

La communication digitale et analogique et la transformation du travail de l'acteur

Carrie Loffree

Numéro 18, automne 1995

Le regard du spectateur

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/041261ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/041261ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (imprimé)

1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Loffree, C. (1995). La communication digitale et analogique et la transformation du travail de l'acteur. *L'Annuaire théâtral*, (18), 63–73.
<https://doi.org/10.7202/041261ar>

Carrie Loffree

La communication digitale et analogique et la transformation du travail de l'acteur

1. Introduction

Les êtres humains communiquent selon deux modes entièrement différents: le mode *digital*, qui est explicite et généralement verbal, et le mode *analogique*, qui est implicite et généralement non verbal. Je crois que les concepts de communication digitale et de communication analogique offrent l'intérêt de rendre compte de la mutation que subit le travail de l'acteur québécois contemporain, depuis quelque temps déjà, avec la création de spectacles fondés sur l'élaboration d'une écriture scénique, telles les œuvres de Robert Lepage et de Gilles Maheu, pour ne donner que deux exemples.

Je me permets, ici, une digression pour expliquer brièvement ce que j'entends par «écriture scénique». Il s'agit de la forme de théâtre pratiquée par les artistes de la scène qui créent des spectacles en se servant de *toutes* les ressources théâtrales (les éclairages, le décor, les accessoires, la musique, l'improvisation, le corps des acteurs, etc.), en refusant de faire un théâtre où le texte est mis en valeur aux dépens d'autres moyens d'expression. Au lieu de monter un texte dramatique figé, ces artistes «écrivent» dans l'espace scénique, en se servant de tous les outils que l'art du spectacle met à leur disposition. Ces artistes craignent la domination du texte dramatique à un tel point qu'il n'y en a souvent que très peu dans leurs productions; et même lorsqu'une assez grande quantité de texte dramatique est présente, on ne permet pas qu'il prédomine; chez les «écrivains scéniques», les mots sont une ressource théâtrale au même titre que les autres.

Le lien entre les modes de communication digitale et analogique, d'une part, et le théâtre, d'autre part, est perceptible si on pense à la question des conventions. Au théâtre, la communication entre l'acteur et le spectateur est justement rendue possible grâce à l'existence de conventions. En prenant appui sur les définitions précitées, on aurait tendance à penser que les conventions théâtrales fonctionnent selon le principe analogique: elles sont exprimées de manière *non verbale* et gouvernent *implicitement* la relation scène-salle, en indiquant comment on devrait comprendre le spectacle. Si cette conclusion est généralement vraie, on ne doit toutefois pas en faire une règle absolue, car les actes de communication analogique que sont les conventions théâtrales peuvent être «sanctionné[s] par l'usage» à un point tel que la communication analogique se rapproche de la communication digitale. Tel semble bien être le cas des conventions de fidélité au texte dramatique qui ont prédominé dans le théâtre québécois pendant les années 1960 et 1970. Cette période a marqué la formation des comédiens et contribué à imposer un jeu réaliste qui fonde encore aujourd'hui un grand nombre des productions théâtrales au Québec. Les spectateurs se sont donc habitués à ces conventions; ils reconnaissent automatiquement le sens de telle ou telle composante du jeu réaliste, tout comme ils reconnaissent instantanément le sens de tel ou tel mot français grâce à leur connaissance des conventions de cette langue. Ainsi, les spectacles basés sur les *conventions réalistes* relèveraient plutôt du langage *digital*.

Cependant, si les conventions réalistes sont si communément reconnues qu'elles ont pu «se faire oublier en tant que telle[s]» et se transformer en indices digitaux, elles n'ont pourtant pas le monopole de la création théâtrale au Québec, car les spectacles des écrivains scéniques tels Maheu et Lepage, pour ne mentionner qu'eux, proposent des nouvelles conventions qui remettent en question les modalités du réalisme. Dans les spectacles de ces écrivains scéniques, caractérisés par la *nouveauté des conventions*, le mode *analogique* prédomine.

Longtemps la question du rapport du comédien à son personnage a été considérée sous l'angle de la sincérité ou sous celui de l'identification. Mon hypothèse est qu'à présent on gagnerait peut-être à aborder la question du jeu du

point de vue des modes de communication. Alors que le rôle de l'acteur dans un spectacle réaliste (où prévaut le langage digital) serait de transmettre le contenu de l'œuvre à travers des conventions de jeu reconnues par lui-même et par le spectateur, le rôle de l'acteur dans un spectacle fondé sur l'écriture scénique (où prédomine le langage analogique) serait de proposer de nouvelles relations entre les éléments composant le spectacle, entre la scène et la salle, entre l'être humain et le monde qui l'entoure, etc. Mon propos veut examiner ce changement important dans le travail de l'acteur, lequel a des incidences profondes sur la communication théâtrale actuelle.

