

# LE THÉÂTRE CYBORG

JENNIFER PARKER-STARBUCK

L'utilisation croissante de la technologie sur la scène – écrans, moniteurs, projections – a entraîné de profonds changements dans le théâtre. Les artistes ont bien compris les possibilités offertes par ces dispositifs à la fois innovants et peu onéreux, qui ont très rapidement intégré la scénographie et le jeu des acteurs.

« Nous vivons dans un monde de poésie cyborg – la technologie y mène la danse, alors la tête nous tourne et on chavire, on en redemande<sup>1</sup>. »

À la fin des années 1990, la technique était depuis longtemps présente au théâtre, mais elle a acquis un rôle de premier plan – un acteur de plus sur la scène. Prenant acte de l'importance nouvelle des différents médiums dans les jeux scénographiques, mes recherches se sont alors concentrées sur les diverses imbrications entre les corps et la technologie, prémices de mon livre *Cyborg Theatre*. L'intérêt de l'utilisation de ces médiums pour le jeu théâtral, à mon sens, c'est ce qu'ils nous enseignent sur le(s) corps – le corps du comédien comme celui de monsieur Tout-le-Monde. Une recherche approfondie sur la scénographie multimédia ne se borne pas aux seuls effets de surprise dus aux *gimmicks* techs, mais touche à la reconfiguration (souvent métaphorique ou illusionniste) des corps des comédiens – immergés dans les projections, donnant la réplique à des doubles virtuels, fragmentés sur des écrans multiples à travers toute la scène, des corps jouant sous une lumière nouvelle, médiatisée. Ce théâtre cyborg nous permet de mieux saisir ce que signifie être un corps, être à l'intérieur d'un corps, et d'imaginer un corps nouveau émergeant de la concrétion de débris culturels dont l'enveloppe les médiums contemporains.

## ABJECT, OBJET, SUJET

Dans *Cyborg Theatre*, j'ai défini le terme de « cyborg » en opposition à d'autres (numérique, intermédia, virtuel), pour tenter de circonscrire et d'identifier ce champ en expansion rapide à l'intérieur d'une catégorie plus large que j'ai appelée « jeu scénique multimédia ». Le théâtre cyborg suppose un mode de jeu spécifique ; il ne s'agit nullement d'un fourre-tout qui regrouperait toutes les formes de jeu théâtral incluant un médium ou un autre. Il nous incombe plutôt d'examiner scrupuleusement comment des conceptions différentes (et, pour certaines, rebattues) du corps peuvent être transformées lorsqu'on les soumet aux influences croisées de moyens technologiques pluriels sur une scène.

À partir de trois grandes rubriques, les plus généralement utilisées pour définir et limiter le corps – abject, objet, sujet –, le livre s'efforce d'ouvrir ces notions rigides à des terrains instables et changeants du cyborg, organisme vivant et technologique à la fois. Très influencé par le *Manifeste cyborg* de la féministe Donna Haraway, mon théâtre cyborg cherchait également à réinterpréter les tropes phallogocentriques qui réduisaient trop souvent l'union des corps et de la technologie à des machines de guerre humanoïdes ou à des plastiques fétichistes de femmes robotiques. À travers le théâtre cyborg et les pratiques des comédiens, corps et technologie fusionnent métaphoriquement, offrant à l'imagination un aperçu de ce que pourrait signifier l'avènement d'un sujet cyborg – un sujet résolument global, ouvert à des unions d'interdépendances productives et éthiques allant bien au-delà des choix restreints de l'humanité ordinaire.

Considéré sous le prisme d'une poésie cyborg – cyborg entendu ici comme condition d'un redéploiement des capacités imaginatives concernant les affinités corporelles dans un monde posthumain et médiatisé –, le jeu en multimédia opère un recentrage du corps des comédiens puisqu'ils doivent parvenir à harmoniser leurs mouvements avec un large éventail d'« autres » non humains, établir avec eux des connexions, des liens. Si je prends comme abscisse et ordonnée les deux lignes du corps et de la technologie, je situerai le théâtre cyborg à l'intersection de la « technologie du sujet » et des trois modes de pensée du corps : l'abject, l'objet et le sujet. Ces trois termes sont les points de départ permettant de penser au-delà et en dehors de limitations corporelles mal évaluées. Le recours à la technologie modèle nos corps physiquement et psychiquement – tels des organismes ayant à s'adapter

<sup>1</sup> Jennifer Parker-Starbuck, *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological*

*Intersections in Multimedia Performance*, Palgrave Macmillan, 2011.



Jay Scheib, *World of Wires*, 2012

au travail à la chaîne, nos rythmes et nos gestes se modifient pour s'adapter à l'interaction avec des écrans, aux déplacements que cela induit, et au phrasé qui les accompagne; nous avons pris l'habitude d'obtenir de l'information du bout des doigts, n'importe où et à n'importe quel moment. Les pratiques artistiques, elles aussi, se sont adaptées à ces changements. Cyborgs, mutants et hybrides sont bien représentés dans l'art et le cinéma, où ils ont en partage les angoisses et la fascination exercées par leur apparence charnelle, tandis que le théâtre met en scène des corps où la limite entre l'organique et ses extensions technologiques est délibérément brouillée par l'incorporation poussée de dispositifs électroniques. Les anciennes catégories s'avérant désormais inopérantes pour décrire et comprendre nos nouvelles conditions corporelles et culturelles, admettons que l'on a atteint, à travers et grâce à la technologie, une phase de cyborg en devenir. En plus des exemples analysés dans mon livre, j'aimerais détailler ici trois œuvres que j'ai vues récemment, qui me semblent symptomatiques des trois recouvrements taxonomiques majeurs du théâtre cyborg.

