joutes.....	17
3.3.2. Jouer un rôle.....	19
3.3.3. La tragédie.....	23
3.3.4. La fête.....	24
3.4. Imitation.....	27
3.4.1. La représentation.....	28
3.4.2. La violence et la cruauté.....	31
3.4.3. Classicisme.....	31
3.4.4. Modernité.....	34
3.4.5. Romantisme.....	35
3.4.6. Naturalisme.....	37
3.4.7. Futurisme.....	38
3.4.8. Expressionnisme.....	39
3.4.9. Dadaïsme.....	41



*Comprendre les médias interactifs* de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

---

3.4.10. Surréalisme.....	42
3.4.11. Bauhaus .....	44
3.4.12. Avant-gardes.....	45
3.4.13. Postmodernité .....	48
3.5. Dispositif à spectacle.....	52
3.5.1. Temps.....	52
3.5.2. Lieu .....	54
3.5.3. Décor, accessoires et machines .....	56
3.5.4. Masques, grimages et costume.....	58
3.6. Effets du spectacle.....	60
3.6.1. Transe .....	60
3.6.2. Catharsis.....	62
3.6.3. Divertissement.....	63
3.6.4. Didactique et endoctrinement.....	63
3.6.5. Thérapie.....	65
3.6.6. Suspension de l'incrédulité.....	66
3.7. Désynchronisation et délocalisation du spectacle par les médias.....	67
3.7.1. Cinéma .....	68
3.7.2. Radio .....	72
3.7.3. Télévision.....	74
3.7.4. Vidéo .....	74
3.7.5. Image numérique .....	76
3.8. Réintroduction du spectateur dans le spectacle .....	77
3.8.1. Participation d'amateurs au spectacle .....	77
3.8.2. Improvisation.....	79
3.8.3. Médias interactifs.....	83
3.9. Bibliographie.....	83



Les médias, interactifs ou pas, sont par essence spectaculaires. Depuis toujours, les humains ont soif de spectacles ; on en trouve la trace dans toutes les cultures et à toutes les époques. Les spectacles ont connu une dérivation symbolique: les combats, les immolations et les rites cannibales du passé sont sublimés dans les tragédies antiques, mais aussi dans les olympiades sportives. Ainsi, en quelques décennies, cette tribu reculée, observée par de vaillants anthropologues, est passée des sacrifices rituels d'animaux au tournoi de football une fois exposée à la « civilisation ». Les spectacles ont suivi deux lignes qui ne se sont pas trop croisées : les *spectacles de commémoration* propres à la culture institutionnelle et les *spectacles festifs* appartenant à la culture populaire.

Notre objectif n'est pas, ici, de retracer une histoire chronologique du spectacle à travers ses différentes manifestations. Le but poursuivi est plutôt de cerner les fondements, la singularité, les ruptures, les modifications que connaît le spectacle à travers le temps et l'espace (et donc à travers les cultures). Ce chapitre est ainsi consacré au spectaculaire, à ses dispositifs, et aux modalités de participation des spectateurs. La partie consacrée au spectaculaire s'articule autour des trois pivots de sa définition, à savoir le rituel, l'exploit et l'imitation. On passe alors les dispositifs à spectacle en revue : le théâtre, la place publique, l'écran. Enfin, on caractérise les différentes modalités de participation du spectateur au spectacle: la transe, la catharsis, la mise à distance, la suspension de l'incrédulité. Pour finir, on montre en quoi le spectacle au 20<sup>e</sup> siècle fut l'objet d'une double mutation, qui mènera, *in fine*, à l'avènement des médias interactifs : d'une part, le spectacle se *désynchronise* et se *délocalise*, et d'autre part, le spectateur est *réintroduit* dans le spectacle.

## **3.1. Cartographie**

### **3.1.1. Depuis toujours**

Depuis toujours, l'humain monte des spectacles et y participe, que le spectacle serve d'exutoire de l'angoisse liée à la mort, à la maladie, aux catastrophes, qu'il



soit un moyen de s'approprier les dimensions de la réalité qui échappe à l'humain, ou encore, plus simplement, qu'il permette de vivre des moments de plaisir. Les grottes sont les plus anciens dispositifs à spectacle connus; les plus anciennes remontent à la période glaciaire. Constituées de calcaire, les gorges profondes de l'Ardèche situées dans le Sud de la France renferment des grottes remplies de peintures, de gravures et de dessins principalement effectués avec des pigments d'oxyde de fer rouge, il y a 35 000 ans.

Ces grottes sont en gros deux fois plus vieilles que celles de Lascaux (20 000 ans) et que celles d'Altamira en Espagne (17 000 ans). Dans les grottes de Chauvet (situées en Ardèche) découvertes en 1974, on a retrouvé la représentation graphique de pas moins de 420 animaux, dont 72 félins, et des représentants d'une douzaine d'autres espèces, dont un rhinocéros en pleine charge, des accouplements de lions, des bisons ainsi que des hordes de bœufs à longues cornes appelés *aurochs*. De manière remarquable, les coulisses de calcaire étaient intégrées aux dessins pour leur donner une troisième dimension. À quoi pouvaient bien servir ces grottes, décorées de telle façon, sinon à des spectacles ?

### 3.1.2. Événements publics et démesure

Le spectacle est d'abord et avant tout un événement public. La co-présence des participants à cet événement et des spectateurs qui y assistent en retrait est quasi-essentielle du spectacle, mais ne constitue certainement pas un de ses traits exclusifs. Pour qu'un événement puisse être considéré comme un spectacle, les modalités de sa réalisation doivent être particulièrement *démesurées* par rapport à celles des événements quotidiens. La démesure constitue le critère essentiel pour déterminer qu'un événement public est un spectacle. Cette démesure peut prendre plusieurs formes : une gravité ou une solennité qui souligne l'importance de l'événement, un déploiement de faste ou de magnificence qui rend l'événement plus grand que nature ou encore, à l'opposé du spectre, une caricature qui accentue le ridicule ou le déplaisant, la transgression de tabous.



Le spectaculaire et le rationnel sont antinomiques; le spectaculaire n'appelle pas l'analyse catégorielle, mais stimule plutôt l'imagination, et, par ses effets de réalité, provoque certaines réactions émotives telles que l'étonnement, l'épouvante, la stupéfaction, etc. Dans tous les cas, les *pratiques superlatives* du spectacle engendrent un excès d'émotions, un surplus de sens, et de là donnent l'impression de vivre plus intensément.

Le spectacle contraint et oriente l'activité perceptive du spectateur. Même s'il est toujours fonction du contexte technologico-culturel des participants, le spectaculaire dépend davantage de la nature même de l'événement et de son impact émotionnel que de ses dimensions référentielles. Le spectacle est avant tout accomplissement, réalisation, performance des participants en présence de spectateurs.

### 3.1.3. Fonctions du spectacle

Le spectacle remplit plusieurs fonctions aussi bien au plan individuel qu'au plan collectif : sacrifice, commémoration, célébration et divertissement.

Le *sacrifice* est un type de spectacle qui pose aujourd'hui des problèmes éthiques. En fait, c'est le type de spectacle qui a le plus subi de dérivations symboliques (on y reviendra au moment d'aborder les rituels). Le sacrifice est la mise à mort publique d'une victime par un prêtre ou par un bourreau. Les spectateurs peuvent participer activement au spectacle dans la mesure où ils assistent non seulement à la mise à mort des victimes, mais en consomment aussi la chair. Le sacrifice s'accomplit sur deux plans. Premièrement, en dehors de tout contexte émotif ou esthétique, le sacrifice provoque un échange d'énergie entre l'homme et la divinité.

Deuxièmement, la vue du sang, des plaies, de l'agonie et de la mort assouvit les pulsions érotiques et meurtrières du spectateur, qui se voit ainsi purifier.

La *commémoration* est un type de spectacle étroitement lié à la mémoire, individuelle et collective. La mémoire individuelle est la somme des connaissances et des expériences acquises au cours de la vie de l'individu. La mémoire collective, elle, recouvre plutôt les croyances partagées par la communauté, les formes de comportement acquises en groupe. La répétition dans le présent d'un passé réel,



imaginaire ou mythique suivant les modalités du spectacle, assure et renforce la cohésion de la communauté que constituent les spectateurs. Alors que la tragédie grecque imitait des dilemmes éthiques, dérives du sacrifice, pour instaurer, voire renforcer l'ordre rationnel des sociétés, le spectacle moderne est centré sur l'affirmation de l'individu.

La *célébration* est un type de spectacle qui prend la forme d'une cérémonie. Elle souligne les moments où le membre d'un groupe passe d'une étape de la vie à une autre, ou de la vie à la mort. Contrairement à la commémoration, qui restitue des événements du passé, la cérémonie, régie par des consignes strictes, est tout entière située dans le présent. Elle constitue un moment unique dans la vie d'un individu, mais répété pour tous les membres du groupe qui y prennent part.

Le *divertissement* est un type de spectacle inessentiel, et parfois même léger, qu'oriente la recherche de la beauté, du plaisir et des émotions. Sa finalité est de détourner l'attention de soi, de sa misère, de son angoisse. L'ici et maintenant du quotidien est occulté au profit de l'espace-temps du divertissement (cf. section 3.7.4).

### 3.1.4. *Dédoublements*

Le spectacle donne lieu à plusieurs dédoublements. Tout d'abord, les participants au spectacle ou les entités qui tiennent lieu de participants actifs — ombre, marionnette ou automate — tiennent des rôles rendus visibles par des masques, des grimaces et des costumes appropriés ; les participants répètent les gestes, les paroles et les comportements des protagonistes des événements dont l'enchaînement constitue le spectacle. Deuxièmement, l'intervalle de temps qui s'écoule pendant cet enchaînement d'événements est différent de la durée du spectacle. Troisièmement, le lieu réel où les participants évoluent s'estompe pour laisser place au lieu où se produit l'enchaînement des événements. Quatrièmement, les objets du spectacle, les gestes et les paroles des participants ont toujours un double aspect, à la fois concret et métaphorique, caché, seuls les initiés ou les herméneutes pouvant apprécier le second (les herméneutes sont des savants



capables d'interpréter les écritures ou les discours au-delà de leur sens premier). Cinquièmement, le spectacle fabrique des substituts, se spécialise dans la multiplication des réalités alternatives. Le spectacle constitue une variante performative, c'est-à-dire *réalisée* de l'histoire racontée, et exhibe l'articulation dramatique qu'Aristote expose dans la Poétique : un établissement, une montée de la tension par la progression des actions, et enfin un dénouement.

### 3.1.5. *Trois composants*

L'imitation, l'exploit et le rituel forment certains composants de base du spectacle. L'humain *imite* ses proches pour s'amuser, mais aussi pour exprimer ses angoisses et ses aspirations les plus singulières et les plus secrètes. Les spectacles ne représentent pas une vie quotidienne sans histoire, ni les actes qui se révèlent toujours semblables dans les mêmes circonstances. Les spectacles préfèrent les situations dramatiques : les quêtes, les histoires de vengeance, les amours. L'imitation instaure une distance entre le spectacle et le spectateur, qui peut ainsi ressentir les émotions, par acteur interposé, que provoquent les actes qu'on ne commettrait jamais soi-même, ou qui ne se rencontrent que rarement voire jamais dans la vie, qui relèvent du phantasme plutôt que de la réalité.

L'*exploit* est une réalisation hors du commun qui vient repousser les limites humaines. Il confère à ceux qui l'accomplissent le statut de héros; une partie de la grandeur et de l'honneur du héros peut rejaillir sur les spectateurs.

Le *rituel* est un enchaînement d'actes solennels souvent répétitifs et strictement codifiés, dont la charge symbolique, très forte, est destinée à communiquer avec les puissances surnaturelles.

### 3.1.6. *Énumération*

Voici une liste pêle-mêle et non exhaustive de différents types de spectacles : fêtes foraines, liturgies, courses de chevaux, de chars, de bateaux, combats de gladiateurs, corridas, tragédies, comédies, cirque, exécution de condamnés à mort,



orgies, carnivals, banquets et festins, ballets, processions, mascarades, feux d'artifice, tournois, etc.

### **3.2. Le rituel**

D'abord et avant tout, les rituels désignent des comportements animaux spécifiques. Les comportements ordinaires, transformés par condensation, par exagération ou par répétition, forment, avec d'autres procédés, des séquences d'actions particulières, qui remplissent certaines fonctions spécifiques qui ont à voir avec la survie de l'espèce : l'accouplement, l'établissement de la hiérarchie ou la défense du territoire. Les rituels sont à la fois très anciens et très contemporains, très primitifs et très raffinés.

Chez les insectes et les poissons, les rituels sont fixés génétiquement. Chez les oiseaux et les mammifères, les rituels sont appris ; ils sont figés chez les oiseaux, mais libres chez les mammifères. Les primates se livrent à des rituels sociaux qui régulent leur vie en groupe. Au sommet de la hiérarchie des êtres vivants, l'humain pratique des rituels sociaux comme son cousin le primate. Mais chez l'humain, ces rituels s'actualisent dans des activités hautement symboliques, comme les sports ou la vie civique, pour n'en nommer que deux. Deux grandes classes de rituels sont propres aux humains, à savoir les rituels religieux et les rituels esthétiques. Le sacrifice est le plus ancien des rituels religieux, et c'est de lui que dérivent les autres rituels. Parmi les rituels religieux, il faut aussi compter les rites de passage des membres d'une communauté, qui marquent un changement de statut de l'individu. Quant aux rituels esthétiques, ils constituent de véritables spectacles.

Les spectacles sont des rituels esthétiques dont la forme est soit imposée et codifiée, soit *ad hoc*, improvisée. Les comportements *expressifs* sont à la base de ces rituels, dont le but est de communiquer et de partager les émotions. En ce sens, on pourrait regrouper la danse, le théâtre, et les autres performances du même genre sous une même étiquette, par exemple *l'art du comportement*.

Les rituels humains se fondent sur des substitutions. Si, anciennement, lors d'une épreuve, la victime humaine devait porter la trace d'une violence sur le corps, il sera





plus tard remplacé par un animal, et le sang versé sera remplacé par du vin. Suite à toutes ces substitutions, les rituels sont devenus des systèmes de signification symboliques, qui permettent de rediriger les énergies violentes et érotiques. Dans les rituels, la violence est sublimée, et ainsi purifiante.

### 3.2.1. *Le sacrifice*

Le sacrifice de la vie constitue le premier rituel et le plus primitif d'entre eux. Le sacrifice est un meurtre rituel accompli par un officiant ou par un bourreau devant des spectateurs qui peuvent participer au rituel, notamment en consommant la chair des victimes. Il se pratique dès l'aube de l'humanité; la victime du meurtre est alors un humain. Le sacrifice est pratiqué soit pour communiquer avec les divinités ou avec les puissances surnaturelles, soit, dans des contextes païens, pour rétablir certaines distinctions hiérarchiques au sein de la collectivité.

Le sacrifice inscrit les hommes et les divinités dans une économie fondée sur la réciprocité : il est effectué pour les divinités, dont on attend, en retour, la bienveillance (pour les maladies, les récoltes, les combats, etc.). Il provoque un échange d'énergie entre l'homme et les divinités. Comme il a lieu en présence des participants et en leur nom, l'acte d'immolation d'une victime par un officiant établit une relation entre ces participants et les divinités. L'énergie concentrée dans le sang de la victime est libérée par le meurtre, et peut ainsi être offerte aux divinités. Le sang répandu permet de combler une dette, de régénérer les forces défaillantes de l'univers ou de la communauté. Verser le sang assure la survie ou la prospérité du groupe. Dans ce type de sacrifice, la victime n'est pas tuée pour elle-même, par vengeance (comme dans le cas de la mise à mort du condamné). En dehors de tout contexte émotif ou esthétique, la victime est plutôt tuée en tant que personnification temporaire d'un être ou d'une force maléfique, d'une souillure dont il faut expurger la communauté.

Mais d'autre part, le sacrifice vient rééquilibrer, restaurer les distinctions et les tabous qui se sont vus transgresser à l'intérieur d'une communauté. Le régicide et l'inceste sont deux exemples de cela. Le régicide, c'est-à-dire le meurtre du chef,



constitue une attaque radicale de la hiérarchie de la communauté; l'inceste, lui, revient à nier les droits et les responsabilités des parents envers leurs enfants. La reprise exacte des actes du meurtrier devenu victime d'un meurtre sacrificiel est censée restaurer les distinctions ainsi mises à mal. D'un côté, le sacrifice de vies humaines met l'accent sur l'union des membres de la collectivité, et sur la différence qui sépare la communauté de la victime. Les sacrifices ont servi à bannir meurtriers et adultères, traîtres ou ennemis de la communauté. Cette idée du sacrifice légitime sera reprise jusqu'à tout récemment, dans la peine capitale administrée suite à un processus judiciaire, où la victime se voit même accorder des droits. Mais, d'un autre côté, les sacrifices ont été pratiqués pour éliminer les personnes différentes des membres de la communauté sacrificante, qu'il s'agisse de personnes qui se distinguaient par leur race, leurs croyances, leurs pratiques sexuelles. Ces sacrifices, souvent de masse, de victimes impuissantes, ont débouché sur des monstruosité, comme l'Inquisition, le génocide des Arméniens, l'Holocauste, le génocide des Rwandais, etc.

### 3.2.2. *Les substitutions*

Le sacrifice s'est transformé de diverses façons sous les efforts de la civilisation, et notamment de l'humanisme. En vertu d'un principe néoplatonicien de l'énergie, les victimes deviennent interchangeable à partir du moment où l'énergie libérée lors du sacrifice est équivalente. Des victimes animales ont ainsi pris la place des victimes humaines. Dans certaines cultures, le sacrifice est doté d'une fonction sociale liée à la distribution et à la consommation de viande; d'ailleurs, c'est souvent le même terme qui désigne le sacrificateur et le boucher. En tant qu'événement central du sacrifice, le meurtre s'est lui-même transformé en démembrements, en mutilations, en scarifications et autres tortures corporelles. La commémoration où le meurtre fondateur est uniquement évoqué par les paroles et les gestes des participants constitue une autre dérivation. Enfin, lorsque le vin se substitue au sang de la victime, le sacrifice prend le chemin du symbolique, tout en préservant son efficacité.



### 3.2.3. *Le sang*

La vue et l'odeur du sang, des plaies, de l'agonie et de la mort assouvissent les pulsions érotiques et meurtrières, ce qui fait plaisir et purifie à la fois. La fascination du sang est depuis toujours aussi forte et présente que réprimée. Le sang est la vie, le fluide vital. Selon une tradition chaldéenne originaire de Babylone, ancien pays de Mésopotamie, le sang divin, mêlé à la terre, donna la vie aux êtres. Le sang fut aussi conçu comme le principe de la génération. Ainsi, selon certains mythes, le sang versé donnerait naissance aux plantes et même aux métaux. Le sang versé amènerait fertilité, réussite des semailles, abondance des récoltes et appellerait même la pluie.

Par ailleurs, le sang est utilisé dans les serments pour marquer la profondeur absolue du lien. Les pactes ou les alliances sont scellés par des sacrifices où le sang est versé et bu. Le sang est l'intermédiaire, si pas le catalyseur privilégié de la communion, aussi bien dans les cultures primitives que dans les grandes religions monothéistes judéo-chrétiennes. La communion est l'action fondamentale des communautés, celle qui en assure la cohésion. Le banquet est d'ailleurs dérivé du sacrifice.

### 3.2.4. *L'alliance*

*Alliance* est le terme qui, dans la Bible, désigne les pactes, les contrats, les promesses ou les accords passés sous forme rituelle et solennelle entre Dieu et certains individus, un peuple. L'alliance, c'est l'engagement des parties. Les alliances étaient, à l'origine, des instruments politiques servant à maintenir un ordre politique ou social, et l'on trouve leurs traces dès la protohistoire. L'époque de la protohistoire succède à la préhistoire au sens strict, qui rassemble le Paléolithique, le Mésolithique et le Néolithique. Pour l'Europe, elle concerne principalement les deux millénaires précédant l'ère chrétienne et correspond aux âges des métaux: âge du cuivre, du bronze et du fer. Les peuples sans écriture, tout comme les premières civilisations historiques, — chinoise, égyptienne, hellénique et autres — pratiquent le trafic des minerais et des objets manufacturés. C'est à la fin de l'âge de bronze



que les alliances entre peuples ont pris la forme de traités entre nations, gravés dans la pierre ou écrits sur un papyrus, et qui avaient surtout pour but de favoriser le commerce. Au temps des Patriarches, au 3<sup>e</sup> millénaire avant notre ère, les alliances étaient scellées par le sang des sacrifices. Dans *l'Ancien Testament* (*Genèse* 15 : 9), Iaveh demande à Abraham de lui sacrifier une génisse, une chèvre, un bélier, une tourterelle et un pigeonneau pour assurer sa fécondité. On le voit, le sacrifice permet de faire Alliance avec Dieu; cette Alliance, annoncée par les prophètes Ezéchiel et Jérémie, est fondamentale dans les religions judéo-chrétiennes, surtout autour de la question de la mort et de la fin du monde.

Plus loin dans la *Genèse* (22 :2), Yaveh éprouve Abraham en lui demandant de prendre son fils unique Isaac et de le lui offrir en sacrifice (en holocauste) sur une montagne. Abraham prépare l'autel de l'immolation et le bûcher nécessaire à l'incinération du corps après le sacrifice. Au moment où il s'apprête à égorger son fils, un messager lui dit que cet acte n'est pas nécessaire, car il a fait preuve de foi. En levant les yeux, il aperçut un bélier pris par les cornes, alla le prendre et l'offrit en holocauste à la place de son fils.

Dans *l'Exode* (12 :1-12), environ au 13<sup>e</sup> siècle avant notre ère, Iaveh impose à Moïse que le sacrifice se déroule lors de la première lunaison de l'année, c'est-à-dire durant la Pâque. Le dixième jour, chaque famille doit choisir un agneau mâle d'un an sans défaut. Le quatorzième jour, toute la communauté d'Israël le tuera le soir venu. Un bouquet d'hysope sera trempé dans le sang de l'agneau pour toucher le haut du cadrage et les deux poteaux de la porte d'entrée avec le sang; aucun ne sortira de sa maison jusqu'au matin. Cette nuit-là, rôti au feu, l'agneau sera mangé entièrement avec des pains sans levain sans qu'aucun de ses os ne soit brisés. Ses restes seront incinérés.