2. Méthodologie et assises théoriques

Les principes de communication digitale et de communication analogique ont été développés par Gregory Bateson, Paul Watzlawick, et quelques autres chercheurs de la pragmatique de la communication, mais ces principes ont intéressé de nombreux chercheurs, dont Eco, Peirce, Pavis et Platon. Eco parle de «codes digitaux» et de «modèles analogiques», de «*ratio facilis*» et de «*ratio difficilis*», de «codes forts» et «codes faibles»; Peirce discute les «symboles» et les «icônes»; Pavis, les éléments textuels et visuels du spectacle ainsi que les «conventions caractérisantes» et les «conventions opératoires»; Platon, lui, parlait du «*nomos*» et du «*physis*». Mais, en dépit des différences de terminologie, il ressort des écrits de tous ces auteurs des éléments communs, importants, qui caractérisent les deux modes de communication que j'appellerai ici «communication analogique» et «communication digitale», empruntant les termes proposés par Bateson.

3. Les communications digitale et analogique et la transformation du travail du comédien

Les différents écrits sur les modes de communication digitale et analogique s'articulent autour de trois pôles dialectiques qui constitueront les piliers de ma réflexion: fixité/dynamisme, contenu/relation et convention/innovation.

3.1 Fixité/dynamisme

Nommer une chose en la désignant par une unité de langage digital revient à en fixer le sens, car ce mode de communication est constant, explicite, précis, «monosémique» et non équivoque. Lorsque je me sers du mot «chat» de la langue française (un langage digital), je réfère manifestement au «petit mammifère familial à poil doux»; de toute évidence, il ne s'agit pas d'un autre animal, tel le chien, ni d'un sentiment, telle la fierté, ni d'une action, tel bondir, etc. Pourtant, si je fais un dessin ou de la poésie, c'est-à-dire si je m'exprime selon le mode analogique, mon chat pourrait bien évoquer l'idée d'un chien, de la fierté, de l'acte de bondir, ou de quantité d'autres images; car le sens des expressions analogiques n'est justement pas fixe. Au contraire, ce mode préserve la richesse des images en épousant la polysémie et l'ambiguïté, tandis que le langage digital choisit et exprime chaque fois un seul aspect d'une image donnée. Le mode digital déclare explicitement *un* sens; le mode analogique propose implicitement tout un univers de significations potentielles.

Eco a tenté d'expliquer la nature de la fixité de la communication digitale et du dynamisme de la communication analogique en parlant du processus de codification qui fonde chacun de ces deux modes. Le langage digital, soutient-il, est gouverné par un «code fort» qui fournit un grand nombre d'informations au récepteur, définit clairement le sujet de son discours et tolère très peu de variantes, tandis que le langage analogique est fondé sur la présence d'un «code faible», qui fournit très peu d'information précise, résiste à la définition restrictive, se métamorphose constamment et permet donc des variations à l'infini.

Les principes de fixité et de dynamisme rendent respectivement compte des tendances du théâtre à texte et de l'écriture scénique. Les représentations conventionnelles peuvent être dites digitales parce qu'elles sont gouvernées par une vision fixe, claire et unie de l'œuvre. Le metteur en scène fait sa lecture de la pièce et veille à ce que tous les éléments du spectacle soutiennent le propos du texte dramatique ou soient pour le moins compatibles avec ce dernier. Ainsi,

bien que le comédien ait à faire un travail important en construisant son personnage et en maintenant la communication avec la salle soir après soir, il se voit fermement encadré, car le style de jeu, l'interprétation des événements scéniques et la nature de la relation scène-salle sont généralement déterminés d'avance par le metteur en scène. Le rôle de l'acteur dans un spectacle de nature digitale est donc de trouver un moyen de communiquer aux spectateurs, de manière consistante, la vision fixe du metteur en scène ; il s'agit effectivement d'un travail dirigé par un «code fort».

Tel n'est pas le cas pour des spectacles issus de l'écriture scénique. Si l'influence du metteur en scène est tout aussi importante, si sa vision du spectacle guide le processus de création et assure la cohérence du projet scénique, le but de ce théâtre n'est toutefois pas d'imposer un seul et unique point de vue ni aux comédiens, ni aux spectateurs. Au contraire, ces œuvres à «code faible» visent plutôt à faire vivre une expérience théâtrale polysémique; le sens n'est pas prédéterminé, comme au théâtre à «code fort», car il y a autant d'interprétations possibles à donner à ces «œuvres ouvertes» qu'il y a de personnes pour les interpréter.

