

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PRÉSENCE ET EXPÉRIENCE DE LA POP CULTURE DANS LE THÉÂTRE
CONTEMPORAIN NORD-AMÉRICAIN (1997-2013) : LES CAS DE
HOUSE/LIGHTS (WOOSTER GROUP), DE *SOS* (BIG ART GROUP) ET DE
MOMMY (L'ACTIVITÉ)

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR
MAUDE BLANCHETTE-LAFRANCE

DÉCEMBRE 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je veux d'abord exprimer ma profonde gratitude envers mes directrices, Marie-Christine Lesage et Erin Hurley, pour leur accompagnement incroyablement généreux, rigoureux et enthousiaste. La confiance que vous m'avez témoignée à plusieurs reprises au cours du processus a des effets au-delà de cette thèse. Merci enfin pour les lectures attentives, ainsi que vos supports concrets et répétés tout au long du processus.

Merci aux artistes pour leur disponibilité et pour m'avoir donné accès à leur documentation.

Merci à l'organisme Thèsez-vous et ses fondatrices. Les retraites et l'Espace ont fourni les conditions idéales pour mener la rédaction de cette thèse.

Merci aux Fonds de recherche Société et Culture et au Conseil de recherches en sciences humaines dont cette thèse a reçu le soutien. Merci à Edward Ziter et à la Tisch School of the Arts pour m'avoir accueillie en leurs murs pour un séjour de recherche.

Merci à Elsa et Anna pour les précieux moments partagés autour, sur et au-delà de la thèse. Vos esprits curieux et animés, ainsi que nos marches ont été déterminants dans cette aventure. Merci à Émilie pour l'écoute et les conseils bienveillants qui ont compté dans ce parcours. Merci à Léonie, Antonin, Catherine, Mélissa, Nietzsche, Éternel Retour et tous.tes les ami.e.s qui ont peuplé joyeusement ces années d'écriture.

Un merci éternel à mes parents pour leur soutien invétéré. Merci à toute ma famille : Anne, Rosalie, Gabrielle (merci pour les nombreux petits mots), puis à Alain et Suzanne pour les encouragements réguliers.

Charles, l'horizome n'est pas assez vaste pour t'exprimer toute ma reconnaissance. Merci pour les mille attentions, les tapes dans le dos, pour toutes les si grandes p'tites choses, mais surtout pour les rires, les chansons, les danses et les animaux. Mirka Federer ne t'arrive pas à la cheville.

À Charles

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	ix
LISTE DES SIGLES	xi
RÉSUMÉ	xii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCTION	1
PARTIE I LES ÉTATS DE LA POP.....	32
CHAPITRE I LA CULTURE POPULAIRE EN QUESTION	33
1.1 De quelle culture populaire parle-t-on? Complexité de la notion : Culture, Populaire, Culture populaire	34
1.2 Survol historique : les évolutions de la culture populaire	39
1.3 La pop culture aujourd'hui.....	42
1.4 Culture de masse, culture populaire, industrie culturelles, pop culture : définition et terminologie choisies.....	44
1.5 Entre le « grand Art » et la culture populaire, quel degré de séparation?	49
1.6 Théoriser la culture populaire ou polémiquer sur elle.....	59
1.7 Expériences pop ou la logique hédoniste	66
1.8 Affect, pop culture et théâtre	69
CHAPITRE II THÉÂTRE ET POP CULTURE AU XX ^e ET XXI ^e SIÈCLES : DE L'OPPOSITION À LA (CON)FUSION.....	72
2.1 La culture populaire et le théâtre de création : un antagonisme de valeurs.....	73

2.2	L'autonomisation du théâtre et la culture populaire comme borne de démarcation.....	76
2.3	Les conflits de valorisations	81
2.4	L'art <i>et la vie et la culture populaire</i>	85
2.5	Les différentes attitudes du théâtre face à la pop culture	88
2.5.1	L'attitude stratégique.....	88
2.5.2	L'attitude séparative.....	90
2.5.3	L'attitude décomplexée	94
2.5.4	L'attitude syncrétiste	104
PARTIE II LA POP EN SCÈNE		108
CHAPITRE III LA SINGULARISATION DE LA CULTURE POPULAIRE DANS <i>HOUSE/LIGHTS</i> DU WOOSTER GROUP		109
3.1	Positionnement esthétique du Wooster Group	110
3.2	Dialectique pop et non pop.....	112
3.3	Paradoxes à l'œuvre	113
3.4	Le Wooster Group et la critique : entre déconstruction et avant-garde.....	115
3.5	Mise en procès de la représentation chez le Wooster Group	119
3.6	<i>Dr. Faustus Lights the Lights</i>	121
3.7	L'espace neutre de <i>House/Lights</i>	123
3.8	Procédés intermédiatiques de représentation de la culture populaire.....	130
3.9	Le téléviseur comme fenêtre sur la culture populaire	137
3.10	La culture populaire comme fond mythologique	139
3.11	<i>Olga's House of Shame</i> ou le miroir déformant de <i>Doctor Faustus Lights the Lights</i>	148
CHAPITRE IV LE VRAI DU FAUX DE LA POP : LA SENSIBILITÉ TÉLÉVISUELLE DANS <i>SOS</i> DU BIG ART GROUP.....		160
4.1	Troubles dans la pop : l'esthétique <i>DIY</i> du Big Art Group	162
4.2	La triade pop de <i>SOS</i>	169
4.3	La culture télévisuelle diffractée : captations / actions / diffusions	176
4.4	Exister par l'écran, exister avec l'écran.....	181

4.5	D'objet pop à sujet pop	187
4.6	Le vrai du faux	193
4.7	L'illogisme du zapping ou la lutte pour la visibilité	198
CHAPITRE V MOMMY DE L'ACTIVITÉ OU LA POPIFICATION DU PASSÉ.....		
206		
5.1	Le théâtre d'Olivier Choinière et le procès du collectif.....	208
5.2	<i>Mommy</i> comme personnage conceptuel.....	215
5.3	Expérience du show pop.....	222
5.4	Le conte de Disney comme cadre d'énonciation	225
5.5	La <i>sampling</i> comme organisateur du discours	229
5.6	Propriété de la pop.....	234
5.7	La portée agonistique de <i>Mommy</i>	237
5.8	Dire sans dire : l'ironie du passé fait présent.....	241
PARTIE III LA POP CRITIQUE		
246		
CHAPITRE VI ÉCONOMIES AFFECTIVES DE LA POP CULTURE EN		
SCÈNE.....		
247		
6.1	<i>(I Can't Get No) Satisfaction</i> : l'affect commun hédoniste	248
6.2	Du fonctionnement des affects.....	251
6.3	De la popification (ou non) des corps scéniques.....	256
6.3.1	Les affects-composés de la pop	258
6.3.2	L'affect-motif.....	264
6.4	Exemples secondaires de popifications scéniques	271
6.5	Le devenir pop des figures en scènes	280
6.6	<i>Come as You Are</i> : le corps comme lieu de luttes, la pop culture comme force extérieure	284
6.7	Que reste-t-il de la pop culture?	286
CHAPITRE VII POLITIQUE DU CONSENSUS : ENTRE ÉCARTS ET		
RAPPROCHEMENTS, ENTRE ATTITUDE CRITIQUE ET APOLOGIQUE		
289		
7.1	Effet de commun	290

7.2	Le mythe pop comme point de référence entre réel et imaginaire	295
7.3	Point de convergence du mythe.....	299
7.4	Entre apologie et critique : la circulation du mythe dans les œuvres.....	304
	CONCLUSION.....	311
	APPENDICE A EXTRAIT DU DÉBUT DE <i>HOUSE/LIGHTS</i> DU WOOSTER GROUP.....	320
	APPENDICE B EXTRAIT DU DÉBUT DE <i>SOS</i> DU BIG ART GROUP	327
	APPENDICE C EXTRAIT DU DÉBUT DE <i>MOMMY</i> DE L'ACTIVITÉ	334
	RÉFÉRENCES	342
	BIBLIOGRAPHIE.....	343

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
3.1 <i>HOUSE/LIGHTS</i> du Wooster Group, Dirigé par Elizabeth LeCompte, Photo: © Paula Court	125
3.2 <i>HOUSE/LIGHTS</i> du Wooster Group, Dirigé par Elizabeth LeCompte, Photo: © Mary Gearhart	127
3.3 <i>HOUSE/LIGHTS</i> du Wooster Group, Dirigé par Elizabeth LeCompte, Photo: © Mary Gearhart	135
3.4 <i>HOUSE/LIGHTS</i> du Wooster Group, Dirigé par Elizabeth LeCompte, Photo: © Paula Court	142
3.5 <i>HOUSE/LIGHTS</i> du Wooster Group, Dirigé par Elizabeth LeCompte, Photo: © Mary Gearhart	155
4.1 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	171
4.2 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	172
4.3 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	173
4.4 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	173
4.5 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)	175
4.6 <i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)	175

4.7	<i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	183
4.8	<i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	184
4.9	<i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	199
4.10	<i>SOS</i> du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)	200
5.1	<i>Mommy</i> d'Olivier Choinière, Photo: © Eugene Holtz	216
5.2	<i>Mommy</i> d'Olivier Choinière, Photo: © Eugene Holtz	221
5.3	<i>Mommy</i> d'Olivier Choinière, Photo: © Eugene Holtz.....	223
5.4	<i>Mommy</i> d'Olivier Choinière, Photo: © Eugene Holtz	241

LISTE DES SIGLES

LHL : Livret de *House/Lights* du Wooster Group

LM : Livret de *Mommy* d'Olivier Choinière

RÉSUMÉ

Cette thèse interroge la représentation de la pop culture dans le théâtre de création nord-américain contemporain. Cette étude cherche à combler un vide dans les études théâtrales en examinant les dynamiques d'échanges entre deux sphères de la culture reposant sur des logiques divergentes : la pop culture se fondant sur une logique de standardisation des formes et le théâtre de création reposant sur la singularisation de ses objets. La rencontre de ces deux mondes de l'art revêt donc certains paradoxes qui portent à interrogation. Même s'il n'y a plus de division claire entre culture populaire et haute culture, il demeure qu'elles reposent sur des tendances différentes, voire contradictoires. Les scènes des avant-gardes l'ont mobilisée pour la critiquer, mais qu'en est-il aujourd'hui? Quelle valeur prend la culture populaire en scène ? Sa présence plus fréquente témoigne de quel changement (ou reconduction) de regard? Que disent les modes d'appropriation par les artistes de cette culture en elle-même mouvante? Cette rencontre problématique entre théâtre et culture populaire forme le cœur de cette étude, laquelle expose le dialogue qui se noue entre ces deux mondes de l'art et montre comment le théâtre pense la pop. Pour mieux circonscrire l'appropriation de la pop culture en scène, l'analyse prend pour champ d'exploration les créations de trois artistes exploitant singulièrement cette culture dans leurs productions, soit le Wooster Group (avec *House/Lights*), le Big Art Group (avec *SOS*) et Olivier Choinière (*Mommy*). L'attention se porte autant sur la refunctionalisation des objets pop en scène (préservent-ils leurs fonctions visant à nous faire rire, pleurer, rêver?), que sur leurs représentations. L'examen minutieux de ces appropriations, permet de dégager les économies affectives des spectacles qui se voient auscultées afin de soupeser ce qui perdure et ce qui est abandonné des affects de pop culture. La réflexion se nourrit des théories des affects (Ahmed, 2015; Lordon, 2013), ainsi que des approches spinoziste et deleuzienne, lesquelles ont permis de croiser des analyses esthétique, symbolique et affective de ces formes « anti » et « pro » hédonistes à la fois. La thèse fait le constat d'une ambivalence constitutive de la part des spectacles entre affects hédonistes et attitude critique. Les références pop amènent contradictoirement à inscrire à la fois les œuvres dans un régime déceptif (Heinich, 2014), tout en réactivant certains effets spectaculaires séducteurs singulièrement pop (Grossberg, 1992). Si la scène se déploie comme lieu de dissensus, la thèse observe une réorganisation des procédés critiques induits par les diverses réaffectations de la culture populaire.

Mots clés : Théâtre contemporain; culture populaire; pop culture; Wooster Group; Big Art Group; Olivier Choinière; affect; culture de masse; théâtre new-yorkais; théâtre montréalais.

ABSTRACT

This thesis queries the representation of pop culture in contemporary North American theatre. This study seeks to fill a void in Theatre Studies by examining the dynamics of the exchanges between two cultural spheres that are based on divergent logics: pop culture with its logic of formal standardization and theatre of creation whose logic is based on singularization. The encounter of these two art-worlds is thus structured in paradox, a fact which must be addressed. Even if there is no clear division between popular culture and high culture, they are nonetheless based on different -- sometimes contradictory -- orientations. The avant-garde scene has often staged popular culture in order to critique it, but what about today? What value does popular culture have on stage? To what change (or renewal) of perception does its more frequent presence testify? What meanings might be attributed to its modes of appropriation by high-culture artists, whose aesthetic milieu is also in flux? This problematic encounter between theatre and popular culture thus forms the heart of this study. The aim is to better consider the dialogue that develops between the two and to see how the first thinks the second. To consider the appropriation of pop culture on stage, the analysis takes as its field of exploration the creations of three artists who singularly make use of this standardized culture in their productions: the Wooster Group (with *House/Lights*), the Big Art Group (with *SOS*) and Olivier Choinière (with *Mommy*). Here, the focus is as much on the refunctionalization of pop objects on stage (do they preserve their functions to make us laugh, cry, dream?), as on their representations. Next, the affective economies of the shows are examined in order to weigh which affects of pop culture persist and which are abandoned in their recontextualization on stage. This reflection is grounded in theories of affects (Ahmed, 2015, Lordon, 2013), as well as in the Spinozist and Deleuzian approaches, which allow co-operational aesthetic, symbolic and affective analyses of theatre forms that are at once "anti" and "pro" hedonistic. The thesis pinpoints a constitutive ambivalence between hedonistic affects and critical attitudes. By virtue of their pop references, these performance pieces may at once be included in the "deceptive regime" of high-culture art practices (Heinich, 2014), while also reactivating certain spectacularly seductive and singularly pop effects (Grossberg, 1992). If the stage unfolds as a place of dissensus, the thesis shows that the various redeployments of popular culture in contemporary avant-garde theatre also induce a reorganization of the critical processes.

Keywords : Contemporary Theatre; popular culture; pop culture; Wooster Group; Big Art Group; Olivier Choinière; affect; mass culture; new york theatre; Montreal theatre.

INTRODUCTION

All art is propaganda.
George Orwell

La culture populaire représente une industrie colossale. Rien que le groupe Disney totalise un chiffre d'affaires de 56 milliards de dollars américains pour l'année 2016; de son côté Hollywood et son industrie cinématographique engrangent près de 40 milliards annuellement (2008) et la dernière tournée de Madonna, *Rebel Heart* (2016), a compilé des profits de 100 millions de dollars. Le théâtre n'échappe pas à cette logique hyperbolique. Anne Hamburger, présidente de *Disney Creative Entertainment* de 2000 à 2008 (la division qui se charge des spectacles et des parades) déclarait à l'époque : « Je dirige le plus grand théâtre des États-Unis » (Martel, 2010, p. 68). Frédéric Martel de la reprendre dans son ouvrage *Mainstream* en déclarant qu'elle dirige, dans les faits, le plus grand théâtre du monde avec ses milliers de spectacles et parades en production, ses millions de spectateurs chaque mois et ses dizaines de shows en représentation chaque jour de la semaine partout sur la planète (Martel, 2010). Un théâtre à l'échelle du globe. Ce que démontrent les exemples de Disney, Hollywood et Madonna c'est non seulement l'entreprise financière pharaonique qui se trouve derrière ces produits d'*entertainment*, mais aussi toute la démarche de mondialisation qu'elle implique. Qu'il s'agisse de l'industrie de la musique, du cinéma, de la télévision ou autres produits numériques, tous circulent désormais à coup de milliards de dollars à l'échelle du monde. Mais de quelle culture s'agit-il alors? Dans un tel contexte, à quoi renvoie

l'adjectif « populaire »? À quel peuple, à quel phénomène d'adhésion? Qu'est-ce qui tisse et réunit les différents objets que l'on désigne comme appartenant à la pop culture? Eloy Fernandez Porta a raison de demander à qui appartient la culture populaire : « À YouTube, à l'Eurovision, à Michael Jackson qui possède les droits de la discographie des Beatles? » (Porta, 2011, p. 115). Elle apparaît comme cette culture qui parvient à coloniser une large partie du monde malgré les barrières de langues, de religion, de cultures nationales. Les chiffres astronomiques évoqués impliquent de traverser les frontières et donc de créer des objets culturels à même de séduire des publics différents. Ce qui implique une standardisation des formes. Or ces dernières demeurent prises dans l'injonction d'innover, de se renouveler, de surprendre afin de s'emparer de nouveaux marchés. Elles se trouvent à devoir conquérir, et exprimer également une société et une économie globale tandis que celles-ci ne cessent d'évoluer. La culture populaire ou la culture de masse ainsi que certains la nomment (on s'attardera à ce flou terminologique) ressort, depuis plus de cent ans, comme la culture de tous et de personne à la fois. C'est en fait une culture à s'approprier – aussi bien de la part des producteurs que des consommateurs. Car il s'agit bien, par elle et avec elle, de consommer ses objets comme l'on consomme des boissons gazeuses ou des hamburgers : il s'agit d'assouvir un désir – de se divertir, de rire, de pleurer, de danser (Thériault, 2015; Grossberg, 1992). La culture populaire représente donc une culture globalisée qui s'incarne non seulement dans des esthétiques globalisées, mais aussi dans des modes de consommation et d'appropriation globalisés.

Culture globalisée, mais en même temps, impossible de le nier, profondément américaine. Premier exportateur de culture au monde, les États-Unis dominent 50% des exportations mondiales en culture (60% avec le Canada et le Mexique) (Martel, 2015)¹.

¹ Et cette tendance ne se dissipe pas, comme le montre Frédéric Martel : « Dans le secteur de l'entertainment et des médias, les États-Unis ont donc une place unique et sont pour l'heure un leader incontesté qui s'adapte constamment à la nouvelle donne et continue à progresser (exportations de produits et services culturels en hausse à un rythme d'environ 10% par an actuellement). » (Martel, 2010, p. 530)

Plus efficacement que n'importe quelle autre nation, les entrepreneurs américains du domaine culturel parviennent à s'infiltrer partout dans le monde si bien qu'américain devient synonyme d'universel. Pour Frédéric Martel, il s'agit moins d'impérialisme culturel que d'une stricte entreprise capitaliste :

La priorité des studios et des majors ne consiste donc pas seulement à imposer leur cinéma ou leur musique, et à défendre un impérialisme culturel. Ce qu'ils veulent, c'est multiplier et élargir leurs marchés – ce qui est très différent. S'ils peuvent le faire avec des produits "américains", tant mieux ; sinon, ils le font avec des produits "universels", formatés pour plaire à tout le monde partout dans le monde, et n'ont guère de scrupules à en atténuer, à coups de "focus groups", l'américanité. (Martel, 2010, p. 535)

La posture de Martel sur l'impérialisme porte à débat, mais ce qui est plus sûr c'est l'efficacité avec laquelle s'opère la large diffusion de la culture populaire américaine². Comme ce dernier le montre, si la force de ce système se faisait déjà manifester dans la première moitié du XXe siècle quand le jazz et le cinéma ont pris d'assaut l'Europe, il se fait plus efficace que jamais en cette ère de mondialisation et d'innovations technologiques.

Proliférante, la culture populaire l'est également, car elle s'inscrit dans un monde esthétisé. Un monde que Gilles Lipovetsky et Jean Serroy ont décrit avec la notion de capitalisme artiste. Celui-ci désigne, selon eux, cette incorporation systémique de la dimension créative et imaginaire dans le domaine marchand. Nous serions entrés dans

² J'y reviendrai au premier chapitre, mais la recherche de Martel à l'échelle mondiale témoigne de cette tendance « universalisante » de la culture américaine : « En matière de télévision, les marchés étant principalement nationaux, ils vendent des formats. Dans la musique et le livre, ce sont des marchés mixtes avec une forte part nationale, ils vendent donc à la fois des hits et des best sellers mondialisés, tout en produisant des disques et des livres locaux. Quant au cinéma, leurs block-busters rencontrent le succès presque partout, car ils produisent non pas tant des films américains que des produits universels et globaux. Les Français font des films pour les Français, les Indiens pour les Indiens, les Arabes pour les Arabes : seuls les Américains font des films pour le monde. Ils sont d'ailleurs les seuls à faire aujourd'hui des films pour l'exportation, avant même de penser à leur marché intérieur. » (Martel, 2010, p. 535)

une phase d'esthétisation du monde façonnée par les logiques marchandes et d'individualisation à outrance :

Avec le triomphe du capitalisme artiste, les phénomènes esthétiques ne renvoient plus à des petits modes périphériques et marginaux : intégrés dans les univers de production, de commercialisation et de communication des biens matériels, ils constituent d'immenses marchés façonnés par des géants économiques internationaux. Fini le monde des grandes oppositions rédhitoires, art contre industrie, culture contre commerce, création contre divertissement : dans toutes ces sphères, c'est à qui sera le plus créatif. (Lipovetsky, Serroy, 2013, p. 26)

Tout se passe comme si rien ne résistait aux sirènes du spectacle, de l'*entertainment* et de l'image. Ainsi la culture populaire ne connaît plus vraiment de frontières. Elle s'étend partout où le marché étale lui-même ses tentacules, c'est-à-dire dans des lieux toujours plus reculés jusque dans la sphère intime avec les Facebook, Instagram et consorts. Comme l'avancent Lipovetsky et Serroy, le capitalisme créatif ne fonctionne pas à la séparation, à la division, mais plutôt au croisement, à l'enchevêtrement des domaines et des genres. La culture populaire en plus d'absorber la haute culture, de s'y mêler sur un mode inédit avant le XXe siècle, se propage sur des territoires non artistiques, qu'il s'agisse du terrain de football, du restaurant gastronomique ou des croisières de touristes. Elle se fait culture démocratique au sens où elle est à même de devenir la culture de tous. Et pourtant ainsi que le formule Richard Mèmeteau « Michael Jackson n'a pas été élu démocratiquement "roi de la pop". Elvis n'a pas gagné son titre de roi du rock en envoyant un questionnaire à chaque habitant de Memphis. » (Mèmeteau, 2014, p. 5) Il faut le reconnaître, la pop culture s'impose en suscitant du désir. Le capitalisme a créé un empire transesthétique où les valeurs modernes de l'art. (créativité, authenticité, originalité) n'apparaissent plus exactement évidentes. En même temps que tout s'esthétise, l'art se « désartialise » :

Plus il y a d'esthétiques marchandes, plus l'esthétisme à l'ancienne s'éclipse au bénéfice d'un transesthétisme où se chevauchent art et amusement, style et loisir, spectacle et tourisme, beauté et gadget. Nous voici à l'époque de la désabsolutisation de l'art, de ses missions comme de son expérience vécue. (Lipovetsky, Serroy, 2013, p. 33)

Le transesthétisme de Lipovetsky et Serroy correspond à cette condition décrite par de nombreux critiques de la postmodernité (Lyotard, Baudrillard, Sontag, Huyssen, Jameson, McRobbie) voulant qu'il n'y ait plus de hiérarchie entre *high* et *low culture*. Les auteurs de la postmodernité ont fait de la dissolution de cette dichotomie un des aspects clés de cette période pourtant si difficile à circonscrire. Cette déhiérarchisation va de pair avec une remise en question profonde des valeurs de la modernité telle que l'idée de progrès (et une vision linéaire du temps) qui apparaîtrait plus difficilement défendable : « There is nothing new, only the old, the recycled, the second-hand, and with this the increasingly intensive plundering of the past » (McRobbie, 1994, p. 3)³. Cette remise en cause de ce monde organisé, structuré, hiérarchisé défendu par la modernité entraîne son lot de questions relativement à la question des hiérarchies entre haute et basse culture : comment définir ce qui serait toujours de l'art? Qui a la légitimité de définir ce qui en est ou non? Selon quels critères? À partir de quand la marchandisation d'une œuvre la fait entrer dans le monde moins noble des industries culturelles? Et surtout, comment évaluer la valeur de ces œuvres transesthétiques?