Plus loin, dans *l'Exode* (20 : 22 -25), Moïse conclut l'Alliance sur le mont Sinaï avec Iaveh, et en rapportera dix lois apodictiques connues sous le nom de *Décalogue*. Iaveh commande de bâtir un autel de terre pour y sacrifier des ovins et des bovins en holocauste et en sacrifice de paix. Dans tous les lieux où l'on célèbre le nom de Dieu, il viendra vers l'homme et le bénira.



Encore un peu plus loin dans l'Exode (24:8), Moïse obéit à Iaveh et bâtit, en bas de la montagne, un autel pour célébrer l'Alliance; les jeunes offrirent des holocaustes et sacrifièrent des taureaux comme sacrifice de paix. En tant que célébrant, Moïse prit la moitié du sang et la mit dans les coupes ; avec le reste du sang, il aspergea l'autel. Il fit lecture au peuple du livre de l'Alliance contenant les dix lois, le peuple répondit qu'il les acceptait et Moïse aspergea ensuite le peuple avec le reste du sang; ainsi, l'Alliance était conclue.

Le sceau de cet accord, le « signe de l'alliance », c'était l'obligation de faire circoncire tous les mâles à l'âge de huit jours, les incirconcis devant être rejetés de la communauté en tant que violateurs d'un contrat.

Dans le *Nouveau Testament*, Dieu établit une Nouvelle Alliance avec le peuple par le sacrifice du Christ, mort crucifié. Cette Nouvelle Alliance est proclamée dans les passages de la Cène : « Il prit ensuite une coupe; et, après avoir rendu grâce, il la leur donna, en disant: Buvez-en tous; car ceci est mon sang, le sang de l'alliance, qui est répandu pour plusieurs, pour la rémission des péchés » (Matthieu,26:27,28).

La Nouvelle Alliance est non pas fondée sur le sacrifice d'un animal par les hommes, pour conclure un pacte avec Dieu, comme Abraham et le peuple de Moïse, mais sur le sacrifice par Dieu de son Fils, le Christ, dont le sang vient racheter notre faute originelle.

Hors du dogme et d'un point de vue anthropologique, la Nouvelle Alliance constitue un deuxième déplacement dans le rapport que l'humain entretient avec les divinités ou l'au-delà. L'Alliance avec Iaveh exigeait la soumission ; pêcheur, l'homme était coupable et devait implorer la clémence de Dieu. Avec la Nouvelle Alliance, l'homme ne prend même plus en main son rapport à Dieu, il est assujéti au Christ, l'unique Grand Prêtre qui peut accomplir l'alliance entre Dieu et les hommes; le Christ est, à ce titre, au centre de l'histoire de l'Occident.

### 3.2.5. Concentration d'énergie

Les rituels se tiennent dans des espaces particuliers, aménagés par l'homme et réservés à cette fin : grotte, montagne, temple, autel. Des espaces où des



événements exceptionnels ont eu lieu. Des espaces rendus exceptionnels par l'intervention de puissances divines ou surnaturelles. Des espaces qui rappellent et tiennent lieu d'espaces exceptionnels. Des espaces enfin où il se passe quelque chose d'exceptionnel, à cause du rituel. Ces espaces sont des lieux sacrés, qui concentrent, en un lieu restreint, l'étendue infinie du Ciel, de la Terre, du Royaume des morts. Les paroles et les actes qu'on y prononce ou qu'on y accomplit se chargent à leur tour d'une énergie particulière que génère cette concentration.

L'articulation des quelques mots qui constituent les paroles sacrées concentre aussi l'énergie autrement éparse dans l'univers. Cette énergie permet d'instaurer le dialogue avec les divinités, mais toujours sous une forme rigide : l'adoration, l'offrande, la supplication, l'invocation, la purification. Les récitatifs, type particulier de paroles sacrées, réactualisent les mythes, ces événements exceptionnels advenus aux divinités, êtres exceptionnels. Les participants deviennent alors contemporains des événements en question. Provoquer ce même sentiment de présence est aussi un des objectifs des environnements immersifs, forme avancée de média interactif qui provoquent « l'immersion » du spectateur dans un autre espace-temps (5. 6).

A condition d'être effectuée dans le temps et le lieu approprié, la description d'un événement sacré équivaut à reproduire l'événement lui-même. L'évocation par la parole vaut l'acte ou l'événement, qui se trouve réactualisé par l'énergie dégagée de la performance. Il s'agit là du fondement épistémologique de la narration. Cela dit, dans un rituel de purification, un geste — présenter un cadeau (offrande), répandre un liquide (libation), s'incliner très bas vers l'avant (prosternation) — a plus d'efficacité qu'une longue suite d'invocations suivies de récitatifs ou de chants des participants (litanie). Le geste met plus d'énergie en circulation que la parole.

Si l'homme peut convoquer et canaliser l'énergie éparse de l'univers, il peut aussi être sous son emprise. Les cultes orgiastiques de Dionysos (chez les Grecs) et de Bacchus (chez les Romains) participent de la transe (et non pas, comme on le dit souvent, de la débauche). L'homme se trouve sous l'emprise de la divinité et s'adonne au délire. La parole et les gestes incontrôlés indiquent la présence d'une



divinité au sein du participant, dit alors possédé. Cette idée sera reprise par la religion chrétienne, mais la divinité est remplacée par le démon, et un rituel d'exorcisme (littéralement " faire sortir ") est censé mettre fin à la possession.

Notons d'ailleurs que le terme « enthousiaste », employé actuellement pour décrire une émotion se traduisant par une excitation joyeuse, provient de la combinaison du préfixe « en- » et du radical « théos », et donc signifie littéralement *qui a un dieu en soi*. Ainsi, le délire, extatique ou prophétique, est une parole à signification et à valeur supérieure, qui se situe hors du parlant et du monde sensible, ou qui anticipe les événements à venir.

### 3.2.6. Scénarios du rituel

Les rituels se déroulent toujours suivant un scénario bien précis. Ce scénario prédétermine les actions et les paroles de leurs participants ainsi que leur enchaînement. Ainsi, le scénario général du sacrifice consiste schématiquement en un aller-retour du profane au sacré, par l'intermédiaire du sang et donc de la vie de la victime. Le sacrifice est constitué 1) d'une entrée dans les lieux sacrés, marquée par une procession, accompagnée de trompettes ou de chants ; 2) d'une montée d'invocations gestuelles ou verbales, dont le point culminant est la mise à mort et l'écoulement du sang ; 3) de la communion de l'assemblée avec les divinités par le sang 4) et d'une sortie des lieux sacrés.

À côté du sacrifice qui instaure une relation entre les hommes et les divinités ou les puissances surnaturelles, il y a l'initiation, qui constitue un rituel de passage. Par exemple, l'initiation peut marquer le passage de l'enfance à l'âge adulte au moment de la puberté, l'intronisation d'un nouveau membre dans une société secrète, ou encore l'acquisition d'un statut supérieur ou transgressif comme le statut de chef, de devin, de magicien. L'initiation suit généralement le scénario suivant. Tout d'abord, il y a mort symbolique, séparation et rupture d'avec le passé ou d'avec le monde profane. Deuxièmement, le nouvel initié est isolé dans un lieu sacré, soumis à de nombreux interdits, notamment sexuels ou alimentaires; il se forme à un nouveau mode d'être par la révélation d'un savoir. Troisièmement, le nouvel initié



vit une résurrection symbolique, et réintègre la communauté à l'occasion d'une fête avec son nouveau statut, marqué par un nouveau nom, par des parures, par des vêtements ou encore par des scarifications.

Le scénario de l'initiation implique presque toujours une forme ou l'autre de torture; les perçages, les scarifications ou toute autre mutilation ou acte de cruauté subi sont censés tester le courage de l'initié. Ces épreuves peuvent parfois consister en un séjour dans une grotte ou dans un souterrain qui symbolise le royaume des morts, et dont il faut, sans se retourner, trouver la sortie à travers un labyrinthe obscur. Des créatures monstrueuses personnifiées par des anciens initiés poursuivent et effraient alors les candidats. Ces épreuves nécessitent un entraînement rigoureux et exigent un dépassement de soi.

Pour communiquer avec les dieux ou avec les forces qui le gouvernent, conditionnent sa survie et sa prospérité, l'homme reproduit des actions, des paroles, des attitudes qui ont été autrefois celles des dieux. C'est pourquoi le scénario du rituel a pour contexte de référence un espace-temps mythologique, si pas mythique, telle la création du monde, la lutte d'un démiurge, la création de l'homme, la descente aux enfers. Le scénario fait aussi intervenir des êtres et des puissances qui ne sont pas ou plus humains : dieux, héros, esprits, morts.

Dans les rituels, les actes simulés sont réputés avoir la même valeur et la même efficacité sur la réalité. C'est ainsi que les scénarios comportent des gestes, des attitudes et des situations analogiques et simulés : combats, quêtes, processions dont les stations du parcours suivent une topographie sacrée. Les rituels comportent aussi des danses. La danse est plus riche que les scénarios gestuels : elle forme des lignes dans l'espace. L'évolution de la position des danseurs construit un décor mouvant. Par leurs pas et leurs sauts rapides ou lents qui s'ajoutent à leurs mimiques et à leurs parures, les danseurs sacralisent l'espace.

### **3.3. *Exploit***

L'*exploit* est une action exceptionnelle, une prouesse, une action démesurée, qui exige courage et héroïsme, et qui demande à être parfaitement exécutée au plan





technique; bref, l'exploit est le genre d'action qui frôle voire repousse les limites de la condition humaine. L'exploit s'inscrit toujours dans une situation donnée et suit toujours un scénario qui permet que les participants se rencontrent pour se comparer : les olympiades, les combats, les tournois, les joutes, le jeu dramatique, la fête. Parfois, la compétition est si relevée que la simple participation au spectacle constitue déjà un exploit.

### 3.3.1. *Olympiades, combats, tournois, joutes*

Les olympiades sont des spectacles qui se tiennent tous les quatre ans près d'Olympie à partir de 776 av. J.-C. jusqu'à 393 ap. J.-C. J.-C. Choisis parmi les meilleurs, les participants, vêtus de maillots colorés, exécutent des gestes quotidiens : courir, sauter, lancer, etc. Mais ces gestes sont cette fois décontextualisés, détachés de leur finalité, ce qui permet de déterminer qui va le plus vite, le plus haut, le plus loin, le mieux. Ces jeux tirent leur origine dans les concours de force, d'adresse et d'esprit qui s'organisaient en l'honneur de la mémoire d'un héros ou d'un roi défunt. Outre les cérémonies religieuses, les fêtes funéraires comportaient ainsi des épreuves équestres et athlétiques. Par exemple, les courses de char arrivent en première place des épreuves organisées lors des jeux funèbres tenus en l'honneur de Patrocle. C'est Achille qui avait donné ces fêtes décrites au Chant 23 de *Illiade* en l'honneur de Patrocle, qui avait tué Hector. Durant les olympiades étaient organisées les épreuves de pugilat, de lutte, de course à pied, de combats en armes, de lancement du disque, de jet du javelot. Les prix sont honorifiques, et symbolisés par une branche ou une couronne d'olivier ou de laurier. La gloire éclatante des vainqueurs olympiques rejaillissait sur leur ville. Une série de joutes détermine le meilleur athlète par éliminatoire. Les spectateurs assistent à l'exploit et partagent l'exaltation de la victoire. Tenus plus de 300 fois en 1 200 ans, célébrés en été au mois d'août, ces jeux étaient entourés de distractions et de divertissements de toutes sortes, qui prenaient place dans une foire autour de l'enceinte des grands sanctuaires. Les compétitions athlétiques étaient accompagnées de compétitions musicales et dramatiques (cf. 3.3.3).



Dans les périodes plus décadentes, l'exploit était réalisé par des gladiateurs qui rivalisaient entre eux et avec des bêtes sauvages. À Rome et ailleurs, le cérémonial était strict : défilé devant l'empereur, musique des trompettes, examen des armes, tirage au sort déterminant les couples de combattants. Pas de registre symbolique; les conséquences de l'échec, c'était tout simplement la mort, seul le vainqueur gardant la vie sauve. Les despotes croyaient souvent que les jeux sanguinaires gardaient le peuple soumis, que lors des spectacles cruels, la vue du sang répandu et de la mort violente assouvissait les instincts meurtriers du peuple qui, autrement, les renverserait.

Captivés, les spectateurs participent au spectacle en exprimant et partageant collectivement leurs sentiments d'approbation ou de blâme; pensons au célèbre geste du pouce, vers le haut pour la survie, ou vers le bas pour la mort du combattant. A l'instar des membres d'un jury au tribunal, les spectateurs tiennent littéralement la vie des combattants entre leurs mains : le courage sera récompensé et la trahison punie par la collectivité. Les combats de gladiateurs étaient accompagnés d'autres combats, tels des combats d'animaux, des combats de femmes déguisées en amazones, ces guerrières d'Asie mineure, des combats de nains déguisés en Pygmées, peuple légendaire de la région du Nil contre lesquels lutta Hercule, etc. Ces jeux étaient marqués par le débordement; si l'on en croit Suétone, historien latin de la fin du 1<sup>er</sup> siècle, pas moins de 9 000 bêtes (et combien d'hommes ?) furent tuées le jour de l'inauguration du Colisée à Rome sous les Flaviens.

Cette tradition du spectacle combat s'est perpétuée dans la chrétienté médiévale à travers les ordres de chevalerie. À partir du 11<sup>e</sup> siècle, les chevaliers étaient intronisés dans un ordre. L'intronisation avait lieu lors de la cérémonie de l'adoubement, qui culminait avec le coup d'épée donné par le parrain de l'intronisé sur chacune de ses épaules. Cette cérémonie se déroulait dans les cathédrales en présence de la hiérarchie des ecclésiastes. Geoffroy de Preuilly édicte la règle du tournoi en 1066: les combats doivent être pacifiques, les armes émoussées, les pointes et les tranchants rabattus. Lors des joutes, les combattants à pied ou à



cheval, avec ou sans armure, doivent faire preuve de force et d'adresse pour désarmer leur adversaire. Avant cela, les chevaliers défilent devant les dames qui se trouvent dans les estrades, et le vainqueur en reçoit un ruban géant qui est aussi un gage d'amour.

Ces spectacles du temps de paix reprennent les schèmes guerriers; cela dit, ce qui compte n'est plus de mettre à mort ou de garder la vie sauve, mais d'obtenir l'amour chevaleresque de la fille du prince ou du potentat. Parallèlement aux tournois, les duels sont couramment pratiqués durant cette période. Les duels servent à rétablir l'honneur après l'offense. Valeur typiquement masculine, l'honneur est fondamental dans la chevalerie. De nombreux spectacles se tenaient entre les joutes: jeux d'adresse des jongleurs, pitreries des amuseurs de foule, performances des montreurs de bêtes sauvages, des acrobates ou des lutteurs de profession (cf. 3.3.4). Pour résumer, on peut dire que la chevalerie constitue une stylisation et une sublimation des instincts guerriers mâles, et exprime un idéal qui est celui du culte de la femme.

À travers les mouvements, la vitesse, la force, la résistance, la souplesse, l'adresse, l'audace des participants, le spectacle sportif provoque des émotions et des sentiments esthétiques dans le chef du spectateur. Le spectateur assiste impuissant au drame que vivent les participants qui luttent, individuellement ou collectivement, contre une difficulté, contre un adversaire, suivant les règles strictes qu'appliquent les arbitres. Dans le stade, l'issue du combat est imprévisible, et pourtant, les spectateurs font des paris — ce qui fait monter les enjeux — et déterminent un favori. Comme pour les olympiades antiques, les participants de même provenance forment équipe et représentent leur ville, leur province, leur pays ou encore leur race, entité avec laquelle s'identifient entièrement leurs supporteurs. Par ailleurs, les spectateurs de sports, appelés « amateurs » parce qu'ils en connaissent toutes les finesses, savent reconnaître une performance excellente. capacité de jugement qui implique le développement d'une fonction cognitive aussi importante que la fonction plastique ou émotive.

### 3.3.2. *Jouer un rôle*



*Comprendre les médias interactifs* de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

Dans le spectacle à commémoration, le jeu des acteurs ajoute une dimension affective à la dimension narrative, et l'action incarnée par l'acteur dissout le cadre narratif. Le spectateur a l'impression que les actions des personnages sont spontanées, et non pas minutieusement préméditées. Les participants du spectacle désignent toute personne qui prend volontairement part aux actions qui constituent le spectacle, ainsi que toute personne qui s'y retrouve involontairement impliquée à divers degrés. Les participants sont essentiellement de deux types. D'un côté, il y a ceux qui représentent ce qu'ils sont vraiment : les athlètes, les prêtres, les bourreaux, les chanteurs, etc. Dans ce cas, le rapport des participants aux spectateurs est direct et sans qu'aucune médiation n'intervienne :

individu : spectateurs

D'un autre côté, on trouve les acteurs appelés *hypochrites* en grec ancien. Ces acteurs représentent ce qu'ils ne sont pas; ils sont là pour représenter quelqu'un d'autre, et jouent le rôle d'un personnage dans la commémoration d'une histoire.

À côté des participants, il y a les spectateurs, ceux qui regardent le spectacle, qui sont mis à distance du spectacle dans un rôle de « voyeur ». Ils voient sans être vus, assistent au spectacle sans s'y impliquer ni se compromettre, mais n'en ressentent pas moins des émotions et du plaisir, qui déclenchent des décharges aussi bien hormonales que neuronales. Le terme « théâtre », tiré du grec *théatron*, désigne littéralement le lieu où se voyaient les spectacles.

Les personnages joués par les acteurs sont sortis de la masse indifférenciée du chœur. À l'origine, le chœur (*khôros*) désigne le groupe des participants à des spectacles festifs (cf. 3.3.3) consacrés au culte dionysiaque, spectacles essentiellement constitués de récitations, de chants et de danses. Au départ, le chœur est un participant collectif indifférencié. Les dithyrambes, sortes de poèmes lyriques consacrés à des sujets mythologiques ou historiques, se jouent sans acteurs, sans masque et sans costume; un chœur se contente de les chanter. Les dithyrambes sont accompagnés de chants phalliques et d'autres manifestations musicales. Dans les drames satyriques, eux aussi issus du culte de Dionysos, le



chœur est le participant principal, effectue des satyres, des plaisanteries et des danses grotesques.

Pour ce qui est de la performance en tant que telle, le rapport des participants aux spectateurs est direct (il s'inscrit dans le même espace-temps). Mais cette performance constitue la médiatisation de l'histoire ou du mythe commémoré. Ce rapport peut être schématisé comme suit :

[mythes ou histoires] <-> chœur : spectateurs

Graduellement, dans les tragédies comme dans les comédies, la récitation et le jeu se sont mis à alterner dans les spectacles commémorant les histoires du passé, vraies ou imaginées. Ces histoires étaient souvent spectaculaires: les situations, les actions, les événements et le caractère des participants prennent des proportions démesurées, ce qui, paradoxalement, provoque un effet de réel ; magnifié, tout y est plus vrai que vrai.

Cette alternance entre récitation et jeu, déjà rencontrée dans le rituel, se voit correspondre à une alternance neurophysiologique: des influx opposés alternent entre le cortex cérébral et le cerveau reptilien. Les stimuli narratifs-cognitifs de la récitation induisent un flux qui part du cortex cérébral vers le bas, alors que les stimuli visuels, sonores et cinétiques induisent le flux inverse du cerveau inférieur vers le haut.

La récitation assurée par le chœur se faisait selon trois modes de débit : 1) l'expression parlée, sous forme de monologue ou de dialogue; 2) l'expression lyrique, c'est-à-dire chantée; 3) l'expression déclamée, plus emphatique que parlée, mais sans mélodie.

Le jeu se fonde sur la substitution. Les événements qui constituent la situation dramatique que commémore le spectacle sont décomposés en actions et en paroles de personnages, qu'incarnent les acteurs. L'acteur n'est pas le personnage, mais seulement son substitut. Le personnage lui-même, vu la démesure du spectaculaire, n'est pas une vraie personne. En fait, derrière les scènes, il peut ne pas y avoir de vraie personne du tout, mais seulement une personnification artificielle qui



condense des traits exagérés pris ici et là ou encore totalement imaginés. Ces traits s'assemblent en un caractère, et atteignent ainsi l'effet spectaculaire recherché.

Pour servir le jeu, certains participants sont extraits du chœur pour devenir des acteurs, jouer un rôle dans les événements du mythe ou de l'histoire, par la parole et par le geste. L'apparence, les attitudes et les comportements du personnage qu'adopte l'acteur sont évidemment différents de ceux qu'il adopte en tant que personne. Certains personnages ont une fonction dramatique, comme le messager qui rapporte l'événement tragique, ou encore le devin qui prédit l'action, etc. Incarner (littéralement *prendre la chair*) un personnage, c'est se dédoubler de manière à fournir la voix au personnage, façonner son corps avec le sien.

Le rapport des participants acteurs aux spectateurs est doublement médiatisé: les acteurs incarnent des personnages, qui forment eux-mêmes des constructions spectaculaires:

[mythes ou histoires] <-> [personnages] <-> acteurs: : spectateurs

Intégré aux tragédies grecques, le chœur prend activement part au spectacle en dansant, chantant, et en récitant des vers. Au début, un lien organique unissait les acteurs et le chœur, qui était à la fois témoin et juge des actions des acteurs.