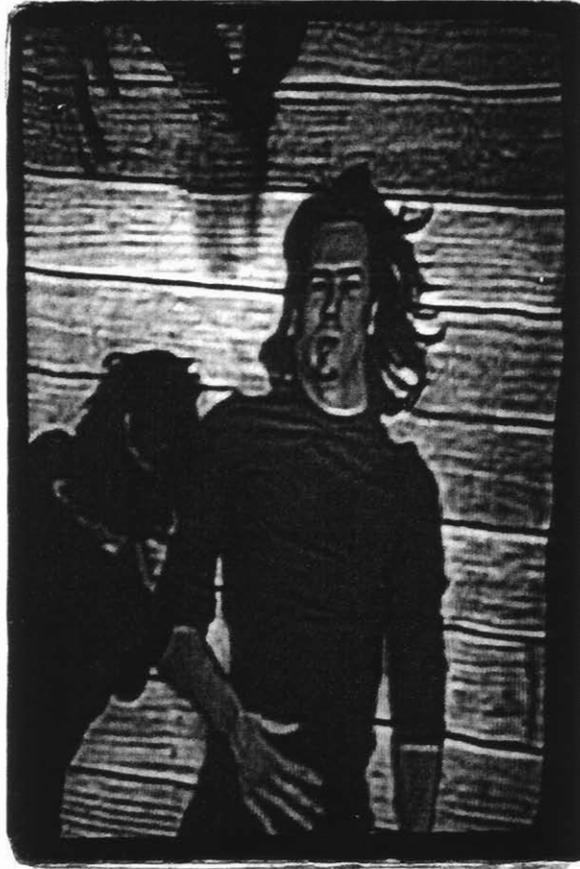
### 1. SAND TABLE

*Sand Table* [Plateau de sable...] de Meg Stuart et Magali Desbazeille (créé en 2000 et repris en 2011 au théâtre Sadler's Wells, à Londres, dans le cadre d'une saison « Performing Medicine: Anatomy Season »), est un parfait exemple de ce devenir-cyborg; par sa forme et son contenu, ce spectacle outre-passe les limites du corps présent et absent. Si le corps-abject se situe entre les notions plus familières des corps « objets » et « sujets » comme un « corps qui ne compte pas »<sup>2</sup> – il s'agit, comme l'a théorisé Julia Kristeva, d'un corps soumis à la nécessité d'être expulsé ou mis de côté pour permettre au sujet de maintenir son équilibre –, alors les corps de *Sand Table* font la démonstration en direct de cette dynamique puisque les danseurs y pratiquent la manipulation de leurs partenaires projetés. Le public, installé dans la pénombre en surplomb d'un plateau central, distingue peu à peu un corps étendu, comme jeté là sur le parquet, clignant et roulant des yeux qu'il lève vers nous. Un danseur s'approche du gisant, glisse ses mains le plus loin qu'il peut par en dessous et, d'un geste brusque, lance des poignées de sable en l'air à travers ce corps, brisant l'illusion et nous rappelant (presque) avec violence que la forme de départ n'était qu'une image projetée. Ce ne sera pas la seule; différents personnages continuent à apparaître sur le plateau ensablé, tandis que les danseurs en chair et en os de Stuart s'évertuent à les tarabuster par tous les moyens, y compris en les effaçant littéralement (si l'on débarrasse le parquet de sa couverture sablonneuse, l'image s'évanouit), ou bien continuer de les por-

<sup>2</sup> *Ibidem*

ter, de se mêler à eux. Si les danseurs vivants sont amenés à faire preuve à la fois de tendresse (entassant du sable sous la tête de leur réplique virtuelle en manière de coussin) et de violence (introduisant un bras sous le costume puis mimant un arrachement vers le haut à travers le corps étendu), le déroulement de la pièce suppose une égalité entre acteurs physiques et technologiques, une relation nécessaire qui fait de leurs échanges une symbiose hautement symbolique.

À la fin, les corps projetés refusent obstinément de disparaître ; les réactions qui s'ensuivent, entre les acteurs réels et virtuels, remettent en question l'idée même de matérialité ; si, dans un premier temps, elles parcourent toute la gamme des avanies auxquelles les « corps socialement éjectés » peuvent être soumis – de leur négation pure et simple (comme ici), à leur rétrogradation au rang de corps animaux non humains ou de corps handicapés par la pression sociale –, on assiste peu à peu à la montée en puissance du pouvoir des acteurs en images ; ils nous rendent nos regards et se matérialisent sous nos yeux.



Meg Stuart & Magali Desbazeille,  
*Sand Table*, 2000  
Ph. Chris Van der Burght