Il est vrai que les hiérarchies culturelles ne sont plus soutenues par tout un système de croyances, de pratiques et d'institutions aussi rigides que ce qu'elles ont pu être avant le XX^e siècle. Il s'avère en effet périlleux de formuler une différenciation à partir de classe de consommateurs en cette ère d'« omnivorisme culturel » où rares sont ceux qui

³ Dans un texte où il tente de dessiner une cartographie de la postmodernité, Danilo Martuccelli soutient ceci : « Entre l'art culte et l'art populaire s'établit ainsi une certaine tendance à la dédifférenciation, un processus accentué par une hétérogénéisation tous azimuts des pratiques des consommateurs, et accéléré par l'apparition d'entreprises culturelles maîtrisant à la fois les biens symboliques des élites et ceux des milieux populaires. La dissolution des barrières entre haute culture et basse culture rend ainsi obsolètes les anciennes aspirations révolutionnaires des avant-gardes mais, en même temps, elle signale la fin du drame culturel moderne, la division majeure de ces mêmes avant-gardes entre la production et la destruction incessante de nouveaux langages et leur impossible désir de fusion avec le grand public. Pourtant, ce mélange de genres, ce projet en rupture plus ou moins radicale avec toute idée de message, opère le plus souvent à travers des formes culturelles particulières. En fait, et même si la frontière est loin d'être stable et intangible, il n'est pas impossible d'établir une distinction entre deux grands types-idéaux jouant différemment avec le double code. » (Martuccelli, 2006, p. 162)

se limitent à une seule frange culturelle, qu'elle soit haute ou basse⁴. Tout comme les objets de la culture se font désormais hybrides et s'inscrivent dans un jeu de réappropriation impliquant autant le *high* que le *low*, les spectateurs vont et viennent, butinent entre ce qu'il reste de ces pôles. Si bien que ces derniers prennent une valeur fictive, telle que l'indique Antonio Dominguez Leiva :

L'opposition fantasmagorique qui longtemps opposa des ermites néo-luddites voués à la seule vénération des classiques ("*ce qui s'est dit et pensé de mieux*" selon la célèbre formule, ô combien ringardisée par des décennies de déconstruction critique, de Matthew Arnold) à de purs réceptacles aliénés de sous-produits décervelés (des romans Harlequin aux télé-réalités de la "*montée de l'insignifiance*") n'est plus opératoire, ces deux postures étant de part et d'autre marginalisées. (Domínguez Leiva, 2015, p. 63)

Si la culture populaire ne se différencie plus de la haute culture par des classes de consommateurs ou par des esthétiques clairement identifiables à l'une ou l'autre, si elle n'est pas non plus strictement rattachée à certains genres, néanmoins il demeure – et c'est ce qui sera défendu dans cette thèse – une survivance de ces catégories. Cette survivance passe notamment par les institutions qui tentent de cristalliser le capital symbolique associé à certaines formes d'art. Ces institutions opèrent encore en instances légitimantes, quoiqu'elles n'aient plus l'autorité symbolique qu'elles ont pu avoir à une certaine époque. Dans le discours critique, également, ces catégories sont encore mobilisées, bien que leur référent ne semble pas toujours clair. À propos des œuvres à l'étude dans cette thèse, par exemple, les commentateurs renvoient régulièrement à la présence de la pop culture sans expliciter ce qui la définit. Malgré, donc, la dédifférenciation proclamée de la *high* et *low culture*, ces oppositions continuent d'être opérantes pour des acteurs de la culture. Ceux-ci n'hésitent pas à les convoquer pour se distinguer et distinguer leur pratique. Comme l'avance Fernandez

⁴ Pour mieux entrevoir ce phénomène d'omnivorerisme et les changements opérés dans la construction du capital culturel, voir : Richard A. Peterson, « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives » *Sociologie et sociétés*, vol. 36, n° 1, 2004, p. 145-164; ou Annick Prieur et Mick Savage. « Les formes émergentes de capital culturel », in Philippe Coulangeon et al., *Trente ans après La Distinction, de Pierre Bourdieu, La Découverte « Recherches »*, 2013, p. 227-240.

Porta, il ne s'agit pas de soutenir qu'une élite décide franchement de ce qui relève de l'une ou de l'autre des oppositions, ni de dire qu'elles correspondent exactement aux classes sociales telles qu'elles se découpent de nos jours, mais plutôt qu'une croyance en celles-ci continue d'être réactivée :

Je crois pour ma part que les hiérarchies, qu'elles soient culturelles, affectives ou sociales, existent non pas parce que ceux qui détiennent les pouvoirs de fait le décident unilatéralement, mais parce que les agents sociaux croient à ces hiérarchies et les utilisent de manière réactive pour se réaffirmer face aux autres et interagir. (Fernández Porta, 2010).

Or, cette croyance ne se manifeste pas exclusivement dans le discours, mais également à travers les esthétiques elles-mêmes, à travers les formes, les sons et les images mis en place. Le fait que toutes les rencontres soient désormais possibles, voire devenues banales (au sein des productions ou des institutions), n'empêche pas qu'une certaine distinction se repère à travers ce qui serait plus des tendances que des traits formels facilement identifiables par tous. Déjà, tout simplement, la pop culture vise avidement une adhésion la plus large possible du public tandis que la haute culture (si elle peut aussi dans certains cas aspirer à la plus large adhésion qui soit) cherche en général une légitimité (esthétique, institutionnelle, sociale). Pour s'assurer d'être proprement populaires, les objets doivent dans une mesure certaine correspondre aux standards connus. Ainsi que l'exprime Richard Mèmeteau : « L'art de masse doit séduire en dépit des divisions. Il a toujours vécu spontanément d'un idéal d'inclusivité ou de consensualité. » (Mèmeteau, 2014, p. 2). Ils doivent correspondre aux attentes du public. À l'inverse, comme l'a démontré Nathalie Heinich, l'art contemporain entretient un régime de singularité « qui privilégie par principe tout ce qui est original, innovant, hors du commun, à l'inverse du "régime de communauté." » (Heinich, 2014, p. 71). L'art contemporain cherche justement à mettre à l'épreuve l'idée d'art elle-même et donc à jouer avec ses frontières ontologiques, soutient-elle. En ce sens, « [l']art contemporain est donc avant tout déceptif à l'égard des attentes communes quant à ce que devrait être une œuvre d'art » (Heinich, 2014, p. 63). Ces logiques divergentes

seront abordées plus loin, mais cette présentation succincte permet d'entrevoir certains pôles à partir desquels envisager cette étude : tandis que la culture populaire se déploie plutôt dans une logique de *standardisation* et d'*accessibilité*, l'art légitime contemporain tend à cultiver la valeur de *singularité* et de *complexité*; tandis que la première vise en général la *clarté* (des formes, des sujets), le second ne dédaigne pas l'*ambiguïté*. En art on est censé apprécier les belles formes, tandis que dans culture populaire la dimension esthétique doit être immédiatement comprise pour laisser place à l'assouvissement de larmes, rire, etc. En somme, on y retrouve un travail exacerbé des affects. Si comme le dit Morin, le rapport à la culture populaire passe par l'esthétisme pour assouvir ces fonctions précises (rire, pleurer, etc.) et que l'art se veut *d'abord* esthétique, ces dynamiques n'entrent-elles pas en conflit dans certains espaces sociaux ou artistiques? Si elles peuvent cohabiter dans un même espace-temps, comment négocient-elles ce rapport à l'esthétique et à l'affect?

On retrouve donc des rapports à la séduction et à la standardisation qui se déploient dans des dynamiques divergentes. En découlent autant des esthétiques que des affects divergents, ce qui n'empêche pas qu'ils se confondent et se croisent (et ce, de plus en plus) autant dans des produits *mainstream* (circulant massivement, dans les médias de masse) que des œuvres d'art plus reconnues. Le *mainstream* avale quant à lui l'« Art » pour mieux le faire plier à ses besoins (de standardisation, de clarté des formes, de succès commercial). Il peut en profiter au passage pour affiner ses traits esthétiques, mais ceux-ci ne doivent pas entraver la visée séductrice⁵. En cinéma, en littérature, en art visuel, les exemples abondent de mélanges entre *high culture* et *low culture* qui ont donné lieu à des attitudes diverses à l'égard de la seconde : de la dénonciation oppositionnelle à la célébration enthousiaste. Cela explique que la question de l'appropriation de la culture populaire ait été massivement étudiée dans le champ des

⁵ *Le Roi lion* de Disney reprendra l'arc narratif de *Hamlet* par exemple, mais en le simplifiant et grossissant certains aspects.

arts visuels et littéraires, car plus pratiquée et thématisée par les artistes eux-mêmes. Si les arts visuels l'ont vu migrer dans ses œuvres de manière tout aussi franche que célèbre il y a déjà plusieurs décennies avec le *Pop Art* notamment, si la littérature a entretenu avec le cinéma des liens étroits, le théâtre représente un territoire qui a semblé plus timide à son endroit. On retrouve certes un théâtre lui-même populaire comme le théâtre de Broadway ou le théâtre de Disney évoqué plus haut qui affichent un rapport mercantiliste sans détour et une tendance à la standardisation de ses esthétiques. Cependant, le théâtre plus traditionnellement associé à une démarche de création (ou de recherche), celui qui ambitionne de développer une démarche esthétique singulière (ne cherchant pas d'abord une diffusion la plus large possible), a connu un rapport plus distancié à la pop culture, comme on le verra au chapitre II. La représenter, la citer, la performer, voire même la célébrer, cela se fait sur un mode plus affiché depuis seulement trois ou quatre décennies. Le théâtre n'a pas connu un mouvement tel que le *Pop Art* qui aurait frontalement problématisé le rapport à cette culture commerciale. Certes, des artistes depuis les Avant-gardes y ont fait des clins d'œil ou l'ont citée, mais on ne retrouve guère d'artistes scéniques qui l'auraient exploitée de manière tellement marquée que les artistes subséquents auraient eu à se positionner par rapport à eux, comme pour le *Pop Art*. De ceux et celles qui ont « osé » franchir le pas et exploiter la pop culture dans leurs œuvres, la critique en a dit trop peu, ramenant trop souvent la question exclusivement à la dimension technologique et médiatique (aux technologies par lesquelles est médiée cette culture).

Le théâtre de création, légitimé, car diffusé dans les institutions reconnues ou dans les festivals (d'Avignon, le FTA, le Kunstenfestivaldesarts, à l'Usine C ou au BAM à Brooklyn par exemple) a semblé entretenir de la sorte une relation ambiguë avec cette culture *mainstream* et exubérante. Certains des metteurs en scène majeurs du XXe siècle ont dévié leur regard de la pop culture. Les Peter Brook, Patrice Chéreau, Denis Marleau, Ariane Mnouchkine n'ont pas construit leurs univers sur des images issues

de celle-ci⁶. À côté, certains artistes de la scène dans les années 1960, 1970, 1980, inspirés notamment de la performance, l'ont fait entrer sur leurs plateaux dans une visée limpide : afin de dénoncer la société de consommation de laquelle elle était indissociable. La réticence à la voir envahir la scène s'interprète également par le fait que, jusque dans les années 80, l'usage de la technologie – dont la culture populaire dépend pour sa reproductibilité en masse – demeure marginal au théâtre (Giesekam, 2007). Certaines compagnies les incorporent, mais prennent leur distance avec les esthétiques populaires. Là-dessus, Steve Dixon précise qu'avant les années soixante, les technologies étaient exploitées surtout pour amplifier les effets dramatiques, mais que progressivement elles ont servi à introduire une dimension critique. Il donne l'exemple de l'une des toutes premières performances à recourir à la vidéo (et non au film), *You* de Wolf Vostell en 1964 :

Whereas before the 1960s film had generally been employed in live performance for its positive aesthetic impact or dramatically synthesizing effects, *You* typifies the use of video by artists during the 1960s and '70s to politically critique television culture as negative and hegemonic force. Video commonly became employed to portray television and mass media as a tool of consciousness numbing, social coercion and disintegration, and political propaganda and oppression. (Dixon, 2007, p. 90)

Il est vrai qu'un certain théâtre d'art, un théâtre de metteur en scène, rechigne à s'appropriier les esthétiques pop. Jean-Marc Larrue rapporte de quelle manière :

le mouvement vers le minimalisme, voire l'essentialisme théâtral – la scène vide –, qu'incarnent Jerzy Grotowski et Peter Brook serait justement une réaction à l'envahissement de l'environnement de l'époque par les technologies. [...] La création collective, qui bouleverse les pratiques dominantes entre 1968 et 1976, va dans le même sens, celui d'une quête d'authenticité dans la relation scène-salle (Larrue, 2011, p. 180-181).

⁶ Isabelle Barberis et Karel Vanhaesebrouck posent le même constat à propos du kitsch, esthétique communément associée à la culture populaire : « le théâtre d'Art tel qu'il s'est inventé au 20^e siècle sous l'égide du Metteur en scène est un théâtre "anti-kitsch" » (Barberis, I. et Vanhaesebrouck, K. (2011). Scène de ménage. *Théâtre/Public*, n°202, p. 5-7.)

Les années deux mille semblent voir fleurir des pratiques faisant de la culture populaire leur propos même. Elles en font un usage décomplexé qui, s'il est parodique dans certains cas, semble plus critique dans d'autres. Aujourd'hui, elle se fait moins discrète quand elle n'est pas carrément à l'avant-plan. La méfiance semble s'être estompée et de nombreux artistes la convoquent régulièrement. Est-ce à dire que la création scénique a fait tomber des tabous ou est-ce la culture populaire qui a rompu toutes les digues des territoires qui lui échappaient comme le défendent Lipovetsky et Serroy? Une rencontre, des rencontres s'opèrent en tout les cas désormais de manière récurrente et assumée, et c'est là-dessus qu'on s'interrogera.

Il devient en effet commun de croiser des images pop sur les scènes actuelles. Pensons, pour ne nommer que quelques artistes, à Marianne Weens, John Jesurun, Nature Theatre of Oklahoma, Andrew Ondrejcek, aux États-Unis; Robert Lepage, One Yellow Rabbit, Theatre Replacement, au Canada; Gob Squad, Jan Fabre, Jan Lauwers, René Pollesch, Vincent Macaigne, en Europe. La culture populaire se fait l'imagerie de nombreuses actualisations de Shakespeare, Molière et autres classiques (pensons au travail d'Ostermeier, de John Stemman, Ivo Van Hove, pour ne nommer qu'eux). Elle sert de toile de fond également à toute une dramaturgie contemporaine (Elfriede Jelinek, Étienne Lepage, Guillaume Corbeil, entre autres). À côté, un théâtre plus expérimental – celui qui sera étudié ici –, celui que certains qualifient de postdramatique ou de postmoderne, en ce qu'il ne correspond plus à un modèle fixe et traditionnel, utilise les formes de la pop culture de manière plus libre et exploratoire. Des artistes semblent s'attacher à prendre cette culture comme terrain de recherche pour en ausculter les images, les affects, les effets, la grammaire. Il n'est plus rare d'entendre un tube de pop music, de voir des costumes colorés imitant ceux de films, de séries télé ou de vidéoclip. Elle ne s'affiche plus dans une altérité radicale, mais devient plutôt une matière à explorer, à déplacer et à interroger.

Les présences de la pop culture sur les scènes actuelles recèlent un certain nombre d'enjeux par rapport à sa représentation et son appropriation (de manière générale et en art plus spécifiquement). Le théâtre, pour des raisons physiques et économiques, est peut-être l'art qui a le plus perpétué sa différenciation de la culture populaire si bien qu'encore aujourd'hui il demeure associé à l'élite et à la *high culture*⁷. Le théâtre demeure cet art pour initié – *a fortiori* le théâtre expérimental, celui qui ne se veut même pas mimétique, mais plutôt adramatique (Danan, 2013). Ne racontant même pas d'histoire, il paraît faire fi de l'attente minimale du public vis-à-vis de cet art. Le théâtre postdramatique qu'a décrit et théorisé Hans-Thies Lehmann dans son ouvrage de 1999 (2002 pour la traduction française), semble souvent s'inscrire dans cette logique déceptive décrite par Nathalie Heinich. Le régime de singularité dont parle celle-ci se concentre sur l'unique, l'original, comme elle le dit, il nourrit l'hors du commun, à l'inverse « du "régime de communauté." » (Heinich, 2014, p. 71) Cette systématisation de la singularité valorise cet *hors du commun* allant de la sorte à l'encontre de ce qui fonde la pop culture, soit la quête et la valorisation du commun⁸.

La rencontre du théâtre de création avec la pop culture comporte donc certains paradoxes qui portent à interrogation. Même s'il n'y a plus de division claire entre culture populaire et haute culture, il demeure qu'elles reposent sur des tendances différentes, voire contradictoires. La scène des avant-gardes l'a souvent mise en scène pour la critiquer, mais qu'en est-il aujourd'hui? Quelle valeur prend la culture populaire en scène ? Sa présence plus fréquente témoigne de quels changements (ou reconductions) de regard? Que disent les modes d'appropriation par les artistes de cette culture en elle-même mouvante? Il ne s'agit pas de postuler que le théâtre possède un statut différent de la pop culture par essence – que son hétéronomie serait définie. Au

⁷ Pour Isabelle Barbéris, le théâtre est indubitablement devenu un art associé à la *high culture* : « La survalorisation d'un "théâtre d'art" transformant le spectacle vivant en emblème fossilisé de la *high culture* n'a que faire des perturbateurs et des agitateurs. » (Barbéris, 2010, p. 75-76)

⁸ Cette question sera abordée dans la Partie III de la thèse.

contraire, il faut l'entendre ici comme phénomène social mouvant, tributaire des institutions et individus qui lui donnent corps et que ces institutions reconduisent certaines croyances et certaines manières de faire.

Cette rencontre problématique entre théâtre et culture populaire formera ainsi le cœur de cette étude pour mieux envisager le dialogue qui se noue entre les deux et voir comment le premier pense la seconde. Plus exactement, l'analyse s'attardera sur des œuvres scéniques nord-américaines (depuis 2000) affichant une recherche formelle, soit *House/Lights* du Wooster Group, *Mommy* d'Olivier Choinière et *SOS* du Big Art Group. Elles ont été sélectionnées, parce qu'elles émergent d'institutions reconnues, s'éloignent des conventions théâtrales et surtout, parce que la culture populaire y prend une place cardinale. La recherche s'est par ailleurs ancrée en Amérique du Nord, d'une part pour la familiarité que j'ai avec ce territoire et cette culture⁹ – élément clé dans une démarche de recherche –, mais d'autres parts, parce que la culture populaire en est une profondément (voire essentiellement) américaine et qu'il m'apparaît intéressant de sonder ce que des artistes issus de ce lieu en perçoivent. Deux œuvres américaines ont été retenues et une seule du Québec, parce que le phénomène d'incorporation de la culture populaire au théâtre y est beaucoup plus important (notamment à New York) et que j'ai voulu respecter une certaine proportion dans l'envergure du phénomène.

Devant les pratiques populaires, lissées, formatées, les formes théâtrales contemporaines expérimentales qui ont été sélectionnées s'inscrivent davantage dans des démarches de singularités. Comme terrain d'investigation, ont été choisis des spectacles qui ne mettent pas la culture populaire en scène simplement pour situer l'action d'une pièce (comme décor indiquant l'époque et le lieu par exemple); ont été sélectionnées des œuvres qui ne visent pas à représenter une fable de manière

⁹ J'ai effectué un séjour de recherche à New York dans le cadre de cette thèse à la Tisch School of the Arts de la New York University durant lequel j'ai notamment pu faire de la recherche en archives et assister à un grand nombre de spectacles.

mimétique. Elles correspondent à ce que certains qualifient d'écriture scénique (Bernard Dort) ou d'écriture de plateau (Bruno Tackels), c'est-à-dire qu'elles ont été créées *à partir et pour* la scène. Cet aspect est important, car je veux observer comment la culture populaire devient un matériau scénique comme un autre et ne sert pas seulement d'élément contextualisant au service d'un texte préexistant. Il s'agit en outre de ce que l'on pourrait qualifier de théâtre de création au sens où il met à mal les codes de la représentation traditionnelle et cherche à renouveler le rapport au spectateur, au texte, au temps, à l'espace ou au corps. Leurs dramaturgies en mouvance et expérimentales en font de véritables laboratoires en dialogue avec la culture contemporaine. J'entends ici « dramaturgie » au sens de composition ou de principe de cohérence et non pas seulement de la trame narrative¹⁰. En somme, je me suis arrêtée sur des œuvres qui se veulent des champs d'exploration esthétiques. Des œuvres se développant sur une logique de complexité – si bien qu'elles relèvent de cette frange de spectacles difficiles à qualifier et à catégoriser.

Cette thèse vise donc à porter un regard sur le phénomène de prolifération et de circulation de la culture populaire (compris dans ce phénomène d'esthétisation décrit par Serroy et Lipovetsky) à partir du point de vue de la création scénique et des esthétiques. L'objectif est d'articuler une meilleure compréhension de la rencontre de ces deux territoires culturels *a priori* fort éloignés et de la manière dont ils entrent en collision dans une logique de disjonction, de jonction, voir de fusion. Plus encore, il s'agit de voir ce qu'un territoire dit de l'autre au sein de ces rencontres scéniques. Cette exploration de la circulation de la pop culture au sein d'œuvres scéniques de création prendra pour socle la question suivante : quelle valeur prend la culture populaire en

¹⁰ Je suivrai tout au long de cette étude cette définition de la dramaturgie pouvant inclure et désigner tous les matériaux de la représentation qu'il s'agisse du son, des lumières, des acteurs, des paroles, de l'espace, etc. Je valide en ce sens la définition de Chris Salter : « La dramaturgie décrit la manière dont les composantes théâtrales sont organisées, conceptuellement et spatio-temporellement, pour produire une performativité signifiante pendant l'événement théâtral. » Salter, C. (2010a) Dramaturgies du son. Conception sonore interactive pour la performance sur scène, in *Théâtre/Public*, n°197, p. 73.

scène ? À cette question, d'autres interrogations connexes viennent s'adjoindre : Quelle place les œuvres lui donnent-elle ? Est-ce qu'on assiste à une popification du théâtre ? Quelles fonctions remplit-elle ? Et quelle vision la scène donne-t-elle de la culture populaire ? Qu'est-ce que la culture populaire « fait faire » à ces spectacles ? Comment la pensent-ils ?

À la base de ce projet se trouve une intuition voulant que la scène théâtrale soit le lieu d'une appropriation singulière de la culture populaire. Comme lieu de coprésence entre spectateurs et performeurs et espace de l'ici et maintenant, la scène se révèle souvent être un laboratoire de transformation de cette culture pop¹¹. Ce projet naît également du constat que de plus en plus d'œuvres placent dans leurs dramaturgies des matériaux et images typiques de cette culture. Les pratiques scéniques actuelles déclinent, travaillent et problématisent la culture populaire sur des modes étrangers aux contextes qui la font émerger.

Il s'agit en somme d'explorer la rencontre de deux territoires de la culture que trop peu d'études ont abordée. Cette étude sur la présence de la culture populaire sur la scène contemporaine est en effet nourrie par l'intention de combler une certaine carence dans l'attention portée à cette question. Même si l'influence de la culture populaire devient cardinale dans les esthétiques scéniques actuelles, peu de travaux soutenus s'y sont consacrés. On retrouve certes de nombreuses études sur les formes de théâtres populaires (Music hall, cirque, burlesque, etc.), mais ce n'est pas de ces formes dont il sera question ici. Il s'agit plutôt d'étudier comment des objets populaires (publicité, séries télé, musique pop, films, etc.), tirant leur origine de médias étrangers à la scène et participant de la mondialisation américaine de la culture évoquée plus haut, s'y font un chemin jusqu'à devenir, dans certains cas, le cœur de la dramaturgie. Si les études

¹¹ J'emploie indistinctement culture populaire, culture pop ou pop. Il sera question de la définition de la culture populaire Chapitre I.

intermédiales notamment se sont massivement intéressées aux relations entre les divers médias, la dimension culturelle a été plus rarement soulevée¹². L'intermédialité s'est concentrée sur les spécificités des logiques formelles associées à chaque média et à leur transfert dans d'autres médias¹³. Les considérations s'avèrent généralement esthétiques, techniques, conceptuelles ou phénoménologiques.

Presque au compte-gouttes, on retrouve des études qui ont travaillé des enjeux connexes au rapport du théâtre avec les sphères de l'entertainment, des industries culturelles ou des cultures médiatiques. Parmi elles, le mémoire d'Audrey-Anne Cyr aborde la hiérarchie entre *high* et *low culture* chez Olivier Choinière et le Nature Theatre of Oklahoma¹⁴. Émilie Chihilita a produit une thèse sur le théâtre contemporain européen et son rapport à la société du spectacle¹⁵. Ces deux recherches ouvrent ainsi l'analyse du théâtre contemporain à un examen de ses rapports à une culture commerciale qui tend à se distinguer du monde de l'art. Elles ont en commun d'adopter des théories sur les industries culturelles (pour Cyr, avec Adorno) et la société du spectacle (pour Chihilita, avec Debord). La présente thèse, comme on le verra, se

¹² Certains auteurs s'y sont bien sûr attardés, notamment Philip Auslander en posant son regard davantage sur les esthétiques des spectacles de musique rock.

¹³ Sur la question, voir entre autres : Bolter, J. et Richard Grusin. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge : MIT Press, Bay-Cheng, S. Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.). (2010). *Mapping intermediality in performance*, Amsterdam : Amsterdam University Press et Larrue, J.-M. (2015). *Théâtre et intermédialité*, Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.

¹⁴ Elle interprète la réorganisation de la hiérarchie à partir du mouvement de la modernité à l'hypermodernité. J'aborderai la question de la hiérarchie au Chapitre I, mais dans une optique différente : on verra s'il y a une survivance de celle-ci, elle engage un rapport évaluatif. Cyr, A.-A. (2014). *Entre industries culturelles et essor médiatique: réorganisation du rapport entre high et low culture sur la scène théâtrale nord-américaine : une étude de cas : Chante avec moi d'Olivier Choinière et Life and times : episode 1 du Nature Theater of Oklahoma*. Mémoire de maîtrise inédit, Université du Québec à Montréal, Montréal.