Le coryphée, représentant du chœur, jouait le rôle d'intercesseur entre les acteurs et les spectateurs. En contact avec les acteurs, par le dialogue ou par les gestes, il relançait l'histoire, en soutenant ou en interrogeant les acteurs. Mais ce participant collectif confiné à l'*orchestra* (espace réservé entre la scène et les estrades) se restreint graduellement à quelques commentaires, puis est finalement expulsé du spectacle, pour n'y revenir que très sporadiquement. De participant à part entière, sa fonction s'atrophie, et il n'intervient finalement que de manière tout à fait indépendante du contexte de l'histoire, lors des intermèdes ou des interludes, où il ne sert plus qu'à remplir le vide lors des transitions du spectacle. Cette fonction d'intercesseur se retrouve encore aujourd'hui en périphérie du spectacle, à travers les journalistes, les critiques, les éditorialistes et autres commentateurs du sport et du spectacle. Ces coryphées de la modernité peuvent exercer une influence ou pas sur le spectacle lui-même, ou sur ses participants.



Les rituels et les compétitions sportives sont des spectacles dont la mécanique est entièrement réglée. Systématiquement, ils sont précédés et suivis d'une procession ou d'une parade, inaugurés par un chant patriotique, connaissent une montée et finalement un dénouement : le meurtre sacrificiel ou l'exploit de la victoire d'un participant. Le théâtre est un autre type de spectacle dont le déroulement est intégralement prédéterminé et consigné dans un texte, sous la forme de dialogues entre les personnages et d'indications sur les attitudes, les comportements et même l'apparence qu'ils sont censés prendre.

### 3.3.3. *La tragédie*

Les Athéniens assistaient aussi à des *olympiades tragiques*, concours de spectacles dont les participants jouent le rôle de personnages impliqués dans des situations tirées d'anciens mythes. La reconstitution des tragédies est ardue; presque tout le répertoire est perdu. Les premiers concours athéniens ont eu lieu en 538 av. J.-C. sous Pistratè ; le siècle de Périclès (5<sup>e</sup> siècle) constitue en quelque sorte une époque classique où la tragédie se stabilise structurellement. La tragédie commence par le chant d'entrée du chœur, suivi par une scène préparatoire d'exposition qui sert de prologue. Chacun des épisodes est séparé par des chants dansés du chœur. La tragédie se termine par la sortie du chœur.

Cette dislocation avec la vie quotidienne des spectateurs confère un statut héroïque, hors du commun aux personnages, qui atteignent par condensation le statut d'archétype, d'icône. La distance physique entre les participants et les spectateurs se trouve doublée d'une distance spatio-temporelle avec les individus impliqués dans l'histoire. Le ressort dramatique ne se trouve plus, comme dans le rituel, dans le commerce avec les forces surnaturelles qui prévalaient au temps du mythe. C'est maintenant le destin ou le hasard qui constitue le ressort dramatique; les situations du drame, elles, trouvent leur source dans un conflit de caractères ou de personnages. Les situations de la tragédie mettent ainsi un individu en conflit avec les forces de l'univers, ou encore avec son propre clan. La cause des situations tragiques est tantôt attribuée au destin (suivant la lecture chrétienne des premières traductions), tantôt au hasard (suivant la lecture païenne).



Le terme τραγωδία (*tragedia*) signifie étymologiquement *chant* (ὠδή) *du bouc* (τραγός). Cette construction lexicale ne sert pas à rattacher ce type de spectacle à des rituels dédiés à Dionysos, mais marque de façon métaphorique le passage consommé du rituel religieux à la cérémonie civile. Dans le rituel religieux, le groupe humain se substitue aux puissances surnaturelles alors que lors de la cérémonie civile, le groupe prend en charge son rapport à l'univers en assumant collectivement l'impondérable, le hasard. Tout le développement de la philosophie grecque avec Aristote et Platon va dans le sens de cette prise en charge. Le terme " hasard " vient de l'arabe *az-zahr*, qui désigne le jeu de dés imprévisible. Le terme τυχή (*tukè*) désigne une cause agissante aussi imprévisible qu'inévitable, extérieure à la raison, au contrôle qu'impose la morale, comme le sort, un accident, la fortune. Le spectacle tragique met en scène les conflits causés par le hasard, et dont la portée est morale et/ou sociale. Le tragique de situations dont l'issue ne peut être que fatale force le spectateur à s'interroger sur ses propres valeurs et sur la signification de son existence. Le conflit ne se résout véritablement que lorsqu'un bouc émissaire assume les conséquences tragiques. Telle est la lecture la plus appropriée de l'étymologie du mot " tragédie ".

#### 3.3.4. La fête

Aux côtés des spectacles commémoratifs, il y a les spectacles festifs. Ces spectacles sont issus du culte orgiaque de Dionysos (chez les Grecs) et de Bacchus (chez les Latins). Dans ce type de spectacle, la représentation est secondaire; ce qui prime, ce sont les sensations que vivent les participants dans le moment présent, provoquées par la démesure des lumières, des mouvements, des formes colorées, du bruit et de la musique. Cette démesure amplifie les sensations et donne ainsi aux participants l'impression de vivre plus intensément. Sur le thème prime l'inventivité, et surtout le plaisir de chacun des participants. Si thème il y a, personne ne se formalise s'il n'est pas respecté.

Tout au long de l'année, de nombreuses fêtes étaient célébrées pour chanter la continuité de la société et des institutions qui en garantissent la structure. Depuis la préhistoire, des fêtes marquent les saisons et les travaux qui y sont associés :





semailles, vendanges, abattage du bétail, etc. D'autres fêtes célébraient les étapes de la vie du personnage central de la société, roi ou prince: sa naissance, son initiation au monde des adultes, son couronnement, sa descendance ou sa mort. Dans l'Occident chrétien, les fêtes religieuses commémorent chaque année la vie du Christ, rapportée dans les Évangiles. Il y aussi les fêtes consacrées aux héros fondateurs ou libérateurs d'une ville ou d'un pays, ainsi que les fêtes religieuses célébrées en l'honneur d'un saint. Notons que souvent, les fêtes religieuses recouvraient, transformaient, voire camouflaient une fête païenne ancestrale.

Autour du travail enfin se célébraient les fêtes des confréries, les fêtes corporatives et les fêtes patronales. À l'occasion de ces spectacles festifs, les participants endossent le costume traditionnel, et chacun des groupes ou des corporations monte des tableaux vivants, sortes de commémorations limitées. Ainsi, les échevins des corporations, orfèvres, maçons, cuisiniers, etc. organisaient ces tableaux dans diverses aires de jeu limitées, sur des tréteaux ou de plain-pied. On retrouve trace de cette coutume dans les chars allégoriques des parades de notre enfance, organisées individuellement à partir de la libre interprétation d'un thème.

Certaines fêtes païennes ont survécu jusqu'à nos jours. C'est le cas, par exemple, de la nuit de la Saint-Jean, avec ses feux autour desquels les participants dansent des farandoles main dans la main. Une fois le feu presque éteint, chaque participant saute à travers des braises à tour de rôle, et cet exploit est pour chacun gage de réussite : se marier dans l'année, échapper aux maladies et aux mauvais sorts, connaître le bonheur, etc.

Au Moyen-Âge et puis plus tard à la Renaissance et un peu au-delà, le spectacle festif du carnaval prenait place. Durant une journée entière, le clergé permettait la mascarade; chacun pouvait être sacrilège en toute impunité. Cette fête des fous connaissait une seule contrainte: il fallait que soit renversé le rapport que le participant entretient avec sa communauté. Suite à des élections, un fidèle devenait évêque et faisait la lecture publique de textes grossiers au lieu des Évangiles, un citoyen devenait roi, l'esclave devenait maître, et chacun imitait les comportements quotidiens présumés de l'autre. Les spectateurs, qui n'étaient pas en reste,



assistaient à ces spectacles avec des vêtements portés à l'envers, et des chaussures en guise de chapeau.

Le spectacle grotesque est celui du renversement de l'ordre et des valeurs, mais aussi de la transgression des lois et des tabous. Il exprime la contradiction fondamentale de la vie, où la négation est inséparable de l'affirmation, comme la destruction et la mort sont inséparables de la génération et de la naissance. Le spectacle grotesque transpose les rites et les symboles religieux au plan corporel; les participants se livraient à des goinfreries et à l'ivrognerie sur l'autel, tout en faisant des gestes obscènes et en se déshabillant. Tout était tourné à l'envers ou en dérision — sens, image, son, paroles et rites sacrés ; tout était relié au corps par le biais de l'obscénité, et de la grossièreté. Le grotesque met à l'avant plan la vie corporelle et le plaisir : rire, manger, boire, éructer, excréter, s'accoupler, etc.

Au début, ces fêtes étaient célébrées dans les églises, puis elles en ont été bannies et seront finalement interdites à la fin du Moyen-Âge. Ces fêtes, qui n'ont jamais cessé, se sont transposées dans la rue, dans les tavernes, et travestissent toujours la culture officielle par la parodie, par le biais de déguisements, de mascarades, de danses et de gestes obscènes. D'ailleurs, c'est de cette fête qu'est issu le genre littéraire de la facétie, spectacle d'un virtuose de la fourberie, à la fois poltron et insolent, au langage truculent (voir *Gargantua* ou *Pantagruel* de Rabelais).

Les *fêtes de palais* prennent place à partir de la Renaissance (15<sup>e</sup> siècle) et culminent en France sous Louis XIV à Versailles. Tous les divertissements de ces fêtes sont spectaculaires : festins avec cortège de pièces montées, bals, mascarades, feux d'artifices, automates musiciens, courses de chevaux, etc. En outre, ces fêtes héritent des combats de l'Antiquité. Ces combats étaient déjà simulés dans le tournoi chevaleresque, et sont alors transposés en des divertissements chorégraphiques, une des origines du ballet. À partir du 16<sup>e</sup> siècle, les rois tenaient pour leur cour des divertissements naumachiques, c'est-à-dire des combats navals simulés sur les plans d'eau des châteaux. Les mouvements des barques et des galériens qui les manœuvraient étaient agrémentés de démonstrations de pyrotechnie.



La culture populaire est elle aussi féconde en spectacles festifs. Aux carrefours des grandes routes de pèlerinage, sur les champs de foire, sur les places de marché abondaient les camelots bonimenteurs, les vendeurs de drogues et de potions, les arracheurs de dents, les acrobates, les jongleurs, les escamoteurs (magiciens), les montreurs de bêtes curieuses, les amuseurs publics, les mimes etc. Tous ces spectacles ambulants transmettaient les histoires, les nouvelles, les rumeurs de place en place. De cette tradition sont issus le cirque et les parcs thématiques.

La fête populaire était très importante pour les penseurs de la Révolution française, révolution qui a mené à la naissance de la première nation dirigée par une société civile. Lors de cette fête, on partageait les repas, on organisait des tournois de force et d'adresse, de la danse, etc. Cette fête se concevait comme un acte social aux objectifs multiples. Elle devait briser les barrières entre concitoyens ou camarades, rétablir la fraternité et assurer la cohésion sociale en faisant participer tout un chacun au projet collectif. Ce spectacle festif avait pour thème le peuple lui-même, les notables, les soldats, les corporations, les métiers et d'autres associations encore. La fête populaire avait lieu à une date qui permettait de se remémorer ses origines à partir d'un événement marquant, choisi en fonction d'une certaine vision de l'histoire. Plus tard, ont pris le relais les fêtes ouvrières organisées par les socialistes, et ensuite par les communistes. Ces fêtes avaient alors pour fonction de rendre la classe sociale exploitée consciente d'elle-même.

Les expositions universelles, autre type de spectacle festif, sont apparues au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. La première se tiendra en 1851 à Londres, alors capitale d'un puissant empire. Organisés par la bourgeoisie capitaliste conquérante, ces spectacles festifs avaient le progrès technique et industriel pour thématique. Ces spectacles font la promotion du luxe et de la productivité; les dernières inventions de la technique moderne étaient exhibées dans un contexte de luxe et de fête. Ces spectacles fournissaient l'occasion de montrer et de justifier les choix de société des différents états participants : la vitalité du système capitaliste d'une part, et le succès du système communiste de l'autre.

### **3.4. Imitation**



*Comprendre les médias interactifs* de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

Les spectacles commémoratifs et, dans une moindre mesure, les spectacles festifs aux thèmes plus libres, consistent en une imitation réglée du caractère des personnages, de leurs actions ainsi que des événements qui les affectent. La représentation tient moins de la sémiologie, c'est-à-dire de la relation arbitraire entre un signe et une réalité qui peut ainsi être reconnue, que de la mise en sensation pour le spectateur. La représentation traverse les différentes époques : élisabéthaine, classique, moderne, romantique, naturaliste, futuriste, expressionniste, dadaïste, surréaliste, Bauhaus, avant-garde, postmodernité.

### 3.4.1. La représentation

Les philosophes ont bien reconnu et éprouvé la fascination et la séduction qu'exerçaient les imitations scéniques sur les spectateurs lors des spectacles. Au plan esthétique, Aristote (*Poétique* 1) définit le concept d'imitation (μιμῆσις, *mimesis*) non pas comme la *reproduction* stricte et fidèle de la réalité, mais comme une *transposition* spectaculaire qui lui assure une intelligibilité et une portée universelle (*Poétique* 9). C'est en tant que transposition esthétique de la réalité que l'imitation se fait créatrice et poétique (ποίησις, *poiesis*).

Platon, quant à lui, prend soin de tenir les poètes loin de sa République. Il oppose (dans *La République* III) le *discours direct* de la tragédie, qui consiste en l'imitation d'une situation par le biais de personnages, au *discours indirect* de l'épopée, constituée par la déclamation (διεγῆσις, *diegesis*) d'une situation par une instance quelconque, le chœur, le narrateur ou autre. L'imitation de l'histoire commémorée est réactualisée par les mimiques, les paroles et les gestes des acteurs. En réactualisant l'histoire, on superpose l'énergie que dégagent la présence et l'exploit que les acteurs réalisent à travers leurs actions, à l'énergie qui provient de l'histoire commémorée elle-même.

L'imitation dans le spectacle ne procède pas tant de la sémiologie (σημειωσις, *sêmeiosis*) que de l'esthétique (αἰσθησις, *aisthesis*), c'est-à-dire, littéralement, de la mise en sensations, longtemps entendue comme la recherche du sublime. Aux histoires et aux personnages qui sont l'objet de la commémoration, le spectacle



ajoute un caractère *sensationnel*, c'est-à-dire, littéralement, *frappant les sens* des spectateurs, ainsi qu'un caractère impressionnant qui stimule l'imagination.

Charles S. Peirce emprunte le terme " *sémiose* " à Philodème, philosophe grec de Syrie qui fonda une École Épicurienne à Naples au 1<sup>er</sup> siècle, et à qui l'on attribue le traité *Péri semeïon kai sêmeioseion (Des signes et des inférences à partir des signes)*, retrouvé à Herculanium au début du 19<sup>e</sup> siècle. La *sémiose* désigne non pas un processus d'imitation spectaculaire, mais un processus de référence, essentiellement langagier, qui relie un signe à un objet, et l'objet au signe. Pour Peirce, ce processus constitue une séquence triadique. Il faut qu'un événement A, le *signe* ou *representamen*, produise un second événement B, le *signe interprétant*, qui va servir à produire un troisième événement C, l'*objet* (*Collected Papers*, 5.473). Le terme *representamen* est emprunté par Peirce au philosophe anglais William Hamilton. Par ce terme, Peirce veut distinguer, dans le processus de la connaissance:

- 1) l'objet représentatif (*representamen*), c'est-à-dire ce qui est présenté à l'intellection;
- 2) l'acte de représenter cet objet à l'intellection et l'acte par lequel l'intellect en prend conscience (interprétant);
- 3) l'objet représenté.

Le *representamen* n'est pas une représentation, une image mentale de l'objet qu'il représente; il existe en lieu et place d'autre chose.

L'intérêt pour les signes remonte aux *pratiques oraculaires*. Les Stoïciens attribuaient déjà un rôle important aux signes dans leur théorie de la proposition et de la connaissance. Par ailleurs, la Kabbale et les autres traditions ésotériques font un usage intensif des signes. Pour Locke, les signes sont utilisés pour représenter les choses ou transmettre la connaissance à autrui. Pour Ferdinand de Saussure, la linguistique étudie la nature des signes et des lois qui les régissent. Pour Greimas, la sémiologie doit mettre à jour les structures logico-abstraites sous-tendant les



formes signifiantes qui nous entourent, décrire la structuration de l'univers des significations, et non pas la structuration de l'univers des signes.

Le spectacle tourne autour du spectateur, la commémoration est jouée en fonction des réactions calculées du public. Le terme " mise en scène " désigne la préparation du spectacle. La préparation concerne non seulement les gestes et les intonations des acteurs qui défendent un texte ou un scénario, mais aussi la machinerie (cf. 3.5.2) qui entoure la présentation du spectacle.

La sensation produite par l'œuvre esthétique est à la fois perception et connaissance. Certaines variations dans la proportion des composants de l'œuvre sont régies par des règles esthétiques particulières. La perception des sensations dépend des organes sensitifs des spectateurs. En tant que connaissance, la sensation se forme dans l'intellect, suite à une généralisation, à une abstraction du perçu.

Dans *La République* (III, 401b), Platon affirme l'efficacité de la poésie imitative : mythes, tragédies, comédies, architecture, peinture, musique, etc. Il faut comprendre ici le terme " poésie " dans son acception la plus large : création, invention, art. L'imitation est à la source d'illusions qui constituent des séductions mensongères. La poésie imitative fait commerce avec le siège des passions, des émotions, éléments inférieurs de l'âme, et nous détourne de la conduite rationnelle en faisant obstacle à la quête de la vérité. Platon cherche ainsi à empêcher les poètes et les autres artistes d'imiter le vice, l'intempérance, la bassesse, l'indécence, et les appellent à devenir des imitateurs de la beauté, de la vérité et de la vertu.

L'art métamorphose, transfigure, transmute la nature par le pouvoir de la création pour atteindre la généralité et la beauté. Nullement en reste par rapport à l'idéalisme platonicien, Kant parle de l'universalité esthétique (et non logique), fondée sur l'harmonie naturelle entre notre imagination et notre entendement, entre nos facultés sensibles et nos facultés intellectuelles. Cette harmonie est vécue par chacun et universellement communicable. Le sentiment du *beau*, pour Kant, est ce qui plaît, ce qui procure du plaisir à l'entendement. Le *sublime* est la domination de



l'imagination par la raison. Hegel, lui, marque la rupture de l'art avec l'imitation de la nature au profit du beau en lui-même et pour lui-même. Corollairement, il proclame la liberté créatrice de l'artiste. L'art croise l'esthétique qui croise le spectacle.

### 3.4.2. *La violence et la cruauté*

Le théâtre élisabéthain, dont Shakespeare (1564-1616) est la figure de proue, se situe aux antipodes du classicisme. Les héros de ces tragédies de passion et de sang sont animés par l'amour, la haine, la révolte, la vengeance, la folie. Le spectacle figure l'horreur, l'atrocité et la transgression de toutes les limites, à travers les scènes de torture, de mutilation, d'exécutions capitales, de meurtres et de suicides. La scène s'encombre de cadavres et le sang coule à flots. Ce type de spectacle, qui renoue avec les rituels primitifs, sera finalement banni par le puritanisme: l'ordonnance du 2 septembre 1642 ferme les théâtres.

Certains effets sonores accompagnent le jeu des acteurs, tel le chant des oiseaux, le cri des insectes, le bruit du tonnerre, de la mer, la marche des armées, ce qui vient renforcer l'impact émotionnel. Le but de ces spectacles insoutenables est de faire vivre au spectateur le choc de l'horreur dans toute son intensité.

Participants actifs au spectacle, les acteurs sont aussi spectateurs de l'horreur; les spectateurs sont ainsi relayés par les participants dans le rôle de témoin de l'horreur, ce qui introduit une forme de distance entre l'horreur et le spectateur. Est-ce que l'effet de désensibilisation souhaité est atteint ou pas ? Dans tous les cas, les spectateurs vivent une catharsis (cf. 3.6.2). L'imitation est, ici, celle des modalités de l'expression de la douleur consécutive à l'outrage. Une esthétique de la souffrance s'actualise dans l'exécution d'actes transgressifs. Dans les tragédies de l'époque classique, le corps violenté est métamorphosé, par la description orale, en une espèce d'icône de la douleur. Au lieu d'assouvir l'instinct meurtrier du spectateur, le personnage suscite l'empathie.

### 3.4.3. *Classicisme*



Lors de la Renaissance, l'Antiquité est redécouverte par l'intermédiaire de textes philosophiques jusque là inconnus. Avant cela, la traduction de ces textes en arabe fut à l'origine d'une Renaissance similaire de la civilisation arabe. L'Antiquité devient donc une source d'inspiration, y compris dans l'expression artistique. Cette esthétique néo-platonicienne est caractérisée par la recherche de la forme parfaite. En partant des formes singulières et corruptibles que propose la nature, l'artiste recherche la forme type qui confère à l'œuvre une perfection universelle. L'imitation de la réalité sensible s'opère par une abstraction graduelle de l'expérience sensible; l'artiste corrige les imperfections du modèle choisi dans le réel, ou bien sélectionne les plus beaux aspects de la nature brute pour les réunir dans un modèle unique. Une telle conception est sous-tendue par l'idée que la réalité des choses ne se trouve pas dans leurs manifestations singulières, mais dans les idées qui les régissent. Suivant les membres des académies nationales, la perfection se conçoit alors en termes de simplicité, de mesure, d'harmonie, de rigueur et d'ordonnance. À ces valeurs s'ajoutent encore les idéaux moraux et éthiques du classicisme : la création artistique doit idéalement discipliner les forces de l'inspiration et éviter les dérèglements de l'imagination.

Pour ce qui est des spectacles, l'esthétique classique fait primer la vraisemblance et de la bienséance, et surtout exclut tout ce qui contrevient à ces principes. À la moitié du 17<sup>e</sup> fleurissent les académies sous le patronat des monarchies.

