

## ***Zulu Time* : le paratexte paradoxal**

Jane Koustas

Number 34, Fall 2003

En marge de la scène : le paratexte

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/041541ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/041541ar>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

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

### ISSN

0827-0198 (print)

1923-0893 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Koustas, J. (2003). *Zulu Time* : le paratexte paradoxal. *L'Annuaire théâtral*, (34), 81–95. <https://doi.org/10.7202/041541ar>

### Article abstract

In this article, the author considers the role of the paratext in Robert Lepage's *Zulu Time*. Based on the initial premise that conventional definitions of paratext cannot be applied to theatre for which there is no text, the author suggests that the printed programme is the spectator's only reference point. Paradoxically, it is argued, this "secondary" document, normally used to simply set up the main event, actually takes over the production acting therefore, as both a paratext and a visible, readable and staged text. Furthermore, the paratext, which includes, primarily, the international aeronautic alphabet, plays a paradoxal role to the extent that it illustrates the production's central trope, namely that of solitude in a multitude. The author argues *Zulu Time* is imagistic theatre in which traditional concepts of text and paratext are challenged and renewed.

# *Zulu Time* : le paratexte paradoxal

Robert Lepage met en cause la notion traditionnelle du théâtre dans des spectacles où danse, vidéo, cirque, informatique et autres « armes » de l'arsenal d'*Ex Machina* (et on signale l'importance du nom) s'agencent pour pousser toujours plus loin les limites de l'expérience spectaculaire. De plus, ce dramaturge, comédien, cinéaste et metteur en scène, reconnu en 2001 comme l'un des « world leaders of creative genius » (Programme de Harbourfront, septembre-octobre 2001), tente, nous semble-t-il, d'effacer les frontières entre texte, paratexte et spectacle.

Dans son *Dictionnaire du théâtre*, à la rubrique « paratexte », Patrice Pavis, citant J.-M. Thomasseau, propose la définition qui suit :

Le paratexte est « ce texte imprimé » (en italiques ou dans un autre type de caractère le différenciant toujours *visuellement* de l'autre partie de l'œuvre) qui enveloppe le texte dialogué d'une pièce de théâtre. [...] Le paratexte comprend le *titre*, la *liste des personnages*, les indications scéniques temporelles et spatiales, les descriptions du décor, les didascalies sur le jeu de l'acteur [...] mais aussi tout un discours d'escorte comme *la dédicace*, la *préface* ou *l'avertissement* » (1996 : 240).

Cette définition, qui, selon Pavis, « évite le couple *texte principal/texte secondaire*, jugé trop normatif » (p. 240), présuppose néanmoins la présence d'un texte quelconque, dont fait partie à titre égal le texte appelé jadis « principal » et les éléments identifiés par Thomasseau font partie à titre égal. Mais qu'advierait-il dans le cas

où le texte dit principal n'existerait pas ? En outre, si l'on adoptait la définition de J.-M. Thomasseau, le public de Robert Lepage se trouverait sans aucun point de repère. Nous proposons que pour les productions de Lepage, sans texte écrit ou « figé », et dans lesquelles les comédiens basent leur jeu non pas sur des didascalies précises mais sur l'inspiration du moment et où langues, décors et personnages changent d'une représentation à l'autre, ce concept conventionnel du paratexte n'est pas adéquat. Étant donné l'absence de texte préalable, nous poserons comme point de départ que le paratexte se définit ici comme le programme distribué au public dans la mesure où ce document comprend, en partie au moins, les éléments identifiés par Thomasseau. De plus, nous postulons que dans *Zulu Time* le paratexte, le texte soi-disant « secondaire », envahit véritablement l'espace scénique au lieu de tout simplement « envelopper » le texte dialogué. Le code aéronautique, autour duquel tout le spectacle s'organise, annoncé dans ce programme et exploité pendant le spectacle, fonctionne à la fois comme paratexte et comme texte visible, lisible mais non dialogué, d'où le paradoxe. Qui plus est, le paratexte, par sa forme et son rôle, offre au spectateur la seule véritable balise dans un spectacle où les points de repère traditionnels que sont le jeu, les dialogues, les décors, l'intrigue, ne conservent que très peu de leurs fonctions conventionnelles. Nous dirons que le paratexte se veut ici paradoxal par la façon dont il sert à illustrer le trope central de la production, à savoir la solitude dans la multitude et l'absence de communication personnelle dans un monde informatisé.

En effet, le programme, c'est-à-dire le paratexte imprimé, se présente d'une manière paradoxale à plusieurs égards. Si l'alphabet aéronautique présenté sur le plan vertical dans le programme rappelle les alphabets iconiques, sa projection séquentielle pendant le spectacle oblige le public à le lire, ou plutôt à le penser, à l'horizontale et d'une manière latérale. Si ce même alphabet ou code vise à faciliter la communication internationale, interlinguistique et interculturelle, les séquences représentées par ce code mettent en relief l'absence de communication et la solitude dans un monde où tout, et tout le monde, est branché. Enfin, si l'alphabet horizontal place le spectateur dans son rôle traditionnel de lecteur, la projection et la représentation de ce code au moyen des nouvelles technologies l'obligent à lire, à penser ou à percevoir d'une façon tabulaire, propre à la navigation virtuelle.