¹⁵ Elle s'intéresse aux artistes suivants : Martin Crimp, David Ayala, Joël Jouanneau, Falk Richter, René Pollesch, Tom Kühnel, Katie Mitchell, le Collectif MxM (Cyril Teste), Forced Entertainment (Tim Etchells), Gob Squad et Superamas. Chihilita, É. (2018). La critique de la « Société du Spectacle » à l'essai sur les scènes théâtrales de Berlin, Londres et Paris dans les années 2000. *Spectacle dans le spectacle, la société spectaculaire et marchande au prisme du spectacle vivant*. Thèse de doctorat inédite, Université Paris Nanterre, Paris. La thèse n'est pas encore disponible.

propose de ne pas surplomber les analyses avec une approche théorique prenant un parti net contre la pop culture, mais de plutôt s'attarder à ce que les esthétiques génèrent comme vision de celle-ci. On discutera de plus au Chapitre VII des implications théoriques et éthiques de la présupposition d'une portée critique des œuvres.

Une autre contribution qui se rapproche de la présente étude se trouve dans l'ouvrage *Presence and Resistance Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance* (1992) de Philip Auslander. En s'interrogeant sur les possibilités d'un théâtre contemporain politique, il formule une réflexion sur les rapports entre la performance (au sens anglais du terme, comme œuvre scénique) et ce qu'il appelle la culture médiatique. Il adopte une approche originale pour cette époque en ne jugeant pas les mélanges entre art et cette culture plus proche de l'entertainment. Pour lui, l'appropriation des formes médiatiques par des artistes comme le Wooster Group ou Laurie Anderson ne signale pas un appauvrissement esthétique ou un fléchissement aux formes séductrices *mainstream*, mais permet précisément de questionner leurs modes de représentation. Sa posture, entièrement infusée des théories postmodernes, décrit ainsi un mouvement culturel au sein duquel il ne serait plus possible de mettre à distance les objets de l'entertainment associé au capitalisme (en somme la distanciation brechtienne ne serait plus possible), mais qu'une attitude de résistance, elle, peut émerger depuis l'intérieur de ce système idéologique. D'Auslander, on retrouvera ici cette approche de la culture populaire comme prise dans un dialogue constant (et depuis toujours) avec les formes artistiques légitimes et donc, qu'elle ne signale pas *a priori* un avilissement de celles-ci. Son approche décomplexée connaîtra certaines affinités avec la présente réflexion.

Autrement, bien que la question des médias ait davantage retenu l'attention, d'autres questions connexes à la culture populaire ont été explorées par des dossiers dans des revues et ouvrages thématiques (kitsch, néolibéralisme, globalisation, culture

numérique, etc.)¹⁶. Certains ouvrages se sont consacrés aux rapports entre théâtre et certains arts populaires comme le cinéma, la télévision ou la musique¹⁷. Des recherches historiques ont également touché à la question¹⁸. Un numéro de la revue *Contemporary Theatre Review*, « Popular Forms for a Radical Theatre » a particulièrement retenu mon attention. Si le numéro s'intéresse plutôt aux textes dramatiques, puis aux formes de théâtre populaires (d'un théâtre folklorique comme la pantomime à un théâtre *mainstream* comme les music-halls de Broadway), et rejoint moins ma problématique, Charidad Svich, dans son éditorial, apporte quelques amorces de réflexions pertinentes. Elle constate d'abord les mélanges de plus en plus fréquents entre théâtre d'art et des éléments de culture *mainstream*, phénomène qu'elle explique par la volonté des artistes d'accuser la sensibilité de leur époque :

Interactive club forms like karaoke (e.g. Diane Paulus' *The Karaoke Show*, 2003) and new burlesque, as well as the use of techniques and genres from popular film, are increasingly part of the vocabulary of the current generation of theatre-makers who are rooted deeply in the contemporary condition, and are trying to reconnect to a society that seems distant and

¹⁶ Pour en nommer quelques-uns : Lonergan, P. (2015). *Theatre & social media*. Londres ; New York, NY : Palgrave Macmillan, Gieseckam, G. (2007). *Staging the screen: the use of film and video in theatre*. Basingstoke, Hampshire; New York : Palgrave Macmillan ; revue *Théâtre/Public* n°202 *kitsch et néobaroque sur les scènes contemporaines*, n°204 *Entre théâtre et cinéma*, n°207 *Théâtre et néolibéralisme* ; *Canadian Theatre Review*, n°157 *Alternative Globalizations*, n° 141 *Celebrity Culture*.

¹⁷ Voir entre autres : Auslander, P. (2015). *Glam rock: la subversion des genres* (A. Brunet et C. Jaquet, trad.). Paris : La Découverte; Auslander, P. (2010). *Performance Analysis and Popular Music: A Manifesto*. *Contemporary Theatre Review*, 14(1), 1-13; Chabrol, M. (dir.). (2013). *Théâtre et cinéma: le croisement des imaginaires*. Rennes : PUR; David, G. (1994). « Une institution théâtrale à l'ombre des mass media », *Théâtre/public*, n° 117, p. 10-15; Double, O. (2007). *Punk Rock as Popular Theatre*. *New Theatre Quarterly*, 23(1), 35-48; Guay, H. & Ducharme, F. (2013). Une dramaturgie (con)cernée par les médias . *Voix et Images*, 39 (1), 7-15; Müller, J. E. (2000). L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision. *Cinemas*, 10 (2-3), 105-134; Woycicki, P. (2014). *Post-cinematic Theatre and Performance*. Houndmills, Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan.

¹⁸ Voir entre autres : Fahy, T. (2011). *Staging Modern American Life: Popular Culture in the Experimental Theatre of Millay, Cummings, and Dos Passos*. New York : Palgrave Macmillan; Levine, L. W. (2010). *Culture d'en haut, culture d'en bas : l'émergence des hiérarchies culturelles aux États-Unis*. Paris : Éditions La Découverte.

alienated from its theatre-makers and the works being made. (Svich, 2006, p. 277)

Elle ajoute : « After all, popular culture is not just Pop. It is our languages, politics, fashion, television, sports, music, film, religion – in effect, the very elements that hold a culture in common together. » (Svich, 2006, p. 279) Dans ce texte bref, elle esquisse une interrogation qui sera reprise dans la dernière partie de cette thèse à savoir : en quoi l'appropriation de formes populaires permet-elle de réinjecter du commun dans les œuvres et retrouver un esprit de communauté? En quoi la représentation de la culture populaire au théâtre permet d'interroger cette part importante de la vie en société?

Cette recherche est ainsi motivée par le constat que cette association entre théâtre contemporain et culture populaire est souvent abordée à partir d'*a priori* négatifs et que cela contrecarre une interrogation rigoureuse du phénomène. Souvent informées par les théories de l'École de Francfort ou de Guy Debord, les critiques de la présence de la culture populaire en scène condamnent un théâtre corrompu, soumis aux formes du divertissement et formaté jusqu'à en perdre toute qualité esthétique¹⁹. Greg Giesekam émet d'ailleurs un constat analogue à propos des discours critiques portant sur les technologies en scène :

Discussion of both postmodernism and television is pervaded by notions of the society of the spectacle, the simulacrum, the disappearance of the referent of the sign, immersion in seduction by images, and waning of affect that arises from the proliferation of depthless pastiches of historical imagery, and so on. (Giesekam, 2007, p. 19)

Il n'est pas question de nier l'importance, voire la puissance politique de la culture populaire et ses intrications avec l'idéologie capitaliste. Il s'agit là d'un élément qui alimente cette recherche : comment le théâtre de création réagit à cette culture et quelle

¹⁹ C'est la position notamment de Daryl Chin. Voir : Chin, D. (1991). From Popular to Pop. The Arts in/of Commerce: Mass Media and the New Imagery. *Performing Arts Journal*, 13(1), 5–20).

vision en offre-t-il? Entendu que ce théâtre s'associe plutôt à une culture élitiste, il s'avère fondamental de sonder la manière dont il reçoit, digère et interprète une culture qui domine largement les pratiques culturelles en Occident. Cependant, il importe d'explicitier les présupposés qui la posent d'office comme aliénée et alinéante, ce qui fera l'objet du Chapitre I.

Cette explicitation s'avère d'autant plus fondamentale, qu'elle permet de dépasser un réflexe herméneutique qui recoupe la majorité des études s'étant penchées sur des appropriations de la culture populaire par le théâtre contemporain, c'est-à-dire de concevoir sa présence comme étant forcément ancrée dans une démarche de dénonciation ou dans une visée critique. Si une critique peut bien entendu émerger des spectacles, on s'interrogera sur les formes que prennent les processus critiques et sur la manière dont ils peuvent en même temps convoquer de l'affect. On questionnera donc à savoir si une distance critique peut s'allier à du pathos, à de l'affect.

Giesekam, dans un chapitre sur le Wooster Group, s'interroge sur cet *habitus* de la majorité des commentateur.trice.s en études théâtrales consistant à vouloir toujours cadrer les éléments plus divertissants d'un spectacle (les moments drôles, spectaculaires, lyriques, etc.) – souvent issus de la culture populaire pour ce qui est du Wooster Group – dans une analyse critique. « [O]ur productivity focuses on the real of ideas, on what is discursively productive in performances – not bodily pleasures » (Giesekam, 2004, p. 87). Cet *habitus* traduit pour lui une volonté d'établir un savoir productif, de vouloir rendre des comptes et donc de ramener tous les éléments de la représentation à des interprétations cohérentes. Cela traduit en fait le désir des analystes de voir l'œuvre accomplir quelque chose, qu'elle soit elle-même productive²⁰. Un grand nombre de critiques, dit-il, travaillent à produire du sens et font fi des éléments

²⁰ Cette réflexion de Giesekam rejoint en plusieurs points celle de Rancière sur la conception platonicienne de l'art critique comme devant démasquer les réalités qui se cachent derrière les images mensongères de l'art. Nous reviendrons sur cette question au Chapitre VII.

simplement plaisants d'une œuvre. « What's wrong with funny? » (Giesekam, 2004, p. 86), demande-t-il. Il constate que les moments de plaisir, de folie, le cool fun, comme le formule Lehman, sont soit ignorés, soit instrumentalisés, soit marginalisés par la critique.

Le commentaire de Giesekam laisse penser que le peu de place qu'a pris l'analyse de la culture populaire en études théâtrales ne se justifie peut-être pas seulement par la conception corrompue qu'on en a souvent, mais également par le fait qu'elle est fortement associée aux émotions, et pire, aux émotions légères. La présence de la pop culture semble générer un plaisir, lequel cause un malaise dans la critique (Giesekam, 2004, p. 86). Le plaisir semble nuire à ce qui devrait faire l'étoffe d'une œuvre d'art c'est-à-dire d'être critique, de nous émanciper et non pas de nous divertir²¹.

Considérant ce réflexe à associer la présence d'objets pop en scène à un processus critique – réflexe que j'ai également observé dans les études évoquées plus haut, ainsi que dans les travaux sur les trois spectacles – il apparaît important d'associer à l'examen des formes potentielles de critiques, une analyse de la présence des affects. Autrement dit, on s'interrogera sur la manière dont le théâtre contemporain compose, au sein de ses esthétiques, avec l'hédonisme cosubstanciel à la culture populaire. La question des affects associés à la culture populaire et leurs déplacements au sein des œuvres formera le cœur de la troisième partie. Sera interrogée cette tension entre les affects

²¹ Il reprend là une réflexion de Barthes à propos de l'opprobre portée aux penseur.se.s qui osent aborder la question du plaisir dans l'analyse : « A peine a-t-on dit un mot, quelque part, du plaisir du texte, que deux gendarmes sont prêts à vous tomber dessus : le gendarme politique et le gendarme psychanalytique : futilité et/ou culpabilité, le plaisir est ou oisif ou vain, c'est une idée de classe ou une illusion. Vieille, très vieille tradition : l'hédonisme a été refoulé par presque toutes les philosophies; on ne trouve la revendication hédoniste que chez des marginaux, Sade, Fourier; pour Nietzsche lui-même, l'hédonisme est un pessimisme. Le plaisir est sans cesse déçu, réduit, dégonflé, au profit de valeurs fortes, nobles : la Vérité, la Mort, le Progrès, la Lutte, la Joie, etc. Son rival victorieux, c'est le Désir : on nous parle sans cesse du Désir, jamais du Plaisir; le Désir aurait une dignité épistémique, le Plaisir non. On dirait que la société (la nôtre) refuse (et finit par ignorer) tellement la jouissance, qu'elle ne peut produire que des épistémologies de la Loi (et de sa contestation), jamais de son absence, ou mieux encore : de sa nullité. » (Barthes, 1973, p. 91)

potentiellement divertissants des objets de la pop culture et leurs singularisations en scène.

L'hypothèse qui sera explorée ici est que l'intégration de la pop culture n'établit pas tellement une démarche critique relative à la hiérarchisation des genres culturels, mais ouvre plutôt à une refonctionnalisation esthétique qui instaure un dissensus (Rancière, 2008) affectif, lequel peut résulter en un effet critique ou simplement un effet ludique. Il faudra voir comment la scène pense la pop culture et quelle place elle lui donne. D'un point de vue dramaturgique, comment s'intègre-t-elle? À partir de là, quelle vision en offre-t-elle? Qu'est-ce qui se déplace dans le fonctionnement des formes? Plus précisément, comment les œuvres, en incorporant la culture populaire, la refonctionnalisent? À cet égard, la présente réflexion s'appuie sur l'idée de Nelson Goodman voulant qu'un objet d'art fonctionne : « La manière dont un objet ou un événement fonctionne comme œuvre explique la manière dont, à travers certains modes de référence, ce qui ainsi fonctionne peut contribuer à une vision – et à la construction – d'un monde. » (Goodman, 1992, p. 105) Les objets issus de la culture populaire apparaissent à cet égard comme des objets opérant un fonctionnement, ainsi que l'énonce Mélissa Thériault : « [les pratiques populaires] sont destinées à un usage concret (danser, exprimer un sentiment, expliciter un point de vue, etc.) et doivent permettre une certaine appropriation de la part du récepteur (c'est-à-dire, comporter une *certaine forme* d'accessibilité). » (Thériault, 2015, p. 177) L'enjeu sera donc d'explorer comment, une fois déracinées et mises en scène, leur fonction, leur forme, l'expérience qu'elles génèrent, leurs affects et leur portée culturelle se trouvent transposées tout en portant la trace de leur milieu source. Si l'utilité de ces matériaux pop se modifie une fois rendue à la scène, ils opèrent aussi potentiellement à une « défonctionnalisation »²² : leur nouveau destin esthétique les dérobe à leur visée

²² Nelson Goodman explique également : « Une œuvre fonctionne [...] dans la mesure où elle est comprise, où ce qu'elle symbolise et la façon dont elle symbolise [...] est discerné et affecte la façon dont nous organisons et percevons le monde » (cité dans Thériault, 2015, p. 182).

d'origine. Ce qui sera observé ici, c'est le spectre des fonctions : dans les spectacles à l'étude elles se déclinent de manière bien moins tranchée que dans la culture populaire. C'est cette ambiguïté des présences pop et des expériences qu'elles génèrent qui nous intéressera.

Le premier chapitre servira à circonscrire ce qui est entendu ici par culture populaire. On traversera les présupposés liés à ce terme et à ceux de culture de masse et de pop culture. Le survol des différentes terminologies permettra également de cerner certains enjeux caractéristiques de cette culture et de formuler un positionnement épistémologique par rapport à elle. Le second chapitre (qui clôt la première partie de la thèse) vise à cerner les principes sur lesquels s'est forgée la relation entre théâtre et culture populaire, puis de constater comment cette relation a évolué au fil des décennies du XXe jusqu'à aujourd'hui. Quoique cette thèse ne s'inscrive pas dans une démarche historique, ce panorama rapide permettra de mettre en perspective les enjeux présidant à la relation. La deuxième partie de la thèse regroupe les trois études de cas qui consistent en trois analyses détaillées des présences de la culture populaire dans les spectacles. On examinera quels déplacements et refonctionnalisations ont été effectués, puis quelles visions de la culture populaire chaque œuvre suggère. Enfin, la troisième partie, au moyen d'une analyse comparative, s'attellera à ausculter le travail des affects à l'œuvre, c'est-à-dire à envisager la manière dont les différents corps entrent en circulation et en relation, afin de voir quelle économie affective se dessine (cela au chapitre VI surtout). Le chapitre VII s'attardera à l'ambivalence entre effet critique et séduction.

Cette étude, on l'a rapidement évoqué, adopte une posture inductive : c'est à partir des œuvres et de leurs esthétiques que la réflexion se déploiera. La théorisation a donc émergé de l'analyse des œuvres. Ont été répertoriées les différentes références à la culture populaire dans chaque spectacle pour observer ensuite le décalage entre la source de la référence, puis sa représentation en scène. Cette question de la

refonctionnalisation a permis de réfléchir plus exactement aux dynamiques d'appropriation et à leurs enjeux. Au nom de quoi, de quel intérêt, les formes pop sont appropriées? Quelle vision les spectacles cultivent-ils de la pop culture? Car comme l'énonce Gaëtane Lamarche-Vadel, « la façon dont nous concevons l'appropriation dépendra aussi de notre rapport à l'autre, l'intérêt que nous lui accordons, le sens que lui donnons. » (Lamarche, 2014, p. 27) Le geste d'appropriation produit en effet toujours un commentaire sur l'objet approprié. En détournant la valeur d'usage initiale des objets, d'autres valeurs rejaillissent. Il s'agira d'interroger les pratiques à partir des balises posées au chapitre I et de voir *a posteriori* ce que les textes théoriques ouvrent et déploient par rapport aux œuvres. Celles-ci ne serviront pas à exemplifier mon argumentation; au contraire, la théorisation se déploiera *à partir* des spectacles. L'objectif de cette thèse ne consiste pas à créer un modèle d'application théorique. La volonté est ici d'établir une compréhension plus fine et une interprétation des présences de la culture populaire au sein de pratiques qui lui sont contemporaines. Les œuvres seront examinées à partir de captations vidéo, de mes notes et observations de spectatrice. Une analyse des composantes dramaturgiques a été effectuée au préalable à chaque fois. L'analyse se limite donc aux œuvres elles-mêmes en tant que représentation et ne cherche pas à évaluer le discours des artistes ou à dévoiler les intentions derrière les formes. On procédera ainsi à ce que Homi Bhabha nomme le *contingent closure* (Bhabha, 1994) qui consiste à ramener « provisoirement un objet potentiellement infini à la configuration d'un processus fini en vue de pouvoir l'observer et l'analyser », comme l'explique Moser (2014, p. 53). Par ailleurs, mon expérience subjective de spectatrice sera assumée et mes perceptions phénoménologiques pourront à l'occasion s'insérer dans les analyses. C'est pourquoi aussi bien le « nous » que le « je » pourront se voir mobiliser dans la construction de la réflexion. Je reprends sur ce point la remarque de Ricoeur qui soutenait « Avouerais-je enfin que je n'ai pas de règle fixe dans l'usage du "je" et du "nous", à l'exclusion du "nous" d'autorité et de majesté ? Je dis de préférence "je" quand j'assume un argument et "nous" quand j'espère entraîner à ma suite mon lecteur. » (Ricoeur, 2000, p. III)

Pour procéder aux analyses de l'insertion de la culture populaire, je me suis basée sur le modèle proposé par Walter Moser dans *La recherche littéraire : objets et méthodes*. Le comparatiste propose un modèle d'intelligibilité pour la recherche sur des opérations de recyclage culturel. Il définit le recyclage culturel comme « la réutilisation d'un matériau culturel déjà disponible dans une nouvelle pratique, quelque différents que soient les matériaux et les pratiques en question quant à leur étendue, leur forme et leur domaine. » (Moser, 1993, p. 433). Il ajoute qu'il serait envisageable d'interchanger le terme « recyclage » pour ceux de réemploi ou réutilisation. Pour cette thèse, le concept de recyclage ne sera pas forcément privilégié, car il suppose la destruction de l'objet primaire pour n'en garder que la matérialité – ce qui n'est pas systématiquement le cas dans les œuvres à l'étude²³.

Si le concept de recyclage n'est pas nécessairement mis de l'avant, cette approche demeure pertinente pour la perspective qu'elle adopte sur les actes de réemploi. Moser soutient en effet que tout acte de réutilisation comporte même minimalement un processus de changement. Ainsi, toute recherche sur des cas de réutilisation apparaît comme une micro étude du changement. Cet aspect s'avère fondamental pour la présente étude, puisque le défi consiste à envisager les matériaux de la culture populaire non comme des identités figées et substantielles, mais plutôt comme des objets relationnels et positionnels, tels que le formule Moser. Son approche se divise en deux temps : d'abord l'analyse sur le corpus concret, puis la théorisation qui consiste en la création de concepts à partir d'opération de comparaison entre les divers objets (ici les différents spectacles). Le modèle se divise en trois moments (abstrait et simplificateur

²³ Les traces culturelles des présences de la culture populaire s'avèrent souvent mises de l'avant, contrairement à la logique du recyclage telle que la décrit Moser : « Dans le recyclage, la destruction nécessaire de l'objet a pour conséquence d'effacer également sa signification culturelle et historique. Plus la matière est pure, moins elle comporte, inscrite en elle, les traces de ses utilisations antérieures, moins elle a de mémoire ou donne prise à la mémoire. » (Moser, 1993, p. 434)

dit-il, pour mieux rendre compte ensuite de la complexité phénoménale des cas concrets) : le prélèvement, le transfert, la réinsertion.

Le premier moment observé dans l'analyse de l'opération de réutilisation sera le prélèvement. Cette opération présuppose un usage antérieur d'un objet et l'analyse doit d'abord se porter sur celui-ci. « Le lieu de cet usage peut-il être identifié? Comment le matériau réutilisé a-t-il été découpé? » (Moser, 1993, p. 439), questionne Moser. Le prélèvement accomplit une décontextualisation qui rend le matériau disponible, réutilisable. Un certain nombre de questions s'en dégagent : « Qu'est-ce qui préside à la sélection du matériau? [...] Comment fonctionnent la mémoire, l'oubli, au niveau individuel ou collectif? » (Moser, 1993, p. 439). J'y ajoute : est-ce que la trace de l'usage d'origine est rendue visible? Est-ce que le matériau est réel ou fictif? S'il est fictif, sur quel modèle s'appuie-t-il (par exemple Choinière avec *Mommy* : les morceaux de rap ne préexistent pas au spectacle, mais il s'inspire d'un style reconnu)? Est-ce qu'on a retenu la matérialité, la forme, la relation sémiotique, le dispositif, l'image, la mélodie?

« Le fragment détaché est ensuite déplacé », explique Moser, et c'est principalement sur ce déplacement que va porter mon regard. Le transfert amène la question du cadrage : temporel, spatial ou culturel. Est-ce que le transfert implique un décalage temporel? Ou est-ce que les matériaux sont contemporains de leur réemploi? Est-ce que la matérialité du réemploi est la même? Il s'agit d'observer à quel niveau s'opère l'écart et ce qui diffère proprement. Ceci dit, il s'avère tout aussi fondamental d'examiner les procédés qui le rendent similaire : « Ce qui importe dans un tel régime, c'est qu'il exclut tout retour identique du même, car quoique réutilisé, rien n'est jamais identique à soi. » (Moser, 1993, p. 435).

La réinsertion dans une nouvelle pratique implique une appropriation, une déformation et une transformation. À cet effet, il faut voir s'il y a conflit implicite ou explicite entre

le lieu d'origine et celui d'arrivée. Est-ce que la réinsertion donne l'effet d'un contraste, d'une violence? En somme, l'analyse doit se faire sur la logique de la réinsertion et ses effets. Je dénombre différents termes pour envisager la réinsertion : citation, réemploi, réécriture, reconversion, restauration, réutilisation, recyclage, montage, bricolage, *sampling*, *mash up*²⁴.

La réflexion reposera sur un cadre théorique hybride étant donné d'une part la complexité d'un phénomène comme la culture populaire et d'autre part la singularité de ses appropriations dans le théâtre contemporain. Seront ainsi conjuguées certaines réflexions issues des *Cultural Studies*, de la sociologie et des théories des affects. La conception de la culture populaire (qui sera l'objet du chapitre I) se fondera sur celle de Morin qui contient en germe celle des *Cultural Studies*, c'est-à-dire une conception d'une culture mouvante, innervée par l'idéologie capitaliste et les médias de masse, certes, mais dont l'appropriation par les gens, dans leur vie quotidienne, dans leur identité, se veut fondamentale. Des *Cultural Studies*, je retiens l'idée voulant que les objets culturels ne puissent être envisagés isolément, qu'ils sont le produit du contexte duquel ils émergent. Éric Macé qui reprend à la fois la vision de Morin et des *Cultural Studies* explique :

Il n'y a par ailleurs aucune raison d'affranchir les objets culturels de ce qui fait la matière du social, c'est-à-dire les rapports sociaux, eux-mêmes propres aux contextes sociohistoriques qui sont tout à la fois les contextes de production et d'usage de ces objets culturels. Il n'y a donc pas plus d'"effets" de la culture sur la société que d'"effets" de la société sur la culture, mais une somme de médiations par lesquelles chaque société (ou chaque ensemble de sociétés en interaction) se configure elle-même à travers ses objets culturels juridiques, techniques, artistiques ou

²⁴ Henry Jenkins identifie dix modes de récupération d'émissions de télévision par le public (à travers des réécritures, vidéos, etc.) [en anglais] : « Recontextualisation, expanding the series timeline, refocalization, moral alignment, genre shifting, cross-overs, character dislocation, personalization, emotional intensification, eroticization ». Cité dans Storey, J. (2006). *Cultural Theory and Popular Culture : An Introduction*. p. 182-183.

médiatiques et leurs formes d'appropriation. (Macé dans Maigret *et al.*, 2005, p. 11)

Il ajoute :

La leçon des *Cultural Studies* est en effet que l'horizontalité des pratiques compte au moins autant que la verticalité. Plutôt que de voir de façon exclusive une norme culturelle légitime émaner des milieux sociaux supérieurs pour imprimer sa marque aux goûts des milieux populaires, il faut souligner l'autonomisation, au moins limitée, des pratiques populaires et minoritaires, autonomisation servie par le développement des médias de masse dans un espace public conflictuel (ce qui interdit de réduire les médias à un objet homogène, porteur d'une nouvelle forme de légitimité qui lui serait propre). (Macé dans Maigret *et al.*, 2005, p. 35)

Il s'agit en outre de concevoir la culture comme la somme des médiations par lesquelles une société se constitue. C'est pourquoi des liens seront établis entre les représentations des objets de la culture populaire, leurs contextes d'origines, la mémoire qu'ils portent et les usages auxquels ils sont « normalement » associés.