L'Académie des sciences coordonne et intensifie les recherches dans le domaine des sciences de la nature; l'Académie française épure, règle et codifie le jeu des formes artistiques et littéraires; les Académies des Beaux-Arts, d'architecture et de musique réglementent l'inspiration des artistes, désormais voués à célébrer et à glorifier le monarque et ses exploits. Ces académies ont eu un double impact sur la vie culturelle. Le premier, bénéfique, fut de conférer aux artistes et à leurs créations un statut social et culturel. Le second, négatif, fut de renforcer l'art officiel, impeccable dans son exécution mais sans trop d'originalité. Très tôt, les académies s'avèrent incapables de se régénérer d'elles-mêmes et finissent par entraver tout changement. L'académisme sera ébranlé au 19<sup>e</sup> siècle, d'abord avec le romantisme,





puis avec l'impressionnisme. Le surréalisme consommera la rupture avec l'académisme, et enfin l'abstraction marquera l'avènement de la modernité.

L'esprit académique s'exprime très bien, par exemple, à travers l'abbé d'Aubignac, qui, en 1657, assujettit le spectacle théâtral à la bienséance dans sa *Pratique du théâtre*. Il y est dit que les héros dramatiques ne doivent blesser ni les mœurs du pays et des époques qu'évoque l'histoire, ni ceux des spectateurs. Formellement, la situation présentée doit se plier à la loi des trois unités pour être vraisemblable : unité de temps, d'action et de lieu. L'époque classique a connu son apogée avec le théâtre héroïque de Corneille, le théâtre passionnel de Racine et le théâtre comique de Molière.

Les tragi-comédies aux intrigues complexes de Pierre Corneille (1606-1684) sont tirées de l'histoire romaine, mais adaptées et interprétées à l'italienne, influencées par le romanesque espagnol, et montées à grand renfort de machines (cf. 3.5.2). La fuite de l'héroïne au bord de son char volant à la fin de *Médée* en est un bon exemple. Les tragédies de Corneille mettent en scène des conflits entre les individus et la société, mais véhiculent aussi une grande confiance en l'humanisme, notamment en célébrant le culte de l'énergie ou de l'intelligence. Ces spectacles posent des problèmes de fond : le statut du héros dans *Horace*; le statut du pouvoir dans *Cinna* ; la question de la sainteté dans *Polyeucte* etc. Corneille connaîtra un grand succès auprès du public.

Les tragédies de Jean Racine (1639-1699), quant à elles, empruntent aux mythes grecs. Concurrent direct de Corneille, cet érudit helléniste cherche à surpasser ses contemporains en s'imposant comme l'auteur le plus respectueux des règles de la bienséance. Racine propose une dramaturgie de la sobriété, sans péripétie, régie par les revirements affectifs des protagonistes, et l'oppose au théâtre héroïque de l'admiration. Placer une rhétorique passionnelle au cœur de la dramaturgie est le propre du pathétique (παθος, *pathos*, " émouvoir "). Les tragédies de Racine mettent en scène les intrigues et les passions de la cour, société fermée, livrée à une violence contenue par l'étiquette de l'amour et de la haine. Racine se convertira sur le tard à Port-Royal après une brillante carrière de courtisan.



A partir de 1750 et ce pour un siècle, l'opéra prend le pas sur le théâtre. Né en Italie au début du 17<sup>e</sup> siècle, l'opéra est un spectacle hybride mélangeant l'art lyrique et le jeu dramatique. Au départ, les chanteurs gesticulaient selon le degré d'expression musicale, mais en parfait accord avec l'orchestre et le chant. C'est avec l'opéra qu'est née la profession de chanteur ; à l'époque, comme le jeu était interdit aux femmes, les castrats tenaient les rôles féminins. Au 18<sup>e</sup> siècle, l'opéra s'impose comme le spectacle par excellence, vu ses décors luxueux, ses costumes splendides, ses machineries (parmi d'autres accessoires), ainsi que par l'éclairage des théâtres à l'italienne, qui étaient construits de manière adaptée. Les acteurs étaient virtuoses et leur performance, tenant de l'exploit, constituait de véritables morceaux de bravoure. C'est pour désigner cette accumulation d'effets qu'on parlera d'*art total*. Cette époque marque aussi le début de la critique, dont les textes commencent à paraître dans les journaux.

#### 3.4.4. Modernité

La *modernité* s'oppose au classicisme, aux traditions. Cette opposition dépasse la simple querelle entre Anciens et Modernes autour d'une nouveauté, querelle qu'on retrouve à chaque époque. Cette opposition est plus fondamentale parce que la modernité veut remplacer la tradition par le *moment présent* comme modèle pour l'art. Alors que les acquis du passé sont stables et connus, gardés par les Académies, le moment présent est celui de l'expérimentation, de l'expérience, de la liberté créatrice. Dans *Le Peintre de la vie moderne* (1863, chap. 4), Charles Baudelaire définit la modernité comme le transitoire, le fugitif, le contingent. Le transitoire constitue la moitié de l'art, l'éternel et l'immuable en constituant l'autre. La modernité implique donc une rupture entre passé et présent, et veut instaurer un rapport d'implication directe entre le créateur et sa création, l'actualité étant peu dissociable de celui qui la vit et l'exprime. Le début de la modernité coïncide avec la révolution industrielle, qui est aussi le temps de l'essor du capitalisme, de l'impérialisme et, corollairement, de la montée de l'individualisme.

Par la suite, sous le règne absolu des avancées des sciences et de la technique, les artisans sont remplacés par des ouvriers, les outils et les machines simples des



artisans par des chaînes automatisées. Désormais, les êtres, les objets, les marchandises et les structures sont dictés par l'impératif de la productivité et par la standardisation. Du coup, on assiste à un mouvement de dépersonnalisation, la force de production est découpée chronométriquement, la valeur des êtres et des objets est asservie aux lois du marché. Cet asservissement sera le moteur des avant-gardes, de la fracture de la représentation. C'est aussi l'époque où les découvertes formelles les plus récentes — topologiques et logico-mathématiques notamment — priment sur les découvertes de l'histoire de l'art. Mais c'est aussi le moment où l'inconscient et d'autres formes de résistance au primat du matérialisme commencent à s'explorer. Par ailleurs, si les nouvelles formes culturelles, les nouveaux modes de pensée et de représentation sont modernes, c'est aussi parce qu'elles impliquent la critique, qui fait entrer ces formes et ces modes dans le processus de leur propre interprétation. Cette interprétation des interprétations entraîne une modification de la manière dont l'homme s'implique dans la quête de la vérité et dans l'interprétation de cette vérité.

La modernité, c'est aussi la mutation de la civilisation du travail et du progrès en une culture de la consommation, de la production et des loisirs, par le biais, en grande partie, des moyens de communication de masse. Les mass media agissent sur les opinions et les attitudes des spectateurs en induisant non seulement certains besoins, certains désirs et certaines aspirations chez les individus, mais aussi, au plan collectif, certains courants de pensée ou certains modes de vie. Cette tendance à l'uniformisation des objets et des personnes sera combattue en transférant la valeur des objets eux-mêmes sur la performance, le processus qui engendre ces objets.

Voyons maintenant comment le spectacle est traversé par ces phases de la modernité ainsi dégagées, à savoir la montée de l'individualisme et du matérialisme, la rupture avec la représentation du réel et, finalement, l'accent sur la performance.

### 3.4.5. *Romantisme*



Le drame romantique constitue la première phase des spectacles de la modernité. Au début du 19<sup>e</sup> siècle, ce genre de drame finit par rompre avec les unités de temps, de lieu et d'action, et rompt aussi avec la bienséance, en faisant revenir les actions sanglantes et les corps mutilés dans le jeu. Tout au long de la longue période du classicisme, l'horreur avait été mise à distance par une métamorphose esthétique: le langage se substituait à la vision concrète et immédiate ainsi qu'à l'énergie dégagée par le jeu et par les constructions imaginaires. Concrètement, les meurtres sont racontés par le messager ou par un autre personnage plutôt que d'être accomplis sur scène. Dans la *Préface de Cromwell* (1827), Victor Hugo marque une rupture avec cet esprit en revendiquant le droit de mourir en spectacle plutôt que derrière la lapinière. Outre les changements au plan spatio-temporel, le drame romantique marque aussi une rupture avec le classicisme parce qu'il alterne le sérieux et le comique, laisse tomber la primauté de la raison et des analyses pour se concentrer sur la sensibilité et l'imagination de l'artiste.

L'esthétique romantique cherche à réduire la fracture entre les mondes de l'esprit et des sens, entre l'idéal et la réalité. Mais un fossé entre l'artiste solitaire incompris et la société commence à se creuser lorsque l'artiste ou l'auteur n'est plus au service de la représentation comme à l'époque du classicisme, mais bien plutôt l' élu, le voyant et le prophète. En un mot, avec la modernité, la création et le créateur font partie du spectacle. La critique de la représentation finira par déboucher sur une conception de l'art pour l'art. L'art ne représente plus, il s'affirme lui-même.

Fervent admirateur de Wagner, Nietzsche se place, dans *La naissance de la tragédie* (1871), dans la lignée du romantisme. Il célèbre la tragédie comme un spectacle qui décentre la subjectivité du spectateur, et qui permet à cette subjectivité de faire l'expérience esthétique 1) d'elle-même, 2) de son évocation hors des contraintes spatiales et temporelles de la vie quotidienne et 3) de sa rupture avec les conventions et les activités sociales. Nietzsche proclame que les dieux sont des images que projette l'homme pour se justifier et se glorifier. Son traité se termine sur un cri de ralliement autour de l'Allemagne nouvelle et du Maître de Bayreuth, qu'il enjoint à prendre le relais de la grande civilisation grecque.



### 3.4.6. Naturalisme

Avec le naturalisme (1872-1892), les spectacles de la modernité entrent dans leur seconde phase. Le naturalisme est né de l'engouement de l'Europe des Lumières (18<sup>e</sup> siècle) pour la physique newtonienne et pour l'empirisme. La physique newtonienne (*Principia* 1687 et *Optique* 1805) a bouleversé les modes d'imitation classiques issus du néoplatonisme, qui consistaient à idéaliser, à universaliser et à épurer les objets représentés. L'empirisme se développe au 17<sup>e</sup> siècle, siècle de la Raison, qui se méfie de toute métaphysique et, partant, de tout système philosophique qui en tire ses origines et ses lois. La métaphysique est remplacée par la notion de progrès, et le raisonnement devient la technique de séparation du vrai et du faux. L'empirisme de Locke (1632 - 1704) rejette les idées innées de Descartes. Prenant le contre-pied de l'innéisme, Locke défend l'idée, dans son *Essai sur l'entendement humain* (1690), que toute connaissance vient exclusivement de l'expérience sensible. Ce faisant, Locke introduit en l'homme une véritable révolution copernicienne. L'être humain n'est pas agi, il se fait : les lois de la nature et de la science, le libre-arbitre — la capacité de l'homme à décider ce qui est bon pour lui — viennent remplacer le destin tiré de la métaphysique.

Notons en passant que cette approche du libre examen et du respect de toute production de la nature fut appliquée aux monstres et à la perversion. Ainsi, à cette époque, le terme *philosophique* est souvent employé pour *pornographique*. La *Philosophie dans le boudoir* (1795) de Donatien Alphonse François de Sade (1740-1814) en est un bon exemple: deux personnages y dispensent à une très jeune fille une leçon théorique et pratique du libertinage le plus poussé et le plus cruel: sept dialogues où la métaphysique, la morale, l'histoire interviennent sans cesse.

Revenons-en au naturalisme. Sous l'influence du positivisme scientifique et de la méthode expérimentale, la réalité sensible est conçue comme étant formée d'une globalité composée d'éléments indissociables, qui doit être reproduite le plus fidèlement possible sous tous ses aspects. Jointe à la photographie alors naissante, cette esthétique naturaliste fait primer l'exactitude sur l'émotion.



Par ailleurs, à partir des mêmes bases empiristes, un petit groupe de peintres français de la fin du 19<sup>e</sup> siècle a développé une esthétique particulière, appelée *esthétique impressionniste*. Ils voulaient obtenir des effets d'air et de lumière et traduire l'instant au plan plastique par le biais de la *dissociation de la couleur*. Cette pratique picturale a aussi eu certains échos dans la sphère musicale. Cette pratique de la dissociation inaugure les démarches dissociatives des différentes avant-gardes qui se succéderont tout au long du 20<sup>e</sup> siècle. Cette pratique picturale coïncidait avec la théorie optique du mélange des couleurs et de leur contraste, formulée quelques décennies auparavant.

### 3.4.7. *Futurisme*

Les spectacles futuristes furent montés par un mouvement artistique et politique que créa F. T. Marinetti à Milan en 1909. Marinetti était connu dans toute l'Europe pour ses expositions et pour ses manifestations volontairement scandaleuses. L'esthétique du futurisme repose sur la machine, conçue comme le modèle de l'œuvre. Cette esthétique veut libérer l'homme de la psychologie et ainsi atteindre l'essence de la matière. Le dynamisme est inventé pour capter les propriétés de la matière : le mouvement, l'énergie, la force, la continuité. La finalité de l'acte créateur n'est plus l'art pour l'art, mais celle de l'art révélateur de la vie et de la matière.

Les spectacles futuristes s'inspirent des variétés, et ne comportent donc pas d'histoire à proprement parler. Ils mélangent films, acrobaties, danses, numéros de clowns. L'esthétique futuriste est ancrée dans une utopie politique : elle veut libérer l'imagination de l'entrave rationnelle de la culture académique, en provoquant un renouvellement de la sensibilité chez le spectateur. Le spectacle futuriste incite les spectateurs à participer au spectacle en les libérant de la passivité du rôle de voyeur auquel ils ont été relégués par les spectacles classiques, et en leur donnant la possibilité de laisser libre cours à leur propre créativité.

La forme privilégiée du spectacle futuriste est la déclamation, mais qui se fait autant avec les jambes qu'avec les bras. Dans un manifeste, ce genre de déclamation est



dite " dynamique " et " synoptique ". Les actions du corps des participants aux spectacles sont basées sur les mouvements saccadés des machines. Le manifeste impose de gesticuler géométriquement, de manière topologique, de façon à dessiner des cubes, des cônes, des spirales et des ellipses dans l'espace. De plus, les mains du déclamateur doivent manier différents instruments de bruitage. Le spectacle futuriste incorpore ainsi une dimension sonore jusque là inédite au spectacle, celle du *bruit*. Dans son exigüité et sa monotonie, le son ne génère plus d'émotion, alors que la compétition des bruits de la grande ville — les trams, l'explosion des moteurs, les trains, les cris de la foule, etc. — stimule la sensibilité humaine. Des instruments spéciaux ont même été construits pour produire ces effets.

*Macchina tipografica (Presse rotative)* de Giacomo Balla (1871-1958) est un exemple représentatif de spectacles futuristes. Présenté en 1914, chacun de ses douze participants représentait une partie de la machine, et jouait devant un décor comportant un seul mot, « Tipografica ». Debout les uns derrière les autres, bras tendus, six participants simulent un piston, alors que les six autres créaient une roue activée par les pistons. Chacun des participants accompagnait ses mouvements d'une syllabe qui avait valeur de bruit, comme « STA ».

Résolument modernes, les futuristes exècrent du passé tout à la fois les hommes, les institutions, les modèles et les pratiques. Ils possèdent néanmoins l'art de communiquer et, se servant abondamment de la presse qui n'aurait pu les ignorer, ils se répandent dans toute l'Europe en interviews, déclarations et conférences. C'est le premier croisement de l'art avec les médias de masse.

### 3.4.8. *Expressionnisme*

L'expressionnisme est un mouvement artistique né en Allemagne en 1905 et qui perdurera jusqu'en 1925. Il sera supplanté par les mouvements de l'après-guerre : le dadaïsme, le surréalisme, l'abstraction et, dans le domaine de l'expression visuelle et sonore, le formalisme. L'expressionnisme a exercé une influence beaucoup plus longue et plus profonde sur le spectacle que le futurisme.

L'esthétique expressionniste vise l'altération volontaire et systématique de la réalité.



L'évocation de l'émotion que l'objet a fait naître est préféré à sa représentation. Le rapport de dépendance jadis institué par Aristote entre l'image artistique et le sensible est ainsi rompu.

Dans les œuvres picturales et dans une moindre mesure musicales, la juxtaposition de surfaces colorées oblitère l'espace, les couleurs détruisent les volumes en les délimitant sans égard pour leur éclairage ou pour leur structure interne.

L'expressionnisme vise à dégager ce qui est latent derrière les faits, les événements et les choses manifestes, à travers une expression intense et dynamique, en accumulant la concentration créatrice, en travaillant le jeu métaphysique des intensités et des énergies dégagées par la forme. Ainsi, le caractère outrancièrement intense, éclatant ou saturé des couleurs accroît la charge émotionnelle de l'œuvre. Le geste de l'artiste, mis en évidence par cette intensité, est intégré au spectacle. La spontanéité et l'énergie brute de la création sont ainsi rendues manifestes. L'art moderne dispense graduellement l'artiste de toute référence à la réalité appréhendée par les sens ; l'accent est désormais mis sur les agencements de symboles, ou encore sur les formes abstraites.

Dans son ouvrage *Abstraction et empathie* (1907), Wilhem Worringer (1881-1965) présente non seulement l'avènement de l'expressionnisme, mais aussi les grandes mutations esthétiques du vingtième siècle. Il montre que la tendance à l'abstraction est plus forte chez le primitif que chez le civilisé positiviste. Il propose de voir une analogie entre l'abstraction primitive, typique de la mentalité pré-logique, et l'abstraction moderne, qui succède à la représentation analytique idéalisée, asservie à la raison.

La tragédie expressionniste accumule les motifs tragiques, et finit même, par un processus d'abstraction, par conjurer l'essence même de la tragédie. Le drame et la tragédie ne sont pas vus comme des catégories théâtrales, mais comme des moyens de défense face à la menace du chaos, de l'informe et de l'insignifiant. Le spectacle expressionniste ne cherche pas à représenter les péripéties du drame, la vie et les rapports de ses personnages de manière à donner l'illusion de leur réalité, mais plutôt à révéler leur essence profonde. D'où la nécessité d'abandonner tout





anecdotisme et de se concentrer sur les lignes de force ou les lignes de fracture essentielles.

L'acteur expressionniste joue physiquement; le dispositif scénique est pour lui une sorte de tremplin. Le mouvement retrouve une valeur qu'il avait perdue : les gestes saccadés tendent à l'abstraction et s'opposent à l'immobilité chargée d'une intensité contenue, qui transparaît dans un regard surexpressif. Ces gestes retenus et rythmiques sont ponctués de mimiques qui tiennent du stéréotype, de la volonté d'abstraire et de montrer l'essentiel des personnages. C'est le retour du masque et du rituel.

*Von Morgens bis Mitternachts (Du matin à minuit)* de Georg Kaiser (1878-1945) est un exemple de spectacle expressionniste. Présenté en 1916, il raconte l'histoire d'un caissier en fuite après avoir détourné de l'argent. À travers des scènes de plus en plus émotionnellement chargées, il échoue à une réunion de l'Armée du Salut et y confesse sa faute ; une militante, qu'il croyait éprise de lui, le trahit pour obtenir la récompense et la police fait irruption dans la salle ; il éclate en une condamnation extatique du monde pour aussitôt arracher les fils de tous les microphones, et mourir électrocuté dans un formidable court-circuit qui plonge la salle dans l'obscurité. Dans la foulée de l'expressionnisme, des spectacles mettent en scène le vertige intellectuel de l'absurde (décrit par Kafka ou encore Ionesco).

### 3.4.9. *Dadaïsme*

Dada est un mouvement international, européen et américain (1916-1923). Il fut qualifié de nihiliste parce qu'il visait à détruire tout ce qui entrave la liberté créatrice. De nature anarchiste, ce mouvement écarte toute métaphysique et propose de mélanger les genres et de combiner de manière nouvelle sons, couleurs et gestes. À la logique cartésienne, Dada oppose la complexité du vivant, mélange de destruction et de création. La Première Guerre mondiale a généré dégoût, angoisse et désespoir. Dada tirera les conséquences de l'échec de l'idéologie positiviste du progrès et célébrera le triomphe de l'absurde, notamment en conjuguant les grossièretés aux provocations pour déclencher le scandale. Dada



lutte contre le figé, la doctrine et la raison en y opposant la révolte du vivant, la liberté et l'irrationnel.

L'esthétique dadaïste rompt à tout prix avec les formes traditionnelles et adopte de nouveaux matériaux. Des objets et matériaux hétéroclites sont assemblés au hasard des trouvailles, des formes organiques sont mélangées à des formes géométriques. Parmi les gestes dadaïstes les plus connus et les plus marquants, il faut citer le coup célèbre de Marcel Duchamp, qui a tenté de présenter, lors d'une exposition des Indépendants à New York, une œuvre intitulée *Fontaine*, qui n'était en fait rien de moins qu'un simple urinoir posé sur sa face arrière et signé « R. Mutt 1917 ».

Les spectacles dadaïstes prenaient la forme d'une succession de numéros, comme au cabaret. À titre d'exemple, on peut citer le numéro d'Hugo Ball, qui, le 23 juin 1916 au Cabaret Voltaire (peint par Hans Arp (1887-1966)), fit une lecture publique de ses poèmes. D'un nouveau genre, ces poèmes étaient composés de vers sans mots, ou encore de sons: « gadij beri bimba/glandridi lauli lonni cadori ». Il portait sur la tête un chapeau haut, pointu et rayuré, ses jambes étaient couvertes de tubes de carton, un autre tube lui couvrait le tronc et un très large collet de carton, doré à l'extérieur et écarlate à l'intérieur lui couvrait les épaules, et évoquait le battement d'ailes par ses mouvements. La déclamation, lente et solennelle, était empreinte de mysticisme.

#### 3.4.10. Surréalisme

Les spectacles des surréalistes sont aussi souvent scandaleux que leurs expositions surprenantes. Ce mouvement intègre et dépasse Dada, en ajoutant à la création la dimension inédite de l'inconscient. Pour les surréalistes, l'harmonisation du chaotique, la transfiguration idéalisatrice de la réalité qu'impose le classicisme est un mensonge. En limitant la représentation artistique au monde du conscient, on réduit de manière intolérable la richesse de l'existence. L'esthétique surréaliste gravite autour de deux grands axes, à savoir la quête de la connaissance et la quête de la liberté. La connaissance pertinente ici n'est pas la connaissance des concepts et de leurs définitions, mais bien celle de la réalité absolue, synthèse du monde



visible et du monde imaginaire. On ne peut atteindre cette « surréalité » qu'en fusionnant, sous la dictée de l'inconscient, le monde perçu au monde onirique des rêves.