## Communication sans communauté

Dès son entrée dans l'espace scénique, le spectateur est plongé dans une ambiance qui ne rappelle que très peu le théâtre conventionnel. Une imposante structure métallique complexe et mouvante de trente mètres de long sur dix-sept de large, et d'une hauteur allant de dix à douze mètres, sert de scène et divise le public tout comme l'équateur partage le monde. Vingt-quatre horloges représentent les fuseaux horaires. Toutes sont « à l'heure » selon l'endroit où l'on se trouve. Un système de passerelles mobiles, de stores horizontaux, d'ascenseurs et d'écrans permet aux artistes de transformer l'espace en cabaret, chambre d'hôtel, salle d'attente, toutes annexes de l'aéroport. C'est ce décor qui vaut à l'œuvre la désignation de « cabaret technologique » (*Convergences*) ou de « cabaret pour aéroports » (*Le Journal de Québec*, 30 mai 2002). De fait, les places réservées au public sont disposées selon le plan des cabarets ou des cafés-bars situés dans les aéroports. Dans une entrevue parue dans le *New York Times* du 16 septembre 2001, Peter Gabriel, le coproducteur, a déclaré : « We'd love for it to be in an airport, but because there is an air crash in it, it's unlikely to be approved » (*Nous aimerions que la pièce prenne place dans un aéroport, mais comme il y a un écrasement d'avion, il est peu probable que ce soit faisable.*) Il convient de noter que *Zulu Time*, qui était destinée au Festival Québec-New York en septembre 2001, mettait en scène, dans les premières versions, des « trafiquants de drogue en transit, terroristes poseurs de bombes, hôtesses de l'air eseuilées s'immisçant comme des virus dans cet univers de machines »<sup>1</sup>. Annulé à New York pour des raisons évidentes, le spectacle est monté, avec peu de modifications, en juin 2002 à Montréal, et s'avère « un miroir plus actuel que jamais » (*La Presse*, 30 juin 2002).

Avant que le spectacle ne commence, le spectateur, assis à sa place dans ce cabaret où des lumières clignotantes et des crépitements font penser à une énorme machine, n'a à sa disposition pour s'orienter que le programme imprimé. Si le paratexte est censé lui fournir le titre, la liste des personnages, les indications scéniques temporelles ou une préface ou un avertissement, il fait pourtant défaut ici : à part une longue liste de concepteurs, techniciens, machinistes, créateurs et autres membres de l'équipe technique, le programme n'indique que la liste et le profil des interprètes, à qui aucun rôle précis n'est attribué, ainsi que la « séquence des scènes » écrite sur le plan vertical. D'alpha à Zulu, chacune de ces 26 scènes correspondent

1. Voir le site Internet : [http://www.exmachina.qc.ca/français/page/creation/zulu\\_zulu.html](http://www.exmachina.qc.ca/français/page/creation/zulu_zulu.html)

2. Alpha, Beta, Charlie, Delta, Echo, Fox-Trot, Golf, Hotel, India, Juliet, Kilo, Mike, November, Oscar, Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Uniform, Victor, Whiskey, X-Ray, Yankee, Zulu.

à un mot du code aéronautique<sup>2</sup>. Le rapport entre le titre et ce code est évident. Lepage explique :

Zulu Time c'est l'heure de Greenwich, l'heure universelle, une terminologie employée par le Code international de l'aviation. Ce code est constitué de 26 mots qui suivent les lettres d'alphabet, d'alpha à zulu et uniformisent les communications entre les avions et le sol (*Le Figaro*, 18 septembre 1999).

Même la temporalité est mise en jeu, Zulu Time étant une heure « internationale » plutôt artificielle. Comme on l'explique au sujet du titre :

Zulu Time c'est l'heure universelle dans le jargon des militaires. Zulu Time c'est donc la même heure pour tous, ou plus d'heure pour personne, ce qui revient au même, surtout lorsqu'on l'applique aux avions, aux aéroports, aux passerelles de transit, aux chambres d'hôtel, aux restaurants, aux bars anonymes. Ici nous sommes à la fois nulle part et quelque part (*Le Soleil*, 21 octobre 1999).

Lepage dit aussi s'inspirer de ressources concrètes :

Nous commençons toujours à travailler à partir des ressources sensibles, jamais de thèmes [...]. Nous travaillons davantage des sensations, vivaces et plus éloquentes. La « ressource » initiale est donc nécessairement une chose sensible (S. Lévesque, 1987 : 121-122).