Cette approche rejoint certains gestes épistémologiques des théories des affects, notamment l'idée que les objets sont la somme des interactions qui les ont générés, que ces interactions se sont imprimées en eux et qu'elles orienteront leurs usages ultérieurs. Les théories des affects sont multiples. Je retiens divers penseur.e.s dont les travaux se fondent sur une approche spinoziste renvoyant à la capacité d'un corps d'affecter ou d'être affecté. Melissa Gregg et Gregory J. Seigworth définissent l'affect comme étant la palette d'intensités que le corps traverse : « Affect can be understood as a gradient of bodily capacity – a supple incrementalism of ever-modulating force-relations » (Gregg et Seigworth, 2011, p. 2). Au gré des rencontres, les forces-relations comme ils les appellent, montent et descendent selon les rythmes et modalités des rencontres, mais aussi des sensibilités. L'affect se caractériserait par sa capacité à sans cesse s'étendre « both into and out of the interstices of the inorganic and non-living, the intracellular divulgements of sinew, tissue, and gut economies, and the vaporous evanescences of the incorporeal (events, atmospheres, feeling-tones). » (Greg et Seigworth, 2010, p. 2).

L'affect serait une force palimpseste à la fois intime et impersonnel passant entre les corps. La notion de corps ne doit pas ici être comprise comme une enveloppe charnelle, mais comme toute chose détenant le potentiel de coparticiper aux passages des affects.

Je retiens principalement pour cette recherche l'approche de Frédéric Lordon qui reprend l'appareil spinoziste et ses concepts fondamentaux pour penser la part passionnelle des structures du capitalisme²⁵. Sa pensée des affects permettra de circonscrire la manière dont les objets de la culture populaire sont marqués par les rapports sociaux capitalistes et comment cela influe sur leurs capacités d'agir.

Les réflexions de Sara Ahmed sur la fonction sociale des affects conduiront à mieux voir comment certains corps en viennent à être associés à certaines émotions et comment cela traduit des rapports de pouvoir. Son approche, plus empirique, néanmoins fondamentalement spinoziste, décrit la manière dont le corps de l'autre (sa surface) prendra la forme de l'émotion qui lui est associée. Elle soutient que la surface des corps se façonne par la répétition d'actions dans le temps, mais aussi par les attitudes envers (et contre) les autres corps. Les émotions émergent de ces jeux de circulation d'objets – certains se saturent d'affects devenant des champs de tension personnels ou sociaux, défend-elle. Cette idée qu'elle avance s'établit contre celle voulant que nos émotions nous appartiennent et qu'elles relèvent de notre intériorité.

Ainsi, la conception spinoziste du corps est profondément pragmatique (comment un corps affect et est affecté) et conçoit qu'il n'y a jamais d'équilibre final. Conséquemment, l'effort théorique doit aller du côté de l'analyse des processus, des processualités. Suivant la perspective de Spinoza, l'artiste sera affecté par sa rencontre

²⁵ Il reprend par exemple la notion de *conatus* (« cet effort que chaque chose déploie pour "persévérer dans son être" (*Éth.*, III, 6). » (Lordon, 2013, p. 77) pour réinterpréter la réflexion de Marx sur le travail et la manière dont ses structures nous conditionnent : il faut faire entrer dans l'échange marchand notre force de travail pour pouvoir vivre, tout simplement, aujourd'hui et donc persévérer dans notre être, et donc survivre.

avec l'objet populaire et sa retransposition dans l'œuvre sera le témoin de cette affectation qui affectera à son tour (les autres corps en scène et les spectateurs)²⁶.

Dans cet ordre d'idée, et dans la perspective de ma recherche, il ne s'agit pas seulement d'identifier quelles émotions sont représentées et d'arrêter l'identification de cette émotion, mais de mettre au jour les relations encouragées ou découragées. La pensée de Deleuze viendra également nourrir la réflexion, elle qui, comme l'avance Anne Sauvagnargues, reprend entièrement la logique spinoziste dans sa vision de l'art (Sauvagnargues, 2005). Art qui doit *s'expérimenter* avant tout, comme le défendaient Deleuze et Guattari : « l'artiste est montreur d'affects, inventeur d'affects, créateur d'affects, en rapport avec les percepts ou les visions qu'il nous donne. Ce n'est pas seulement dans son œuvre qu'il les crée, il nous les donne et nous fait devenir avec eux » (Deleuze et Guattari, 1991, p. 176).

Comme terrain d'exploration, *House/Lights*, *SOS* et *Mommy* ont été choisis, car elles mettent de l'avant de multiples références à la culture populaire tout en se les appropriant sur des modes singuliers. De plus, ces artistes pratiquent régulièrement dans leur travail de tel procédés de réinvestissement de formes pop. Ces spectacles ont été sélectionnés en particulier parce qu'ils se distinguent tout de même chacun dans la manière de mobiliser les esthétiques pop et parce qu'ils correspondent à trois moments différents de l'époque contemporaine, soit la transition du XX^e au XXI^e pour *House/Lights* (1999), la massification d'internet et des réseaux sociaux pour *SOS* (2008), puis leur intrication totale à la marche de la société pour *Mommy* (2013). Précisons que ces spectacles ont tous été présentés dans des institutions culturelles dites prestigieuses, voire d'élite, et que leurs esthétiques également se rapprochent davantage d'une culture haute, légitimée par ces institutions (et parfois aussi par un

²⁶ Là-dessus Leiva remarque : « La plupart des auteurs contemporains, tous domaines confondus, se caractérisent de fait par leur condition initiale de fans et plusieurs en font la base de leur (méta)création » (Leiva, 2015, p. 64)

support financier étatique). Il ne s'agit pas d'esthétiques aisément accessibles reposant sur des conventions claires et partagées avec le public et, dès lors, l'intégration de présences populaires reposant, elles, sur des leviers communément admis, soulève un paradoxe qui sera ici ausculté. Nous plongerons donc au cœur de ces œuvres pour examiner les usages qu'elles font de la culture populaire, mais d'abord, il faudra interroger la notion même de culture populaire et la manière dont elle sera comprise dans cette thèse.

PARTIE I

LES ÉTATS DE LA POP

CHAPITRE I

LA CULTURE POPULAIRE EN QUESTION

La culture populaire recouvre un champ tout aussi large que nébuleux. Ce chapitre servira donc à dessiner les contours de la culture populaire telle qu'entendue dans cette thèse, ainsi qu'à expliquer la terminologie choisie et les enjeux retenus. En somme, il s'agit de répondre à l'interrogation : de quelle culture populaire parle-t-on? La culture populaire apparaît en effet aussi vague que les deux termes qui la constituent. À qui appartient-elle? D'où vient-elle? Jusqu'où va-t-elle? Elle ne s'oppose plus de manière aussi tranchée à ce qui serait la grande culture, le grand « Art » dont elle imite parfois les formes et auquel il prête également parfois les siennes. Les mélanges semblent si fréquents et les préjugés moins vifs à son endroit, qu'il apparaît ardu d'en déterminer les frontières définitivement. Les théories qui cherchent à l'expliquer se veulent aussi de moins en moins enfermantes, lui reconnaissant des atouts similaires à ceux de la haute culture (notamment au sein des *Cultural Studies*). Si bien qu'il apparaît ardu de défendre une vision essentialiste de la culture populaire comme une culture qui serait aliénée, simpliste et complaisante. Sa complexité et sa prolifération rhizomatique appellent donc à faire la lumière sur les enjeux qui l'animent et les manières de la conceptualiser afin de cerner et de limiter là où l'étude portera son attention. Ainsi, il ne sera pas question ici de concevoir la culture populaire comme un objet arrêté et étanche. Les caractéristiques auxquelles elle sera associée dans cette étude doivent plutôt être entendues comme des balises d'analyse, des coordonnées à partir desquelles

penser le rapport des spectacles à leur condition éventuelle d'œuvre de la haute culture et la mise en visibilité qu'elles offrent d'une culture *autre et même à la fois*, exhibant des logiques divergentes. En somme, la culture populaire se trouve étudiée ici comme figure d'altérité *potentielle*. On acceptera donc provisoirement de définir la culture populaire comme cet autre, répondant à des valeurs et à des pratiques hétéronomes, et ce, notamment parce que la notion continue d'être mobilisée dans certaines institutions, dans le discours commun et dans des théories de l'art. De la même manière, certains artistes ou institutions continuent de se revendiquer du grand art et à explicitement rejeter toute culture dite commerciale. De plus, sans affirmer qu'elle diffère en essence, elle repose tout de même, comme on le verra, sur une histoire singulière, elle qui a émergé de la révolution industrielle, qui s'est répandue avec les médias de masse et qui prolifère à même la logique capitaliste. Sur cette culture que l'on a aussi nommée la culture de masse, on repassera sur son développement et son évolution au XXe siècle. On verra sur quelles valeurs elle s'est assise et par lesquelles on l'a distinguée de la haute culture. On reviendra ensuite sur les terminologies – culture de masse, culture populaire, pop culture – qui contribuent en partie à brouiller l'intelligibilité du phénomène et les manières de le définir, en traversant les théories qui ont marqué le discours sur la question. Ceci nous conduira à poser les axes à partir desquels nous la caractériserons, soit son rapport à l'hédonisme, au sentimentalisme, à la clarté des formes et aux affects.

1.1 De quelle culture populaire parle-t-on? Complexité de la notion : Culture, Populaire, Culture populaire

Avant de plonger dans l'histoire de la notion de culture populaire et des théories qui l'ont conceptualisée, il apparaît capital de relever l'ambiguïté sémantique des termes dont elle est formée. En effet, autant « culture » que « populaire » que « culture populaire » renvoie chacun à une pluralité de sens ou bien recoupe des champs trop

vagues pour être saisis limpide. C'est en ce sens que Djavadzadeh et Raboud soutiennent qu'« [e]n tant que concept, la culture populaire reste difficile à définir, notamment parce qu'il n'existe pas de définition non problématique des deux termes qui la composent. » (Djavadzadeh et Raboud, 2016, p. 5). Les différentes acceptions de la culture populaire vont donc suivre les divers sens que l'on va accorder à « culture » et « populaire ».

La notion de culture brouille dès le départ les pistes avec sa polysémie déroutante. Raymond Williams admet même qu'il s'agit de l'un des deux ou trois termes les plus compliqués en anglais : « This is so partly because of its intricate historical development, in several European languages, but mainly because it has now come to be used for important concepts in several distinct intellectual disciplines and in several distinct and incompatible systems of thought. » (Williams, 1983, p. 87) Parmi les différentes significations que « culture » prend au fil du temps, il recouvre au XIII^e siècle l'idée de civilisation au sens d'« action de civiliser ». Kant introduit au même siècle le sens de « caractères collectifs d'un groupe humain envisagé dans ses spécificités intellectuelles » (Rey, 2016, p. 616). Il faudra attendre le XX^e siècle pour que le mot prenne un sens plus proche des approches ethnologiques et anthropologiques comme « ensemble des formes acquises de comportements dans les sociétés humaines » (M. Mauss cité dans Rey, 2016, p. 616). Williams repère quant à lui trois usages distincts du mot : un premier sens plus général désigne un développement intellectuel, spirituel, esthétique; un sens second utilisé de manière large ou spécifique, désigne une manière de vivre d'un peuple ou d'un groupe plus restreint ; enfin, un troisième sens évoque les pratiques et les œuvres artistiques ou intellectuelles. « This seems often now the most widespread use : culture is music, literature, painting and sculpture, theatre and film » (Williams, 1983, p. 90).

Le terme de « populaire » n'apparaît pas bien plus limpide. Williams s'est affairé à découper les différentes significations qu'il a pu revêtir. Il en dénombre quatre :

« populaire » renvoie au fait d'être aimé de plusieurs, à un travail de type inférieur, à un travail délibérément conçu pour rejoindre le plus grand nombre, à une culture faite par le peuple (Storey, 2012, p. 5). Il est rattaché dans tous les cas depuis son origine à l'idée de peuple de laquelle il dérive : *popularis* (dérivé de *populus*) donnera « populaire » (v. 1330) « du peuple, aimé du peuple, dévoué au peuple » (Rey, 2016, p. 1803).

Ainsi, comme l'explique Storey dans son ouvrage d'introduction *Cultural Theory and Popular Culture*, l'une des grandes difficultés avec la notion de culture populaire repose dans la constante présence-absence d'une altérité sous-jacente et implicite. La culture populaire se trouve invariablement définie, soutient-il, implicitement ou explicitement en opposition à une autre catégorie conceptuelle qu'il s'agisse de la culture folklorique, de la culture de masse, de la haute culture, de la culture ouvrière, etc. (Storey, 2012, p. 1) Grossberg va dans le même sens en soutenant que « culture populaire » existe à l'intérieur d'une complexe série de termes : « mass, elite, legitimate, dominant, folk, high, low, midcult » ; et d'oppositions : civilisé/vulgaire, dominant/surbodonné, authentique/inauthentique, soi/autre, même/différent (Grossberg, 1992, p. 75). Storey dans son panorama des approches de la culture populaire établit une cartographie, scolaire et simpliste certes, mais néanmoins juste, des différentes orientations définitionnelles qu'on peut retrouver dans la littérature sur le sujet et dans le discours commun. La première et la plus évidente veut que soit populaire ce qui plaît au plus grand nombre. Elle relève donc d'un critère quantitatif, qui, quoique trop vaste, demeure néanmoins intrinsèque et cardinal à cette notion : « what is clear is that any definition of popular culture must include a quantitative dimension » (Storey, 2006, p. 5). La seconde acception considère la culture populaire comme une catégorie résiduelle, c'est-à-dire qu'elle s'incarnerait dans tout ce qui n'est pas défini comme de la haute culture. Elle y apparaît essentiellement comme une culture inférieure, tributaire d'une série de jugements de valeur instituée (morales, esthétiques, économiques, etc.). Il s'agirait en somme de tout ce qui ne correspond pas à la définition de la culture de

Matthew Arnold, c'est-à-dire « the best that has been thought and said » (cité dans Storey, 2006, p. 7). La troisième acception, qui circonscrit la culture populaire comme culture de masse, poursuit l'argument de la précédente en ajoutant que ceux qui la définissent ainsi la conçoivent comme étant désespérément commerciale. Il s'agirait d'une culture produite pour une consommation en masse et son public serait composé de consommateurs non discriminés et passifs. On l'oppose à un âge d'or qui l'aurait précédée et elle serait du même coup associée à la perte d'une communauté organique et à une culture folklorique. Elle est présentée comme une culture appauvrie, standardisée et étroitement liée à l'américanité. Cette posture est associée à l'École de Francfort et correspond à la thèse défendue par Theodor W. Adorno dans *La production industrielle de biens culturels, Raison et mystification des masses* (1944). Enfin, cette idée d'une culture folklorique se trouve centrale dans la quatrième acception qui veut que la culture populaire soit la culture du peuple. Au contraire d'être une culture imposée, elle est associée à l'idée d'une culture authentique. Elle revêt un certain nombre d'ambiguïtés, notamment la délimitation de ce qui est désigné comme « peuple ». Puis, il reste à voir comment une culture peut être strictement authentique et n'émerger que d'initiatives populaires. Elle est conçue comme : « equated with a highly romanticised concept of working-class culture construed as the major source of symbolic protest within contemporary capitalism » (Tony Bennett cité dans Storey, 2006, p. 9). La cinquième acception désigne la culture populaire comme le lieu d'une lutte où il ne pourrait y avoir qu'une culture du peuple ou une culture de masse, mais plutôt un terrain de négociation, d'échange entre les deux. Elle se rattache à la notion d'hégémonie d'Antonio Gramsci voulant qu'une lutte constante se joue pour la domination et contre la domination. Le concept de culture populaire devient ici politique, car elle se veut le champ où se jouent les différentes « articulations » du pouvoir – dans le double sens d'expression et de connexion (Chantal Mouffe, 1981). Il s'agit d'une approche revendiquée autant par des courants féministes que post-

marxistes²⁷. Enfin, la sixième acception s'inscrit dans le sillon des théories postmodernes et postule l'abolition de la distinction entre haute et basse culture. Les frontières entre art authentique et art de masse sont ici flouées. Susan Sontag parle de ce courant qui se dégage dans les années soixante comme d'une nouvelle sensibilité, c'est-à-dire l'affirmation d'un rejet d'une culture élitiste associée au modernisme (Sontag, 1967). Celui-ci ayant toujours affiché un dédain vis-à-vis de la culture populaire, le postmodernisme apparaît comme le mouvement qui l'a réhabilité, affirme Storey. Il suffit de penser au *Pop Art* des années soixante dont les œuvres visaient à dissoudre toute hiérarchisation des cultures²⁸. Cette nouvelle sensibilité invalide progressivement la définition de culture proposée par Matthew Arnold (« the best that has been thought and said ») pour faire place à l'acception de Williams (« a whole way of life »)²⁹.

Ce découpage établi par Storey permet de voir que chaque acception comporte et dirige vers des enjeux bien distincts. On verra un peu plus loin quelle définition est retenue

²⁷ Un de ses représentants, John Fiske a élaboré une approche sémiotique de la notion d'hégémonie. La culture populaire prend chez lui la forme d'une guerre sémiotique : une guerre entre les sens imposés par les tout puissants et les signes de résistances possibles. Cette guerre se joue dans la manière qu'a le peuple de recevoir, de s'emparer des marchandises commerciales pour leur conférer un sens conforme à sa propre identité. La culture populaire, c'est donc ce que le peuple fait des marchandises de l'industrie : l'industrie fournit un répertoire d'objets que le peuple s'approprie en faisant un usage qui n'est pas celui prévu et qui, du même coup, subvertit ces objets en leur conférant une nouvelle portée sémiotique.

²⁸ Évidemment, Andy Warhol a joué un rôle majeur dans ce refus d'appliquer une distinction entre art commercial et art non commercial, souligne Storey.

²⁹ Le champ postmoderne a par ailleurs ouvert la porte à une considération rigoureuse des phénomènes populaires. Andreas Huyssen (1984) associe étroitement l'émergence du postmodernisme avec la pop prise au sens large, car pour lui, cette nouvelle sensibilité s'offre comme l'occasion d'une réhabilitation de la culture de masse elle-même dénigrée par le modernisme : « The insistence on an absolute distinction between high and popular culture came to be regarded as the 'un-hip' assumption of an older generation. » (Storey, 2012, p. 190), précise Storey. Ainsi que le soulève Lawrence Alloway (Storey, 2006, p. 189), il s'agissait au départ de ne plus seulement considérer la culture commerciale comme le lieu d'une évasion ou d'un simple divertissement. À son tour, Angela McRobbie défend l'idée que la pertinence de l'approche postmoderne de la culture se trouve dans l'intérêt soutenu qu'elle porte à des objets auparavant perçus comme secondaires, sans intérêt puisque commerciaux : « I suggest that the superficial does not necessarily represent a decline into meaninglessness or valuelessness in culture. Analysis of the so-called trivial should not remain at the level of the semiotic reading. » (McRobbie, 2005, p. 4).

dans le cadre de cette recherche, mais certaines considérations historiques sont d'abord nécessaires pour mieux comprendre les implications des différentes manières d'entrevoir la culture populaire.

1.2 Survol historique : les évolutions de la culture populaire

S'il est aussi difficile de saisir en une définition limpide le phénomène de la culture populaire, c'est aussi parce que ce que l'on a nommé comme tel a traversé diverses évolutions au cours des décennies. Un survol même rapide de ses transformations permet de mieux comprendre d'une part la polysémie du terme, mais aussi la complexe prolifération de ses manifestations. Avec Richard Mèmeteau qui soutient que la culture populaire consiste en un rituel de réappropriation, je dirais que l'histoire de la culture populaire n'est qu'une suite de mouvements d'appropriation individuels et collectifs. Depuis son émergence, elle est cette culture que chacun – groupe ou individu – s'accapare pour la remodeler dans le but de plaire au plus grand nombre.

Ce « plus grand nombre », point de ralliement des différentes définitions de la culture populaire, se trouve autorisé par les différentes techniques de reproduction qui émergent au XIX^e siècle. Les médias de masse jouent en ce sens un rôle assurément fondamental dans son développement, même s'ils ne suffisent pas à l'expliquer, comme l'explique Edgar Morin :

il serait insuffisant et erroné de définir la culture de masse comme celle qui émane des mass medias. Ce serait oublier la situation des sociétés polyculturelles, où coexistent et entrent en conflit diverses cultures : culture scolaire, culture nationale, cultures religieuses, cultures politiques, et la « culture cultivée » bien entendu. Toutes peuvent se servir et en fait se servent diversement des mass medias (émissions scolaires et universitaires, censure, discours et allocutions des chefs d'État et ministres, discussions polémiques, émissions religieuses, chaînes vouées à la haute culture, musique, théâtre et littérature, etc.). Les mass medias sont donc les canaux universels des différentes cultures, à l'exception de celles qui sont

condamnées à la clandestinité ou à l'underground. La culture de masse n'est donc pas une émanation quasi mécanique des mass medias. C'est toutefois la culture qui s'est développée dans et par les mass medias selon une dynamique historique propre à la société moderne industrielle-capitaliste-bourgeoise, à partir d'un marché ouvert par les techniques de diffusion massive où des produits culturels ont été proposés comme marchandise selon la loi de l'offre et de la demande³⁰ (Morin, 2017).

Ainsi, la presse diffusée largement et le roman-feuilleton relaieront des formes de récits et de communication préexistantes. Comme l'indique Edgar Morin, le roman-feuilleton peut être perçu comme l'héritier des légendes et épopées archaïques transcrites dans le cadre réaliste des grandes cités modernes. Les premières formes de reproduction sonore reprendront ensuite des contenus spectaculaires, tout comme le fera la radio, cette fois en élargissant encore plus le bassin d'utilisateur. Le cinéma reprendra également des formes théâtrales pour les adapter et les faire siennes. La télévision qui apparaît dans les années 1930 en Angleterre (Danesi, 2012) et entame son âge d'or dans les années 1950, intégrera à sa culture un mélange d'arts spectaculaires folkloriques, de la jeune esthétique cinématographique. De nombreux et protéiformes mouvements de remédiation ont lieu entre les médias pour produire des contenus culturels inédits³¹.

Pour Edgar Morin – qui parle, lui, de culture de masse – trois périodes distinctes marquent l'évolution de cette dernière. Une première période de 1900 à 1930 représente un temps où les médias de masse s'emparent des thèmes d'une culture

³⁰ Il ajoute : « Ainsi, à l'origine de la notion de la culture de masse, il n'y a pas que les *mass media*, il y a l'entreprise capitaliste. Au cours de la première moitié du XXe siècle, aux États-Unis d'abord puis dans les pays occidentaux, s'est constitué un système culturel complexe qu'il faut concevoir à la fois selon le modèle économique classique (production, distribution, consommation) et selon un modèle paracybernétique (circuit culturel socio-dynamique, selon le schéma d'Abraham Moles). » (Morin, 2017)

³¹ Pour Bolter et Grusin qui se sont intéressés à ces mouvements de remédiation, ceux-ci s'instaurent sur la volonté de produire toujours plus d'immédiateté et d'authenticité : « Like other media since the Renaissance – in particular, perspective painting, photography, film, and television – new digital media oscillate between immediacy and hypermediacy, between transparency and opacity. This oscillation is the key to understanding how a medium, fashions its predecessors and other contemporary media. Although each medium promises to reform its predecessors by offering a more immediate or authentic experience, the promise of reform inevitably leads us to become aware of the new medium as a medium. » (Bolter et Grusin, 2003, p. 19)

populaire (au sens de folklorique) antécédente au début du XXe siècle. Une seconde période correspond à certaines mutations sociales, notamment de classes sociales, faisant en sorte que les publics s'élargissent et que cette culture rejoigne de plus en plus de gens. « Aux États-Unis d'abord, puis en Europe occidentale, l'élévation du niveau de vie des masses populaires les fait accéder aux premiers stades de l'individualité bourgeoise dans le même moment où elles accèdent au loisir, c'est-à-dire à la possibilité de développer une vie privée. » (Morin, 2017), observe-t-il. Cette culture de masse qui prolifère devient celle de l'individu privé et exacerbe ce que Morin nomme « la mythologie » du bonheur individuel. L'amour, la réussite, le bien-être sont les valeurs qui colonisent le nouvel imaginaire collectif faisant triompher les thèses de la jeunesse, de la beauté et de la séduction (Morin, 2017)³². Enfin, à partir de 1955, une nouvelle période s'ouvre, car la culture de masse change : elle n'a plus pour véhicule principal uniquement le cinéma, mais c'est toute une industrie du loisir et des vacances qui s'ouvre.