Les surréalistes mettent tout l'accent sur l'inconscient et les états de conscience altérés — hallucination, rêve, ivresse — et promeuvent l'automatisme purement psychique du geste créateur qui ne doit se soumettre à aucune morale, ne refouler aucun désir ni aucune pulsion. Les surréalistes vivent dans un monde dénué de valeurs, où le mal, la laideur, la cruauté, le pulsionnel, le paradoxal, le grotesque, le comique, voire le satanique ont le même droit d'être représenté que le bien, le noble et le beau.

Freud fonde la psychanalyse en croisant son expérience clinique avec les grands mythes, déjà utilisés dans les tragédies grecques. Ce faisant, il les détourne une fois de plus, mais cette fois pour démontrer et analyser l'universel rapport de l'humain au désir et à la mort. A prétention scientifique, la théorie psychanalytique peut se décomposer en trois volets: 1) les processus psychiques sont étudiés à partir de verbalisations et d'explicitations des rêves ; 2) les troubles névrotiques sont traités à partir des méthodes d'investigation; le spectacle devient alors une pseudo-réalité dans laquelle le langage sert à réduire l'intensité des pulsions induites par le désir et 3) se développe une série de notions psychologiques, telle que la théorie de la libido, le narcissisme, la pulsion de mort.

*Parade* de Jean Cocteau est un exemple de spectacle surréaliste. Présenté en mai 1917, ce spectacle combine les attractions du cirque et du music-hall. Le scénario tourne autour de l'idée d'une troupe itinérante, dont la foule confond la parade avec un vrai numéro de cirque. Exécuté par Picasso, le décor de la scène est constitué d'un paysage urbain d'allure cubiste, au centre duquel se trouvait un théâtre miniature. Le *Prélude du rideau rouge* de Satie ouvrait le spectacle. L'action commençait par l'entrée du Premier Gestionnaire, qui, habillé dans un costume cubiste de plus de trois mètres, dansait sur un thème rythmique répété sans cesse. Le Prestidigitateur Chinois, dans un costume à queue de pie vivement coloré de vermillon, de jaune et de noir, était suivi d'un second gestionnaire, le Gestionnaire



Américain, habillé comme un gratte-ciel. La Petite Fille Américaine mime certaines actions comme prendre le train, conduire une voiture, déjouer le vol d'une banque. Le Troisième Gérant effectue des pirouettes en silence sur le dos d'un cheval, et est suivi de deux Acrobates qui font des culbutes sur le rythme d'une valse de xylophones effrénée. Le final rappelle divers thèmes des séquences précédentes, et se termine par les exhortations de la Petite Fille Américaine en larmes parce que la foule refuse d'entrer dans la tente du cirque.

Au Québec, on doit à Claude Gauvreau (1925-1971) deux spectacles d'inspiration surréaliste, *La charge de l'original Épormyable* et *Les oranges sont vertes*, projections de fantasmes oniriques souvent monstrueux engendrés par l'écriture automatique et par d'autres usages créatifs des codes de la représentation.

### 3.4.11. Bauhaus

Le Bauhaus est d'abord une institution d'enseignement des arts. Elle a ouvert ses portes en avril 1919 à Weimar en Allemagne. Loin des rebelles futuristes et dadaïstes, le ton du Bauhaus était optimiste. Son fondateur, l'architecte Walter Gropius (1883-1969), prône l'unification des arts. La démarche qu'adopte l'artiste doit l'amener à créer des formes nouvelles et à leur donner rythme et vie. Les recherches qu'a menées Oskar Schlemmer (responsable du secteur spectacle au Bauhaus) dans le domaine de la plastique animée du corps humain ont eu un impact majeur. On lui doit un *Ballet triadique*, présenté en 1922. Composée de trois danseurs, l'architecture de sa composition symphonique comporte trois parties. Ce ballet fait fusionner la danse, les costumes et la musique. Le spectacle durait plusieurs heures, comptait douze danses et six changements de costumes. Son intérêt pour la géométrie l'a amené à déterminer la trajectoire des danseurs. Expression de la fusion des intérêts du Bauhaus pour l'art et pour la technologie, la figure humaine se métamorphose en un objet mécanique. À partir de 1923, on trouve, dans les spectacles du Bauhaus, des marionnettes ainsi que d'autres objets animés mécaniquement, des masques et des costumes géométriques. Leur forme privilégiée de spectacle, c'est le ballet, qui deviendra mécanique.



### 3.4.12. Avant-gardes

Le terme *avant-garde* est tiré du langage militaire. Il se voit attribuer un sens esthétique à partir de 1820; il qualifie alors un mouvement décisif, positif et actif générateur de progrès plastique, mais aussi social et spirituel. Avant d'être largement reconnu et intégrés dans les spectacles fréquentés par le grand public, tous les mouvements décrits plus haut ont été considérés comme avant-gardistes au départ. D'un point de vue sociologique, ils représentaient des factions minoritaires dans un ensemble plus vaste. Ces mouvements veulent tous rompre avec les codes et les pratiques de cet ensemble plus vaste, les renouveler, et manifestent cette volonté à travers des actions radicales.

Comme leurs spectacles s'adressent à des pairs, ils constituent d'abord et avant tout une production pour producteurs. D'un point de vue esthétique, il faut, pour transgresser les codes et les activités majoritaires, mettre en évidence d'autres codes et d'autres activités. Graduellement, les activités qui étaient de prime abord considérées comme radicales au plan de l'expérimentation artistique, de la politique et du mode de vie se transforment finalement en alternatives possibles aux façons d'être considérées comme normales par la majorité des gens. Ainsi, ces codes et ces activités peuvent elles-mêmes devenir majoritaires, et devenir l'objet d'une transgression par une avant-garde ultérieure. Telle est, très schématiquement, la dynamique de la modernité.

Après la Deuxième Guerre mondiale, le terme *avant-garde* sera appliqué à divers mouvements et diverses tendances. Ne seront commentés ici que certains d'entre eux, intéressants de par l'impact qu'ils ont eu sur le spectacle.

Commençons par les spectacles musicaux de John Cage. Influencé par le bouddhisme zen, Cage voit dans le silence l'équivalent musical du rien absolu, rejette toute forme de hiérarchisation et met tous les bruits et tous les sons sur le même plan, que ceux-ci soient produits intentionnellement ou non. S'en remettant en tout au livre chinois de divination du Yi King, Cage se libère de la recherche du mieux par le principe du hasard. Dans sa composition légendaire *4'33''*, présentée en 1952, l'interprète commençait chacun des trois mouvements (33'', 2'40'' et



1'20'') par la fermeture du couvercle du piano, et il les terminait en le rouvrant. L'émission des sons pour laquelle les spectateurs s'étaient rassemblés n'avait donc pas lieu. Mais c'est justement cette vacance sonore qui permettra au public de prendre conscience des sons qu'il produit lui-même. En refusant de remplir le silence de ce qui est présenté comme une pièce musicale, Cage attaque l'autonomie de l'œuvre d'art, sa séparation de l'environnement. Il rejette la notion d'autosuffisance et d'autosignifiante des artefacts, et déplace l'attention de l'œuvre vers l'événement de la production de l'œuvre, la performance des participants en tant que telle. À la fin des années 1950, il enseigne à la New School for Social Research de New York, notamment l'art de la combinaison des sons et des événements dans les spectacles. C'est à ces sources qu'a puisé le groupe Fluxus pour organiser ses happenings.

Les happenings ont connu une grande popularité de la fin des années 1950 jusqu'au milieu des années 1970. Typiquement, dans ces spectacles, la réalité fait irruption dans la représentation, les frontières entre les genres s'effacent, les poètes, les acteurs, les peintres et les musiciens sont mêlés. Le terme " happening " s'utilise pour signifier que quelque chose de spontané vient de se produire. *18 happenings in 6 parts*, première manifestation du happening, organisée par Allan Kaprow en 1959, mélangeait la projection de films et de diapositives, de la danse, de la musique et du texte parlé, une sculpture sur roues, de la musique concrète, des constellations de bruits, une production de tableau ainsi que la réalisation de gestes anodins, en trois endroits indépendants les uns des autres. Personne n'était en mesure d'avoir une vision d'ensemble du spectacle et de l'appréhender dans son intégralité. Les happenings veulent impliquer de manière égale les participants et les spectateurs.

Né en 1962, FluxusArtPlaisir fut un mouvement, voire un phénomène d'envergure internationale. Les événements présentés étaient spontanés dans la mesure où leur exécution dépendait d'une part de la présence ou non de partenaires et de matériaux, et réservait d'autre part un espace de liberté aux participants, prévu par les « partitions » qui servaient de support à ces événements. Ces événements, ludiques et amusants, prenaient la forme de concerts qui consistaient en une



succession d'actions acoustiques et visuelles simples, concises et homogènes. Ils étaient appelés « events » ou « activity », et Fluxus revendiquait l'anonymat de leur conception. Fluxus proposait des « instruments » faits de bric et de broc, dont les matériaux et les objets étaient mobilisés pour eux-mêmes et dépouillés de leur signification symbolique.

Dans *Variations pour contrebasse* (1962), exemple d'event, Benjamin Patterson extirpe une longue corde constituée de vieux chiffons, de morceaux de câbles, etc. du corps de l'instrument, en la tirant le plus vite possible à travers les cordes de l'instrument, et puis la faisait brutalement rentrer dans la contrebasse. Le premier organisateur et animateur du mouvement, George Maciunas, diffusera ses partitions d'events réalisables par tous sous la forme de petites cartes carrées incluses dans les boîtes appelées *Water Yam* (1962). Ouvertes et ambiguës, les cartes invitent à des réponses plurielles et stimulent la création des participants. La détermination particulière de l'intrigue, habituellement réglée finement par un concepteur bien précis, devient contingente dans la mesure où elle résulte de l'exercice de la liberté des participants et de leurs interactions (cf. 3.7.3).

L'actionnisme viennois est un mouvement d'avant-garde très particulier, dont les spectacles puisent aux rituels primitifs du sang. Les actionnistes veulent faire prendre conscience de ce que la société n'a plus de rites qui puissent traiter les blessures psychiques. Radicaux, accompagnés du bruit le plus fort possible, ils font subir des outrages à des matières organiques appartenant à des animaux morts, avec le sang desquels ils s'aspergent et s'enduisent. Tout au long des années 1970, Hermann Nitsch proposa des « jeux de défoulements » dans son *Orgien Mysterien Theater*. Le principe était de fournir des décharges pulsionnelles qui devaient permettre d'extérioriser et de faire affluer à la conscience, en les formalisant, des énergies emmagasinées dans l'inconscient, et ainsi de procéder à une certaine purification et à une certaine rédemption. À la même époque, les spectacles d'automutilations de Günter Brus, sortes d'extensions de la peinture du corps, comptent parmi les manifestations les plus déstabilisantes et les plus transgressives de tabous de ce mouvement.



Les spectacles de technologie sont une autre forme d'avant-garde. Parmi ces spectacles, on peut citer, par exemple, les sculptures cinétiques et cybernétiques de Nicolas Schöffer (1960), équipées de cellules photoélectriques, de touches sensibles et de microphones qui les faisaient réagir au bruit et au silence, au mouvement, à la lumière et à l'ombre. Un autre exemple est celui des machines sophistiquées montées par Jean Tinguely (1925-1991) en 1960 dans la cour du Museum of Modern Art de New York, *Hommage à New York*. Cette machine-happening autodestructrice explose après trente minutes de mouvements imprévisibles. Ces machines imparfaites sont des instruments de protestation contre leur époque, rejettent le culte de l'objet neuf mis en place par la société de consommation.

*Survival Research Laboratory* (SLR) est un groupe de robotique extrême basé à San Francisco ; il fut conçu et fondé par Mark Pauline en 1978. Cette organisation est formée d'un regroupement volontaire de techniciens créatifs, dont le but était de détourner les techniques, les outils et les doctrines des industriels et des scientifiques de leurs premières finalités, c'est-à-dire le développement des machines de guerre. Depuis 1979, ils ont tenu plus de 45 présentations robotisées aux États-Unis et en Europe. Chacune des performances consiste en un ensemble inédit d'interactions ritualisées et d'effets spéciaux, et constitue une satire sociopolitique à partir de robots gigantesques, dotés d'une puissance digne de celle des machines de guerre, utilisant des lance-flammes, produisant des explosions et des décharges d'énergie à haute intensité. En poussant à l'extrême ces combats de machines toutes aussi terrifiantes les unes que les autres, SLR cherche à atteindre de niveaux de sensation et d'intensité émotionnelle inédits.

### 3.4.13. Postmodernité

Pour terminer ce rapide survol des différentes modalités qui ont affecté le domaine de l'imitation au spectacle, attardons-nous au concept de *postmodernité*. Ce concept ne fait pas l'unanimité : certains voient cette époque qui est la nôtre comme une rupture par rapport à la modernité, en particulier avec les avant-gardes qui se chevauchent et se succèdent; d'autres y voient le dépassement du modernisme, une sorte de « trans-avant-gardisme ».





La modernité a été marquée par la rupture et la libération des règles du passé, par le progrès et ses principes d'évolution et d'amélioration, par la valorisation de la nouveauté, aussi bien scientifique qu'économique ou sociale. Dans le domaine de la représentation, l'obligation d'imiter fidèlement le réel qu'imposait le classicisme fut contestée et remplacée par une recherche de la liberté et de la pureté, dans la forme comme dans le geste, qui, finalement, deviendront abstraits. Dans le cas du spectacle, cette recherche se traduit dans la dislocation de la référence, l'atrophie du contexte, voire l'abandon de l'intrigue.

La promesse de la modernité —améliorer le bien-être des individus —, qui justifiait l'industrialisation, l'urbanisation, la colonisation et l'essor du capitalisme n'a pas été tenue. La modernité a engendré pour une grande part de la pauvreté, de l'oppression, de la domination, des espoirs déçus. Marquée par la crise économique qui entraîna un retour de la pauvreté, par l'horreur et les atrocités des deux guerres mondiales, par les camps de concentration, par les massacres et les génocides, la modernité a connu une crise de plus en plus aiguë. Cette crise s'est traduite dans la montée d'un scepticisme radical envers tout ce qui était connu et transmis par la culture. D'ailleurs, les spectacles des avant-gardes transgressaient cet héritage culturel de manière de plus en plus radicale pour finalement aboutir au nihilisme total.

Cette crise de la modernité n'est pas le seul facteur déclencheur de la pensée postmoderne. Depuis le début des années 1950, l'accélération du développement et surtout de l'accessibilité au grand public des transports, des technologies de communications, des médias et des technologies numériques entraîne des changements majeurs dans la dynamique sociale, culturelle, économique et politique de la société occidentale. Le changement de fonctionnement le plus frappant est peut-être le remplacement du principe pyramidal ou hiérarchique par le principe du réseau (cf. 6.10.5).

Dans le domaine de l'art et du spectacle, les implications de l'évolution des technologies sont innombrables. La multiplication des médias, écrits, électroniques puis numériques, est à l'origine d'une diffusion massive de représentations. Sans



discernement, les événements d'actualités, les radioromans puis les téléromans, la publicité, les conférences, les entrevues, les pièces de théâtre, les concerts sont enregistrés, découpés puis montés, joués et rejoués. Cette diffusion massive et diversifiée, souvent accompagnée d'une commercialisation à outrance, tend à fragmenter et à hétérogénéiser les perceptions et le savoir, de sorte que l'éclectisme finit par remplacer la spécialisation.

L'avènement de la postmodernité se situe à la fin des années 1960, début 1970. Elle émerge à même les mouvements d'avant-garde qui, comme on l'a vu, caractérisent la modernité. La postmodernité marque l'abandon de l'idéal moderne de simplification et d'universalité propre à l'abstraction géométrique de la forme et du geste, et y préfère le pluralisme, la fragmentation, la discordance et surtout l'incertitude. Le concept d'incertitude a pris beaucoup d'importance suite à certaines découvertes scientifiques, notamment en mécanique quantique, dans le domaine de la physique des particules. On s'est en effet rendu compte qu'il était impossible de saisir simultanément la position et la vitesse d'une particule, ce qui rend l'analyse et la matérialité de la particule incertaines. Transposée sur le plan épistémologique, l'incertitude remplace la vérité qui est nécessairement une construction humaine, faillible en tant que telle, plurielle et relative. L'incertitude mène au doute, au soupçon, à la remise en question de ce que nous tenons pour vrai. Le spectacle postmoderne prendra la forme de collage de performances, qui intègre des interrogations, de la subversion, des paradoxes et de la contradiction.

Le spectacle postmoderne réhabilite l'histoire, que la modernité, dans sa quête d'abstraction, avait laissée de côté. Mais cette réhabilitation s'opère avec une conscience aiguë de l'événement et des aspects contingents de la commémoration. Le spectacle postmoderne pratique le double codage, c'est-à-dire l'utilisation de l'ironie, de la contradiction, de l'ambiguïté, du paradoxe, de l'ellipse, de l'éliision. Il ne s'agit pas seulement d'un style, mais d'une attitude différente face à la nature et à la raison de la stylisation. Les éléments de l'histoire sont manipulés de multiples façons de manière à ce que le personnage ou l'intrigue soit lu d'une manière qui résiste à la cohérence finale et unique : des annonces conflictuelles ou ambiguës



déplacent ou sous-déterminent le développement de l'histoire. Ainsi s'estompent les distinctions entre l'histoire, la théorie, la critique et la fiction, et chacun est conçu comme un discours qui crée également l'objet dont il peut traiter.

Avec, en arrière plan, le développement des neurosciences qui étudient le fonctionnement du cerveau, la postmodernité réaffirme l'importance de l'effet de perception sensorielle par rapport à l'intellection d'un message langagier. Le spectacle postmoderne vise l'expérience du spectateur, mobilise sa participation totale en induisant certaines sensations qui lui donnent l'impression d'être immergé (cf. 5.1), d'être engagé dans la représentation. Ainsi, par exemple, ces spectacles font se répéter des tonalités, des sons ainsi que des images, de manière à favoriser la synchronie des deux hémisphères du cortex cervical du spectateur, et ainsi d'éveiller une sensation de type extatique.

Le spectacle postmoderne intègre les médias, d'où l'apparition du terme « multimédia » pour qualifier les oeuvres composites qui intègrent des projections de photographies, d'extraits de films, de vidéo, d'émission de télévision, et, sur le plan sonore, du montage audio à la performance des acteurs. Les spectacles multimédias postmodernes recyclent, réutilisent les archives médiatiques du passé. Partant de l'idée que le passé ne peut être connu ou vécu directement ou indirectement, le postmoderne conçoit le passé comme construit et reconstruit par un jeu de références entièrement contemporaines, à partir de l'idée que l'on s'en fait.

Le spectacle postmoderne met l'accent sur les contingences et sur l'instabilité de la réalité. Il stimule et favorise les différences et les désagréments, transgresse les règles dont le spectacle dépend lui-même, par exemple en l'interrompant volontairement, ou en rompant le mouvement vers la complétude et la stabilité de la représentation.

À titre d'exemple de spectacles postmodernes, on peut citer les performances du Wooster Group de New York, fondé au milieu des années 1970. Cette troupe reprenait les pièces populaires et contemporaines d'Arthur Miller, Anton Chekhov, Gertrude Stein ou Eugene O'Neill, mais en les déconstruisant. Par cette



déconstruction, ils voulaient déconnecter les spectacles du texte et de la psychologie. Elle prend généralement la forme de fractures dans l'histoire, le geste et la parole, ou encore de contrastes, de mises en regard engendrant l'incertitude ou l'instabilité. L'attention est sollicitée simultanément un peu partout sur la scène, et les spectateurs ne savent pas où porter le regard. En 1981, ce groupe expérimental présente *Route 1 and 9*, spectacle basé sur un classique de Thornton Wilder, *Our Town*, paru en 1938 et beaucoup joué par les troupes d'amateurs. Ce classique s'est trouvé alors combiné avec un numéro de vaudeville. Alors que des extraits vidéographiques de *Our Town* sont diffusés sur des moniteurs suspendus, certains participants jouent le rôle de manœuvres de théâtre en charge de bâtir une maison sur la scène. Simultanément, des haut-parleurs diffusent une conversation réelle entre deux femmes qui tentent de commander du poulet frit. Sur le devant de la scène prend place un numéro du comédien afro-américain « Pigmeat » Markam, qui diffuse un humour scatologique. Il raconte entre autres que lors d'une fête, il avait versé de l'huile de castor dans le punch et que les invités ont dû quitter la fête pour « envoyer un télégramme ».

### **3.5. Dispositif à spectacle**

Quelle que soit la forme que prend le spectacle — la célébration d'un culte, représentation d'un mythe, mise en scène d'une intrigue dramatique — les conditions matérielles du dispositif sont à peu près les mêmes : il y a le lieu, le décor, le temps, les accessoires, et facultativement, les machines, les coulisses, la fosse d'orchestre, l'entrepôt. Pour ce qui est des participants, le matériel se résume aux costumes et aux masques, qui se prolongent dans le grimage. Tous ces éléments contribuent à disloquer le temps vécu et la localité de l'histoire du temps et du lieu du spectacle.

#### **3.5.1. Temps**

La temporalité du spectacle (dont on a déjà beaucoup discuté) est plurielle : le moment de la représentation se distingue du moment commémoré.