Il se peut fort bien que la ressource concrète soit ici l'étiquette posée sur les bagages, qui indique la destination, telle que CDG (Charles-de-Gaulle), pour Paris. D'ailleurs, Lepage a été décrit comme « une sorte de globe-trotter culturel. Toujours entre deux avions, deux pays, deux projets » (*Le Figaro*, 18 septembre 1999). Il n'est nullement dans notre propos de résumer ou de décrire chaque tableau, d'autant plus qu'un tel exercice irait à l'encontre du projet de Lepage. L'écrivain scénique refuse le texte écrit en affirmant que « le texte "figé" est trop souvent "un compte rendu", le "fantôme" d'un événement qui s'est passé » (Hébert et Perelli-Contos, 2001 : 57). Ceci est d'autant plus vrai pour *Zulu Time* dans lequel langue, langage, code alphabétique font défaut car, bien que la production s'inscrive sous le signe du code aéronautique destiné à la communication internationale et mette en scène les moyens de communication les plus au point (vidéo, film, projections, son), le trope central est justement celui du manque de communication, d'où le paradoxe.

Le spectacle recrée l'ambiance des aéroports, lieux en principe d'échanges, de communications, de contacts entre individus, cultures et sociétés, mais ces installations internationales et interculturelles favorisent plutôt la solitude, l'anonymat et l'isolement. La structure métallique et froide sur laquelle tout se passe, ainsi que la musique « techno », les bruits grinçants et la lumière crue plongent le spectateur dans l'ambiance des aéroports où règnent une menace omniprésente (attaques terroristes, écrasements, vols ou rendez-vous manqués) et l'anonymat. Quand le spectacle s'ouvre, les interprètes traversent les passerelles d'un pas de plus en plus pressé, sans se parler, sans se regarder ou se voir. Vêtus d'uniformes, de sari, de djellaba ou de costumes d'affaires, ils marchent, courent et se précipitent au fur et à mesure que le tempo de la musique prend un rythme de plus en plus rapide. Leurs gestes deviennent progressivement plus agressifs car, incapables d'exprimer ou de partager leur détresse, ces représentants de la culture multinationale typique des aéroports se croisent et se heurtent sans établir de contact affectif, ne voyant chez l'autre qu'un obstacle. Lepage explique :

L'aéroport offre un curieux paradoxe, hors [de] l'espace et des frontières, presque hors du temps, ce lieu représente un carrefour de cultures multiples. Les aéroports sont probablement les premiers endroits où le métissage culturel a été expérimenté, et où s'actualise véritablement le concept de « global village ». À preuve l'existence d'une chapelle multiconfessionnelle à l'aéroport d'Amsterdam. L'aéroport devient ainsi microcosme du monde avec ses diversités. Voyageurs d'origines variées y passent, y mangent, y dorment. Et pourtant, les cultures s'y côtoient sans se mêler. Chacun est seul dans la multitude (*Voir*, 17 mai 1999).

Il s'ensuit que dans tous les épisodes, d'alpha à zulu, de la vie sans amour à la sexualité violente, du fox-trot farfelu au tango tragique, les comédiens, chanteurs et acrobates nous montrent le paradoxe tragique : l'absence de communication véritable dans un monde informatisé et branché. En somme, la solitude dans la multitude, des gens connectés mais non en communauté.

Le cabaret technologique commence justement avec un numéro de cabaret et la chanson célèbre « Time after Time ». Mais quand le chanteur au charme douteux se lance dans son texte en racontant des blagues en allemand devant un auditoire francophone, il perd rapidement son public. Les gens ne rient pas, sauf de lui. Dans « Whiskey », quand l'hôtesse de l'air reprend cette même chanson après avoir écouté ses messages « cochons » au rendez-vous télé, c'est d'une voix rauque et

désespérée, qui révèle l'angoisse tragique et paradoxale chez une femme qui, tout en rencontrant des centaines de personnes par jour, se trouve désespérément seule. Si communication il y a, elle ne fonctionne qu'à sens unique : le comédien ne rejoint pas son public, on écoute ses messages au téléphone, on chante seul dans un bar sans qu'il y ait de réponse.

Si le spectateur se trouve plongé dans l'heure universelle, et par conséquent surréelle ou irréelle de Zulu Time, et dans le décor et l'ambiance neutres, génériques, isolants et inter, supra ou a-culturels des aéroports, y compris les bars et les hôtels qui en font partie, c'est surtout grâce à la langue ou plutôt à son inefficacité que le projet inter, extra ou métaculturel de Lepage est mis en lumière. Alphabet tout à fait autoréférentiel dans la mesure où le signe se réfère à lui-même sans aucun rapport avec un signifié : cette « langue » aéronautique et internationale paraît aussi artificielle que l'heure « zulu ». Le spectateur se trouve donc dans un décalage linguistique et culturel qui correspond au décalage horaire. Dans le monde des aéroports régi par un code alphabétique, donc par les mots, il n'y a pas de communication authentique entre les membres de la multitude : les mots ne servent plus à la communication. Au lieu de la communication, de la conversation, du dialogue en somme, le spectateur ou le voyageur a affaire aux messages de sécurité ou aux chansons programmés et enregistrés. On ne parle ni n'écrit avec le code aéronautique, et la langue, dépourvue de sa fonction référentielle, tout comme les blagues du comique « allemand » et la chanson de l'hôtesse qui tombent dans le vide, reste sans récepteur ; le circuit demeure ainsi incomplet.