Tandis que le découpage périodique de Morin s'arrête à la moitié du siècle, la seconde moitié, jusqu'à aujourd'hui, a vu une pop culture se développer et se complexifier au moins autant que le capitalisme lui-même a prospéré. D'autres découpages et interprétations de son évolution se dessinent selon la perspective empruntée. Richard Mèmeteau conçoit quant à lui deux âges de la culture populaire. Un premier moment qu'il définit avec Henry Jenkins comme celui où les médias de masse s'approprient la culture folklorique : « Dans le cas des États-Unis, les prémices de la culture de masse (ministrels, cirques ou bateaux-théâtres) ont proliféré un temps en compagnie de la culture populaire et locale (quilting bees ou chants d'église) jusqu'à ce qu'elles entrent en concurrence avec elle et la remplacent. » (Mèmeteau, 2014, p. 11) Il désigne ensuite

³² La culture de masse apporte selon Morin l'image d'une vie autre et stimule de nouveaux besoins. Elle sert de la sorte de ferment pour l'imaginaire : « la culture de masse réalise les modèles d'évasion et les modèles d'accomplissement de la civilisation bourgeoise dans sa phase ascensionnelle. Cette culture joue dès lors un rôle fonctionnel, intégrateur, au sein des sociétés occidentales. Elle est, en termes marxistes, la superstructure idéologique de la société-civilisation bourgeoise individualiste. » (Morin, 2017)

un second moment qu'il décrit comme étant celui de la réappropriation avec des phénomènes tels que les *fandoms* (« organisation de groupe de fans »), des *fanfics* (« fictions inspirées d'un univers fictionnel préexistant »), culture du hacking et autres émissions télévisées participatives, énumère-t-il.

Ces différents découpages temporels – à teneur plus indicative qu'objective – indiquent bien qu'il y a certes une culture véhiculée largement par les médias de masse qui circule depuis le XIX^e siècle, mais qu'elle connaît des évolutions protéiformes. De nouvelles technologies viennent bousculer l'écologie des médias, ainsi que les modes de représentation (et donc les formes, les grammaires, etc.). Or la culture populaire se déplace également au gré des changements de valeurs au sein de la société (globalisée pour la fin du XX^e et début du XXI^e siècle), puis les formes, les genres s'interinfluencent à leur tour.

1.3 La pop culture aujourd'hui

De ces différentes époques esquissées, on arrive aujourd'hui à une complexification certaine des dynamiques de production, d'esthétisation, de circulation et de réception des formes pop. Les rapports à la séduction, au commercial, au public n'ont plus les contours aussi simples et facilement lisibles qu'à un âge antérieur de la pop culture. C'est ce qui amène certains, dont Eloy Fernandez Porta, à conceptualiser l'*afterpop* : « Le pop conçoit le peuple comme un consommateur joyeux et insouciant ; les esthétiques afterpop ont rendu ce critère plus complexe, y incluant l'ironie et la prise de position politique occasionnelle » (Porta, 2011, p. 88-89). Ces esthétiques incluent de plus « un art *beyond pop* qui fait abstraction de la dynamique du commerce et de ses impératifs » (Porta, 2011, p. 50). Le binarisme *high culture*, *low culture*, devient désuet, non pas, ainsi que l'explique Antonio Dominguez Leiva, parce qu'il y a une

totale fusion et renversement des choses, mais plutôt parce que chaque sphère emprunte désormais des traits traditionnellement associés à l'autre. Il précise :

La réflexivité est devenue, après sa dominance dans les stratégies modernistes et postmodernistes de la haute culture, un dispositif central de la culture (after)pop, des Simpsons jusqu'aux publicités coquines (telle la "Cinderfella" de Ann Summers), en passant par le post-rock ou les "films-puzzle" érigés en blockbusters (*Inception*, etc.). Inversement, le sensationnalisme est dorénavant une stratégie obsessionnelle (et payante) des circuits longtemps associés à la haute culture, des galeries d'art (body art à la limite du gore et du porno) aux opéras post-punk ou à la "littérature blanche" de plus en plus circonscrite à la pure rhétorique de la transgression (à grands renforts d'inceste et de sadisme). (Domínguez Leiva, 2015, p. 62)

Il y a donc transfert de caractéristiques qui avaient longtemps été les attributs associés à l'un des deux champs de la culture. Comme si dans la pop, tout pouvait s'esthétiser, ainsi que l'avancent Lipovetsky et Serroy, et que la haute culture de son côté tentait (ou succombait pour certains) des mises en sensibilités plus flamboyantes, telles que l'avait longtemps pratiqué la première³³. Fernandez Porta parle également d'une attitude UrPop, « L'attitude UrPop n'exclut ni ne prétend dépasser les antérieures, bien qu'elle maintienne une relation conflictuelle avec elles : elle les intègre dans un projet esthétique général. » (Fernández Porta, 2011, p. 50) L'attitude UrPop est capable de satiriser ou critiquer aussi bien les illusions d'authenticité moderne que « les illusions parodiques postmodernes », ajoute-t-il. Tous deux deviennent des facteurs esthétiques. En somme, la pop se joue dorénavant sur le terrain de la complexité en esthétisant ce qui lui convient, même si cela signifie qu'il faille emprunter au grand Art. De plus, la visée commerciale ne surplombe plus toute la production en asphyxiant la créativité. Ces chemins multiples de la culture populaire ont aussi à voir avec l'omnivorisisme des publics que l'on doit surprendre dans des retranchements toujours plus reculés et que l'on doit accrocher par des stratégies toujours plus excentriques. Ce sera justement

³³ Anne Hamburger de chez Disney affirmait : « Notre but, c'est de brouiller la frontière entre l'art et l'*entertainment*, et nous imaginons ici à la fois de vraies pièces de théâtre, des parades, des spectacles de marionnettes, des feux d'artifice, des événements "larger than life" » (Hamburger, citée dans Martel, 2010, p. 68).

l'objectif de cette thèse d'envisager comment ces stratégies s'immiscent jusque dans une frange de la création théâtrale qui ne lui a pas toujours fait la part belle. Je reviendrai dans la dernière partie de ce chapitre sur les enjeux actuels de la culture populaire qui ont été retenus pour l'analyse des œuvres, mais avant de poursuivre il faut préciser quelles définition et terminologie seront retenues.

1.4 Culture de masse, culture populaire, industrie culturelles, pop culture : définition et terminologie choisies

Cet élargissement de ce que peut être la culture populaire n'empêche pas que certaines institutions, artistes, producteurs s'en réclament et que certains « consommateurs » s'en revendiquent. Tout comme d'autres (institutions, artistes, producteurs, consommateurs) s'en distancient pour mieux chercher à être définis comme de l'art « véritable ». Or, une confusion demeure dans les termes mobilisés dans le discours commun aussi bien que dans la littérature académique. Entre culture de masse, culture populaire, industrie culturelle et pop culture, les distinctions ne semblent pas toujours si évidentes, quand ces termes ne sont pas carrément pris pour des synonymes. Cela ne semble pas si surprenant étant donné la réalité proliférante que l'on tente de nommer.

Par ailleurs, on retrouve certains glissements de l'anglais au français qui participent à flouer les notions. Il est vrai que toute une part du champ sémantique emprunte à des idées ou des termes qui n'existent pas ou se traduisent difficilement en français. Cela est probablement dû au fait que la culture populaire elle-même a émergé de la culture américaine et que les premiers intellectuels à l'avoir envisagé comme sujet de recherche étaient eux-mêmes anglophones. Déjà, les notions de *high culture* et *low culture* ou *highbrow* et *lowbrow*, servant à hiérarchiser des pans de la culture, n'ont pas d'équivalent juste en français. Là-dessus, Georges Roque observe « [l]a langue française est plus retorse. S'il existe bien des arts dits "mineurs" (les arts "décoratifs"),

on ne parle pas en revanche d'art "majeur", de sorte que c'est plutôt l'équivalent de *high art* qui nous fait défaut. Pour l'évoquer, force est d'utiliser une périphrase : "art avec un grand A", "Art avec majuscule", "l'art comme tel". » (Roque, 2000, p. 7-8)³⁴ Si Roque propose les catégories de majeur et mineur, je propose plutôt de maintenir les termes anglais qui désignent un découpage plus générique que ce binôme qui sous-tend un découpe qualitatif. Les termes anglais ont l'avantage de recouper non pas seulement les arts eux-mêmes, mais également des habitudes de consommation, des pratiques sociales, des goûts, bref tout le spectre de production, représentation, consommation. On les retrouvera dans la présente étude lorsqu'il faudra circonscrire des objets à l'intérieur d'une logique hiérarchique.

Une seconde difficulté vient de ce que le terme « populaire » se fait polysémique en français : il évoque à la fois ce qui est relatif au peuple, ce qui est relatif à une classe sociale plus basse ou ce qui tout simplement connaît une large adhésion, voire du succès. Comme le mentionne Djavadzadeh et Raboud, l'usage ethnographique conçoit la notion plutôt dans un sens folklorique. Ces derniers explicitent ainsi les différents éléments de difficulté qui viennent avec ce terme :

La culture populaire se rapporterait à une dimension concernant "les gens" ou "le peuple" à la fois comme public ou marché, mais aussi comme sujet. La traduction littérale de *popular culture* par "culture populaire" entretient d'autant plus la confusion qu'il n'existe pas dans notre langue d'équivalent au mot anglais *folk*. La langue anglaise permet en effet de distinguer entre la culture qui se réclame explicitement du peuple (*folk culture*) et celle qui est, plus simplement, massifiée, répandue et accessible (*popular culture*). En français, en revanche, le mot "populaire", polysémique, semble toujours renvoyer simultanément à ces deux dimensions. (ce sont les auteurs qui soulignent, Djavadzadeh et Raboud, 2016, p. 6)

³⁴ Tout au long de la thèse, on utilisera « art légitime » ou « grand art » pour parler de *high art*, soit d'un art communément associé aux institutions (théâtres, musées, festivals, etc.) légitimés par le monde de l'art.

Comme le remarque également Mélissa Thériault, l'ambiguïté vient aussi du fait que l'on mélange souvent culture populaire et culture de masse indistinctement, reconduisant de la sorte l'ambiguïté que les deux notions convoient. Il sont d'ailleurs utilisés de manière interchangeable dans de nombreux travaux sur la question, comme elle le souligne (Thériault, 2015). Selon cette dernière, « culture de masse » serait le terme juste pour parler de cette classe d'œuvres récentes surgie de l'industrialisation et des médias de masse. Portant sa réflexion plus exactement sur les *arts* populaires et de masse, elle précise : « Le concept *d'art de masse* est généralement employé pour désigner des productions ayant recours à des procédés de production et de reproduction industrielles, accompagnées d'une commercialisation intensive qui est distincte à la fois du grand art et de l'art populaire traditionnel. » (Thériault, 2008, p. 58) Elle soulève une ambiguïté importante par rapport à cette notion, soit le fait qu'elle peut désigner aussi bien des objets « reproduits en masse » ou « destinés à la masse »³⁵. L'expression « culture de masse », qui s'est immiscée dans le discours commun, sous-entend ainsi un groupe, un ensemble visé ou un procédé de réalisation à grande échelle et de diffusion à une échelle équivalente. Morin, qui privilégiait ce terme, l'entendait de la sorte : « Entendons ici la culture de masse comme une culture produite en fonction de sa diffusion massive et tendant à s'adresser à une masse humaine, c'est-à-dire à un agglomérat d'individus considérés en dehors de leur appartenance professionnelle ou sociale. » (Morin, 2017) Lorsqu'utilisé ici, le terme sera entendu comme « reproduit massivement »³⁶.

³⁵ Edgar Morin note la même confusion par rapport à ce terme : « Le mot "masse" est également équivoque. Aux États-Unis, dans l'expression de masse culture, il renvoie directement au sens qu'il a dans l'expression de mass media, c'est-à-dire à l'idée de multiplication ou diffusion massive. En France, le mot "masse" évoque d'abord la masse, terme de conversation englobant à la fois l'ensemble et la moyenne de la population, et évoque ensuite les masses, terme du vocabulaire politique révolutionnaire qui a acquis les faveurs nostalgiques et ardentes d'une partie de l'intelligentsia. Entendons ici la culture de masse comme une culture produite en fonction de sa diffusion massive et tendant à s'adresser à une masse humaine, c'est-à-dire à un agglomérat d'individus considérés en dehors de leur appartenance professionnelle ou sociale. » (Morin, 2017)

³⁶ Lorsqu'on renverra à la pensée de Morin, on conservera le terme de « culture de masse » qu'il utilise.

La notion de « culture populaire » avec ses ambiguïtés comporte certaines nuances qui s'avèrent plus près des pratiques protéiformes actuelles. C'est pourquoi je privilégie le concept de culture populaire, car il induit aussi l'idée qu'un objet peut *devenir* populaire sans avoir été formaté dans cette visée, comme plusieurs types de musique, dont le hip-hop, ou comme la tradition du DJ. Les objets de la culture populaire peuvent en effet répondre aussi bien à une logique de type *top-down* où un producteur tente d'imposer ses produits qu'à une logique *bottom-up* où des formes créées plus spontanément, par des groupes qui ne détiennent pas nécessairement des moyens de production élaborés, s'imposent néanmoins. « Culture populaire » permet donc de pointer vers des dynamiques pluridirectionnelles et complexes. En ce sens, l'ambiguïté du terme en français traduit la pluralité des formes qu'elle prend, des contextes desquels elle émerge et des territoires qu'elles colonisent. Si elle se fait souvent *mainstream*, elle peut comporter une part d'élément populaire au sens de folklore. C'est pourquoi je conçois la « culture populaire » de la même manière que Djavadzadeh et Raboud qui, dans leur étude, entendent

aborder principalement le populaire dans son acceptation commune, proche de *mainstream*, c'est-à-dire lorsqu'il concerne des productions culturelles largement diffusées dans la société. Pour autant, nous considérons que cette *popular culture* n'est pas totalement détachée d'une dimension *folk*. Bien que de moins en moins connectés, le populaire et les classes populaires peuvent parfois se recouper, le public du *mainstream* pouvant également présenter des caractéristiques renvoyant à des origines ou pratiques populaires. (Djavadzadeh et Raboud, 2016, p. 7)

Ces remarques sur les différentes dénominations m'amènent à préciser la terminologie choisie et l'angle envisagée pour cette recherche. Face à tous ces vocables dont aucun n'est parfaitement limpide – tout comme la réalité qu'il tente d'englober – celui de culture populaire sera retenu. Je propose une définition bien simple de la culture populaire : il s'agit d'une culture diffusée sur une large échelle (acceptation quantitative) et ne véhiculant *pas* des formes et contenus communément associés à la culture savante (à ses institutions), historiquement légitimée (acceptation qualitative). L'étude s'attardera

à cette culture populaire *mainstream*, véhiculée par les médias de masse et constitué d'objets standardisés ou à tout le moins répondant à certains codes normés (de style, de genre, narratifs, visuels, etc.). En somme, une culture massivement connue et reconnue, mais dont les origines peuvent être variées (cinéma, publicité, musique populaire, culture numérique, etc.) et convoyant un certain type d'esthétique plutôt formatée.

Les objets de la culture populaire se caractérisent certes par des formules stéréotypées, même si celles-ci ne sont pas forcément le fruit d'une entreprise commerciale. Les formules répétées en assurent l'accessibilité. Il s'agit là d'ailleurs d'une des seules caractéristiques que l'on peut définitivement associer à la culture populaire, ainsi que l'émet Mélissa Thériault : « C'est au reste l'un des rares traits qui pourrait être évoqué pour définir les pratiques populaires : par la réappropriation des stéréotypes (ou de *formules*) et l'usage de points de repère clairs, elles touchent plus directement le récepteur. » (Thériault, 2015, p. 232). *Mainstream*, stéréotypé, transmis par les médias de masse, non associé à la haute culture et sollicitant un travail sensationnaliste des affects sont cinq balises qui permettront de sélectionner les éléments à analyser dans les œuvres. Bien entendu certains éléments ne répondent pas strictement à chacune de ces balises. Les films de série B que l'on abordera avec le Wooster Group n'ont pas été *mainstream* et massivement diffusés. Néanmoins, ils relèvent d'une certaine industrie cinématographique plus intéressée par les profits que l'esthétique elle-même et correspondent à un genre aucunement issu des institutions de la haute culture (en tout cas pas à leur création).

Par ailleurs, le terme de « pop culture » représente également un certain intérêt conceptuel et c'est pourquoi il se retrouvera également dans cette étude. En effet, cette appellation anglaise, mais que l'on retrouve de plus en plus en français (en témoignent les récents ouvrages de Richard Mèmeteau et Hubert Artus l'arborant dans leurs

titres)³⁷, permet d'exprimer différentes dynamiques de la culture populaire. En effet, la polysémie du verbe « to pop » en anglais recoupe à la fois l'idée que quelque chose surgit tout à coup (Simpson éd *et al.*, 1989, p. 111-113), puis évoque l'adjectif « popular » en le tronquant³⁸. Ce premier sens, « an act of popping », se rapportant à quelque chose qui jaillit constitue d'ailleurs la première occurrence du mot dans l'histoire (1400). Il porte donc dans son histoire et dans sa polysémie cette double dynamique évoquée plus haut à savoir que la pop culture peut émerger d'initiatives spontanées (de type *bottom up*) ou d'une diffusion massive planifiée (de type *top down*). Si en français « pop » se rapporte plus communément à la musique, il sera entendu ici dans un sens plus large comme synonyme de culture populaire³⁹.

1.5 Entre le « grand Art » et la culture populaire, quel degré de séparation?

Avant d'exposer les différentes théories majeures de la culture populaire, il importe de revenir sur les critères qui servent et ont servi à distinguer la haute culture de la culture populaire, car ceux-ci peuvent parfois paraître arbitraires et contingents, voire obscurément implicites⁴⁰. Au fil du temps, la distinction a été défendue à l'aune de différents présupposés au point parfois d'être prise comme une différence ontologique. La filiation d'une œuvre à une institution de la haute ou de la basse culture circonscrit depuis longtemps le « camp » auquel elle appartient, comme le relevait Bourdieu : « Les structures objectives du champ de production sont au principe des catégories de

³⁷ Mémeteau, R. (2014). *Pop culture: réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*. Paris : La Découverte et Artus, H. (2017). *Pop corner : la grande histoire de la pop culture, 1920-2020*. Paris : Don Quichotte.

³⁸ L'Oxford Dictionary indique que « pop » désigne « An act of popping », « A blow, knock, stroke, slap » (p. 111) ; « A colloquial abbreviation of *popular concert* » (p. 112) ; « Designating music (esp. song) having or regarded as having a wide popular appeal » (p. 112), (J. A. Simpson éd *et al.*, 1989, p. 111-112).

³⁹ On l'accollera donc à d'autres substantifs comme « objets pop », « formes pop » ou « éléments pop ».

⁴⁰ C'est pourquoi, comme le défend Shaeffer, l'attribution d'un objet à la haute ou basse culture demeure un geste évaluatif. Par ailleurs, il s'agit moins d'une évaluation sur l'esthétique que sur l'artistique, à savoir de quelle frange de l'Art l'objet relève.

perception et d'appréciation qui structurent la perception et l'appréciation des différentes positions qu'offre le champ et de ses produits. » (Bourdieu, 1998, p. 275) Néanmoins, certaines considérations comme la facilité (associée à la culture populaire), la diffusion auprès d'un certain public, le développement de nouvelles esthétiques et de nouvelles technologies ont modifié les manières de hiérarchiser les œuvres.

Une première distinction que je qualifierais de « distinction corps/esprit » s'articule à partir de deux fonctions réputées propres à chacun des pôles culturels, soit édifier pour la haute culture et divertir pour la culture populaire. La première émanciperait, la seconde permettrait de s'évader. Ces deux fonctions ont à voir avec un autre binôme duquel elles relèvent à savoir que la haute culture fait appel à l'esprit, tandis que la pop culture interpelle le corps. Comme le synthétise Stacy Takacs, l'art d'élite serait édifiant, raffiné, difficile, car il distancie le corps de l'esprit en favorisant un état « profond ». À l'opposé, les formes populaires stimuleraient l'esprit en visant le corps, défend-elle (Takacs, 2015, p. 171). Pour Mélissa Thériault, qui s'attarde aux arguments déployés en philosophie pour déterminer la ligne de séparation entre *high* et *low*, la condamnation de la facilité et de l'appel aux émotions (et plus largement la distinction entre deux types d'arts) par certains philosophes contemporains correspond au discours platonicien voulant que les poètes soient démagogiques en cherchant à plaire à la foule et en cherchant à émouvoir⁴¹. Elle rappelle :

Le maître de l'Académie considérait le pouvoir de séduction et le caractère volontairement trompeur comme des caractéristiques intrinsèques de l'art et s'est employé à mettre ses contemporains en garde contre les œuvres susceptibles de faire réagir ou de susciter l'attention d'un grand nombre de gens. » (Thériault, 2015, p. 25)

⁴¹ Elle reprend là un argument développé par Noël Carroll au chapitre 4 (« Mass Art and the Emotions ») de son ouvrage *A Philosophy of Mass Art*, 1998. Il y rappelle l'argument de Platon dans *La République* voulant que les arts interpellent les émotions au profit de la rationalité, ce qui nuit à la communauté. Selon Carroll, la quasi-totalité des théories pourfendant la culture de masse reprend (de manière explicite ou non) la thèse platonicienne.

La rhétorique utilisée par le poète était jugée forcément néfaste, car elle faisait appel au domaine affectif, ajoute Thériault. Les critiques actuels de la télévision, notamment, font appel à des considérations morales qui se comparent en substance aux arguments de Platon⁴², explique-t-elle. L'art moderne, comme l'explique Aline Caillet, s'est également développé sur cette opposition entre processus critique (faisant appel à la raison) et jouissance. Cette dernière apparaît douteuse et invite à la passivité, tandis que « [l]a notion de vérification personnelle [...] fondée sur le discernement, se trouve ainsi au centre du combat des avant-gardes et privilégie un acte d'intellection au sein de l'expérience esthétique. » (Caillet, 2008, p. 98)

La distinction de deux domaines de l'art serait également un héritage de la distinction antique entre arts libéraux liés aux activités de l'esprit (donc nobles), puis des arts mécaniques portant « une connotation servile, à l'image de la matière, dévaluée par rapport à l'esprit » (Thériault, 2015, p. 30)⁴³. L'opposition arts libéraux / arts mécaniques aurait posé les bases d'une dévaluation des arts populaires visant le divertissement, conclut Thériault⁴⁴. Elle se serait cristallisée avec l'apparition des académies qui n'associent plus le travail du peintre à un savoir-faire pour plutôt en faire un génie et mettre de l'avant la valeur d'originalité. L'adjectif mécanique devient ainsi péjoratif à partir du XVII^e siècle où l'originalité devient une valeur cardinale. Or, une hiérarchisation franche entre populaire et grand art doit aussi être appréhendée par des

⁴² Cette division corps/esprit supportée par la tradition chrétienne revient (on le verra avec la question des affects) très souvent dans les procédés de hiérarchisation entre *high culture* et *low culture*. Chantal Hébert dans un examen de la mémoire du théâtre de variétés souligne le peu de considération que la critique porte à ce genre, car, défend-elle, il demeure associé aux bassesses corporelles. Elle donne l'exemple de *Broue* : « Il est vrai que dans *Broue*, qui a mis au jour un langage oral, des images du manger, du boire, une large place est tenue par le corps, cette vieille guenille de la doctrine chrétienne. Mais la popularité de la pièce pourrait-elle justement être attribuée au fait qu'elle porte pour beaucoup sur un lieu de mémoire commun à l'humanité entière : le corps? » (Hébert, 1988, p. 56)

⁴³ Schaeffer défend également cette filiation avec l'opposition arts libéraux / arts mécaniques. Voir : Schaeffer, J.-M. (2000). *Système, histoire et hiérarchie : le paradigme historiciste en théorie de l'art*. Dans G. Roque, *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art*. Nîmes : J. Chambon.

⁴⁴ Pour aller plus loin sur cette question, voir : Thériault, M. (2015). *Le « vrai » et le reste : plaidoyer pour les arts populaires*. Montréal : Varia, p. 29-32, ainsi que Heinich, N. (1993). *Du peintre à l'artiste artisans et académiciens à l'âge classique*. Paris : Éditions de Minuit.

éléments sociologique, défend la chercheuse : « c'est avec la démocratisation des sociétés occidentales qu'on assiste à une division marquée entre ces deux types de culture et, par conséquent, à l'apparition de deux "mondes de l'art" distincts. » (Thériault, 2015, p. 33) L'industrialisation et l'émergence de la classe moyenne apparaissent comme des facteurs déterminants dans la création de nouveaux produits culturels adaptés à ce nouveau public. Thériault, avec Novitz, rappelle qu'avant de désigner des formes spécifiques, les adjectifs de *high* et de *low* ciblent le statut social de ceux qui consomment les œuvres (Thériault, 2015, p. 34)⁴⁵. L'invention de la notion même de public et les divisions subséquentes de celui-ci aurait ainsi contribué à générer une catégorisation d'objets culturels correspondant à cette division.