Le temps de la représentation s'inscrit dans la temporalité des participants et des spectateurs. Ce moment où le spectacle prend place en leur présence constitue un moment précis de leur vie quotidienne. Dans le cas d'un rituel sans commémoration ou encore d'une performance, c'est la seule temporalité qui est en jeu. Le temps du spectacle, lui, est déterminé en fonction de toutes sortes de critères. Dans le cas d'une commémoration, il peut s'agir de l'anniversaire de l'événement commémoré. Le critère de périodicité (décennies, siècles, etc.) peut conditionner l'ampleur du spectacle commémoratif. Chez les Anciens, le moment où certains spectacles prennent place était établi à partir d'un calendrier lunaire ou solaire, comme par exemple les feux de la Saint-Jean, au solstice d'été, qui célèbrent le jour le plus long de l'année. Le moment des spectacles est d'abord relié à des moments précis de cycles naturels. Plus tard, les spectacles sont soumis aux impératifs de la cour ou du commerce, et s'insèrent donc dans un programme qui s'étale sur une saison, avec ses temps forts comme la rentrée ou la fin de saison. La disponibilité des spectateurs est un autre critère pour choisir le moment du spectacle. Les ouvriers, dont les journées de travail sont longues, ne disposent que d'un jour de congé, le dimanche. De même, les festivals ont surtout lieu pendant l'été, c'est-à-dire lorsque la saison est terminée, et que les travailleurs prennent leurs vacances.

Le moment représenté est celui de l'histoire ou de l'événement qui est commémoré. Ce moment se situe entièrement dans le passé, à l'exception de la science-fiction. Le moment représenté est donc un présent dans la temporalité de l'histoire, elle-même très variable : il peut s'agir d'un âge d'or qui n'a pas de temporalité *stricto sensu*, mis à part un présent mythologique, et les indications temporelles (d'antériorité, de postériorité) dérivent logiquement des filiations et de la chaîne causale propre au mythe. Pensons, par exemple, au mythe de Prométhée, de la race des Titans, initiateur de la première civilisation humaine. Il dévora le feu du ciel et le transmet aux hommes. Pour le punir, Zeus l'enchaîna sur le Caucase, où un aigle lui rongea sans discontinuer le foie qui repoussait sans cesse ; Héraclès, personnification de la Force et fils de Zeus, le délivra.



Dans tous les autres cas, l'histoire a une durée qui peut être décomposée en une séquence d'événements consécutifs, mais pas nécessairement conjoints. Chacune des esthétiques qui se sont suivies et influencées l'une l'autre a traité la temporalité d'une manière qui lui était propre, soit en ne respectant pas l'ordre de succession des événements dans la représentation, soit en multipliant les événements simultanés, soit en multipliant les points de vue sur un même événement, soit en imposant des contraintes temporelles, comme, par exemple, les classiques, qui ont imposé la règle de l'unité de temps suivant laquelle l'intrigue doit se passer en une journée. Plutôt que de simplifier les choses, cette règle de l'unité de temps impose une contrainte temporelle supplémentaire : les événements qui marquent l'histoire représentée par le spectacle sans avoir lieu le jour où elle prend place ne sont pas joués, mais racontés par un personnage, ou encore par un messenger (cf. 7.3.1). Lorsque la séquence des événements est rompue par une ellipse ou par une inversion, des indications temporelles sont données à travers certains ancrages dans le décor, dans les accessoires, au moyen des machines.

### 3.5.2. *Lieu*

Le spectacle s'accompagne toujours d'un dispositif scénique. Soit le spectacle a lieu dans un *espace ouvert*, à l'air libre, dans une arène, dans un théâtre, sur le parvis de l'église ou sur la place publique avec des tréteaux, soit il prend place dans un *espace fermé*, un théâtre, une auberge, un cabaret, une galerie, etc. Dans tous les cas, les spectateurs sont tenus à distance de l'aire de jeu.

Les salles de spectacle de l'Antiquité grecque comme ceux qu'on trouve à Épidaure ou à Delos sont construites en pierre, et prennent la forme d'hémicycles, parce qu'ils sont aménagés dans un lieu naturel à flanc de colline choisi pour sa parfaite acoustique. Les spectateurs sont assis sur les gradins du *theatron*, et devant eux se trouve la *skene* : le chœur évolue dans l'*orchestra* au centre duquel se trouve le *thymele*, petit autel consacré à Dionysos, et les participants jouent sur le *proskenion*, la scène d'aujourd'hui ; derrière se trouve la baraque qui sert de vestiaire.



À la Renaissance, les concepteurs de salles de spectacle tirent profit des avancées dans le domaine de la perspective picturale pour développer le dispositif à l'italienne, aussi appelé *scène d'illusion*. Rappelons que Giotto (1266-1337) est l'un des premiers peintres à donner l'impression de volume des formes dans l'espace sur une surface plane. Le plateau de la salle de spectacle, tout en profondeur, permettait de planter des panneaux peints en trompe-l'œil, et disposés de part et d'autre d'un axe médian en fuite vers le fond ; le point de vue est celui du spectateur. La cage de scène constitue donc une boîte d'optique. Mis au point au 16<sup>e</sup> siècle et décrit par Guido Ubaldus dans *De scenis*, ce dispositif est toujours canonique, aussi bien en scénographie que dans la composition d'un écran d'hypermédia.

Pendant plus de deux siècles et demi, les salles de spectacle ont été perfectionnées, mais toujours en fonction du même schème de base, à savoir la salle à l'italienne, dont l'exemple le plus représentatif est la Scala de Milan (1774-1778). Elle se compose d'une salle rectangulaire avec des loges cloisonnées, superposées à l'aplomb sur cinq étages selon un plan en fer à cheval. Les spectateurs se voient attribuer une place selon leur rang social : les loges et les galeries, sur le pourtour du rectangle, sont occupées par les plus riches, nobles, grands bourgeois et femmes élégantes, alors que le peuple reste debout dans le parterre au même niveau que la scène.

Entre ses murs, la cage de scène contient la scène et ses espaces de service : le mur de face, le mur du lointain, les murs latéraux, côté cour et côté jardin, les fondations et la toiture. Sa fonction est de servir la scène, à l'aide de la machinerie et des installations lumineuses ou sonores. Verticalement, trois volumes nettement distincts y sont superposés: les cintres, la scène et les dessous. Chaque partie représente en principe un tiers de la hauteur totale.

Les cintres comprennent deux parties: le grillage et les passerelles de service. Plancher à claire-voie (laissant passer les fils) situé dans la partie supérieure du cintre, le *grillage* est une structure équipée pour la suspension et pour la manœuvre des décors, éléments rigides ou souples accrochés aux porteuses. Les passerelles,



en périphérie de la cage, sont utilisées par les machinistes cintriers pour les chargements du décor à l'aide d'un système de contrepoids.

La scène se divise en plusieurs parties: le plateau et l'avant-scène, l'arrière-scène, les coulisses, les dégagements et les dépôts de service. L'ouverture de scène est la baie ménagée dans le mur de face, en regard de la salle qui devait être obturable à l'aide d'un rideau de fer pare-flammes et réglable grâce au cadre mobile. Au 19<sup>e</sup> siècle, la scène mesurait de 10 à 12 mètres de large pour 9 mètres de hauteur, tandis que dans les théâtres modernes, la largeur moyenne oscille entre 14 et 18 mètres, et peut, dans certains cas, dépasser 25 mètres.

Les théâtres modernes comprennent de un à trois dessous, numérotés à partir du plateau. Le premier, accessible pour le jeu, mesure généralement environ 2 mètres de haut et sert à produire certains effets scéniques (en particulier grâce aux trappes d'apparition). La salle de spectacle moderne est transformable, et se caractérise par l'intégration de l'espace scénique à la salle. L'espace intégré, inspiré du spectacle Bauhaus, constitue un volume unique équipé de façon à pouvoir transformer le rapport entre l'espace réservé aux spectateurs et celui qu'occupent les participants.

### 3.5.3. *Décor, accessoires et machines*

Les spectacles de commémoration utilisent un décor lorsqu'ils ne se donnent pas dans l'espace même où eut lieu l'histoire commémorée. Dans l'Antiquité, chaque genre de spectacle avait son décor : de grands édifices avec des colonnes et des statues pour la tragédie, une place devant des maisons pour la comédie, et des lieux champêtres avec des arbres et des rochers pour les drames satyriques. De même, sur la scène médiévale, le décor évoquait un lieu au moyen de quelques symboles visuels, facilement reconnaissables par les spectateurs. Par contre, dès la Renaissance, l'intention d'imiter la nature — magnifiée par l'esprit — pour atteindre la vraisemblance est inscrite dans le décor.

Le décor est peint sur des panneaux ou sur une toile mobile suspendue au fond de la scène. Cette toile a pour fonction de représenter le lieu. Ce décor constitue la représentation figurée d'un lieu, et, souvent, témoigne de la volonté de faire





illusion, notamment par le trompe-l'œil, technique fondée sur les lois de la perspective, et qui permet de donner l'illusion de profondeur et de volume à des surfaces peintes. De chaque côté, le décor est complété ou fermé par des panneaux ou par des toiles qui peuvent s'utiliser comme ouvertures ou comme coulisses lors des entrées et des sorties des participants. Pour le changement de décor, une grue était utilisée pour la toile du fond, et pour les côtés, on faisait tourner les périactes, sortes de prismes triangulaires pivotant sur un axe vertical dont chacune des trois faces offre un décor différent.

Les *châssis*, cadres de bois entoilés, ou les *fermes*, pour les toiles de plus grandes dimensions, constituent les éléments rigides du décor traditionnel. Ils peuvent être silhouettés, c'est-à-dire découpés selon le motif à représenter. Les rideaux peints, les toiles de fond, les tulles, les filets, les frises et les rideaux drapés constituent les éléments souples du décor traditionnel. Produit de l'art du machiniste et du peintre, le décor traditionnel combine de multiples façons les éléments de décor qui viennent d'être mentionnés, de manière à offrir les solutions techniques adaptées aux lieux, et de manière à ce que le décor puisse être planté en fonction de la structure spatiale choisie pour la représentation : perspective centrale, vue sur l'angle, vision panoramique, etc.

L'esthétique et la technologie évoluant, la période contemporaine a modifié les éléments du décor. Déjà, l'époque romantique avait généralisé l'usage du praticable, qui désigne, littéralement, un élément de décor sur lequel l'acteur peut évoluer. Mettant à profit toutes les dimensions de l'espace, ils font largement appel aux structures, aux épaisseurs, au relief, à la matière, à la texture. Outre le bois et le fer, les matériaux composites comme les polymères ouvrent la voie à des procédés nouveaux. De plus en plus utilisés aujourd'hui, ils remplacent souvent le stuc, parce qu'ils donnent de la texture et permettent le détail. Le contreplaqué a remplacé la toile en recouvrement, renforçant ainsi la rigidité du cadre, qui continue, lui, d'être abondamment utilisé.



Les objets ou accessoires du rituel sont fixes ou mobiles, mais toujours démesurés dans leur hauteur, leur longueur et le nombre de détails. Il en va de même pour les accessoires dans les spectacles profanes.

Le terme *machineries* désigne l'ensemble des dispositifs qui complètent les décors : les grues qui permettent de faire voler les participants, les tapis roulants qui animent les éléments inertes, les portes et fenêtres praticables (c'est-à-dire utilisable pour des entrées), les trappes et les ascenseurs. La machinerie est installée et réglée par le « maître des secrets ». L'*eccyclème*, machine utilisée par Euripide, est une sorte de grue qui permet de faire descendre les dieux du ciel sur la scène pour résoudre les conflits des hommes (d'où l'expression latine *deus ex machina*). Les spectacles classiques ne sont pas en reste en termes de machines: on y assiste à des effets de « volerie » spectaculaires ménagés à l'aide de machines masquées par des nuages; on y voit ainsi les dieux traverser l'Olympe transportés dans les airs, des vaisseaux sur une mer déchaînée, des apparitions, des incendies, etc. L'impact des machineries sur les spectateurs est tellement grand qu'on parlera de *spectacle à machine* ou de *théâtre à machine*, cet élément l'emportant tellement sur tous les autres qu'il en vient à qualifier le type de spectacle.

La lumière artificielle est introduite dans les salles de spectacle par Filippo Brunelleschi (1377-1446), à la Renaissance. À partir de 1641, des chandelles plantées sur des lustres que l'on monte au début du spectacle diffusent de la lumière. Entre chaque acte, toutes les vingt minutes, chaque chandelle doit être « mouchée ». Dans les spectacles modernes, l'éclairage prend une place prépondérante dans le décor lui-même.

#### 3.5.4. *Masques, grimages et costume*

Le masque est un objet réalisé dans des formes et des matériaux les plus divers — bois, terre-cuite, paille, chiffon et plâtre. Le masque fut utilisé par les guerriers primitifs pour effrayer leurs ennemis parce qu'il leur donnait un aspect terrifiant, mais surtout inébranlable. Effrayants par leurs traits révoltés, leurs yeux exorbités, leur langue sortie, leur bouche ouverte arborant un rictus de délectation et



d'horreur, les masques ont été utilisés dans les rituels d'initiation pour provoquer le même genre d'effet sur les candidats. Le masque est utilisé pour dissimuler le visage de son porteur et ainsi le métamorphoser temporairement. La fonction du masque n'est pas tant d'effacer l'individu que de provoquer la terreur dans les rituels religieux, et de signifier que son porteur a été remplacé par une divinité ou par une puissance surnaturelle. Plus tard, dans les rituels esthétiques, les tragédies et les comédies, le masque est utilisé pour désigner un caractère ou un personnage. Chez les Grecs anciens, ils sont en nombre limité, les spécialistes en dénombrant soixante-seize en tout, dont vingt-huit pour la seule tragédie.

En immobilisant le visage, le masque établit une rupture avec la temporalité humaine. De plus, la voix est altérée: par le traitement acoustique du masque, elle devient étrange et plus profonde. Le masque permet ainsi d'évoquer des univers monstrueux, peuplés de sous-humains, ou de semi-humains comme les satyres, êtres à corps humains, à cornes et pieds de chèvres, ou les minotaures, monstres mi-hommes mi-taureau, etc. Le masque permet le travestissement, le dédoublement, le changement de sexe.

Dans le contexte du spectacle, le masque ne conserve en général que les traits qui permettront aux spectateurs plus éloignés ou moins habitués d'identifier facilement le personnage à qui ils ont affaire. Le masque d'un personnage est constitué d'une série de traits distinctifs, isolés et exagérés, qui permettent de les distinguer des autres au plan des apparences. Le rôle d'un personnage (cf. 3.3.2) est ce qui distingue celui-ci des autres par le comportement durant le spectacle.

Le masque se prolongera dans le grimage, maquillage exagéré utilisé dans le spectacle, qui permet au visage de rester mobile et donc d'exprimer des émotions plus subtiles. La mobilité interdite par le masque est habituellement compensée par une gestuelle exagérée. Il introduit un temps et un univers différent, mais sans nuances. Le masque seul est un objet d'art ; son pouvoir et sa charge symbolique émanent de la vie qu'infuse son porteur, mais aussi de son prolongement dans des peintures corporelles, ou par un costume, par une danse ou des comportements typés.



Prolongeant le masque et le maquillage, le costume symbolise un type de personnage : costume pourpre pour le roi, costume mauve pour l'archevêque, haillons de la misère pour le peuple, etc. Ainsi, dans l'Antiquité, lorsque les participants portaient des pagnes en peau de bouc et des masques barbus, costumes traditionnels des compagnons de Dionysos, les spectateurs s'attendaient inévitablement à un drame satyrique.

### **3.6. Effets du spectacle**

L'effet du spectacle sur le spectateur varie selon la forme et le type de spectacle. Parmi les effets importants, il y a la transe, la catharsis — à la fois purgation et purification —, le divertissement, l'endoctrinement, l'effet thérapeutique et l'effet de « suspension de l'incrédulité ».

#### **3.6.1. Transe**

Certains spectacles provoquent chez le spectateur un état extrême d'émotivité appelé *transe*. La neurophysiologie définit la transe comme un état de flux affectif suprême résultant d'une stimulation extrême simultanée du système ergotropique (responsable de la locomotion) et du système trophotropique (régissant le métabolisme dans le cerveau). Ces excitations réduisent l'inhibition du néocortex de l'hémisphère droit, ce qui synchronise les rythmes du cortex dans les deux hémisphères, et provoque un rebond métabolique. Du coup, il y a sécrétion dans le flux sanguin d'endorphine, qui provoque une sensation planante de bien-être, de plaisir et de soulagement, ou bien sécrétion d'adrénaline, qui provoque, elle, une surexcitation pouvant s'exprimer par des bonds, des cris, une gesticulation excessive, parfois des tremblements ; l'ensemble est en général suivi d'une chute dans l'inertie. Dans les deux cas, il y a « dissociation » de la personnalité. La transe est induite par divers moyens ou diverses techniques physiques et sensoriels, comme l'audition d'une musique répétitive et rythmée, la fixation d'un pendule, d'un objet brillant — cristal ou miroir —, le jeûne, l'ingestion, l'inspiration ou l'injection de substances psychotropes aux propriétés hallucinogènes.



La transe est un phénomène aussi ancien que l'homme lui-même. Les décorations découvertes dans des grottes qui datent d'il y a 35 000 ans servaient fort probablement à induire cet état altéré lors de rituels. La transe est à la base du culte orgiaque de Dionysos chez les Grecs et du culte de Bacchus chez les Latins. En Afrique, les pratiques religieuses comme le messianisme, le prophétisme ou le millénarisme se sont multipliées en réponse à la colonisation ou à la domination des Blancs. Dans toutes ces pratiques, la transe est conçue comme un moyen de communiquer avec les esprits des morts, des ancêtres, des génies ou des dieux, ou un moyen d'être possédé par eux.

De ces pratiques seront ensuite dérivés le vaudou haïtien, les candomblés des Yorubas ou des Bantous brésiliens. Par ailleurs, la transe est le moyen d'action du chaman, par lequel il entre en contact direct avec les êtres surnaturels qui ont la forme d'esprit. Fait intéressant, on retrouve des chamans aussi bien chez les autochtones de Sibérie que d'Amérique. Le chaman assure de multiples fonctions, toutes indispensables à la vie de la communauté : obtention de la chance à la chasse, fécondité, appel de la pluie, divination ou voyance (y compris pour retrouver des objets perdus); le chaman soigne aussi certaines maladies, ou, au contraire, en donne, et il entre en relation avec les morts.

De tout temps, certains spectacles festifs induisent une transe chez les participants, le tout dernier en liste étant le *rave* issu du mouvement techno (notons en passant que " rave " semble par défaut féminin en France, mais masculin Canada). Le terme *rave* désigne une fête nocturne dédiée à la danse sur de la musique techno, produite par des D.J. à l'aide de synthétiseurs, de séquenceurs et d'échantillonneurs. La base de cette musique est constituée de patterns mélodiques répétitifs, construits à partir d'une grosse caisse omniprésente, accompagnée par un son synthétique de pédale charleston ouverte, souvent joué à contretemps, et d'une variété d'échantillonnages numériques. La drogue joue un rôle prépondérant dans les raves. L'ecstasy (ou MDMA: méthylène-dixy-métamphétamine) est une pilule énergisante qui permet de « tenir » toute la nuit et de démultiplier sensations et sensualité.



### 3.6.2. Catharsis

L'effet de *catharsis* qu'induisent les spectacles de commémoration sur les spectateurs est fort bien connu et documenté depuis longtemps. Dans sa *Poétique*, Aristote attribue au spectacle tragique un pouvoir de *catharsis* des passions du spectateur. Dans le sens pertinent ici, le terme *passion* renvoie à des états affectifs d'une grande puissance, mais surtout au concept moderne de pulsion. Proposé par les psychanalystes au début du siècle, le terme *pulsion* désigne les forces inconscientes qui animent l'activité d'un individu, comme l'attraction pour la mort ou la libido qui gouverne notre sexualité, etc.

Selon les traductions, *katarsis* (καταρσις) signifie soit *purgation*, *défoulement*, soit *purification*. Le spectacle, mais surtout les actions et les paroles de certains personnages libèrent les tensions psychiques des spectateurs, qui s'extériorisent à travers des émotions fortes de compassion de pitié et de crainte, mais aussi de colère, de vengeance, de destruction et même de meurtre. Ces émotions fortes sont dues à l'extériorisation de nos fantasmes, c'est-à-dire des images associées à nos désirs, affectifs mais surtout sexuels. Ces images sont provoquées par les gestes, les paroles et les actions des participants eux-mêmes, ou par ceux de leur personnage. Plus la projection, l'identification au héros ou à un autre participant est forte, plus les émotions sont intenses, et, du coup, plus grand sera l'effet purgatif.

En redirigeant les énergies violentes et érotiques, le spectacle joue un rôle régulateur semblable au rêve sur l'équilibre des personnes. Le défoulement n'est pas uniquement de nature symbolique. Loin de se contenir à l'imaginaire, ces émotions, parfois troubles, éveillent de réelles sensations au ventre, dans le dos, l'échine, etc.

Sous sa deuxième interprétation (purification), la catharsis désigne un phénomène semblable à l'ascèse du jeûne, de la chasteté, du silence, de la prière, etc. et qui mène à l'extase mystique.

Les spectacles que l'on trouve maintenant dans les médias divertissent toujours le spectateur, mais ne le libèrent de ses angoisses et n'assouissent ses pulsions par



procuration qu'à de très rares occasions, contrairement au théâtre et au cinéma dit d'auteur, qui construisent une intrigue dramatique, voire tragique.

### 3.6.3. *Divertissement*

Le spectacle est toujours un divertissement, et, en tant que tel, détourne la pensée de l'individu de ses préoccupations essentielles ou ordinaires. Plus généralement, le divertissement permet de se libérer de l'ennui quotidien généré par les tâches parcellaires et répétitives que l'on effectue pour gagner sa vie. Le divertissement permet de lutter contre les angoisses, les craintes et la peur en ouvrant l'univers réel sur l'imaginaire ou sur le possible. Mais dans ses *Pensées* (1670), Blaise Pascal, lui, dénonce le divertissement comme une illusion malfaisante, une sorte de liberté que l'homme croit gagner sur ses propres déterminations, mais qui, en réalité, le détourne du souci de la vérité et de son salut : qui il est, à quoi il sert, etc.