## Code et compréhension

Aussi inefficace que cela puisse paraître en tant que moyen de communication pour les interprètes, ce code s'avère le seul élément « textuel » susceptible de faciliter la compréhension de la pièce pour le spectateur. Inscrit au programme, le titre de chaque scène, c'est-à-dire le code aéronautique, se trouve également projeté au fur et à mesure sur un écran intégré à la structure métallique. Le paratexte du programme devient donc un élément scénique essentiel à l'organisation et, comme nous le verrons, à la compréhension de la production. Lepage joue avec la forme extratextuelle du paratexte, en le projetant sur scène, et ce d'une façon paradoxale, car il s'agit d'un paratexte sans texte préalable.

La séquence des scènes, reproduite sur le plan vertical dans le programme, rappelle les systèmes iconiques, tels que les hiéroglyphes égyptiens qui exigent du lecteur non pas de former des liens entre symboles afin d'établir une relation contiguë entre phonèmes, mais de lire chaque élément séparément comme un symbole autonome. La séquence des scènes se présente donc comme une table des matières qui ne fait que mettre en ordre différentes parties plus ou moins disparates. Mais n'importe quel lecteur occidental y reconnaîtra tout de suite l'alphabet latéral et comprendra le besoin de « lire » les lettres et les mots au moment où ils paraissent sur l'écran et de les mettre en rapport pour en faire ressortir le sens.

De Kerckhove explique : « The semantic and phonological dimensions of the text are adequately represented by the sequence of visual characters. [...] The reading process of Indo-European alphabets is ruled by the principle of sequential contiguity<sup>3</sup> » (1988 : 404-405). Qui plus est, le concept de « A à Z », qui veut dire du commencement à la fin, annonce une progression. Habitué à lire et à lier les lettres afin de créer un mot, une phrase ou un texte complet et cohérent, le spectateur cherche à lire et à lier les scènes. Or, si le programme énumère les scènes à la verticale, de sorte que chacune puisse fonctionner comme un épisode ou comme une image autonome<sup>4</sup> – il faut noter au passage que Lepage a mérité le titre de « faiseur d'images » (Perelli-Contos et Hébert, 2001 : 266) –, l'affichage de ce même alphabet<sup>5</sup>, de façon séquentielle et synchronique durant le spectacle, suggère la présence d'un principe unificateur, à savoir la notion de solitude évoquée plus haut.

De Kerckhove propose de plus que cette recherche de sens exigée par l'alphabet linéaire forme la base du théâtre développé à Athènes. En libérant le public du besoin d'apprendre par cœur une multitude d'icônes, l'alphabet linéaire et vocalique permet un plus haut niveau d'abstraction. De Kerckhove ouvre son livre *The*

3. « Les dimensions sémantiques et phonologiques du texte sont représentées adéquatement par une séquence à caractère visuel. [...] Le processus de lecture des alphabets indo-européens est régi par le principe de contiguïté séquentielle. » [Traduction libre.]

4. Signalons que dans une des premières productions de *Zulu Time* à Zurich, il n'y avait que 22 tableaux.

5. Notons que ces lettres projetées par ordinateur n'ont rien de statique. De Kerckhove précise : « The printed word is, and always was, still. There is an old adage : verba volant, scripta manent-spoken words fly, but written words stay. On-line that simply is not true anymore ». (de Kerckhove, 1997 : 107). (*Le mot imprimé est, et a toujours été, fixe. Il y a un vieux dicton qui dit que les paroles s'envolent et que les écrits restent. En ligne cela n'est tout simplement plus vrai.*) [Traduction libre.]

6. « J'ai inventé pour eux l'art du numérotage, la base de toutes les sciences, et l'art de combiner les lettres, la mémoire de toutes choses, l'origine des Muses et de tous les autres arts. » [Traduction libre.]



*Alphabet and the Brain* avec sa traduction d'un passage du *Prométhée enchaîné* d'Eschyle.

I invented for them the art of numbering, the basis of all sciences, and the art of combining letters, memory of all things, mother of the Muses and source of all the other arts<sup>6</sup> (1988 : xvii).

La mémoire de toutes choses se trouvant récupérable grâce à un alphabet qui ne représente plus chaque chose par un symbole (comme les hiéroglyphes) et pour lequel le lecteur n'a point besoin de contexte pour composer ou décoder un mot (comme l'alphabet sémite), la pensée critique et abstraite peut s'épanouir. Dans son article « Écriture, théâtre et neurologie », de Kerckhove explore davantage ce lien entre le théâtre, l'alphabet et l'imaginaire :

Le théâtre, en distançant l'action de la participation immédiate du spectateur, est une sorte de traduction de son expérience multisensorielle en références principalement visuelles. [...]. L'effet de la pratique théâtrale serait donc d'éduquer rapidement les spectateurs à la pratique de l'imaginaire visuel. [...] c'est le théâtre qui a servi d'environnement pour favoriser l'intégration neurologique des effets de l'alphabet phonétique en Attique (1982 : 119) .