Une autre piste d'interprétation suggère que le clivage ait été engendré par l'irruption de l'art abstrait. Thériault explique que l'utilisation accrue de codes idiosyncrasiques par les artistes a suscité un désintéressement pour le « grand art » de la part du public en général. En conséquence, la classe moyenne qui émerge va préférer des produits plus en phase avec ses goûts. Elle précise : « Un hermétisme croissant fera en sorte que seuls les privilégiés – qui peuvent accorder temps et ressources matérielles au développement de leur culture générale et artistique – pourront suivre les tribulations du monde de l'art. » (Thériault, 2015, p. 38)

Enfin, un autre facteur favorisera une hiérarchisation entre haute et basse culture : l'émergence de nouvelles technologies de reproduction. Elles créeront de manière inédite des biens culturels produits en série et, comme l'énonce Thériault, « la multiplication des œuvres a plutôt accentué l'attachement au caractère unique de l'œuvre. » (Thériault, 2015, p. 42) C'est alors que les valeurs d'authenticité,

⁴⁵ « Novitz souligne que c'est à partir du XIXe siècle qu'ont été rassemblé les conditions qui ont fait en sorte que la distinction *high* et *low* prendra une connotation sociologisante (plutôt que formelle), car les adjectifs *high* et *low* réfèrent au statut social de ceux qui consomment les œuvres, et non aux œuvres elles-mêmes. » (Thériault, 2015, p. 34). Voir : Novitz, D. (1992). *The Boundaries of Art*. Philadelphia : Temple University Press.

d'individualité et d'originalité deviennent dominantes dans l'art légitime⁴⁶. L'apparition de ces modes de production bouscule les liens de causalité traditionnellement admis entre une œuvre et son médium⁴⁷. On se méfie d'œuvres reproduites dans une logique industrielle « [s]ymbole d'une déshumanisation de l'art » (Thériault, 2015, p. 42). C'est pourquoi de nombreux penseurs refuseront le statut d'œuvre d'art à ces objets reposant sur des procédés industriels. À cela, Thériault établit un lien avec le fait qu'après la Première Guerre mondiale, « premier conflit mondial mécanisé » (Thériault, 2015, p. 43), ces innovations techniques deviennent symbole de danger et de destruction. La connotation négative des procédés mécaniques participera à « incriminer » l'art qui y est associé. On désigne donc les œuvres produites en série comme une frange séparée de l'art « authentique », lui qui trouverait sa valeur par son détachement des visées mercantiles et par son individualité⁴⁸.

Ce que l'on constate, c'est que la hiérarchisation d'une culture haute et d'une culture basse ou populaire s'établit sur des paramètres variables : par rapport à l'institution d'où l'œuvre émerge, à son public, à ses formes, à ses effets supposés ou observés. Or,

⁴⁶ On reviendra sur cette question des valeurs de l'art au chapitre II.

⁴⁷ Le célèbre texte de Benjamin *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* (1936) a fait date sur la question. Il y affirmait à propos de l'émergence de nouvelles techniques de reproduction technique « Ces circonstances nouvelles peuvent laisser intact le contenu d'une oeuvre d'art - toujours est-il qu'elles déprécient son *hic et hunc*. S'il est vrai que cela ne vaut pas exclusivement pour l'œuvre d'art, mais aussi pour un paysage qu'un film déroule devant le spectateur, ce processus atteint l'objet d'art - en cela bien plus vulnérable que l'objet de la nature - en son centre même : son authenticité. L'authenticité d'une chose intègre tout ce qu'elle comporte de transmissible de par son origine, sa durée matérielle comme son témoignage historique. Ce témoignage, reposant sur la matérialité, se voit remis en question par la reproduction, d'où toute matérialité s'est retirée. Sans doute seul ce témoignage est-il atteint, mais en lui l'autorité de la chose et son poids traditionnel. » (Benjamin, 1936, p. 42)

⁴⁸ Thériault ajoute avec cette citation d'André Gunther que cette dévaluation des arts reproduits mécaniquement en masse a souvent pour sous-bassement argumentatif une éventuelle perte culturelle, voir une menace historique : « Les connotations négatives et anti-humanistes de la technique alimenteront ainsi la critique des partisans de l'authenticité, qui rejettent l'œuvre produite en série ou la copie : "C'est à cet univers que se réfèrent les partisans de l'authenticité, qui derrière l'opposition de l'original et de la copie, construisent l'antithèse de l'humanité d'une culture traditionnelle et de la déshumanisation de la technique moderne. [...] La menace que fait peser l'existence du fac-similé mécanique n'est pas seulement une menace économique, juridique ou morale, c'est une menace *historique, culturelle et eschatologique* (Gunther, 2001, p. 86. C'est Thériault qui souligne). » (Thériault, 2015, p. 43)

tout en prenant conscience de ces différents paramètres, il faut aussi clarifier ce qui relève de l'ordre évaluatif et de l'ordre descriptif dans l'attribution d'une œuvre à l'un des deux spectres. En effet, une large part de ce qui est avancé sur la culture populaire demeure de l'ordre de l'évaluatif : sont classifiés des objets selon une valeur qui ne leur est pas intrinsèque (même si certains auteurs vont prétendre le contraire). Pour bien saisir sur quel terrain se campe cette joute axiologique, il faut s'arrêter un instant sur le paradigme qui sous-tend ce découpage classificatoire entre évaluatif et descriptif.

L'idée que l'Art édifie et que les formes populaires aliènent s'inscrit dans un système de valeurs dominant les conceptions de l'art au XX^e siècle. Il importe donc de préciser le geste classificatoire qui s'opère dans une discussion opposant culture populaire et culture légitime. À cet égard, Jean-Marie Schaeffer met en relief la distinction entre une classification descriptive et une classification évaluative. Si toute classification descriptive fait intervenir une *vectorisation évaluative* « au sens où les phénomènes pris en compte dépendent toujours d'une hiérarchie attentionnelle » (Schaeffer, 2000, p. 261), on ne doit pas la confondre avec une *classification évaluative*. Il précise : « Une classification évaluative est une classification des valeurs, des mérites, tandis qu'une classification descriptive est une classification des objets selon des propriétés intrinsèques, même si le choix des propriétés auxquelles nous accordons notre attention est un choix qui présuppose des hiérarchies de valeur. » (Schaeffer, 2000, p. 261) Affirmer qu'une pratique relève de la culture populaire parce qu'elle serait aliénante consiste en une classification évaluative. Soutenir qu'elle en est, car sa forme correspond à un genre typique de cette culture (le hip-hop par exemple), constitue une classification descriptive. Pour Schaeffer, une confusion trop souvent répandue dans les discours sur l'art tend à amalgamer *fait* et *valeur*, confusion qui trouve son origine dans ce qu'il nomme « le paradigme romantique ». Il apporte là-dessus un éclairage crucial en rappelant les fondements de ce paradigme, selon lui dominant en art :

Ce modèle en effet n'a pas été opératoire uniquement à l'époque du romantisme considéré comme période historique. L'adjectif "romantique"

indique donc simplement que sa première formulation canonique remonte aux écrits des romantiques, particulièrement ceux du premier romantisme allemand, le groupe d'Iéna (les frères Schlegel et Novalis). Son influence sur la théorie de l'art, loin de s'éteindre avec la fin du mouvement romantique, s'est au contraire surtout fait sentir après cette fin. Et, contrairement à une idée reçue, cette influence ne s'est pas limitée à la philosophie allemande postromantique (Solger, Schelling, Hegel, ou encore Schopenhauer, le jeune Nietzsche et, plus près de nous, Martin Heidegger). Au contraire, certaines des présuppositions centrales du paradigme romantique ont joué un rôle important dans l'autoreprésentation du monde de l'art au XX^e siècle, et ce jusqu'à nos jours. Autrement dit, au XX^e siècle, la théorie de l'art romantique, sans cesse reformulée dans des cadres inédits, a été le fondement implicite – "évident" et donc transparent – de la plupart des croyances les plus fondamentales concernant l'art. (Schaeffer, 2000, p. 262)

Au fondement de ce paradigme se trouve le présupposé voulant que l'art constitue un domaine clos sur lui-même et fonctionne selon des principes internes. Cette conception a pour conséquence que les différenciations (entendre, classifications) se fondent sur des déterminations strictement intérieures et que donc les classifications sont *déductives*, indique Schaeffer. L'art y est ainsi conçu comme autodéterminé par sa propre essence (elle-même considérée comme une spécificité d'une ontologie générale de l'être). De plus, ce paradigme se caractérise par l'idée que l'histoire des pratiques artistiques tient lieu de développement temporel de cette essence déterminée par l'ontologie générale. « Désormais, connaître l'histoire de l'art c'est connaître l'essence de l'art. » (Schaeffer, 2000, p. 264), explique Schaeffer. À la suite de la période romantique, précise-t-il, ce modèle fonctionnera comme une sorte de boîte à outils à partir de laquelle les penseurs bricoleront leurs théories de l'art⁴⁹. Pour le philosophe, cette vision dominante de l'art se fonde, comme mentionnée, sur une série de confusions entre faits et valeurs, confusions qui sont objectivées jusqu'à être identifiées à la réalité. Notamment, les théories qui ont hérité de ce paradigme ont circonscrit l'art

⁴⁹ « Plus tard, les deux éléments auront tendance à se dissocier : certains auteurs ne gardent que l'aspect essentialiste (et ontologique), d'autres ne gardent que le modèle historiciste. [...] Vu d'aujourd'hui, l'aspect le plus important du modèle romantique a été l'historicisme. » (Schaeffer, 2000, p. 265)

comme reposant sur une ontologie en soi évaluative en hiérarchisant l'art et la réalité quotidienne. En effet, on y défend l'idée que l'art serait « une forme substantielle de réalité par opposition au domaine de l'existence empirique vue comme réalité aliénée, non authentique et désenchantée. » (Schaeffer, 2000, p. 268) Un élément clé découlant de cette hiérarchisation est conceptualisé par Schaeffer par la notion de « traductibilité herméneutique » : elle décrit ce procédé par lequel l'art donnerait soi-disant un accès symbolique à une vérité ontologique inaccessible normalement à l'expression conceptuelle. Conséquemment, les œuvres seront évaluées par rapport à leur potentiel de traductibilité herméneutique :

Or, comme la vision qui est à la base de la délimitation romantique du contenu herméneutique artistiquement approprié est une vision polémique qui postule que la réalité existante est "mauvaise", il n'est pas autrement étonnant que la plupart des définitions de l'art en soient venues à le définir comme une puissance de négation, comme une pratique subversive, comme une dénonciation de la *doxa*, et ainsi de suite. (Schaeffer, 2000, p. 270)

Cet aspect est fondamental pour la juste compréhension de notre sujet, à savoir comment circonscrire ce qui relèverait de la culture populaire ou non, étant donné que de nombreux auteurs émettent leurs classifications à partir des effets supposés (aliénants) de celle-ci. Autrement dit, il importe d'explicitier les fondements sur lesquels s'opère la classification des objets, soit à partir d'éléments descriptifs ou évaluatifs. Il importe aussi de dépasser les dichotomies reposant sur une classification évaluative ou d'explicitier les paramètres qui fondent les évaluations. Car ce que nous montre l'exposé de Schaeffer, c'est que les discours dominants sur l'art ont posé et posent une « dichotomie entre l'art véritable et le faux art, entre le grand art et le divertissement, entre *high* et *low*. » (Schaeffer, 2000, p. 270) à partir d'une hiérarchie évaluative postulant que la réalité existante est « mauvaise ». Ces hiérarchisations invisibilisées forment donc le ciment de cette opposition entre forme aliénante et formes authentiques. Or, je pense avec Schaeffer que, dans l'objectif d'une compréhension des phénomènes artistiques, la réflexion ne doit pas s'asseoir sur cette vision assertant une

coupure entre art véritable et divertissement (et doit expliciter la présence de ces présupposés, lorsque rencontrés chez certains auteurs). Par contre, il apparaît cardinal de situer les présupposés d'une dichotomie afin de poser la réflexion sur des balises cohérentes.

S'il est cardinal de souligner ces présupposés généralement objectivés dans les discours sur la culture populaire (et sur l'art plus généralement), il faut également mentionner que ces idées sur la culture prennent néanmoins une importance certaine chez les artistes et les théoriciens qui travaillent à partir de ces conceptions. Ainsi, les expliciter ne revient pas à dire qu'elles ne valent en fait que pour du vent. Au contraire, il faut les concevoir comme agitant et agissant à l'intérieur même des pratiques (surtout chez les conceptions tenues par les créateurs) pour en orienter les conduites et les lectures. Comme l'indiquait Bourdieu dans son ouvrage sur le champ littéraire, les hiérarchies sont performatives et orientent les perceptions :

Bien qu'ils soient totalement opposés dans leur principe, les deux modes de production culturelle, l'art "pur" et l'art "commercial", sont liés par leur opposition même qui agit à la fois dans l'objectivité, sous la forme d'un espace de positions antagonistes, et dans les esprits, sous la forme de schèmes de perception et d'appréciation qui organisent toute la perception de l'espace des producteurs et des produits. Et les luttes entre tenants de définitions antagonistes de la production artistique et de l'identité même de l'artiste contribuent de manière déterminante à la production et à la reproduction de la croyance qui est à la fois une condition fondamentale et un effet du fonctionnement du champ. (Bourdieu, 1998, p. 278)

Conséquemment, cette thèse conçoit que si certaines classifications évaluatives sont réitérées (et par exemple évoquées plus loin dans les études de cas), elles ne prennent pas valeur de vérité, mais plutôt *valeur d'effectivité* ou de *conventionnalité*. Elles doivent plutôt être conçues comme composantes des mondes de l'art que sont la culture populaire et la haute culture. Sur ce point, il est nécessaire de s'arrêter pour souligner qu'ici, « culture populaire » et « haute culture » seront entendues, non pas comme des catégories ontologiquement différentes, mais plus exactement comme des *mondes de*

l'art distincts pouvant néanmoins se recouper en certains lieux (esthétiques, institutionnels, géographiques, etc.). Ainsi, les paramètres conduisant aux diverses catégorisations devront être conçus comme des principes mobilisés et intériorisés par les acteurs de ces mondes. Je reprends la définition de monde de l'art tel qu'érigée par Howard Becker, à savoir un « réseau de tous ceux dont les activités, coordonnées grâce à une connaissance commune des moyens conventionnels de travail, concourent à la production des œuvres qui font précisément la notoriété du monde de l'art. » (Becker, 2010, p. 22) Comme l'énonce Sylvia Girel : « Howard S. Becker engage à comprendre l'art comme "le produit d'une action collective", dont les acteurs partagent "des présupposés communs, les conventions, qui leur permettent de coordonner ces activités efficacement et sans difficulté" (Becker, 1999, p. 99). » (Girel, s.d.) Je rejoins en ce sens absolument Éric Macé et sa lecture de Becker :

Acceptons l'idée que la culture de masse, et en particulier celle produite par la télévision, soit, comme tout objet ou fait social, le produit "objectif" d'un ensemble de médiations inscrites dans des rapports sociaux, et dont la fixation dans un produit culturel particulier (un téléfilm, un reportage, une publicité, etc.) n'est jamais qu'un moment dans un processus continu de "configuration" et de "reconfiguration" des représentations symboliques du monde dans lequel se trouvent les individus. C'est précisément ce dont parle Howard Becker lorsqu'il s'interroge sur les objets artistiques et techniques qui "disent la société" : "Nous nous sommes vite rendu compte que c'était une erreur de nous focaliser sur les objets, comme si le sujet de nos recherches était des tableaux statistiques, des cartes, des récits ethnographiques ou des films. Il a semblé plus fécond de considérer ces artefacts comme les traces figées d'une action collective (as the frozen remains of collective action), réanimée à chaque fois que quelqu'un se les approprie : en rédigeant ou en lisant une carte ou un texte, en produisant ou en regardant un film. Parler d'un 'film' renvoie autant à 'faire un film' qu'à 'voir un film'." Par là, Becker montre d'un côté comment les objets sont en réalité des rapports sociaux et des points de vue dont la chaleur de leur production (les coups de force, les dominations, les conflits) se trouve en quelque sorte attiédie, refroidie par leur "chosification", et d'un autre côté la manière dont ces objets, une fois produits et diffusés, réalimentent un nouveau cycle de production. (Macé, 2001, p. 201-202)

Si la culture populaire se distingue d'un monde de l'art plus légitime, c'est parce que les acteurs et les pratiques qui la forment ont intégré certains principes et donnent lieu à des objets correspondant à des valeurs différentes. Elle appartient à des chaînes de productions et de réceptions différentes et certaines esthétiques récurrentes ont *été mises en place*. Les arts pop et le grand art ont évolué avec des modes de production, diffusions, et des habitus formels différents quoiqu'ils puissent se télescoper. C'est aussi pourquoi la posture de cette recherche se veut fondamentalement inductive : il s'agira de voir comment certains acteurs du monde de l'art légitime mettent en jeu, revalorisent et réaffectent certains traits génériques du monde de la culture populaire dans leurs œuvres pour la déplacer ou la reconfirmer.

1.6 Théoriser la culture populaire ou polémiquer sur elle

Les différences entre culture populaire et haute culture ont été pensées diversement depuis l'apparition de la première. Celle-ci a été l'objet depuis la seconde moitié du XX^e siècle de nombreux travaux, les plus célèbres étant ceux issus du champ des *Cultural Studies*, ainsi que ceux issus de l'École de Francfort. Les deux regroupements correspondent à deux orientations par rapport à la valeur de la culture populaire : pour plusieurs auteurs de la première, elle consiste en une culture dynamique, potentiellement émancipatrice, la seconde orientation la concevant comme une culture aliénante et appauvrissante sur le plan social. À ce titre, il n'est pas anodin de souligner que de nombreux écrits (parmi les plus importants) sur la culture populaire s'inscrivent plutôt dans une logique polémique et ressortent comme des prises de position pour ou contre sa valeur artistique, sociale, politique. Comme le soutient Edgard Morin à propos de la culture de masse : « le problème global de la culture de masse devient non pas un objet d'études, mais, y compris pour les sociologues et chercheurs, un thème de polémiques esthétiques, éthiques, culturelles, voire politiques. » (Morin, 2017) En effet, la plupart des tentatives de théorisation de ce phénomène ont donné lieu plutôt à

des réquisitoires ou à des plaidoyers et peu d'entre eux adoptent une posture nuancée offrant une analyse plus distanciée⁵⁰. Lawrence W. Levine raconte que lorsqu'il s'est mis à s'intéresser aux catégories de *high culture* et *low culture*, il n'y a pas vraiment trouvé son compte : « [i]l y avait beaucoup plus de polémiques que d'enquêtes historiques sérieuses concernant les catégories culturelles, beaucoup plus d'arguments à moitié examinés que de définitions rigoureuses et relativement consistantes. » (Levine, 2010, p. 20)

Aux fondements de ces positionnements tranchés se trouve le paradigme formulé par Schaeffer, c'est-à-dire la séparation de ce qui ferait un art authentique et un faux art. Le statut d'œuvre d'art accordé ou non aux objets de la pop culture détermine d'avance le traitement théorique dont on les dote. Mélissa Thériault (qui consacre son ouvrage et un chapitre entier à étudier les présupposés des critiques de la culture populaire) note également que le fait d'accorder le statut artistique à une pratique la fait immédiatement entrer dans un cadre analytique autre qui implique une certaine déférence à son égard. Chez certains auteurs, ajoute-t-elle, le fait que les œuvres pop soient le fruit de procédés industriels les condamne d'emblée à être relégués à une catégorie autre, voire inférieure. On remarque à cet effet que les écrits les plus récents sur la culture populaire tendent à considérer ses objets de manière plus rigoureuse, sans en présupposer les effets néfastes, mais en appréhendant plutôt la diversité des modes de production, des esthétiques et des processus de réception. Éric Macé dans son examen de la télévision

⁵⁰ Richard Shusterman entre de plain-pied dans cette tendance avec *L'Art à l'état vif* qui correspond à un plaidoyer pour la culture populaire. Suivant la perspective pragmatiste de Dewey, il appelle à une extension du domaine de l'art. Il affirme « la raison la plus urgente de défendre l'art populaire est qu'il nous procure (même à nous, les intellectuelles) une trop grande satisfaction esthétique pour tolérer qu'on lui reproche d'être dégradé, déshumanisé et esthétiquement illégitime. » (Shusterman, 1991, p. 138) Il critique ce qu'il appelle l'idéologie esthétique qui associe l'art aux institutions du grand art et qui ce faisant, sépare l'art de l'expérience ordinaire.

constate ce besoin d'aller au-delà d'un procès de la culture populaire pour générer des études prenant en compte ses complexités :

Disons de ce point de vue que le rôle des intellectuels dans ce "jeu" de la construction des représentations télévisuelles n'est pas négligeable : de la même manière que ce sont eux qui ont disqualifié la culture de masse et ses mystifications, laissant le "peuple" à ses illusions nécessaires et à ses "mauvais goûts" (à l'exception, en France, de Georges Friedmann et d'Edgar Morin), c'est également eux qui sont en mesure, comme peuvent le faire les intellectuels des *Cultural Studies*, de constituer la télévision et ses programmes comme un objet sociologique intéressant, légitime et central de la réflexivité des sociétés contemporaines concernant ses grands "enjeux" et dont il s'agit moins de faire la "preuve" des dominations qui s'y exercent que d'en décrire l'état de conflictualité et les formes de compromis provisoires qui l'animent, tant dans l'information que dans la fiction. (Macé, 2001, p. 216-217)

Certaines approches admettent aisément l'inégalité dans la qualité des productions produites en masse, mais ne dénigrent pas pour autant *a priori* leur valeur de manière généralisée. Parmi elles, on retrouve certains sociologues de la culture qui, comme Éric Macé, accordent aux pratiques populaires un regard analytique exigeant. On retrouve également des chercheurs issus des *Cultural Studies* ou renvoyant à ses auteurs qui ont voulu saisir ces pratiques sous différentes dimensions.

Il est vrai que les *Cultural Studies* représentent le champ qui a été l'un des premiers à s'y attarder et qui est l'un des courants théoriques ayant abordé la culture populaire le plus diversement. Ce champ d'étude, combinant diverses assises théoriques, assoit sa conception de la culture sur une perspective matérialiste. La culture est ici conçue comme un ensemble de pratiques et de processus signifiants qui prennent place dans la vie quotidienne. Djavadzadeh et Raboud rappellent :

En Grande-Bretagne, les travaux de Raymond Williams et de Richard Hoggart, deux des "pères fondateurs" des *Cultural Studies* [...] s'intéressent à l'écart croissant entre des formes de cultures qualifiées parfois de traditionnelles, parfois de populaires, et la nouvelle culture commerciale. (Djavadzadeh et Raboud, 2016, p. 7)

Les *Cultural Studies* permettent de comprendre la culture populaire dans toute l'étendue du champ social (par exemple : les rapports de force sous-jacents, son rôle dans la formation de l'identité, des solidarités, son potentiel d'agentivité, etc.). Cette approche considère en effet que les objets culturels acquièrent leur valeur de leur circulation dans la vie « ordinaire ». Ainsi, l'ambition des *Cultural Studies* est de révéler les mécanismes d'acquisition de valeur. Ouvrir l'analyse de l'art au champ social signifie qu'il faille regarder comment l'œuvre est intriquée dans un réseau d'interrelations (économiques, politiques, esthétiques, techniques, sémiotiques, etc.). Pour Raymond Williams, l'un des fondateurs des *Cultural Studies*, il est tout aussi impertinent d'analyser une œuvre sans l'envisager dans son contexte, que d'admettre qu'elle est déterminée socialement⁵¹. Cela se joue dans une zone d'interrelation complexe dont l'analyse se veut également complexe. De la sorte, la culture populaire n'est envisagée ni comme une culture folklorique (qui serait authentique, enracinée), ni comme une culture strictement imposée par les structures capitalistes, mais plutôt comme un mélange de forces contradictoires entre celles qui viennent du haut (du pouvoir) et celles qui viennent du bas (des dominés). La culture populaire relève donc en partie d'une dynamique « bottom-up » et repose sur un processus constant de rejet ou d'appropriation par le peuple des produits de l'industrie dominante. Cette culture devient le lieu de négociations, voire de luttes de classes, un espace de tensions entre dominants et assujettis.