Ce théâtre au sens dynamique pose un défi de taille au comédien: comment se donner à son rôle sans en imposer une lecture, sans réduire ou éliminer la polysémie de l'écriture scénique? Puisque l'acteur doit préserver la liberté imaginative et interprétative du spectateur, il ne doit plus servir d'*interprète*, comme au théâtre conventionnel, mais il doit plutôt servir de ce que James O'Reagan a appelé «présentateur» (ou «*presenter*» en anglais), c'est-à-dire qu'il doit *présenter* — non pas *représenter* — le résultat du travail d'écriture scénique au spectateur.

3.2 Contenu/relation

Alors, on voit que la nouvelle *relation* scène-salle — caractérisée par une augmentation de la responsabilité du spectateur en ce qui concerne la construction du sens — a une grande influence sur le rôle du comédien dans les spectacles

fondés sur l'écriture scénique. Et justement, le langage analogique est particulièrement apte à informer sur les *relations*, tandis que le mode digital transmet mieux les *contenus*. Une discussion du thème contenu/relation devrait permettre de jeter un peu plus de lumière sur la transformation du rôle de l'acteur.

Peut-être la manière la plus simple d'exposer les éléments essentiels de cette question est-elle de partir d'exemples concrets de machines digitales et analogiques.

L'exemple de l'ordinateur servira à illustrer les caractéristiques importantes du mode digital. Toute information traitée par ordinateur doit être préalablement codifiée en langage binaire, c'est-à-dire qu'elle doit être exprimée par une combinaison de bits, chaque bit étant un 1 ou un 0. La présence ou l'absence d'une unité d'information est donc très claire: le 1 représente la présence et le 0 représente l'absence. Le désavantage de ce mode de traitement est qu'on ne peut pas exprimer la transition d'un état à l'autre. Par ailleurs, l'avantage du système digital de l'ordinateur est sa très grande précision; il se sert d'un langage fondamentalement logique, fondé sur une convention syntaxique forte et arbitraire, le système binaire. Ce langage est particulièrement efficace pour le calcul ou pour d'autres formes de description précise et détaillée des choses. Bref, le langage digital est apte à informer avec la plus grande exactitude sur le *contenu* d'un message.

Quant au langage analogique, ses caractéristiques sont examinées par Jurgen Ruesch et Weldon Kees dans un ouvrage important sur le rôle de la communication non verbale dans les relations humaines. Ils prennent comme exemple les modèles d'un réseau de chemin de fer. Un tel modèle n'est visiblement pas fondé sur une convention arbitraire, tel le système binaire de l'ordinateur, mais plutôt sur un code dit «naturel», dans ce cas-ci la ressemblance physique directe au réseau représenté. Par conséquent, le modèle analogique n'est pas doté de la précision des machines digitales car, même si un modèle de réseau de chemin de fer est réalisé «à l'échelle», il ne s'agit pas d'une réplique miniature absolument parfaite d'un vrai réseau. En effet, l'exactitude à cent pour cent n'est pas

nécessaire ici, car on ne cherche pas à calculer des valeurs concrètes, mais plutôt à mesurer l'impact relatif de tel ou tel changement au réseau; ce n'est plus la présence ou l'absence qui importe, mais la transition, la relation entre différents objets ou événements. Et c'est là, la force du mode analogique: tout en étant imprécis, ambigu, voire illogique parfois, il fournit la sémantique nécessaire pour comprendre la nature des *relations*.

Comment l'exemple de l'ordinateur et celui des modèles du réseau de chemin de fer aident-ils à comprendre la transformation du rôle du comédien? Dans les mises en scène réalistes, comme avec l'ordinateur, on présente une suite ordonnée d'événements; ainsi le travail du comédien y est strictement gouverné par la logique linéaire, en suivant la formule familière: introduction, développement, crise, dénouement, conclusion. Par contre, dans les spectacles à base d'écriture scénique, on présente une nébuleuse d'images à liens multiples et non linéaires. Il y a donc un déplacement important du but visé par l'acteur: celui-ci ne tente plus de reproduire fidèlement un contenu donné et de le transmettre à des spectateurs passifs; il essaie plutôt de suggérer un «hypertexte» sémiotique grouillant, dont chaque spectateur pourrait faire une exploration imaginaire active. C'est la relation des images, les liens multiples virtuels que peuvent emprunter les spectateurs qui sont importants; le comédien doit évoquer des relations multiples entre les images qui composent le spectacle, et établir une dynamique scène-salle qui favorise l'exploration de ces liens par le spectateur.