Mais les liens entre l'alphabet et le théâtre ne se limitent pas au niveau d'abstraction permis par celui-là. Comme l'explique de Kerckhove, « [...] à l'alphabet, le théâtre emprunte la séquence linéaire et le pouvoir de séparer les sens les uns des autres au profit du regard [...]. C'est le mouvement de l'information, unidirectionnel, qui saute de relais en relais pour aboutir à sa conclusion » (1982 : 117, 121).

En plus d'orienter et de guider le spectateur « de relais en relais », le code aéronautique basé sur l'alphabet met en évidence le projet international et interculturel de Lepage car, comme nous l'avons suggéré plus haut, ce code doit son existence à sa portée internationale, interlinguistique ou interculturelle. Notons que Lepage a reconnu le potentiel ainsi que l'existence possible d'une langue internationale avant la création de *Zulu Time*.

I've become interested in language as a universal thing. You know that they discovered a sort of proto-European language ? It is made up of 22 words that

7. « Le langage m'a d'abord intéressé par son aspect universel. Vous savez qu'on a découvert une sorte de protolangage européen ? Il compte 22 mots qui apparaissent dans chaque langue du monde, de l'anglais au japonais [...]. Cela me porte à espérer que non seulement chacun pourra préserver sa propre culture et parler sa propre langue, mais qu'un jour nous aurons une langue seconde. » [Traduction libre.]

feature in absolutely every language in the world from English to Japanese. [...] It gives me hope that everyone can keep their own culture and speak their own language, but that we'll have one day a secondary language<sup>7</sup>. [...] (*The Daily Telegraph*, 6 mars 1999).

Le langage ou plutôt le code de *Zulu Time* reste une création artificielle ayant toutefois comme fonction première la communication internationale<sup>8</sup>. Si Lepage vise à mettre en scène l'aspect à la fois universel ou interculturel de ce code, il signale aussi l'impossibilité de concilier les diverses cultures, les multiples solitudes. Selon Chantal Pontbriand, « Lepage s'adresse à la communauté que nous avons formée, fragmentée par le temps de Greenwich, et disséminée dans les aéroports du monde » (*Le Monde*, 18 septembre 1999). C'est ainsi que se résument le défi et le projet interculturel de Lepage. Effectivement, si les aéroports sont pour lui « un carrefour de cultures multiples », ces mêmes cultures, comme il le constate lui-même, « s'y côtoient sans se mêler », malgré la présence en principe unificatrice de ce code universel.

Tout comme le code qui lui sert de base, le spectacle *Zulu Time* se situe non pas entre plusieurs langues ou cultures, mais plutôt au-delà de celles-ci ou, comme l'aéroport lui-même, à l'extérieur des frontières géopolitiques, culturelles, linguistiques et temporelles traditionnelles. Lepage affirme :

Les auteurs dramatiques sont désavantagés par le phénomène de la globalisation. L'écriture ne peut plus être que locale, provinciale et nationale, elle s'adresse à un auditoire international, donc il doit y avoir réécriture. C'est un problème, mais une grande chose aussi. Ça oblige les auteurs dramatiques à trouver des formes qui résistent aux intempéries de la traduction. Le spectateur a changé aussi, il a plus d'outils pour aller au théâtre, le film et la télé lui ont donné une éducation dramatique, très grande. Il a une grande facilité à transiter d'une culture à l'autre. De là à dire qu'on va vers un méta-langage de la scène qui abolira toute barrière de langues... je ne sais pas... (*Le Soleil*, 22 janvier 2000).

---

8. Rappelons que cet alphabet doit son origine aux militaires américains et que, malgré le caractère « international » de certains mots, il trahit en quelque sorte ses origines et constitue ainsi un autre exemple de l'américanisation. Pourtant, l'emploi de ce code sur le plan international confirme son aspect interculturel et interlinguistique. Je tiens à remercier Rainier Grutman de cette observation perspicace. Par ailleurs, le choix des mots n'a rien d'arbitraire. L'objectif est d'être compris même lorsque les transmissions radiophoniques sont mauvaises. Pour une raison quelconque, les voyelles s'entendent mieux et se distinguent mieux que les consonnes. Donc, pour chacun de ces mots, la séquence des voyelles est différente. Si, dans une mauvaise transmission, on entend « a » « a », on comprend « alpha ». Si on entend « i » « o », on comprend « kilo » et ainsi de suite.

Ce métalangage se voudrait international ou interculturel et, tout comme l'alphabet aéronautique, résisterait aux aléas de la traduction. Lepage explore plutôt l'espace intermédiaire, puisqu'il ne situe pas le spectateur dans une culture, une langue ou une zone source ou cible, mais le positionne à l'interface.