Dans une perspective toute différente, les travaux d'Adorno et d'Horkheimer proposent une lecture beaucoup plus pessimiste de l'avènement de ce qu'ils nommeront l'industrie culturelle (*kulturindustrie*). Leurs justifications pour dévaloriser la culture de masse reprennent les arguments que l'on retrouvera chez les autres détracteurs de cette dernière (Greenberg, entre autres) : le défaut d'originalité, le caractère accessible,

⁵¹ Voir : Williams, R. (1998). *The Analysis of Culture. Cultural Theory and Popular Culture*. Athens : The University of Georgia Press.

le caractère simpliste ou le recours à des formules, le caractère intéressé du fait de leur visée commerciale (Thériault, 2015, p. 63-64). Ce concept fait son apparition dans *La dialectique de la raison* (publié une première fois en 1947) pour désigner ce rapport inédit à la production culturelle induit par les procédés issus de l'industrialisation. La *kulturindustrie* représente un aspect de la crise de la raison observé par les deux auteurs. Selon les fondateurs de la théorie critique, l'idéal des Lumières faisant de la raison un outil central d'émancipation sociale a abouti à son instrumentalisation, voire à une raison totalitaire. Enzo Traverso synthétise ainsi la pensée d'Adorno et d'Horkheimer :

L'industrie culturelle est l'application du modèle productif fordiste à la culture, ce qui implique sa destruction, car les produits sérialisés sont la négation de toute création singulière. Dans *La Dialectique de la raison*, cet univers d'aliénation totale est appelé "société administrée" (une définition qui évoque la "cage d'acier" wébérienne) et son état d'esprit "Ticketmentality", à savoir "la haine féroce pour tout ce qui est différent". Bref, la société administrée, la personnalité autoritaire et l'industrie culturelle ne sont que les différents visages d'une même réalité. Pour préserver le noyau émancipateur des Lumières contre leur métamorphose en dispositif de domination, le retour à la culture classique est illusoire ; il faut s'accrocher à une utopie libératrice portée, selon Adorno (à la différence de Lukács), non plus par le prolétariat, mais seulement par la résistance d'une avant-garde esthétique irréductible aux codes de l'uniformisation et de la standardisation marchande. (Traverso, 2012, p. 54)

Comme l'explique Traverso, l'industrie culturelle n'est qu'un des vecteurs par lesquels la rationalité instrumentale tend à la domination. Issue de la période où Adorno séjourne à Hollywood, ce texte dénonce donc d'une part la standardisation, puis l'appauvrissement de la culture dans un contexte d'industrialisation. Les producteurs culturels cherchent, soutient-il, à obéir à des formules éprouvées dans le but de plaire le plus efficacement. De la sorte, l'ensemble des œuvres s'homogénéisent et ne fait que se soumettre aux désirs des publics qui eux-mêmes sont de plus en plus segmentés. Pour Adorno, une telle standardisation entraîne et cultive une passivité chez les

spectateurs⁵². Sa critique se porte donc en grande partie sur les effets supposés néfastes de l'industrie culturelle, le problème étant que ces produits soient mis au point pour le marché et qu'ainsi on ne peut les recevoir qu'en qualité de consommateurs (Traverso, 2012, p. 51). Non seulement les produits culturels s'uniformisent à un degré jamais observé, soutient Adorno, mais ils répondent absolument « au pouvoir absolu du capital » (Horkheimer et Adorno, 1974, p. 130), lequel soumet par ricochet les masses consommant ces produits. En cela, une coupure définitive s'opère pour le philosophe avec l'art véritable :

Le film et la radio n'ont plus besoin de se faire passer pour de l'art. Ils ne sont plus que business : c'est là leur vérité et leur idéologie qu'ils utilisent pour légitimer la camelote qu'ils produisent délibérément. Ils définissent eux-mêmes comme une industrie, et en publiant le montant des revenus de leurs directeurs généraux, ils font taire tous les doutes sur la nécessité sociale de leurs produits. (Horkheimer et Adorno, 1974, p. 130)

Néanmoins, Adorno et Horkheimer ne s'afficheront pas pour un art strictement autonome, dont ils jugent qu'il ne fait également que servir les élites bourgeoises. « L'art facile a accompagné l'art autonome comme une ombre. Il est la mauvaise conscience sociale de l'art sérieux. » (Horkheimer et Adorno, 1974, p. 144), défendent-ils. De même, l'art militant ne lui semble pas plus bénéfique. Il vise plutôt un art critique, qui déstabilise à la manière des avant-gardes⁵³.

Contrairement à Adorno, pour qui les œuvres d'art devaient opérer une avancée et déstabiliser les normes, les penseurs de la postmodernité constatent une rupture d'avec l'ère moderne où la légitimité des artistes s'obtient en brisant les codes. Si l'exigence de renouvellement et d'innovation se fait sentir aujourd'hui, c'est surtout parce que le capitalisme tardif dans lequel se déploient les œuvres exige un remplacement des

⁵² Argument contre lequel s'érige Jacques Rancière dans *Le spectateur émancipé* et dont nous discuterons au chapitre VII.

⁵³ Adorno aurait assoupli et nuancé son argumentaire dans des textes plus tardifs. Voir notamment: Hiver, M. (2010). *Adorno et les industries culturelles*. Paris : Harmattan, et Moquin-Beaudry, L. (2017). *Cinéma critique: Adorno, de Francfort à Hollywood*. Montréal : Nota Bene.

marchandises toujours plus frénétique (Jameson, 2011, p. 37-38). Pour de nombreux auteurs (David Harvey, Scott Lasch, John Urry), la postmodernité est donc une phase plus avancée du capitalisme où l'on constate que la culture devient un élément à part entière de l'économie (Martuccelli, 2006). Susan Sontag et Leslie Fiedler soulèvent l'émergence d'une « nouvelle sensibilité » (Storey, 2012). Une sensibilité en révolte contre la canonisation des avant-gardes modernes. Picasso, Virginia Woolf, James Joyce, Stravinsky ou Brecht auraient perdu toute leur portée contestataire contre l'ordre bourgeois. Au contraire, ils se sont vus complètement intégrés à cette culture bourgeoise. Fredric Jameson affirmera à cet effet que l'émergence du postmodernisme prend précisément racine dans le travestissement du modernisme (Storey, 2012).

Pour Angela McRobbie, cette approche postmoderne consiste à porter plusieurs regards fragmentés, plutôt qu'un seul regard scrupuleux et totalisant. Quand le structuralisme étudiait les objets de manière isolée sans les mettre en lien avec le milieu d'où ils émergeaient et celui où ils étaient reçus, le postmodernisme étudie les aspects que les critiques laissent à la sociologie. McRobbie explique comment les critiques importants (Barthes, Derrida, Kristeva, Bourdieu, Foucault, etc.) ont tous reconduit les hiérarchisations entre éléments de la culture haute et de la culture basse en pigeant leurs exemples chez les modernistes (Mallarmé, Artaud, Flaubert, Magritte, etc.) (McRobbie, 2005)⁵⁴.

Pour Storey, la principale conséquence de ce jaillissement d'une nouvelle sensibilité postmoderne se cristallise dans la notion de « culture » qui ne peut plus être scindée entre « haute » et « basse ». Ainsi que le soulève Lawrence Alloway, il s'agissait au départ de ne plus seulement considérer la culture commerciale comme le lieu d'une évasion ou d'un simple divertissement. Andreas Huyssen (1984) associe étroitement

⁵⁴ Il faudra attendre Dick Hebdige, dit-elle, qui dans les années 1970 offrira une attention soutenue à la culture populaire.

l'émergence du postmodernisme avec la pop culture prise au sens large, car pour lui, ce nouveau mouvement s'offrait comme l'occasion d'une réhabilitation de la culture de masse elle-même dénigrée par le modernisme : « The insistence on an absolute distinction between high and popular culture came to be regarded as the "un-hip" assumption of an older generation. » (Storey, 2012, p. 190). Cette dissolution d'une hiérarchisation *high/low* s'accompagne d'une esthétique de la fragmentation évoquée par McRobbie. Les productions artistiques mettent de plus en plus de l'avant le collage, le recyclage. La valeur d'originalité revendiquée par les modernes se loge désormais plutôt dans une singularité d'agencement. Martuccelli résume : « notre période est représentée (suite à sa rupture axiologique avec l'idée de progrès) comme une époque de réélaboration et de répétition, l'originalité n'étant que la capacité à déplacer des signes dont l'origine est oubliée (ou refoulée) » (Martuccelli, 2006, p. 161)

Ce bref survol des différentes théories majeures de la culture populaire (et de la culture de masse) visait à dessiner une cartographie des acceptions de celle-ci. Ce survol permettra de repérer certaines tendances définitionnelles qui pourront ultérieurement être associées et discutées par rapport aux spectacles à l'étude. Car certaines acceptions peuvent se voir réactiver par certaines esthétiques. Il ne s'agit pas de couvrir extensivement les détails de ces théories, mais plutôt d'en retracer les grandes articulations pour éventuellement regarder de quelle manière elles peuvent surgir dans les œuvres. Ainsi, d'autres propositions théoriques qui ont jalonné la pensée de la culture populaire (notamment Barthes et ses mythologies ou Debord et la société du spectacle) seront soulevées en troisième partie.

1.7 Expériences pop ou la logique hédoniste

Devant toutes ces considérations sur la culture populaire et sa théorisation, la présente étude se concentrera sur des aspects restreints. En effet, comme cet examen de la notion

l'a montré, elle recouvre un champ dont l'immensité exige de cibler les enjeux à observer. Certains versants majeurs ne seront donc évoqués que subrepticement⁵⁵. On retiendra surtout les valeurs qui opposent les deux mondes de l'art que sont la culture populaire et l'art légitime. Des valeurs qui orientent et modèlent les esthétiques pop comme les esthétiques artistiques. Des valeurs qui prescrivent et génèrent des modes d'expériences divergents. Si *high et low culture* se confondent souvent, il n'en demeure pas moins qu'ils sont agités par certaines motivations antagonistes. Si, comme on l'a vu, la « haute culture » cherche une légitimité institutionnelle et artistique, la culture populaire cherche d'abord à vivre au sein du marché et à atteindre un public le plus large possible. Edgar Morin a bien démontré comment cette condition de la culture populaire donne lieu à une contradiction en son sein, en ce sens que ses produits doivent correspondre à certaines normes connues pour être bien assimilées des publics tout comme ils doivent à la fois se réinventer à l'intérieur de ces normes :

chaque produit nouveau apporte son risque ; ou bien, ressemblant trop aux précédents, il peut saturer l'intérêt du public et provoquer l'échec financier ; ou bien, trop original, il risque de dérouter le public, entraînant le même échec. D'où une double contradiction, permanente et vitale, au sein de l'industrie culturelle, l'une qui joue au niveau économique, l'autre qui joue au niveau proprement culturel. (Morin, 2017)

Contrairement aux cultures nationales ou scolaires qui peuvent être imposées par les systèmes gouvernementaux ou scolaires, la culture de masse demeure une culture *proposée* sur le marché, ajoute-t-il. Comme elle ne dispose d'aucun pouvoir de coercition, elle doit donc faire appel au plaisir et au désir. « D'où son caractère hédoniste. » (Morin, 2017) Il s'agit là d'une caractéristique qui revient constamment dans les études sur la culture populaire (Grossberg, Danesi, Morin, Macé, Thériault) : elle représente une culture du plaisir, du divertissement. Pour Morin, Serroy et Lipovetsky cette culture a imposé et fait irradier l'hédonisme, le ludisme et le sentimentalisme. Pour Grossberg, Takacs et Danesi, cette culture repose sur un travail

⁵⁵ Notamment l'américanité de la culture populaire et son lien intime au capitalisme.

esthétique des émotions. Les fonctions auxquelles répond la culture populaire (évoquées en introduction) (rire, pleurer, danser, s'évader, etc.) s'inscrivent ainsi dans une logique du divertissement. Ceci m'amène à cibler le fait que la culture populaire ambitionne, au moyen d'une relation esthétique, de produire une expérience émotionnelle, ludique et hédoniste. Comme l'énonce Grossberg : « it provides sites of relaxation, privacy, pleasure, enjoyment, feeling good, fun, passion and emotion. » (Grossberg, 1992, p. 79) C'est pourquoi elle proposera des formes aux contours plus lisses, plus aisément repérables (notamment en recourant à des narrations plus simples, des personnages dessinés plus nettement, en usant de couleurs plus vives, etc.). À l'opposé et de manière moins évidente, l'Art s'inscrit dans des logiques diverses, mais une frange des productions plutôt associée à la haute culture cherche et obtiendra sa reconnaissance en tablant sur certaines valeurs comme la singularité (Heinich, 2012), l'originalité, l'authenticité et le nouveau (Schaeffer, 2000; Thériault, 2015). De nombreuses œuvres opèrent en ce sens une recherche formelle, aspirent à déplacer les codes et à susciter une expérience inédite (ce qui donnera lieu, par exemple, à des narrations plus alambiquées, voire à une évacuation complète de celle-ci). Ces dynamiques divergentes se traduisent par trois oppositions relevant de chaque camp : standardisation/singularité, puis divertissement/trouble, clarté/complexité. Elles pointent chacune vers des logiques davantage sollicitées par la culture populaire et la haute culture – quoique, comme il a été mentionné, les trop nombreuses exceptions troublent les dichotomies. Comme le postule Martuccelli, si à la fois la culture populaire et l'Art savent maintenant jouer sur l'hybridation des codes (en empruntant à l'autre territoire ses objets, ses genres, ses styles), il n'en demeure pas moins qu'ils jouent différemment de ces jeux de double-codes (Martuccelli, 2006, p. 162). Ces oppositions serviront donc de repères pour observer les logiques expérientielles travaillées par les spectacles à l'étude.

1.8 Affect, pop culture et théâtre

La pop culture comme force normalisante et force affectante se voit, dans les œuvres à l'étude, intégrer à des champs de forces singularisantes. Envisager la rencontre de deux mondes de l'art – l'Art et la pop – permettra, dans le cadre de cette recherche, d'observer comment ils s'affectent l'un et l'autre, mais aussi quelles économies des affects sont convoquées et de quelle manière elles sont absorbées, voir détournées par les œuvres. Alors que cette thèse entend étudier l'appropriation ou le détournement de certaines figures de la culture populaire dans le théâtre contemporain, il s'agit de mettre en relief les translations affectives à l'œuvre. Les théories des affects permettront d'envisager la manière dont l'œuvre scénique se situe vis-à-vis de la rhétorique affective standardisée associée aux figures populaires.

Plusieurs théoriciens de la culture populaire mettent de l'avant l'importance de sa dimension émotive et affective (Fiske, Nye, Herbert Gans, Jenkins) que ce soit pour souligner la dimension sensationnaliste, les émotions et sensations physiques, les plaisirs émancipateurs ou l'homogénéisation des stratégies affectives. Les émotions apparaissent comme une donnée majeure de la culture pop. Stacy Takacs affirme : « Affect is important to the study of popular culture because it is a primary feature of mass cultural forms. » (Takacs, 2015, p. 171). Plusieurs films, séries télé, musiques pop, fictions littéraires ressemblent à des machines à affects visant à accrocher toujours plus de consommateurs. La culture populaire est parfois même définie, comme chez Herbert Gans, par sa capacité à émouvoir et divertir. À l'opposé, cette propension aux sentiments constitue un des leviers principaux de ceux qui critiquent cette culture, Christopher Lasch en tête. Ses formes seraient trop formatées, lissées, standardisées et ne procureraient qu'un sentimentalisme trop calculé. Sans tomber dans une louange ou une condamnation ferme de la pop, il est possible d'admettre qu'elle utilise vertement les mêmes procédés visant à susciter une certaine gamme d'effets convenus (en

évinçant certaines émotions tombant d'un interdit moral) et que ces procédés (certains presque codifiés) en viennent à créer une *affective economy* (Ahmed, 2015). En fait, plus qu'une économie affective, il faudrait peut-être parler d'une rhétorique affective dans laquelle des procédés éprouvés visent à procurer des sentiments précis (procurer ou représenter). Angela McRobbie pointe le caractère construit des émotions de la pop : « The practised sincerity of the pop performer, his or her anxiety to convey real, recognizable and searing emotions, carries the same quality. In each case the reference back to real life or real emotions is purely formal or stylistic; a mannerism pointing nowhere. » (McRobbie, 1994, p. 19). Devant les rhétoriques affectives propres aux différents genres pop, il faut ausculter comment les artistes de théâtre en jouent pour les recomposer ou les désamorcer, et ce, potentiellement dans un *continuum* allant de l'un à l'autre dans une même pièce. Comment les mises en scène s'alignent sur des identités visuelles, sonores, narratives pop afin d'en reproduire ou d'en subvertir la rhétorique affective? En d'autres mots, comment empruntent-elles à des formes populaires pour produire un certain alignement émotif?

Certaines figures pop comme la musique ou la *sitcom* semblent concentrer certaines émotions. À cet effet, Ahmed tente de voir comment certains corps ou objets deviennent les signes de certaines émotions. « Rather than focusing on feelings circulating between bodies, I thus attended to objects: objects which circulate accumulate affective value. » (Ahmed, 2014, p. 218). Les émotions, dit-elle, fonctionnent en quelque sorte comme le capital : l'affect ne réside pas dans le signe ou l'objet, mais est produit par l'effet de sa circulation.

Pour concevoir le mouvement, il faut donc aborder les corps dans ses passages, dans ses indéterminations. Comme on l'a évoqué en introduction, la conception chez Spinoza du corps se veut pragmatique. Il n'y a jamais d'équilibre final. Si certains motifs émotifs s'avèrent aisément identifiables, d'autres font bégayer, comme dirait Deleuze, les repères scéniques. L'affect et la rencontre qu'il implique entre des corps ne peuvent

être la reconnaissance consciente d'une chose précise. L'affect est prépersonnel. C'est un changement de variation, un processus de devenir. Le corps doit se comprendre ici dans son sens large. Il peut s'agir d'un animal, de corps sonores, d'idée, de corpus linguistique, de collectivité. Laura Cull rappelle que, pour Deleuze, la rencontre affective nous force à penser en défiant la reconnaissance, la conscience et la représentation, tandis que l'émotion est une représentation sociolinguistique qui fixe les qualités de l'expérience circonscrite au personnel. Il faut ainsi noter que le spectre des manifestations en scène ne concerne pas seulement la représentation d'émotion (ou l'énonciation de signes sémantiques), mais aussi l'élaboration de ces rencontres étranges que sont les affects.

CHAPITRE II

THÉÂTRE ET POP CULTURE AU XX^E ET XXI^E SIÈCLES : DE L'OPPOSITION À LA (CON)FUSION

Ce premier chapitre nous a montré la diversité des acceptions de « culture populaire » et les évolutions qu'elle a connues au fil du temps. On a retenu pour cette étude l'idée d'une culture relayée par les médias de masse, *mainstream*, stéréotypée, non associée à la haute culture et visant un travail sensationnaliste des affects. Pour mieux saisir les liens qui se tissent entre la pop culture et le théâtre de création depuis le début des années 2000, il s'avère essentiel de retracer ce qui a pu être leur rapport au fil du XX^e siècle. Effectuer un tel parcours historique permet de déceler certaines tensions à l'origine de leurs éloignements et rapprochements, voir de leur indistinction. Car pour concevoir qu'il puisse y avoir rapport, transferts, échanges, il faut d'abord qu'il existe deux entités distinctes ou considérées comme tel par une majorité de gens. Cet état de fait – une distinction nette entre culture populaire et théâtre légitime – s'il a pu apparaître évident vers le milieu du siècle, ne l'était pas du tout au XIX^e et pas tout à fait au début du XX^e. La principale raison étant que le théâtre s'érigera de plus en plus au fil des décennies comme un lieu clos, déployant ses propres esthétiques et créant ses formes distinctes de celles issues du divertissement. Et comme on le verra, la distinction se dissout également depuis les dernières décennies, mais dans une tout autre dynamique.

La question qui animera ce chapitre sera donc celle-ci : qu'est-ce qu'a représentée la pop culture pour le théâtre au fil des décennies? Comment ce dernier l'a-t-il approchée? Puis, comment se caractérise la diversité des rapports (d'exclusion, de fusion, d'échange) qui se sont manifestés à mesure que la culture populaire s'est développée? Si cette dernière, au moment de son émergence peut apparaître comme une opportunité d'inspiration pour renouveler les formes théâtrales aux yeux des réformateurs de la scène (les Meyerhold, Craig, les Futuristes, les Dada, etc.), elle apparaît plutôt comme une menace et un opposant au milieu du siècle alors qu'elle s'est établie comme force culturelle. Enfin, elle se montre comme une force totalisante, une culture sans extériorité, qui domine fermement à la fin du XX^e et au XXI^e siècle. Le développement qu'a connu le théâtre a révélé différentes attitudes vis-à-vis de cette culture, qu'il s'agisse d'une intégration stratégique, d'un rejet total, d'un détournement critique, d'une appropriation décomplexée ou d'une appropriation esthétique. J'identifie ainsi quatre moments dans leur histoire commune correspondant à quatre attitudes distinctives : l'attitude stratégique, l'attitude séparative, l'attitude décomplexée, puis l'attitude syncrétiste. Les quatre attitudes témoignent d'actualisations différentes des valeurs de l'art moderne (l'authenticité, l'originalité, la sincérité, le désintéressement) adoptées par le théâtre de création. On constate que la question de savoir si la culture populaire peut se faire le lieu de l'authenticité ou non sera fondamentale dans l'établissement de leurs rapports.

2.1 La culture populaire et le théâtre de création : un antagonisme de valeurs

Penser les rapports entre la pop culture et le théâtre de création, comme on l'a esquissé au chapitre I, revient avant tout à penser des mondes de l'art agités par des valeurs et des principes divergents, lesquels s'avèrent parfois invisibilisés. Il importe donc de revenir à ces valeurs et à la manière dont elles ont joué et ont pris corps au fil de l'Histoire pour mieux saisir les différentes dynamiques qui ont gouverné leur relation.

Car il faut souligner que ces deux mondes ont alterné entre échanges (de formes, de procédés, d'images) et rejets pour mieux se distinguer et se définir. Si, comme évoqué au dernier chapitre, la culture populaire connaît une évolution rapide et radicale au courant du XX^e siècle, le théâtre avance également dans le siècle en subissant de profondes mutations.

Des mutations qui ont pour moteur bien entendu les avancées technologiques et médiatiques majeures qui entraînent une redéfinition du positionnement social et symbolique du théâtre comme art et comme divertissement (ce qu'il était massivement au XIX^e siècle). Les perturbations qui ont touché le théâtre avec la venue du cinéma, de la radio, des technologies sonores et de la télévision ont été largement disséquées par les études sur rapports entre médias et théâtre⁵⁶. Bien entendu, les rapports entre culture populaire et théâtre peuvent être en partie circonscrits à l'aune de ces changements, puisque cette culture est issue des médias de masse. Simon Hagemann dans son examen du rapport entre médias et théâtre rappelle le point de vue de Derrick de Kerckhove pour qui « le théâtre s'est modifié à chaque fois qu'un nouveau média (de l'écriture à Internet) s'est établi dans le paysage médiatique » (Hagemann, 2013, p. 22)⁵⁷. La radio a entraîné l'arrivée de la pièce radiophonique, le film a encouragé le montage de scènes au théâtre, la télévision a impulsé la création de Happenings, de la performance ou du théâtre de l'absurde en encourageant le découpage et les sauts dans la narration, postule Hagemann (Hagemann, 2013, p. 22). Jean-Marc Larrue arrive à une même conclusion à partir de la réflexion de Peter Boenisch :

l'évolution du théâtre depuis un siècle est le produit direct des vagues technologiques successives qui ont déferlé sur les pratiques médiatiques et des réactions – en ressac – qu'elles y ont provoquées. L'histoire du théâtre,

⁵⁶ Pensons à tout le champ des études intermédiales qui a produit des études fertiles sur les relations entre théâtre et médias.

⁵⁷ Ils reprennent ici l'idée de Marshall McLuhan voulant que le contenu d'un média est toujours un autre média : « "le contenu" d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium. Le contenu de l'écriture, c'est la parole, tout comme le mot écrit est le contenu de l'imprimé et l'imprimé, celui du télégraphe » (McLuhan, 2015, p. 24).

de la modernité à la période actuelle, est une histoire médiatique. (Larrue, 2008, p.23)

Certes, le théâtre réagit aux médias qui surgissent et colonisent l'espace culturel. Or, l'histoire du théâtre ne peut être limitée aux joutes intermédiaires. Comme le formule Éliséo Véron, « un média, c'est [...] un ensemble constitué par une technologie *plus* les pratiques sociales de productions et d'appropriation de cette technologie » (Véron, 1994, p. 51). J'ajouterais à cela qu'un ensemble de valeurs accompagnent ces pratiques et en orientent les devenir. Il est essentiel de repérer ces valeurs (l'authenticité, l'originalité, la sincérité, le désintéressement) qui travaillent et préforment les pratiques afin de ne pas les objectifier, ainsi que le prévient Schaeffer. Le jaillissement de nouveaux médias ne suscite pas uniquement un repositionnement médiatique chez les autres arts et médias, mais trouble également l'axiologie des valeurs. Pour le théâtre, les perturbations issues de la venue des médias de masse s'accompagnent d'une adjonction aux valeurs de l'art moderne et ce dernier point s'avère tout aussi décisif dans le marquage des mouvements de différenciation ou de fusion entre culture populaire et théâtre⁵⁸.