Une autre différence importante entre l'ordinateur et le modèle de réseau de chemin de fer qu'on a signalé plus tôt est que le premier est fondé sur un code arbitraire (le système binaire) tandis que le second suit un code plutôt «naturel» (la ressemblance physique directe avec un vrai réseau). De même, les spectacles conventionnels sont fondés sur un ensemble de conventions arbitraires, tandis que les conventions établies par l'écriture scénique sont encore nouvelles, expérimentales et floues; bref, elles n'ont pas encore été figées dans un système de codes théâtraux fixe. Cette question de convention versus innovation a une incidence importante sur le rôle du comédien et mérite donc qu'on s'y arrête quelques moments.

3.3 Convention/innovation

On se rappelle que le mode de communication digital est gouverné par des codes arbitraires. Ainsi, le mot «chat» ne ressemble pas plus à cette bête que le mot «table», par exemple; on sait ce que ce mot veut dire seulement par la connaissance qu'on a des *conventions* de la langue française. Le mode analogique, lui, a des liens plus directs avec ce qu'il représente. Ainsi, un dessin d'un chat ressemble à cet animal. Alors, comme Eco l'observe avec justesse, dans le mode digital, la convention établit le code (dans ce cas-ci, la convention de la langue française détermine que «chat» est le code qui désigne cet animal); dans le mode analogique, par contre, une ressemblance précédente détermine le code qui, lui, établit la convention (donc, le dessin est le code déterminé par sa ressemblance au chat, et le style de ce dessin pourrait devenir une convention d'expression reconnue).

Comment la formule d'Eco s'applique-t-elle au théâtre? Le cas des spectacles traditionnels est simple: les *conventions* de la vraisemblance déterminent le *code* d'une représentation donnée; donc, c'est une convention qui détermine que, parmi tous les styles de jeu possibles, on adopte le style réaliste, par exemple. Le cas du théâtre fondé sur l'écriture scénique est plus complexe. Un exemple tiré de *Vinci* de Robert Lepage le montre clairement. Durant le processus d'élaboration de ce spectacle, on a découvert qu'un ruban à mesurer peut être manipulé de manière à évoquer des images différentes: lorsqu'on le plie en forme de triangle, par exemple, il fait penser aux pyramides. Cette *ressemblance* a fait qu'on a adopté cette utilisation du ruban à mesurer comme une partie du *code* du spectacle et, si les spectateurs sont capables de comprendre cette forme d'expression inusitée, c'est parce que Lepage fonde et transmet une nouvelle *convention*. On pense également à l'utilisation d'ombres chinoises, un *code* (re)découvert par Lepage — basé sur la *ressemblance* des ombres aux vrais objets — qui est devenue une *convention* qui porte la signature de ce metteur en scène.

Si le souci de développer des innovations remplace celui de respecter les conventions, si la *créativité qui change les règles* remplace la *création régie par*

les règles, pour reprendre les mots d'Eco, ce n'est pas sans conséquence pour le comédien. Ce dernier voit fondre les codes de jeu habituels lorsqu'il participe à une entreprise d'écriture scénique et il doit contribuer à créer de nouveaux codes. Pour ce faire, l'acteur doit reconnaître des *ressemblances* inédites, découvrir et maîtriser des *codes* originaux pour les exprimer et transmettre en même temps les *conventions* qui permettront aux spectateurs de comprendre ces codes et de saisir les ressemblances de base. Le comédien, dans une œuvre basée sur l'écriture scénique, collabore donc à la création d'un matériel sémiotique riche, complexe et inédit, qui se transforme à mesure qu'on découvre de nouveaux codes et de nouveaux liens entre les éléments du spectacle. L'acteur, dans une mise en scène réaliste, est beaucoup moins engagé dans le processus de création sémiotique, car il travaille à partir de conventions fixes, connues, au sens préétabli. Par conséquent, l'univers de signification du spectacle connaîtra des évolutions beaucoup moins importantes que celles qui caractérisent l'écriture scénique.

Il y a au moins un effet secondaire associé au fait que l'écriture scénique invente de nouvelles conventions au lieu d'opérer à l'intérieur d'un système de conventions reconnu et préétabli, et cette conséquence est décrite avec justesse par Eco. Selon lui, plus le type de contenu est nouveau et extérieur à toute codification préalable, dans la mesure où il résulte d'un acte référentiel inédit, plus le producteur doit s'efforcer de provoquer chez le destinataire des *réactions perceptives* en quelque sorte équivalentes à celle que déclencheraient chez celui-ci la présence de l'objet ou de l'élément concret.