Cette notion d'interface rappelle un autre aspect du théâtre de Lepage particulièrement important dans *Zulu Time*, car un des langages scéniques les plus en évidence est celui de la technologie, surtout de l'informatique, langue qui surpasse ou dépasse les langues conventionnelles bien ancrées dans une culture et ou dans un alphabet précis. La transformation de la langue à la suite des progrès technologiques est centrale dans l'étude récente de Steiner sur les « grammaires de la création ». Il confirme :

I put forward the intuition, provisional and qualified, that the language-animal we have been since ancient Greece so designated us, is undergoing mutation. It seems to me that recent technological developments, technology inevitably implicating metaphysics, come near to enforcing some such supposition<sup>9</sup> (Steiner, 2001 : 265).

L'emploi de la technologie, comme le précisait Lepage plus haut, permet au spectateur « [...] une grande facilité de transiter d'une culture à l'autre ». Si l'écrivain scénique a su désancrer la langue, [...] « déprogrammer » le regard, le « libérant » de son ancrage linguistique et narratif<sup>9</sup> (Hébert et Perelli-Contos, 2001 : 190), c'est surtout en tant qu'« Inspecteur Gadget » (*Le Devoir*, 20 février 2000) du théâtre, et en tant que « bricoleur du virtuel » (*Nouvel Observateur*, 23 septembre 1999) que Lepage offre au spectateur « l'occasion de déprogrammer le regard de ses habitudes perceptives pour lui faire découvrir des réalités et voir ce qui est caché, latent, virtuel » (Hébert et Perelli-Contos, 2001 : 191). Comme le précise Pontbriand :

Les œuvres de Lepage font penser à la cybernétique, à la capacité que nous avons maintenant de relier une idée à l'autre, un monde à l'autre. Le théâtre de Lepage est un hyperthéâtre, lieu d'excellence de l'hyperlien, de la surface et du frottement (*Le Monde*, 18 septembre 1999).

9. « J'ai l'intuition, provisoire mais fondée, que l'animal linguistique que nous avons été depuis que la Grèce ancienne nous a désignés ainsi, est en mutation. Il me semble que les développements technologiques récents, étant donné que la technologie implique nécessairement la métaphysique, sont sur le point de confirmer cette hypothèse. » [Traduction libre.]

Qui plus est, la langue de l'informatique, qui se veut inter, méta ou supraculturelle, dans la mesure où elle fonctionne non pas dans un pays ou une culture quelconque, mais plutôt dans le cyberspace, et qui, tout comme les aéroports, appartient à tous ou à personne, transforme le théâtre ainsi que notre façon de penser et de communiquer comme l'a fait, d'ailleurs, l'alphabet dans l'Antiquité, et dont l'emploi dans *Zulu Time* n'a rien de gratuit.

À l'instar de de Kerckhove<sup>10</sup>, Hébert et Perelli-Contos suggèrent l'existence d'un lien entre l'alphabet et le théâtre et annoncent d'autres transformations à venir, compte tenu de la place de plus en plus grande accordée à la technologie.

En ce sens encore et à l'instar du théâtre antique qui a contribué d'une certaine façon à l'assimilation de la *théôria* en tant que mode de connaissance suscité par l'usage de l'écriture phonétique, le théâtre de l'image ne contribuerait-il pas, à sa façon, à l'assimilation d'un(de) nouveau(x) mode(s) de connaissance que les technologies actuelles seraient en train de susciter ? Dans ce même sens finalement, le théâtre de l'image ne serait-il pas, comme le théâtre antique, l'un des témoins privilégiés d'une révolution paradigmatique que nous serions en train de vivre ? (p. 160)

De Kerckhove postule, quant à lui, que l'hypertexte ajoute une troisième dimension à la lecture linéaire, en nous obligeant à « lire » d'une façon sphérique : si la langue écrite est une surface, l'hypertexte est représenté par le concept du volume dans l'espace (1997 : 96). C'est ainsi que s'explique la différence entre surface et interface. Si le plan du cabaret donne au spectateur l'impression de se trouver sur ou dans la scène, les maintes opérations technologiques, y compris la projection d'images infographiques, l'obligent aussi à « lire » autour de lui et à la jonction des systèmes. Quant à l'œuvre de Lepage, Perelli-Contos et Hébert précisent :

Au moyen de la métaphore d'une image à l'autre, c'est le regard qui se met en mouvement, passant des réseaux routiers – fussent-ils imaginaires – à ceux, plus complexes, de correspondances visuelles déconcertantes dues, entre autres cho-

10. De Kerckhove précise : « Art only became a recognized human reality when the Greek alphabet shattered the human senses by reducing the rich sensoriality of oral language to a series of abstract squiggles. The job of art, then, as now, was to take each sense and reconstitute a world around it in terms of drama, painting, music, dance, fine food etc. » (1997 : 23). (*L'art n'est devenu une réalité pour l'humain que lorsque l'alphabet grec a bouleversé son univers sensoriel en réduisant la sensorialité de la langue parlée à une série de gribouillis abstraits. Le but de l'art, désormais, était de reconstituer, autour de chacun des sens, un monde redéfini en termes de théâtre, de musique, de danse, de gastronomie et autres*) [Traduction libre.]

ses, au croisement des disciplines artistiques, des technologies et des cultures et par là, à ceux du sens. [...] Car les images qu'il lui offre semblent déborder du cadre de scène, déborder d'elles-mêmes pour s'avancer jusqu'à lui, l'invitant à participer à la construction imaginaire, à s'installer dans l'espace fictif qu'elles façonnent et à pénétrer à l'intérieur d'elles-mêmes, un peu comme si le spectateur entraînait sur scène (2001 : 268-274).