Le spectacle de divertissement produit un excès de vie, un surenchérissement de l'existence, transforme l'espace, projette le spectateur dans un temps imaginaire, métamorphose les lieux et les êtres, transforme les relations entre les personnages et celles que les personnages entretiennent avec l'ordre du monde, fait éclater les conventions et les tabous, multiplie les moyens d'exalter le corps et l'esprit : musique, parole, chant, danse, masques, costumes, poésie, magie, etc.

Les différents groupes qui forment la société trouvent dans les médias de multiples façons de dédramatiser leurs problèmes existentiels et leurs contradictions en en faisant l'objet de représentations esthétisantes — tables rondes, comédies de situation, mais aussi parties de hockey, etc. Cela permet de mettre ces problèmes à distance et de les désamorcer, en un mot, de divertir le spectateur. Plus rarement, ces spectacles proposent des témoignages qui viennent nourrir la mémoire du spectateur ou articuler la critique de manière à susciter la réflexion.

### 3.6.4. *Didactique et endoctrinement*



La dynamique du spectacle capte l'attention des *apprenants* ; les actions, les mouvements, les formes, les images, les sons, facilitent la mémorisation et l'apprentissage.

Le spectacle peut servir à édifier moralement le spectateur en illustrant et en renforçant le système des règles que la personne est censée suivre dans sa vie, aussi bien personnelle que sociale. Mais le spectacle peut aussi endoctriner, en favorisant le patriotisme.

Le spectacle fasciste, par exemple, enferme les participants dans un univers clos, de manière à ce qu'ils prennent conscience de leur individualité, et qu'ils projettent alors leurs aspirations sur un chef qui soulève une extase unanime. Le déroulement de ces spectacles est réglé de façon serrée, en suivant les lois du réflexe conditionné. Afin de créer un état collectif d'hypnose, une préparation musicale appropriée et des cris de ralliement unanimes fréquents font lentement monter l'attente de l'apparition du chef qui, une fois apparu, déclenche la frénésie. Le mouvement discipliné des masses qui défilent renforce le sentiment de la collectivité.

Les régimes communistes utiliseront eux aussi le spectacle pour renforcer, dans le prolétariat, la confiance en la lutte des classes et en la " dictature du peuple " ainsi que le sentiment d'appartenance en l'État. .

Auteur dramatique mais avant tout concepteur de spectacle, Bertold Brecht (1898-1956) connut d'abord une période expressionniste, qui s'exprime autant dans ses influences esthétiques que dans son nihilisme affiché et son plaidoyer pour l'anarchie (voir *Dans la jungle des villes*, 1923). Son installation à Berlin (1924) marque un tournant décisif dans sa carrière. Le groupe auquel il s'est joint a pour projet de réconcilier l'avant-garde du spectacle avec l'avant-garde politique d'allégeance communiste. Ce rapprochement change la fonction sociale du spectacle: sans se trahir, celui-ci doit devenir un moyen d'appréhender le réel et se mettre au service de la transformation de la société. Brecht développe l'idée du spectacle didactique, qui doit être instructif parce qu'on y participe, et non pas parce qu'on y assiste en tant que spectateur. Il s'efforce d'éviter les malentendus et les





sous-entendus. La fable qui est jouée est claire, découpée en séquences précises, où, le plus souvent, une vie est en jeu ; l'objectif de la représentation n'est pas d'aboutir à la mort finale d'un personnage, mais d'éveiller la discussion autour du comportement des personnages dans la situation donnée.

Brecht est surtout connu pour *L'Opéra de quat'sous* (1928), intentionnellement critique: il y dénonce les plaisirs de l'opéra, qui renvoient à la société une image d'harmonie. Cette opérette des gueux est une provocation : le brigand Mac-Heath, amateur de grands airs, se comporte en parfait bourgeois et suggère combien le bourgeois se comporte en parfait brigand. Par ailleurs, pour cet opéra, Brecht s'est associé au musicien Kurt Weill. La musique de Weill ne recourt pas aux dissonances de la musique dodécaphonique pour détruire l'harmonie mensongère, mais la restitue avec un léger décalage. Cet opéra est ainsi un précurseur du théâtre musical, genre qui connaîtra un très grand succès commercial —récupération ironique — dans les grandes capitales, qui le produiront avec beaucoup de faste.

Pour remplir ses objectifs didactiques, Brecht adopte la technique de la « distanciation » : il élimine l'identification avec les personnages, fait porter la réflexion sur le déroulement des événements et sur le comportement qu'adoptent les personnages les uns avec les autres, et non sur leur psychologie. Ainsi, les changements de décors se font devant les spectateurs; sur une pancarte, un texte projeté explique le déroulement de l'action, les participants s'adressent directement aux spectateurs, etc. Par exemple, dans *Mann ist Mann (Homme pour homme)*, pièce présentée en 1926 qui fait un éloge parodique de l'interchangeabilité des hommes, les acteurs portent des masques grotesques et marchent avec des échasses, ce qui leur donne des proportions démesurées sur un plateau pratiquement nu.

### 3.6.5. *Thérapie*

Le psychodrame est une pratique qui apparaît dans les années 1950. Le patient joue, sans préparation, un rôle qui renvoie à sa situation réelle dans un spectacle thérapeutique. En permettant à la personne de participer au spectacle de son passé



traumatisant, le spectacle devient un moyen de thérapie psychologique. La personne acquiert ainsi une distance vis-à-vis d'elle-même, ce qui lui permet de se représenter son passé ou celui des gens qui l'entourent, tout en cessant de subir ou de souffrir. Les effets libérateurs de ce genre d'improvisation sur les sentiments réprimés sont importants, ce qui expliquera que ce genre de thérapie deviendra très populaire. En appelant la créativité de l'individu, cette pratique lui permet de dépasser les rôles sociaux et personnels engrammés et ainsi de redécouvrir la spontanéité de ses expressions affectives profondes.

C'est à Jacob Levy Moreno (1892 - 1974) que l'on doit le terme de psychodrame. C'est lui aussi qui a commencé à exploiter systématiquement l'improvisation dramatique à des fins psychologiques, de recherche, de traitement ou de formation. En 1921, il crée le « théâtre impromptu » (*Stegreiftheater*), forme de théâtre en rond où les participants amateurs sont invités à improviser sur scène à partir des nouvelles du jour et de faits divers. Il découvrira que le jeu dramatique peut aider certains participants à prendre conscience de certaines difficultés psychologiques personnelles et à s'en dégager. Cette méthode s'inspire principalement de la théorie des rôles, suivant laquelle l'homme, dans le cours naturel de son existence, est prisonnier des rôles qu'il s'est donnés ou des attitudes pathologiques qu'il a adoptées sous la pression de l'entourage. Les jouer sur une scène fictive aide à en prendre conscience et à s'en libérer.

### 3.6.6. *Suspension de l'incrédulité*

Croire en l'illusion du spectacle est un phénomène à la fois complexe et profond, voire paradoxal. Distinguer le réel de l'illusion nécessite un long apprentissage. Quoique l'école et la mémorisation jouent un rôle important, cet apprentissage ne peut se faire pleinement que par l'expérience. La personne qui ne sait distinguer entre la réalité et l'illusion est dite *naïve*. Pour guider sa vie, la personne est appelée à prendre la mesure de la réalité qui l'entoure, pour en distinguer les potentialités et y adapter ses désirs, plutôt que de tenter par tous les moyens de l'altérer pour satisfaire ses désirs. Cette stratégie ne peut en effet que mener à l'insatisfaction, vu la distance infranchissable entre nos désirs et la réalité.



Pour apprendre à distinguer illusion et réalité, la personne doit développer un sentiment général d'incrédulité pour aborder la vie. Cette incrédulité s'inscrit dans une faculté de décision qui est appelé le jugement : ne pas croire que l'on peut tout se permettre, ne pas croire que tout va s'arranger de soi même, ne pas croire que l'on va gagner à la loterie cette fois-ci, ne pas croire que l'affection peut changer un comportement violent, etc. Il ne faut pas confondre l'incrédulité avec le pessimisme. Etre incrédule, ce n'est pas croire qu'une chose n'arrivera pas, c'est attendre de l'expérimenter pour le croire. Cette incrédulité n'est pas uniquement cérébrale; elle passe aussi par les sensations et, surtout, par le centre de l'équilibre qui régit la posture du corps.

La *suspension de l'incrédulité* que provoque le spectacle se caractérise à la fois par une exaltation des émotions et par l'affaiblissement conséquent de la prépondérance du jugement. Plusieurs facteurs favorisent la suspension de l'incrédulité : l'état de réceptivité dans lequel on se plonge pour assister à un spectacle, la surstimulation sensorielle du spectacle lui-même, la pression collective du public.

L'engagement émotionnel qui provoque la suspension de l'incrédulité renvoie à la fois à la notion d'*attraction* à laquelle recourt Eisenstein et à la notion d'*immersion*. Dans *Le Montage des attractions* (1923), le cinéaste Serge Mikhaïlovitch Eisenstein (1898-1948) définit l'attraction comme tout moment agressif qui soumet le spectateur à une action sensorielle ou psychologique expérimentalement vérifiée et mathématiquement calculée pour produire chez lui des chocs émotionnels donnés. La notion d'immersion appartient, elle, aux médias interactifs, et désigne la sensation qu'induit un dispositif audiovisuel cybernétiquement couplé au spectateur. Ce dispositif interactif procure un « effet de présence » qui sera étudié en détails plus loin (cf. : ? ? ? ?).

### **3.7. Désynchronisation et délocalisation du spectacle par les médias**

Le siècle qui vient de s'achever fut le théâtre d'une double mutation du spectacle qui a fini par aboutir aux médias interactifs. Première mutation: le spectacle s'est



délocalisé et désynchronisé. Il change de lieu entre le moment de son exécution — qui devient le moment de sa production — et le moment de sa réception par les médias. Cette première mutation est induite par l'apparition de nouvelles techniques de spectacle : le cinéma, la radio et la télévision (cf. 1.4). Ce nouveau mode de spectacle est caractérisé par la désynchronisation et la délocalisation de la production: le moment et le lieu où les spectateurs assistent au spectacle se distinguent du moment et du lieu où le spectacle a été produit. Pour opérer cette séparation, il faut " capter " le spectacle avec un microphone, une caméra ou les deux. Soit cette captation du spectacle est diffusée au moment de sa production. Il constitue, alors, une « émission » au sens littéral du terme. Soit la captation est inscrite sur un support qui constitue un « enregistrement », qu'il s'agisse d'une pellicule photographique ou d'une bande magnétique. Une fois enregistré, il est possible de diffuser le spectacle à plus d'un endroit en même temps, de le rediffuser, de le conserver, etc. C'est la naissance des médias tels que nous les connaissons aujourd'hui.

Au contact des médias, le spectacle s'est modifié pour tirer parti des nouvelles possibilités qu'offraient les technologies audiovisuelles : le découpage en plans et le montage des enregistrements. C'est en fonction de ces notions que le cinéma, la radio, la télévision et les médias interactifs peuvent être considérés comme des spectacles audiovisuels.

### 3.7.1. Cinéma

L'utilisation d'une caméra permet de traiter de manière plus réaliste à la fois l'espace, la durée, la lumière et, plus tard, la parole. Le spectacle qui se déroulait jusque là *in praesentia*, c'est-à-dire en présence de ses spectateurs, est remplacé par une suite d'images fixes, dont la succession crée l'illusion du mouvement, projetées devant les spectateurs, sur une toile, là où se trouvait la scène.

Dans sa première phase, le cinéma se limita à faire la démonstration d'une nouvelle « merveille de la science » en projetant en « grandeur nature » les photographies animées « prises sur le vif » de la nature. Parmi la quarantaine de films-minute de



Louis Lumière (1864-1948), il faut citer la *Sortie des usines*, mais surtout *l'Arrivée d'un train*. Ce dernier film utilisait la profondeur du champ de manière dramatique puisque les spectateurs, voyant la locomotive foncer sur eux, reculaient, craignant d'être happés.

Autre pionnier du cinéma, Georges Méliès (1861-1938) produisit plus de 500 grands films de dix à quinze minutes, dont le célèbre *Voyage dans la lune* (1902), anticipation féerique librement inspirée de Jules Verne et de H. G. Wells. Méliès adapta au cinéma divers truquages photographiques pratiqués depuis 1850. Les surimpressions, réserves, caches, fonds noirs, expositions multiples lui servent pour provoquer des apparitions, créer des fantômes impalpables, dédoubler un même acteur, créer des personnages à diverses échelles, etc. Les apparitions et les disparitions ne se font plus par des trappes, mais par des arrêts dans la prise de vue. A l'inverse de Lumière, Georges Méliès crée un univers entièrement recomposé. C'est ainsi qu'il initia le travail en studio devant des toiles peintes, auxquelles se sont ajoutés les éclairages électriques, et bien sûr des personnages, dont les costumes et les maquillages sont prononcés.

Par la suite, cette séparation entre la captation en direct de scènes réelles et le récit en images animées ont caractérisé les deux grands types de productions cinématographiques : les films documentaires qui préconisaient l'enregistrement du monde réel et les films de fiction qui tiennent intégralement du spectacle. Il ne s'agit pas ici de refaire l'histoire du cinéma, mais d'en évoquer les conséquences sur la forme même du spectacle. Pour ce faire, nous nous sommes inspiré du travail de Gilles Deleuze sur *L'image mouvement* (1983) où sont développées les notions de cadrage, de plan et de montage.

On appelle « cadrage » tout ce qui est présent dans l'image: décors, personnages, accessoires. L'image est l'équivalent de la scène dans la salle de spectacle. La salle de spectacle offrait un cadrage fixe du spectacle, cadrage qui était ensuite aménagé selon les lois de la perspective, en fonction d'un point de vue unique et frontal. Ce point n'était pas focalisé par rapport au spectateur, mais situé quelque part en un point de la salle jugé médian. Au cinéma, la caméra cadre la réalité captée. Le cadre



est limitation, découpage. Il y a deux tendances dans la manière de cadrer. Premièrement, il peut y avoir *saturation*: il y a découpage très large d'un paysage au loin. Deuxièmement, il peut y avoir *raréfaction*: il y a découpage sur une vue très restreinte qui apparaît alors en gros plan. Géométriquement, le cadre peut être conçu comme une composition d'espaces parallèles et diagonaux, ou bien comme un assemblage de masses et de lignes. Le cadrage est un processus récursif: il peut y avoir « dans le cadre beaucoup de cadres différents. Les portes, les fenêtres, les guichets, les lucarnes, les vitres de voiture, les miroirs sont autant de cadres dans le cadre » (Deleuze 1983 : 26). Pour Deleuze, l'écran — le cadre des cadres — donne une commune mesure à des parties qui ne sont pas au même dénominateur de distance, de relief, de lumière. Cet effet est créé par la seule succession des cadrages, par exemple un plan lointain de paysage suit un gros plan de visage, ou encore un système astronomique suit une goutte d'eau. Deleuze définit (p. 28) le hors-champ comme ce qui renvoie à ce qu'on n'entend ni ne voit dans le cadrage, mais qu'on sait pourtant être présent. Le hors-champ est à la fois le prolongement du cadrage en rapport avec d'autres cadrages contigus et l'intégration du cadrage dans le tout que reconstitue la cognition.

Deleuze définit le « plan » comme une coupe mobile des mouvements. Les mouvements sont considérés sous un double aspect : 1) les modifications relatives des corps, des parties, des aspects, des dimensions, des distances, des positions respectives des corps dans l'espace et 2) la transformation dans la durée (p. 33-8). Le temps se contracte ou se dilate de même que le mouvement peut ralentir ou accélérer. Avec la caméra, il est possible de reproduire le point de vue unique et frontal de la salle de spectacle. Il est aussi possible d'introduire un mouvement qui ne soit pas celui des personnages et des objets qui se trouvent dans le plan. Ainsi, la mobilité de la caméra devient celle du spectateur lui-même. La caméra permet d'accorder une plus ou moins grande importance aux éléments composant l'image par le foyer et par le flou de la profondeur de champ. Le plan est un découpage doté d'une unité, de la même façon que l'acte, au spectacle, comporte une unité de décor, de personnages et d'accessoires. Mais la durée du plan est relativement courte, de



sorte qu'une séquence, c'est-à-dire une unité dramatique ou de contenu, comporte souvent un grand nombre de plans.

Le « montage », c'est la superposition, la composition, l'agencement, par raccord, coupure ou faux raccord, des plans discontinus qui constituent les différentes séquences du film. Deleuze identifie trois types de montages (p. 46-8).

Premièrement, il y a le *montage alterné et parallèle*: le plan d'une partie succède au plan d'une autre partie suivant un certain rythme. Deuxièmement, il y a l'*insertion de plans* qui viennent modifier les dimensions relatives, comme le *gros plan*, qui permet de grossir un détail, mais qui, en même temps, miniaturise l'ensemble. Troisièmement, il y a le *montage concourant* ou *convergent*, qui fait alterner les moments de deux intrigues qui vont finalement se rejoindre. Le montage n'est pas nécessairement chronologique.

Le sentiment d'immédiateté du cinéma est renforcé par le contrôle strict du regard du spectateur qui s'exerce par le cadrage et par les mouvements panoramiques de la caméra. Les émotions du spectateur sont particulièrement exacerbées par un gros plan (d'un oeil en larme par exemple), ou par un mouvement de caméra qui suit la position du personnage (dans un bolide ou dans un avion par exemple).

Au cinéma, les actions se succèdent directement plutôt que d'être évoquées par les dialogues comme au théâtre. Les dialogues sont simplement constitués des paroles que produisent les personnages pendant que l'action est accomplie. Une trame sonore vient ponctuer les actions en y superposant son propre rythme.

L'animation est une forme particulière de cinéma. Elle constitue une mise en mouvement de dessins, de peintures, de gravures, de silhouettes, de poupées, de sculptures, de modelages, de cartons découpés, etc. Le dessin animé remonte aux lanternes magiques du 17<sup>e</sup> siècle, et, s'il s'adresse en tout premier lieu aux enfants, il a été néanmoins été revisité par l'avant-garde. À titre d'exemple, citons *Une nuit sur le mont Chauve*, réalisé par le graveur Alexieff, sur une musique de Moussorgsky. Pour ce film, il utilise un écran d'épingles, dont les tiges plus ou moins enfoncées forment des ombres modulées par des projecteurs.



### 3.7.2. Radio

La radio proposait des émissions variées: des « dramatiques », des émissions d'information, des documentaires et même des programmes pédagogiques entiers, qui constituaient ainsi la première forme d'enseignement à distance. Tous ces types d'émissions participent du spectacle à des degrés divers, et poursuivent des finalités différentes, qui vont de l'acquisition de savoir au divertissement. Les émissions participent du spectacle parce que les actions et opérations requises par la mise en média (ou *médiatisation*) sont sensiblement les mêmes que pour le spectacle.

Ainsi, le média n'est pas qu'une question de support, de largeur de bande, de puissance d'émetteur, en un mot de technologie. Le média ne se résume pas non plus en une série d'habiletés de parole et de mouvement de la part des participants ainsi que la maîtrise de la captation et du montage de la part des concepteurs. Le média recouvre essentiellement la diffusion et la réception de spectacles au moyen de la technologie. Il y a trois types d'émissions dramatiques : 1) la radiodiffusion ou la télédiffusion d'une captation opérée sur les lieux du spectacle ; 2) la diffusion à partir d'un studio en présence ou en l'absence de spectateurs de spectacles réels et 3) la diffusion spécialement conçue pour le média. Ainsi, la spécificité du média et les possibilités nouvelles qu'ouvrait la délocalisation du spectacle ont fini par modifier la nature du spectacle lui-même.

La trajectoire du spectacle au travers des médias est marquée par l'appropriation progressive de l'impact des technologies médiatiques sur le spectacle lui-même : de nouveaux procédés sonores et visuels sont découverts et exploités, le montage est permis par l'enregistrement. Ces procédés seront utilisés aussi bien pour reconstituer des espaces réalistes que pour explorer des mondes intérieurs, poétiques ou fictionnels. Apparaît aussi une classe nouvelle de participants, qui va prendre petit à petit de l'importance : c'est celle des techniciens et des metteurs en ondes, sous la coordination d'un réalisateur.

La dramatique radio a ceci de particulier qu'elle n'a d'existence que dans l'imagination de l'auditeur. Elle n'est supportée ni directement (par l'image), ni indirectement (par un texte). Cette caractéristique de ce genre de spectacle permet





de faire appel à l'irrationnel (à ce qui n'est pas expliqué par la raison), à l'onirique (à ce qui appartient au rêve), par le biais des éléments verbaux et sonores. Par leur nature, leur structure, l'ordre de leur succession, leur cadence dans le déroulement, ces éléments verbaux et sonores doivent suggérer l'univers du spectacle diffusé dans l'esprit de l'auditeur. L'époque, la durée, les lieux, les changements de lieux, les objets, les personnages, tout se réduit aux sons : mots prononcés, bruits et musique. Plusieurs études ont montré qu'une grande partie des auditeurs reconstituent de façon constante les traits physiques des personnages : taille, corpulence, âge, et même couleur des cheveux.

Le jeu des acteurs, amputés de leur dimension visuelle, se trouve renforcé par le pouvoir suggestif des moyens techniques du *bruitage*. Le bruitage consiste à imiter fidèlement les bruits de la nature à partir des bruits de synthèse, produits avec des accessoires. Les emplacements, l'orientation et la distance des participants par rapport aux microphones sont déterminés de manière à produire des masses phoniques constituées de différents groupes sonores cohérents. La musique permet d'opérer des coupures ou des transitions, des articulations dans le temps et des déplacements dans l'espace.

De plus, les règles de la tonalité sont transgressées à partir de dispositifs de trucage, ce qui influence directement le circuit de transmission de son. Ces trucages peuvent avoir des effets suggestifs sur l'imagination de l'auditeur. Ils influencent sa représentation de l'ambiance, de la matérialité du lieu lui-même, qui peut sembler irréel; ces trucages peuvent orienter l'auditeur dans le temps et l'espace, ou au contraire le désorienter, ou faire varier la « consistance » des personnages. La notion de cadrage et de plans sonores s'est vue préciser autour de 1942.