Autrement dit, si on veut créer des codes inusités, basés sur des ressemblances nouvellement découvertes, on doit «mett[re] en œuvre une structure perceptive 'semblable' à celle que déclenche l'objet» de son discours. Autrement, l'objet — jamais exprimé auparavant et «inconnu» puisque pas encore enregistré dans un système de conventions reconnu — passerait inaperçu. Bref, le comédien doit proposer de nouveaux outils de perception, qui permettront de reconnaître l'objet peu familier du discours de l'écriture scénique.

Alors que l'acteur qui participe à un projet d'écriture scénique *simule* des circonstances *perceptives inédites*, l'acteur dans une mise en scène réaliste *imite* des situations *émotionnelles reconnues*. Ainsi, celui-ci travaille à reproduire des comportements conventionnels et codifiés, alors que celui-là doit dépasser les conventions pour explorer et exposer de nouvelles modalités de perception, qui sont tout aussi déroutantes pour l'acteur que pour le spectateur.

4. Conclusion

Si le comédien qui participe à l'élaboration d'une écriture scénique révolutionne la perception du monde par le spectateur, il assume également plusieurs autres nouvelles responsabilités, dont deux au moins ont été mentionnées précédemment: il contribue au développement de nouveaux codes et conventions qui expriment des ressemblances, inconnues auparavant des membres de l'auditoire, et il génère une dynamique scène-salle interactive, qui encourage la participation imaginative des spectateurs et où chacun doit faire un travail interprétatif individuel, afin de dégager un sens du spectacle polysémique.

En guise de conclusion, j'aimerais faire une ouverture sur un domaine qui n'est que très rarement abordé dans l'étude du théâtre, mais qui me paraît d'une grande importance pour la compréhension de la transformation du rôle du comédien; il s'agit du domaine des nouvelles technologies de la communication.

On a vu que le théâtre basé sur l'écriture scénique voit le processus créateur partagé entre plusieurs instances créatrices, dont les plus importantes sont le metteur en scène, l'acteur et le spectateur. Il en est de même pour les nouvelles technologies dotées de grandes capacités d'«interactivité». Qu'il suffise de mentionner l'ordinateur, qui est sûrement la technologie la plus interactive — et probablement la plus influente — qui existe actuellement. On se questionne sur l'identité du créateur informatique: est-ce celui qui conçoit l'idée du logiciel? ou bien le concepteur du programme? ou encore l'utilisateur? La réponse est qu'ils contribuent tous au processus créateur, chacun à sa façon, tout comme le metteur en scène, l'acteur et le spectateur jouent leur rôle dans l'écriture scénique.

Alors, peut-être pourrait-on dire — et c'est sur cette question que se termine ce travail — que les comédiens qui participent aux spectacles fondés sur l'écriture scénique ouvrent des chemins pour — et explorent les possibilités de — la création à l'ère informatique. Si tel est bien le cas, l'importance du rôle de l'acteur au théâtre comme dans la société contemporaine ne doit certainement pas être sous-estimée.

Liste d'ouvrages cités

- Bateson, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972.
- Eco, Umberto. *La structure absente: introduction à la recherche sémiotique*. Paris: Mercure de France, 1972.
- . «Pour une reformulation du concept de signe iconique: Les modes de production sémiotique». *Communications*, n° 29, 1978, p. 141-191.
- Forestier, G. «Conventions théâtrales». *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*. Éd. Michel Corvin. Paris, Bordas, 1991, p. 203-204.
- Lepage, Robert, concepteur, réalisateur, interprète. *Vinci*. Coproduction du Théâtre de Quat'Sous et du Théâtre Repère. Vidéo du spectacle, production du Collège François-Xavier Garneau, 1991.
- O'Reagan, James. «Making Image Theatre». *Canadian Theatre Review*, n° 50, printemps 1987, p. 10-13.
- Pavis, Patrice. «Convention». *Dictionnaire du théâtre*. Paris, Messidor/Éditions sociales, 1987, p. 97-98.
- Peirce, Charles Sanders. «Logic as Semiotic, The Theory of Signs». *The Philosophy of Peirce: Selected Writings*. Éd. Justus Buchler. London, Routledge, 1950, p. 98-119.
- Ruesch, Jurgen et Weldon Kees. *Nonverbal Communication: Notes on the Visual Perception of Human Relations*. Berkeley, University of California Press, 1970.
- Verón, Eliseo. «L'analogie et le continu (note sur les codes non digitaux)». *Communications*, n° 15, 1970, p. 52-69.
- Watzlawick, P., J. Helmick Beavin et Don D. Jackson. *Une logique de la communication*. Paris, Seuil, 1972.