L'effacement de l'espace neutre s'avère aussi un prolongement des nouvelles technologies identifié par de Kerckhove. Il affirme :

The Greek invention of the theatrical institution was but an external, standardizing means to facilitate the integration of sensory inputs coming from within the self during the reading process. But we do not process information in our minds alone anymore. With interactive and screen-based technologies, the orientation is reversed : it's the body looking out. [...] Even with computers, in spite of, or perhaps because of, the interactive nature of the process, there is an intermediate stage of information-processing between what is behind the screen and the mind. There is consequently a considerable inversion of our psychology as it is moving from within, outward<sup>11</sup> (1997 : 149).

Cependant, il ne s'agit surtout pas de chercher dans ce monde informatisé, ou dans ces technologies méta ou interculturelles, une véritable communication ou la réconciliation interculturelle ou interpersonnelle. En effet, tout comme les aéroports, comme le code alphabétique, comme *Zulu Time*, — qui visent tous à l'uniformisation, à la correspondance, à la communication, à la réduction de l'écart temporel ou spatial et même culturel —, les technologies risquent de nous laisser toujours « seul(s) dans la multitude ». Ainsi que le précise Lepage, nous nous trouvons tous dans « un monde

11. « L'invention par les Grecs de l'institution théâtrale n'a été qu'un moyen extérieur et normalisateur de faciliter l'intégration des stimuli sensoriels qui apparaissent chez l'individu pendant la lecture. Mais nous ne traitons plus l'information que dans nos esprits. Avec les technologies interactives et cathodiques, l'orientation se trouve inversée : c'est le corps qui observe. Même avec des ordinateurs, en dépit de, ou peut-être à cause de la nature interactive du processus, il y a une étape intermédiaire d'assimilation entre ce qui est derrière l'écran et la pensée. Il y a conséquemment un renversement considérable de notre psychologie à mesure qu'elle se déplace de l'intérieur vers l'extérieur. » [Traduction libre.]

12. De Kerckhove affirme : « We are all electronic Pinocchios with our hands on our keyboards, lying through our teeth as we try to pretend that, no, nothing has changed, we are still the same, it's the technology that has changed... The wish to become human again, at the other end of the technological metamorphosis, is what drives the intense research into humanoids » (1997 : 56). (*Nous sommes tous des Pinocchios de l'électronique avec nos mains sur nos claviers, mentant de façon éhontée alors que nous prétendons que, non, rien n'a changé, que nous sommes toujours les mêmes, que c'est la technologie qui a changé... Le désir de redevenir humain, à l'issue de la révolution technologique, est ce qui motive les recherches actuelles sur les humanoïdes.*) [Traduction libre.]

où l'omniprésence des machines et de la technologie fait de nous des êtres de plus en plus isolés » (*Le Devoir*, 15 juin 2002)<sup>12</sup>.

Lepage affirme que « [l]e théâtre, c'est l'art de la transformation à tous les niveaux [...]. Et le spectateur [y] vient [...] parce qu'il veut voir autrement » (Charrest, 1995 : 161). Nous croyons que dans *Zulu Time*, Lepage, tout comme la technologie dont il se sert si librement et avec tant de brio, nous invite aussi à lire autrement. Si le code alphabétique et aéronautique présenté en paratexte et devenu élément scénique permet de « lire » sur un plan linéaire et synchronique une séquence de scènes, il met aussi en relief, et d'une façon paradoxale, l'échec de la communication. Si l'alphabet a su libérer le public, de sorte qu'il puisse entrer dans le monde imaginaire du théâtre et en suivre les relais, ce même code international, projeté et diffusé par les moyens technologiques – et il convient de rappeler que c'est la technologie qui a créé le besoin de cet alphabet –, nous invite à repenser le théâtre : *Zulu Time* se veut un théâtre de l'image dans lequel le mot et la notion de texte, para ou autre, se trouvent éclatés et renouvelés.

---

Dans cet article, l'auteur étudie le rôle du paratexte dans *Zulu Time*, une production de Robert Lepage. On propose, comme point de départ, que si l'on accepte la définition conventionnelle du paratexte, le spectateur se trouverait sans point de repère aucun. L'auteur postule que dans *Zulu Time* le paratexte, le texte soi-disant « secondaire » envahit véritablement l'espace scénique au lieu de tout simplement « envelopper » le texte dialogué et que le code aéronautique, autour duquel tout le spectacle s'organise, annoncé dans le programme imprimé et exploité pendant le spectacle, fonctionne à la fois comme paratexte et texte visible, lisible mais non dialogué. L'auteur suggère que le paratexte fonctionne d'une manière paradoxale et sert à illustrer le trope central de la production, à savoir, la solitude dans la multitude. En somme, *Zulu Time* se veut un théâtre de l'image dans lequel le mot et la notion de texte, para ou autre, se trouvent éclatés et renouvelés.