L'*éloignement* croissant de la source sonore du micro correspond à des plans « d'atmosphère », alors qu'un plan « de présence » s'obtient lorsque la source sonore est à *proximité* du micro. L'impression de déplacement latéral est obtenue par le moyen de la *stéréophonie*, apparue dans les années 1950. Celle-ci implique deux prises de son distinctes, et une diffusion effectuée également sur des récepteurs distincts. Ce dispositif permet de produire une panoramisation, c'est-à-



dire de représenter les différences de position des sources sonores dans l'espace de manière dynamique, par un passage du signal d'une même intensité d'un côté à l'autre.

### 3.7.3. *Télévision*

La télévision s'inscrit dans la continuité de la radio, en tant que média qui rejoint les spectateurs à leur domicile. Mais la télévision est aussi dans la continuité du cinéma, parce que les actions et les événements sont captés par une caméra. Par le processus de médiatisation qu'elle implique, par sa structure de financement et par les cotes d'écoute, la télévision tend à transformer tout ce qu'elle présente en spectacle. Les paramètres de la télévision sont la mise en scène, la décoration, les prises de vue, les prises de son, la performance ou l'interprétation des participants, le rythme et la durée du spectacle. Tout comme la radio, la télévision établit un rapport intime entre le spectacle et le spectateur, en abolissant la distance qui s'installe dans une salle. Le décor du spectacle se trouve littéralement introduit dans l'espace privé du spectateur, dans son salon, dans sa cuisine ou dans sa chambre à coucher.

Contrairement au cinéma qui déploie l'espace sur un grand écran, le petit écran de la télévision force à comprimer l'espace, alors que les horaires et les publicités imposent de leur côté une compression du temps. De plus, le jeu des participants est limité par les dimensions restreintes de l'image à la réception, par la présence de caméras, de micros et d'éclairage.

Contrairement au cinéma, la télévision utilise plusieurs caméras, ce qui nécessite un éclairage d'ambiance et limite l'ajout d'accents. Une captation multi-caméras induit une souplesse dans les mouvements de caméra, raffine en situation la recherche de l'angle et de la valeur de plan optimale, et augmente la liberté de jeu des participants.

### 3.7.4. *Vidéo*



La vidéo est une technologie née de la miniaturisation du matériel télévisuel, caméra et magnétoscope. En 1965, la firme japonaise Sony lança sur le marché une unité de vidéo légère semi-professionnelle sous le nom de « Portapack ». Cette unité devait permettre à l'homme de la rue d'enregistrer et de retransmettre des images au moyen de l'électronique. Jusque là, seules les chaînes de télévision disposaient d'un matériel équivalent, mais leur utilisation n'était pas très commode vu la grosseur des appareils requis et leur coût prohibitif.

La vidéo est une forme d'expression, et donc de spectacle, qui s'est délibérément démarquée de la télévision commerciale. Elle a été en gros pratiquée par trois catégories de gens : 1) des ingénieurs ou des techniciens qui avaient une sensibilité artistique, 2) des artistes qui ont vu dans la recherche de la vidéo une manière logique d'élargir leur pratique déjà établie et 3) des collectifs qui se sont donné pour objectif de documenter publiquement la réalité de la situation politique ou sociale qui est la leur. Dans tous les cas, la vidéo s'attachera surtout à déconstruire le réel. Deux genres de spectacles vidéo différents, voire opposés sont présentés ici : la vidéo d'art et le vidéoclip.

Conscients du statut immatériel de l'image vidéographique, les concepteurs mettent en scène la déconstruction et la reconstruction d'objets, jouant avec eux jusqu'à les dérober à l'appréhension du spectateur, dans les traces des futuristes, des expressionnistes et des surréalistes. La vidéo d'art est résolument *anti-représentative*: elle joue contre la reconnaissance visuelle, procure l'enivrement de la vitesse, et dissout ainsi les réalités. Elle fait aussi participer le spectateur par le biais du geste, du tactile, en stimulant la kinesthésie, c'est-à-dire la sensation interne du mouvement des parties du corps, qu'assure normalement le sens musculaire en fonction de l'excitation de l'oreille interne.

Parmi de nombreux exemples, on peut citer les travaux de Woody et Steina Vasulka, qui se proposent, dans les années 1970, de visualiser l'espace qui n'existe qu'à l'état de force électromagnétique. Surtout, il faut citer les travaux de Nam June Paik, issu du groupe Fluxus, qui, à la même époque, a mis au point un synthétiseur d'images, qu'il utilisait non pas pour produire de nouvelles images, mais pour opérer



une synthèse en temps réel d'images déjà existantes, issues d'une culture de la télévision (qui représentaient de l'information, du divertissement, de la publicité mais aussi des danses asiatiques traditionnelles). Son idée était qu'il était beaucoup plus difficile de détruire de l'information que d'en fabriquer.

Le vidéoclip peut être défini comme l'enregistrement vidéo d'un court spectacle musical audiovisuel qui veut faire la promotion d'une chanson populaire et de son interprète. Apparue au début des années 1980, cette forme est originale en ce qu'elle allie, dans des proportions variables, la narrativité du montage cinématographique et le truquage vidéo. Comme la multiplication des chaînes de télévision disponibles par câble coaxial ou par satellite, les vidéoclips participent à l'accélération de la consommation d'images. Ils comportent des plans courts et donc nombreux, ce qui accélère le rythme du montage. Dans le vidéoclip, les plans sont superficiels et les effets sont utilisés pour leur valeur plastique plutôt que pour servir la chaîne causale. Le montage se fait alors par collage, en privilégiant l'aspect dynamique dans le rapport entre les plans.

Les vidéoclips travaillent sur des clichés, en suivant une logique de décomposition et de recomposition fine des effets visuels. Du coup, l'image s'exacerbe jusqu'à en perdre sa spécificité, et finalement devenir une intensité lumineuse produite par pure virtuosité médiatique. Les vidéoclips éliminent systématiquement les temps faibles pour finalement ne conserver que les actions spectaculaires, multiplier les personnages parasites, hétérogénéiser les décors et les lieux, sursimplifier l'intrigue, inclure la caméra en tant que participant au spectacle à part entière, multiplier les mouvements de caméra pour le plaisir de la virtuosité, de l'effet et de la performance. Par un processus de contamination esthétique, la forme visuelle du vidéoclip s'affirme en dehors de son champ d'origine et a fini par envahir les émissions dramatiques, et même les émissions d'information.

### 3.7.5. *Image numérique*

L'image numérique, fixe ou animée, est générée ou assemblée par ordinateur avec une très grande précision et une très grande rigueur dans la construction. Le visible



n'est plus ramené à une simple perception du réel, mais est construit. Les objets produits à l'écran sont des simulations, composées à partir d'éléments choisis, comme des fragments de réalité, ou encore des images dupliquées déjà stockées mais filtrées, masquées et objet d'autres truquages encore; ces éléments sont ensuite mixés avec d'autres images qui ont elles aussi été traitées. L'image numérique renforce le contrôle de l'homme sur ses productions culturelles; apparaît alors un certain schématisme, qui facilite la communication, mais tend à vider celle-ci du sens et du mystère de l'image première.

Pour les images numériques, le référent passe au second plan, voire disparaît, ou encore n'existe tout simplement pas. Ce qui compte, ce sont les opérations mentales, les analyses et les calculs qui, par la simple puissance des associations et par les qualités mathématiques des espaces, vont faire jaillir un paysage, des vagues ou d'autres formes encore calculées au millième de millimètre. Ce n'est pas l'apparence de la vague qui est imitée, mais c'est la texture même de l'eau écumante qui est rendue, à partir de taches colorées en mouvement. Il n'y a plus imitation, mais production par un automate qui donne vie et forme à la vague. L'image numérique est dotée d'une vie autonome; elle peut être multipliée, modifiée indéfiniment au gré des interventions des participants successifs.

### **3.8. Réintroduction du spectateur dans le spectacle**

La deuxième mutation du spectacle qui mène à l'avènement des médias interactifs, c'est l'engagement du spectateur dans le spectacle, parfois au point d'en faire un véritable participant. Deux cas sont discutés ici : la participation d'amateurs dans les spectacles et l'improvisation.

#### **3.8.1. Participation d'amateurs au spectacle**

Lors des spectacles festifs, les participants sont aussi spectateurs, mais il n'en va pas de même lors des spectacles de commémoration ou de cérémonie. Une distance fut établie dès l'Antiquité entre les spectateurs et les participants au spectacle, et confirmée dans la disposition matérielle du lieu du spectacle. C'est cette distance qui



permet la catharsis. Toutefois, comme on le verra, cette frontière n'a pas toujours été étanche. Depuis l'Antiquité, les spectacles sont assurés par des participants qui en font en quelque sorte leur profession, puisqu'ils en tirent des avantages financiers, sous forme de rente ou de cachet.

Les participants amateurs désignent les individus qui participent activement à des spectacles, mais qui ne sont ni formés ni entraînés à cette fin, et dont la participation aux spectacles n'est pas l'occupation principale. Ainsi, la distance entre les participants et les spectateurs se trouve abolie, dans la mesure où des gens ordinaires, habituellement spectateurs, deviennent participants. Deux exemples de ce cas de figure seront discutés ici : les *Mystères* et la *Fabuleuse histoire d'un royaume*.

Tout au long du Moyen-Âge et dans tout l'Occident latin, on monte et présente des spectacles d'envergure qui mettent en scène des sujets religieux spectaculaires, avec une large participation populaire. Les premiers *Mystères* sont apparus au 10<sup>e</sup> siècle, vers 933 ; au début, il s'agissait de développer par le jeu tel ou tel aspect du mystère célébré lors de l'office. Progressivement, ces spectacles se sont multipliés et se sont détachés des offices pour plutôt se jouer sur le parvis des églises, (comme celui de la cathédrale Notre-Dame de Paris dès le début du 14<sup>e</sup> siècle). On doit par exemple un *Mystère de la Passion à Abbeville* à Gréban Arnoul (1420 env.-1473) maître ès arts, bachelier en théologie, organiste à la maîtrise de Notre-Dame de Paris. Son manuscrit le plus ancien date de 1458. Écrit pour être joué en quatre séances ou « journées », ce mystère compte 34 429 vers et 224 personnages. Ces spectacles collectifs, où l'imagination de chacun était mise à contribution, ont continué à prendre de l'ampleur jusqu'à leur interdiction en 1548 (pour excès entre autres). Le *Mystère de la passion*, joué en 1539, s'est tenu entre le 28 mai et le 10 août.

Présentée depuis 15 ans durant l'été à Ville de Saguenay au Québec, la *Fabuleuse Histoire d'un Royaume* est une fresque historique, une saga couvrant quatre siècles de l'histoire de cette région du Québec, depuis l'arrivée de Jacques Cartier jusqu'à nos jours. Ce spectacle de trois heures est assuré par 180 comédiens et



comédiennes bénévoles, et par une équipe technique elle aussi bénévole. Son déploiement dans l'espace est impressionnant : un immense plateau tournant de 20 mètres de diamètre permet un déploiement visuel à couper le souffle, auquel s'ajoutent 800 000 watts d'éclairage, 30 000 watts de son ambiophonique, des montagnes, un fleuve, 5 voitures d'époque, une cavalerie de 7 chevaux, 1 600 costumes, un laser, des effets pyrotechniques et une multitude d'autres effets spéciaux.

### 3.8.2. Improvisation

L'improvisation est une autre forme de transgression par rapport aux formes traditionnelles. Elle est pratiquée depuis longtemps dans le monde de la musique. Le terme désigne une production musicale spontanée, soit d'une œuvre complète, soit d'éléments plus ou moins importants d'une composition antérieure.

L'improvisateur invente le thème ou en hérite d'un autre musicien. Cela dit, il le fait toujours dans le respect des règles conventionnelles du langage et de la communication, sans quoi le produit sonore serait inintelligible.

Lors de l'improvisation, le moment de composition coïncide avec celui de l'exécution : les doigts exécutent une partition mentale qui se développe au moment même où l'instrument l'exprime, et que l'esprit déchiffre. Même lorsque les indications préétablies sont peu contraignantes, une détermination dans la forme apparaît nécessairement en cours d'exécution de l'improvisation. Cette forme ménage une structure perceptible, l'absurdité du non-sens et l'inharmonieux des dissonances étant ainsi évités. Dans le monde du spectacle, l'improvisation désigne une intrigue développée sur-le-champ par les participants, sans autre préparation qu'une série de consignes plus ou moins élaborées. Examinons quatre cas de spectacles fondés sur l'improvisation.

La *Commedia dell'arte* fleurit au dernier tiers du 16<sup>e</sup> siècle. Elle constitue un exemple quasi unique de lieu où s'entremêlent toutes les dimensions du spectacle : la culture populaire, la culture officielle, l'exploit physique et le jeu. Joué sur de simples tréteaux de foire, ce spectacle tient du jeu *all'improvviso*, c'est-à-dire de



l'exploit de l'improvisation, mais surtout de l'expression corporelle. Les acteurs de profession sont également musiciens, danseurs et acrobates, et voient leur invention étroitement balisée. Ils choisissent un des caractères de la galerie : Arlequin, le valet fourbe; Colombine, la soubrette; le Capitan, homme de guerre fanfaron et couillon; Pantalone, le vieux riche, laid et avare, etc. Sont fixés à l'avance le masque, le costume et les accessoires, comme la fameuse batte pour la bastonnade; les spectateurs reconnaissent le caractère sur-le-champ et portent leur attention sur le jeu. Les canevas qui réglaient la situation, le dénouement, les entrées et les sorties, les traits d'esprit (*concetti*), les tirades étaient affichés dans les coulisses du spectacle. Comme les canevas, les déclarations lancées par les acteurs ou les galantes étaient tirées de répertoires. Cette forme fait depuis partie de la formation des acteurs dans les conservatoires.

Apparue dans la deuxième moitié du 20<sup>e</sup> siècle, la création collective est une forme de spectacle fondée en grande partie sur l'improvisation. Elle dérive d'expériences de défoulement collectif, et pratique le psychodrame (cf. 3.7.5), qui met l'accent sur la personne du participant. La création collective participe d'une critique radicale de l'idée même de spectacle, et va jusqu'à remettre en question le statut de l'acteur comme un simple participant au spectacle. Le participant qui aspire à devenir créateur à part entière doit se délivrer de la tyrannie de l'auteur, du texte ainsi que du metteur en scène. La création collective est animée enfin par un esprit utopique de fraternité, qui sera porté à son paroxysme lors de la révolution culturelle de mai 68 en France.

Un exemple parmi d'autres: avec le *Living Theatre* (1951-1970), Judith Melina et Julian Beck mettent en avant les méthodes de l'improvisation, sous l'influence du « système » stanislavskien, transformé en « méthode » par Lee Strasberg, à l'Actor's Studio dans les années 50. Dans son *Éthique du théâtre*, Stanislavski (1863-1938) fait reposer la démarche qu'adopte l'acteur par rapport à son personnage sur une prise de conscience intérieure, à partir d'une recherche psychologique approfondie basée sur l'introspection, l'évocation des forces subconscientes et de l'intuition. Les membres du *Living Theatre* utilisent ces





techniques non seulement pour leur propre formation, mais aussi pour improviser collectivement un spectacle qui exprime leurs idées anarchistes sur l'art et la vie. Ces spectacles sont joués dans des hangars, garages, chapelles ou usines désaffectées plutôt que dans des bâtiments conventionnels.

Certaines performances de Robert Wilson, Peter Brook, Jerzy Grotowski ainsi que de John Cage ont ainsi contribué à dissoudre les frontières entre acteurs et spectateurs en les situant dans le même espace. Robert Wilson, John Cage, Joseph Svoboda et d'autres encore ont en outre produit des œuvres qui intégraient des images photographiques ou filmiques, des instruments de musique et des machines tout à la fois. Dans les années 1980, cette tendance à augmenter la participation sensorielle des spectateurs s'est encore exprimée dans des performances où les spectateurs étaient invités à toucher les acteurs et les accessoires de scène, et à se déplacer librement dans l'aire de jeu.

Le concept de la ligue nationale d'improvisation (LNI) a été développé au Québec. À l'automne 1977 ont lieu les premiers matchs d'improvisation théâtrale de la LNI dans la programmation du Théâtre expérimental de Montréal. Ce genre de spectacle prend la forme d'un affrontement d'improvisation entre deux équipes composées de six joueurs-improvisateurs (trois femmes et trois hommes) et d'un entraîneur, qui reproduit la forme et la structure d'un match de hockey. L'arbitre et ses deux assistants veillent à ce que le jeu se déroule selon le règlement. En cas d'infraction, une pénalité est infligée à l'équipe fautive (signalée au moyen d'un mouchoir exhibé par les assistants-arbitres). Il y a infraction en présence d'accessoire illégal, où lorsqu'il y a cabotinage, cliché, confusion, obstruction, etc. Les improvisations sont dites *comparées* lorsque chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard par la couleur de la rondelle a le choix de commencer ou non. Aucune communication n'est permise sur le banc pendant que l'autre équipe improvise. Elles sont dites *mixtes* lorsqu'un ou plusieurs joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème. L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation, en montrant la couleur de son panneau de vote correspondant à



l'équipe de son choix. Cette pratique n'est pas le privilège de joueurs professionnels: elle est particulièrement répandue en milieu scolaire. On compte actuellement plus de cinquante ligues amateurs d'improvisation avec page Web, auxquelles il faut ajouter toutes les associations moins structurées. Cet engouement peut être rapproché du phénomène du karaoké, sorti des bars japonais pour envahir les soirées familiales. Le jeu consiste à remplacer un chanteur populaire pendant que la musique du morceau est jouée.

Le dernier exemple d'improvisation examiné ici est celui des jeux de rôle. Depuis sa sortie aux États-Unis en 1973 par Gary Gygax, le premier jeu de rôle *Dungeons & Dragons* a connu un succès phénoménal. Il reprend le principe du *Wargame*, jeu de stratégie créé aux États-Unis en 1912, dans lequel les pions sont remplacés par des personnages empruntés à la littérature fantastique. Donjons et Dragons présente un univers fantastique où les participants doivent interpréter un personnage— roi, druide, chevalier, etc. —, dont le caractère, les costumes et les accessoires sont prédéterminés. Le participant doit assurer la survie de son personnage au cours des missions les plus périlleuses. Le meneur de jeu élabore l'histoire, dessine les contours du monde dans lequel les joueurs vont évoluer, annonce les règles, se porte garant du respect de celles-ci, et fixe à chacun un but à atteindre : libérer un prisonnier, voler ou récupérer un trésor, démanteler un complot, rester en vie. Le jeu repose sur la construction imaginaire et collective d'un scénario dont les joueurs sont à la fois auteurs et acteurs. Tous ses adeptes partagent le sentiment d'explorer des univers mythiques diamétralement opposés à leur quotidien ainsi que le plaisir d'inventer en commun une histoire au fur et à mesure qu'ils jouent. Les événements vécus sont improvisés collectivement, ce qui allie l'immédiateté de l'expérience personnelle à la distance que procure l'altérité d'univers et de personnages. Parallèlement aux jeux de rôle « sur table » ou informatique, le jeu de rôle « grandeur nature » s'est développé sur le même principe. Au jeu de rôle traditionnel, il ajoute la possibilité de vivre un personnage en mangeant, en agissant et en dialoguant « à la manière de » sur des sites préparés pour l'occasion, dans des costumes généralement médiévaux, le temps d'un week-end.



### 3.8.3. Médias interactifs

Le multimédia interactif s'inscrit dans la lignée du cinéma et de la télévision. Il présente sur écran des spectacles audiovisuels qui remplissent les mêmes fonctions, comblent les mêmes besoins, mais, cette fois, les spectateurs sont appelés à participer activement au spectacle. Contrairement au cinéma et à la télévision, cette participation au spectacle est impérative et même obligatoire, car le déroulement du spectacle dépend essentiellement des actions que le spectateur effectue au moyen des prothèses de l'ordinateur — clavier, souris, manettes, gants et autres senseurs. La participation peut être de deux types, auxquels correspondent deux catégories de médias interactifs : les *machines à contenu*, dont il est question au prochain chapitre, et les *environnements immersifs*, auxquels est consacré le chapitre 5. Dans les machines à contenu prédomine l'aspect communicationnel, alors que dans les environnements immersifs, ce sont les aspects expérientiels qui priment.

## 3.9. Bibliographie

Auguet, Roland, *Fêtes et spectacles populaires*, Paris : Flammarion , 1974, 127 p.

Boll, André, *Théâtre, spectacles et fêtes populaires dans l'histoire*, Bruxelles : Editions du Sablon , 1944, 163 p.

Dumur, Guy, *Histoire des spectacles*, Paris : Gallimard (Encyclopédie de la Pléiade), 1965, 2011 p.

Gründ, Françoise, *Le corps et le sacré*, Paris : Éditions du chêne, 2003, 170 p.

Hunter, Jeremy, *Fêtes sacrées*, Paris : Albin Michel, 2003, 256 p.

Lenoir, Frédéric et Jean-Philippe de Tonnac, *La mort et l'immortalité : encyclopédie des savoirs et des croyances*, Paris : Bayard, 2004, 1685 p.

Lista, Giovanni, *La scène moderne : encyclopédie mondiale des arts du spectacle dans la seconde moitié du XXe siècle : ballet, danse, happening, opéra, performance, scénographie, théâtre, théâtre d'artiste*, Arles : Actes Sud, 1997, 858 p.

Otte, Marcel, *Préhistoire des religions*, Paris : Masson , 1993, 140 p.



Pavis, Patrice, *L'analyse des spectacles : théâtre, mime, danse, danse-théâtre, cinéma*, Paris : F. Nathan, 1996, 319 p.

Rivière, Claude, *Les rites profanes*, Paris : Presses universitaires de France , 1995, 261 p.

Turner, Victor Witter, *Le phénomène rituel : structure et contre-structure*, Paris : Presses universitaires de France, 1990, 206 p.