In this article, the author considers the role of the paratext in Robert Lepage's *Zulu Time*. Based on the initial premise that conventional definitions of paratext cannot be applied to theatre for which there is no text, the author suggests that the printed programme is the spectator's only reference point. Paradoxically, it is argued, this « secondary » document, normally used to simply set up the main event, actually takes over the production acting therefore, as both a paratext and a visible, readable and staged text. Furthermore, the paratext, which includes, primarily, the international aeronautic alphabet, plays a paradoxal role to the extent that it illustrates the production's central trope, namely that of solitude in a multitude. The author argues *Zulu Time* is imagistic theatre in which traditional concepts of text and paratext are challenged and renewed.

---

## Bibliographie

- BAILLARGEON, Stéphane (2000), « Lepage en stock », *Le Devoir*, 20 février.
- BÉLAIR, Michel (2002), « Zulu Time ! Le théâtre à l'heure de la globalisation », *Le Devoir*, 15 juin.
- BERNARD, Sophie (2001), « Zulu Time : Robert Lepage », *Convergences*, vol. 2, n° 1, p. 9-12.
- CAMERLAIN, Lorraine (1987), « O.K. on change ! », *Cahiers de théâtre Jeu*, vol. 45, n° 1, p. 83-87.
- CHAREST, Rémy (1995), *Quelques zones de liberté*, Québec, L'instant même, et Ex Machina.
- DE KERCKHOVE, Derrick (1982), « Écriture, théâtre et neurologie », *Études françaises*, vol. 18, n° 1, p. 109-128.
- DE KERCKHOVE, Derrick (1997), *Connected Intelligence : The Arrival of the Web Society*, Toronto, Sommerville House.
- DE KERCKHOVE, Derrick et Charles LUMSDEN (dir.) (1988), *The Alphabet and the Brain : The Lateralization of Writing*, New York, Berlin, Heidelberg, Springer-Verlag.
- DOLBEC, Michel (1999), « Une pièce où la parole a pratiquement cédé la place à l'image et à la musique », *Le Soleil*, 21 octobre.
- DVORAK, Marta (1996), « L'altérité et les modes de non-traduction : un regard sur Robert Lepage », *Études canadiennes*, vol. 41, p. 57-70.
- GUILBERT, Manon (2002), « Production de Peter Gabriel et Robert Lepage au FIJM », *Le Journal de Québec*, 30 mai, p. 49.
- HARBOURFRONT CENTRE (2001), « World Leaders : A Festival of Creative Genius », Toronto.
- HÉBERT, Chantal et Irène PERELLI-CONTOS (2001), *La face cachée du théâtre de l'image*, Québec, Les Presses de l'Université Laval.
- LALIBERTÉ, Marie (2000), « Robert Lepage : Zulu Time », *Voir*, 11-17 mai.
- LÉVESQUE, Robert (1995), « Robert Lepage », *Les entretiens du Devoir : 190-94, Arts et Littérature*, Sainte-Foy, Les Presses de l'Université Laval, p. 65-75.
- LÉVESQUE, Solange (1987), « L'art è un veicolo : entretien avec Robert Lepage », mise en forme par Lorraine CAMERLAIN, *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 42, p. 109-12.
- MORISSETTE, Nathaëlle (2002), « Zulu Time : un miroir plus actuel que jamais », *La Presse*, 30 juin.
- PAVIS, Patrice (1996), *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Dunod.
- PERELLI-CONTOS, Irène et Chantal HÉBERT (2001), « L'œuvre de Robert Lepage. Voyage(s) métaphorique(s) et décalage(s) perceptif(s) », dans Dominique LAFON (dir.), *Le théâtre québécois 1975-1995*, Montréal, Fides, p. 265-281. (Coll. « Archives des lettres canadiennes », 10.)

- PONTBRIAND, Chantal (1999), « Metteur en scène, réalisateur, comédien, deus Ex Machina (le nom de sa compagnie), Un Québécois dans son temps », *Le Monde*, 18 septembre.
- STEINER, George (2001), *Grammars of Creation*, New Haven and London, Yale University Press.
- ST-HILAIRE, Jean (2000), « Robert Lepage : le créateur se penche sur l'avenir du théâtre », *Le Soleil*, 22 janvier.
- SHEWEY, Don (2001), « A Symbolic Nation Aspires to the International », *New York Times*, 16 septembre, Arts and Leisure, p. 1-6.
- THÉBAUD, Marion (1999), « Robert Lepage dans les airs », *Le Figaro*, 18 septembre.
- WHITELY, John (1999), « A Passion for Unpolished Gems », *The Daily Telegraph*, March 6.