En effet, et c'est l'hypothèse qui sera défendue ici, l'adoption des valeurs de l'art moderne par le théâtre – initiée par les rénovateurs de la scène – représente un facteur déterminant dans les rapports avec la culture populaire. Ce sont ces valeurs qui vont opérer les processus de distinction et de hiérarchisation. Car comme on l'a vu avec Morin au chapitre I, la culture populaire (la culture de masse) n'est pas la résultante mécanique des médias de masse. Les potentialités contenues dans les techniques

⁵⁸ En somme, l'édification d'un théâtre nouveau qui cherche à trouver sa spécificité ne peut s'expliquer strictement par la volonté de se distinguer sur le plan formel (et donc médiatique), ainsi que le défend Peter Boenisch et Larrue après lui. Ce dernier synthétise : « Optant assez rapidement pour l'illusionnisme, le cinéma en serait arrivé à concurrencer le théâtre sur son propre terrain et l'aurait condamné à se redéfinir en changeant son rapport au réel. La théâtralisation de la scène correspondrait donc d'abord et avant tout, selon Boenisch, à une volonté de se distinguer et se distancer du cinéma : à faire ce que le cinéma ne pouvait pas faire. » (Larrue, 2008, p. 23)

émergentes ont été saisies par certains *habitus* qui leur préexistaient et certaines cultures d'usage ont été investies dans ces techniques (pensons aux cabarets repris par les *late shows* américains). Plus que des esthétiques médiatiques, c'est une culture qui a germé (avec ses principes, ses valeurs, ses structures de sentiments « structures of feeling » comme le dit Williams). De plus, ces techniques ont été captées par les logiques capitalistes, puis néolibérales. Les valeurs marchandes ont donc porté cette culture qui a corollairement fleuri sous la logique du divertissement⁵⁹. Le principe de standardisation y a essaimé et elle a privilégié l'assurance du gain à l'innovation et la singularité. Envisager la question du théâtre à partir de ses rapports à la culture populaire conduit donc à interroger non seulement les repositionnements intermédiaires, mais également les singularités dans la prise en charge de valeurs artistiques ou commerciales. La question n'est donc plus médiatique, mais culturelle : elle exige de mettre les formes et leurs propriétés en tension avec leur contexte social.

2.2 L'autonomisation du théâtre et la culture populaire comme borne de démarcation

S'il apparaît plutôt évident que le théâtre de création (le théâtre d'art) s'oppose à la pop culture et à l'industrie du divertissement, cette opposition connaît différentes modulations au fil du XX^e siècle au gré des évolutions qui marquent la scène et de l'intégration toujours plus importante de cette culture au travers des médias de masse – modulations que l'on envisagera plus loin au travers des différentes attitudes. Une déterritorialisation fondatrice marquera durablement le découpage entre les deux mondes, soit le déplacement qui se joue au XIX^e siècle alors que le théâtre – divertissement majeur à l'époque – veut s'ériger comme art. Initié par les romantiques, puis par les réformateurs de la scène, se cristallise à ce moment le rejet des intérêts

⁵⁹ Comme le défend Morin, la culture de masse s'est développée et a prospéré en tant que *loisir* s'opposant au travail. Elle a donc tablé (massivement) sur les formes et les logiques de divertissement – par ailleurs largement empruntées aux formes populaires folkloriques au départ (le cirque, le music-hall, les cabarets, etc.).

marchands qui dominent le théâtre bourgeois pour se saisir d'intérêts artistiques. Le théâtre s'aménage comme art autonome et s'indexe aux valeurs de l'art moderne, soit l'originalité, la sincérité, le désintéressement (Heinich, 2014). Isabelle Barbéris résume :

la consécration par Edward Gordon Craig d'un théâtre d'art tributaire de la vision totale du metteur en scène, la substitution par Artaud du théâtre à la vie par l'"absence de scène", ou bien encore la défense brechtienne d'une théâtralité distanciée et non illusionniste illustre les trois grandes réformes de la scène contemporaine : celle de l'œuvre d'art totale *autonome* (Barbéris, 2010, p. 17)

Les Antoine, Stanislavski, Craig, Schlemmer, puis Artaud – lui plus que tous – voudront en effet que le théâtre se coupe des intérêts pécuniaires qui grugent le théâtre populaire de leur époque⁶⁰. L'art théâtral doit se montrer désintéressé, singulier, engagé dans une démarche sérieuse et donc authentique. Ils participeront à instituer un théâtre qui comme le formulait Schaeffer à partir du paradigme romantique, se prétend ou se projette ontologiquement supérieur à la vie réelle. Jusqu'à ce que « [l]a survalorisation d'un "théâtre d'art" transform[e] le spectacle vivant en emblème fossilisé de la *high culture* » (Barbéris, 2010, p. 75-76). Cette autonomisation du théâtre va donc de pair avec un saisissement de la fonction critique. En tant qu'art, il se doit d'aller contre la *doxa*, d'être un lieu de dissonance, de disruption. Dès lors, le théâtre est tenu d'établir des limites, de désigner des lieux d'altérités et de les mettre à distance. La culture populaire incarnera l'une de ces frontières, comme l'indique Barbéris : « le champ du spectacle vivant au XX^e siècle s'est construit comme contre-champ des industries culturelles et du marché de l'art, qui suivent ensemble un modèle de rentabilité. » (Barbéris, 2010, p. 9-10). En effet, selon les valeurs cardinales animant l'art moderne – l'authenticité et ses corollaires l'originalité, la singularité, l'intériorité

⁶⁰ Dans *Le théâtre et la cruauté*, Artaud proclame : « on comprend que l'élite s'en détourne et que le gros de la foule aille chercher au cinéma, au music-hall ou au cirque, des satisfactions violentes, et dont la teneur ne le déçoit pas », puis plus loin « Pratiquement, nous voulons ressusciter une idée du spectacle total, où le théâtre saura reprendre au cinéma, au music-hall, au cirque, et à la vie même, ce qui de tout temps lui a appartenu. » (Artaud, 1964, p. 131 et 134)

– la culture populaire n'est que très peu artistique et par conséquent, ne peut être appropriée qu'au prix d'une distance. Sa présence dans une œuvre d'art doit pouvoir se justifier par une critique sous-jacente, par une prise de distance ironique ou par une dénonciation de son caractère supposé inauthentique. C'est que la pop culture, en faisant fi de certaines valeurs de l'art – en premier lieu celle du désintéressement – se positionne la plupart du temps en opposant, ou comme l'imitation dévoyée de l'art.

En effet, la culture populaire se fait peu artistique, car ses produits sont conçus dans une visée de rentabilité qui n'est pas voilée. Le désintéressement est donc d'office dissipé. S'ajoute à cela la standardisation des formes, laquelle sème le doute sur la sincérité de la démarche. Celle-ci ne repose pas sur l'exaltation d'une intériorité singulière. Les producteurs de la culture populaire produisent des objets parce qu'ils ont la forte intuition qu'ils vont bien se vendre. L'originalité et l'authenticité de cette culture apparaissent a priori outragées⁶¹. Ces valeurs s'instituent comme Bourdieu l'a posé sur l'opposition art / argent :

l'opposition entre l'art et l'argent (le "commercial") est le principe générateur de la plupart des jugements qui, en matière de théâtre, de cinéma, de peinture, de littérature, prétendent établir la frontière entre ce qui est art et ce qui ne l'est pas, entre l'art "bourgeois" et l'art "intellectuel", entre l'art "traditionnel" et l'art d' "avant-garde". (Bourdieu, 1998, p. 270)

Suivant cette logique, l'authenticité représenterait ce qui n'est pas motivé par un intérêt, qui ne serait pas calculé et qui serait donc spontané⁶². Or, il est vrai que le rapport à

⁶¹ Mèmeteau ironise sur ce jugement d'inauthenticité qui accompagne souvent les discours sur la pop culture : « Outre à la critique de sa médiocrité, la culture de masse a dû répondre à une autre attaque, populiste celle-là. Elle détruirait la vraie culture du peuple en la noyant dans une culture déracinée, globalisée, et interchangeable. Le problème de Britney Spears n'est pas qu'elle chante mal, c'est au contraire qu'elle parvient faussement à toucher tout le monde. En parlant la langue commune des bas instincts, elle atteint les jeunes adolescentes qui ont du mal à atteindre le rivage de la vie d'adulte et les profs de philo réacs en mal d'adolescentes. » (Mèmeteau, 2014, en ligne)

⁶² Les jugements de Greenberg et Adorno suivaient cette axiologie de jugement comme le rappelle Thériault : « C'est donc chez Greenberg, comme chez Adorno, la dimension commerciale de l'art de masse qui est dénoncée en premier lieu, puisqu'elle est incompatible à la base avec les principes auxquels ils accordent foi (désintéressement et autonomie de l'art). » (Thériault, 2008, p. 44)

l'authenticité s'est largement complexifié dans les arts contemporains. Comme le formule Heinich, les jeux sur l'authenticité ont muté avec les nouvelles générations d'artistes pour qui les transgressions des précurseurs sont intégrées. Le référent dit-elle, n'est alors plus l'authenticité de sens commun, mais celle officiant dans le monde de l'art :

On assiste donc à une profonde refonte de la question de l'authenticité telle qu'elle s'est imposée dans le monde de l'art au siècle dernier pour devenir un paradigme de sens commun – paradigme aujourd'hui bousculé par les expérimentations variées qui construisent la culture très spécifique de l'art contemporain. La systématisation de la transgression y entraîne soit la préemption, soit l'inversion de la plupart des critères de l'authenticité qui, dans le "régime de singularité" qui est devenu celui de l'art à l'époque moderne, organise la qualification des êtres et le jugement sur la grandeur (Heinich, 1991). On a donc affaire, si l'on peut dire, à une singularité au second degré, qui transforme en critères de valeur le jeu avec la tradition moderne et la distance avec l'authenticité. (Heinich, 1999, p. 9-10)⁶³

Par conséquent, l'intégration de la pop culture dans une œuvre d'art n'incarne plus nécessairement l'inauthentique et se révèle aujourd'hui (et depuis quelques décennies) beaucoup plus ambiguë. Comme l'évoque Heinich, Warhol a été l'un des premiers à tenter non seulement l'appropriation de la pop, mais à afficher sa volonté de succès, et pire de succès financier, ce qui comportait un certain risque en son temps. Aujourd'hui, les artistes sont nombreux à jouer *avec* et se jouer *des* critères de valeur de la tradition moderne pour mieux en tester les limites ou les parodier⁶⁴. Plus encore, comme nous

⁶³ Nathalie Heinich a bien montré de quelle manière l'exigence d'authenticité qui s'instaure à l'époque moderne en art, se voit complexifiée et modifiée à l'époque contemporaine : « Sérieux, sincérité, désintéressement, intériorité, inspiration : il manque encore, à ces topiques de l'authenticité artistique, l'originalité, qui n'est pas la moindre puisque c'est sur elle que repose juridiquement le droit moral de l'artiste. Les artistes contemporains se sont fait fort d'y porter atteinte, mais dans cette limite paradoxale qu'est la nécessité d'inventer des façons originales de n'être pas original – tant l'exigence d'originalité demeure un impératif incontournable, y compris au cœur de ses mises en cause. (Véron, 1994, p. 51) » Ces valeurs s'instilleront progressivement également en théâtre avec ceux qui voudront en faire un art autonome et lui octroyer une valeur proprement artistique.

⁶⁴ Elle donne l'exemple éloquent de Jeff Koons : « D'autres, comme Jeff Koons, affichent sans complexes des motivations cyniques, systématiquement contraires aux attentes traditionnellement attachées au "grand artiste" : attente d'autonomie de l'inspiration plutôt que de conformation aux goûts des masses ("*Je veux avoir un impact sur la vie des gens. Je veux communiquer avec la masse aussi largement que possible*") ; attente de détachement à l'égard du plaisir et de la séduction ("*Mon art a*

l'avons vu avec Fernandez Porta et son concept d'UrPop, de nombreuses œuvres font feu de tout bois et esthétisent tout ce qui passe, aussi bien les prétentions modernes que les ambitions parodiques postmodernes.

En somme, si l'art contemporain cherche à expérimenter les limites de l'art comme le défend Heinrich⁶⁵, il n'apparaît plus aussi clairement que la pop culture représente une borne de démarcation. Non seulement parce que les règles de l'art se sont alambiquées (recluses à l'intérieur du champ), mais parce que la pop également joue le jeu de l'art à l'occasion en privilégiant l'originalité et en allant à l'encontre des formes consensuelles⁶⁶. Tout ceci considéré, on constate que la rencontre de la pop et de l'art ne désigne non pas seulement une rencontre de formes, mais avant tout une rencontre de systèmes de valeur. Or, ces systèmes de valeur s'impriment et préforment les esthétiques et les genres, lesquels se chargent d'affecter et de les faire vivre, de leur faire prendre corps.

toujours utilisé le sexe comme un moyen de communication directe avec le spectateur) ; attente de désintéressement à l'égard du marché (*"le marché est le meilleur critique"*) ; attente de modestie (*"Mon art est parmi ce qui se fait de plus grand aujourd'hui"*) ; attente de visée esthétique (*"Mon œuvre n'a aucune valeur esthétique...je pense que le goût n'a aucune importance"*) ; attente enfin de signification et d'interprétabilité (*"À première vue on pourrait percevoir de l'ironie dans mon œuvre, mais moi je n'en vois aucune. L'ironie provoque trop de contemplation critique"*). » (Heinich, 2014, p. 67)

⁶⁵ Dans *Le paradigme de l'art contemporain : structure d'une révolution artistique*, Heinrich revient sur son idée avancée quelques années auparavant voulant que la spécificité de l'art contemporain est de jouer sur les limites ontologiques de l'art. Les œuvres contemporaines, dit-elle, jouent justement avec la notion d'art elle-même : « L'art contemporain est donc avant tout déceptif à l'égard des attentes communes quant à ce que devrait être une œuvre d'art » (Heinich, 2014, p. 63)

⁶⁶ Pensons à Lady Gaga qui fait régulièrement des clin d'œil à l'art contemporain, comme en portant au *MTV Vidéo Music Awards* en 2010 une robe de viande très similaire à celle de Jana Sterbak (intitulée *Vanitas – Robe de chair pour albinos anorexique*, 1987); ou encore Beyonce s'inspirant fortement (ou plagiant pour certain.e.s) deux chorégraphies de Teresa de Keersmaecker *Rosas danst Rosas* et *Achterland*.

2.3 Les conflits de valorisations

L'évolution des valeurs l'art et leur adoption par le théâtre a donc joué un rôle majeur dans les joutes d'opposition avec la culture populaire⁶⁷. Or, il faut ajouter que la prolifération des formes issues de cette dernière et sa montée en importance (accroissement des marchés, facilité des modes de production et de diffusion) ont également un impact déterminant. Comme on le verra avec les différentes attitudes, plus le XX^e siècle avance, plus l'envahissement de la culture populaire dans les pratiques culturelles des gens influencera grandement les esthétiques théâtrales. Cette montée en importance de la culture populaire, qui va de pair avec une montée du capitalisme (puis du néolibéralisme), dessine un affrontement de valorisation esthétique. En effet, à mesure que se met en place le capitalisme artiste et l'esthétisation du monde, dont parle Lipovetsky et Serroy, s'instaure une lutte pour la captation des processus de valorisation esthétique entre l'art et les industries culturelles. Lipovetsky et Serroy décrivent ce mouvement culturel :

À l'heure de l'esthétisation des marchés de la consommation, le capitalisme artiste démultiplie les styles, les tendances, les spectacles, les lieux de l'art ; il lance continûment de nouvelles modes dans tous les secteurs et crée à grande échelle du rêve, de l'imaginaire, des émotions ; il artialise le domaine de la vie quotidienne au moment même où l'art contemporain de son côté, est engagé dans un large processus de "dé-définition". (Lipovetsky et Serroy, 2013, p. 26)

À partir du moment où la culture populaire se fait plus que jamais le porte-étendard du capitalisme, on peut se demander par quels processus les sphères fondées sur l'esthétique (les arts, la publicité, le design, l'architecture, tout le champ du marketing, etc.) acquièrent leur valeur (d'échange donc). Quelle circulation, quels échanges, quelles relations octroient de la valeur à quelles images, à quelles formes? En ce sens,

⁶⁷ Dans cette section, on utilisera le terme valeur au sens de « Caractère mesurable d'un objet en tant que susceptible d'être échangé, d'être désiré, d'être vendu » et non dans le sens d'un « Principe idéal qui sert de référence aux membres d'une communauté » (Antidote, 2019) comme dans la discussion préalable. On indiquera les moments où cette dernière définition prévaut.

il faut rappeler que les lieux de l'esthétique sont pris dans des joutes de valorisation constante. Comme l'explique Lordon à partir de la pensée spinoziste : autour de toute chose ont lieu des affrontements de valorisation (Lordon, 2009). Ces affrontements sont médiatisés par des structures, par des milieux institutionnels, c'est-à-dire par des formations d'affects communs préconstitués. « Ce sont les investissements du désir qui sont instituteurs de la valeur », précise Lordon (Lordon, 2009). Suivant cette perspective, la valeur vient toujours du dehors et, dans les faits, « il n'y a pas de valeur, il n'y a que des processus de valorisation » (Lordon, 2009)⁶⁸. Lesquels processus s'effectuent par les affects. Rappelons qu'un affect selon Spinoza est une augmentation ou une diminution de la puissance d'agir. Les affects communs qui sont en jeu dans les processus de valorisation renvoient à la puissance de la multitude⁶⁹. L'affect commun est le produit d'une certaine composition d'affects individuels qui s'homogénéisent pour produire des effets macroscopiques. Lordon détaille :

⁶⁸ Lordon synthétise le fonctionnement de la valeur en cinq points : premièrement, la valeur n'a rien d'intrinsèque aux choses; deuxièmement, elle vient toujours du dehors des choses; troisièmement d'un dehors social dont la nature est en dernière analyse affective; quatrième, autour de chaque chose, il y a des affrontements de valorisation (par affrontement d'affects communs partiels interposés); cinquièmement, ces affrontements sont médiatisés par des structures, par des milieux institutionnels – c'est-à-dire par des formations d'affects communs préconstitués. Il donne l'exemple du musée qui en tant qu'institution introduit des affects communs stabilisés, préformés. C'est la nature même du capital symbolique, c'est-à-dire le fait d'avoir concentré sur soi un affect commun, qui rend par là constitutif de puissance. (Lordon, 2009)

⁶⁹ Pour Lordon la multitude, c'est le collectif et le réservoir de puissance qu'il recèle. On reviendra sur sa conception de cette notion dans un instant. Précisons tout de suite que, quoique la multitude chez Lordon reprend certains aspects de la multitude chez Negri et Hardt, elle n'est pas à entendre exactement de la même manière. Le concept de Negri et Hart définit également la nature de liens sociaux et culturels forts qui tissent du lien, mais chez Lordon, on l'entend sans nécessairement l'enfermer dans sa portée « de gauche », « révolutionnaire », ou téléologique. Pour Negri et Hart « le développement de la multitude n'était ni anarchique ni spontané, mais relevait au contraire d'une forme d'organisation résultant de la collaboration entre des sujets sociaux singuliers. À l'instar de la formation des habitudes, de la performativité ou, mieux, du développement des langages, cette production du "commun" n'est ni dirigée depuis un centre de commandement ou un cerveau, ni le résultat d'une harmonie spontanée entre les individus. Elle a lieu dans un espace *interstitiel*, dans l'espace social de la communication. La multitude est forgée à travers les interactions sociales collaboratives » (Negri, 2004, p. 113-114). Il s'agit d'un concept utile pour « prendre en compte les nouvelles réalités anthropologiques, la singularité des nouveaux agents de la production et des nouveaux sujets de l'exploitation. Il faut considérer l'activité des agents singuliers comme la matrice de la liberté et de la multiplicité de tous » (Negri, 2004, p. 112-113).

c'est la définition même de la puissance (de la multitude) qui indique immédiatement son *modus operandi*: l'affect commun. Si la puissance est le pouvoir d'affecter, alors la puissance de la multitude, comme pouvoir d'affecter tous – plus précisément : d'affecter tous identiquement – est *ipso facto* le pouvoir de produire un affect commun. Puissance et affect : c'est le couple de notions duales ajusté à la polarité agent/patient qui permet de lire les faits d'autorité. La composition des puissances peut donc être saisie comme composition des affects. (Lordon, 2013, p. 184)

Entre le théâtre d'art et la culture populaire s'opère donc un affrontement de valorisation esthétique par l'entremise de leurs structures respectives (institutions, médias, etc.) qui induisent chacune des affects communs. Certes le théâtre continue d'être valorisé par des affects produits par ses institutions (théâtres, festivals, etc.). Ces derniers continuent de valoriser ses formes théâtrales sur un plan artistique. Elles continuent de performer et de transiger une valeur certaine à ses produits qui obtiennent une reconnaissance certaine dans la société. Ces institutions, en ayant concentré sur elles un affect commun, le diffuse par transivité à ses objets (les œuvres). Les institutions condensent en effet des affects communs stabilisés et, par transivité, affectent les objets qui y circulent. C'est l'idée derrière le capital symbolique de Bourdieu : si un théâtre ou un musée peut valoriser une œuvre, c'est parce que des affects communs valorisent ce théâtre ou ce musée (Lordon, 2009). Or, voilà que la culture populaire va opérer ce que Lordon nomme un défi de puissance au théâtre de création. Il explique : « Contester une légitimité n'est pas autre chose que *performer un défi de puissance, c'est-à-dire entreprendre de lancer une dynamique affective collective susceptible de rassembler une puissance capable de rivaliser avec la puissance installée.* » (Lordon, 2013, p. 152-153). En jouant sur le même terrain que l'art, soit l'esthétique, mais en ayant pour fondement des principes hétérogènes (objectif de rentabilité, vouloir plaire au plus grand nombre, standardisation, etc.), la culture populaire va opérer un défi de puissance vis-à-vis de l'art. La culture populaire travaille à capturer la légitimité du domaine esthétique et à l'enfermer dans la logique

du divertissement⁷⁰. Par sa diffusion massive, elle parvient à instaurer un régime d'affects et de puissance non négligeable qui va durablement impacter celui-ci. Les valeurs (au sens de principe idéal, l'authenticité et les autres évoquées plus tôt) de l'art perdurent certes par l'entremise de ses institutions, lesquelles permettent de faire durer un certain régime d'affects. Toutefois, la culture populaire (et les logiques capitalistes sur lesquelles elle repose) a su rassembler des affects communs puissants en s'indexant aux principes capitalistes (qui eux-mêmes dominent) et en usant de moyens de diffusion à grande échelle⁷¹. Elle a su capturer les lignes de désirs et les attacher à ses objets. Ce faisant, les luttes de valorisation esthétique se voient impacter par ce « gros joueur » qui capture une grande partie du domaine de l'esthétique et l'art ne peut plus l'ignorer. Lordon précise : « qu'est-ce qui détermine l'issue de ces conflits d'affects et de valorisation? Réponse spinoziste : les gros bataillons l'emporteront sur les petits; les mieux armés l'emporteront » (Lordon, 2009). Lipovetsky et Serroy expliquent comment le capitalisme artiste avale la formation de valeur esthétique :

À l'heure du capitalisme transesthétique, on ne vend pas seulement un produit, mais du style, de l'élégance, de la beauté, du *cool*, des émotions, de l'imaginaire, de la personnalité. Le monde marchand est devenu tout à la fois valeur d'usage, valeur d'échange et valeur esthétique : le capitalisme artiste est ce système dans lequel industrie et art, marché et création, utilité et mode, marque et style ne sont plus disjoints. (Lipovetsky et Serroy, 2013, p. 49)

Comme l'énonce Lordon, derrière les valeurs, il n'y a jamais autre chose que la victoire d'un affect commun majoritaire. La culture populaire conteste la légitimité de l'art

⁷⁰ Lipovetsky et Serroy là-dessus expliquent que « [l]e régime hyperindividualiste de consommation qui se déploie est moins statutaire qu'expérientiel, hédoniste, émotionnel, autrement dit esthétique : l'important désormais est de ressentir, de vivre des moments de plaisir, de découverte ou d'évasion, non d'être conforme à des codes de représentation sociale. » (Lipovetsky, Serroy, 2013, p. 29)

⁷¹ Morin décrit comment la prise affective de cette culture capitaliste s'imisce dans les désirs et les besoins des individus : « Comme toute culture, la culture de masse élabore des modèles, des normes ; mais, pour cette culture *structurée selon la loi du marché*, il n'y a pas de prescriptions imposées, mais des images ou des paroles qui appellent à l'imitation, des conseils, des incitations publicitaires. L'efficacité des modèles proposés vient, précisément, de ce qu'ils correspondent à des aspirations et des besoins qui se développent réellement. » (je souligne, Morin, 2008, p. 119)

théâtral, mais non pas sur les principes du champ théâtral. Elle la conteste en s'affirmant avec ses propres valeurs et en imposant ses affects communs.

2.4 L'art *et* la vie *et* la culture populaire

En convoyant un affect commun majoritaire, la culture populaire bouscule le lieu du vrai et de l'authentique. En quoi une culture – ses objets – ne serait pas authentique alors qu'ils dominent et qu'ils sont massivement investis affectivement? En quoi ne seraient-ils pas « vrai » alors qu'ils participent à tisser un espace commun? *Star Wars* tapisse la vie d'un nombre incalculable de fans et ses personnages représentent des références majeures. L'entrée massive de cette culture dans les habitudes culturelles des gens, l'intégration de ses objets à la vie quotidienne sème le doute sur sa valeur justement et laisse entrevoir l'authenticité de l'engagement qu'elle génère (la « véracité » des affects qui la portent, en somme)⁷². Cette confusion (et polémique) sur le caractère authentique de la pop culture s'avère déterminante dans ses relations avec le théâtre. Ce dernier, tout en revendiquant son autonomie, va développer l'idée qu'il repose sur le travail du vivant, qu'il ne doit pas imiter la vie, mais l'incarner. C'est ce que Barbéris a qualifié de « mythe du vivant » : « Mon hypothèse est que la scène se nourrit d'un "mythe du vivant" et d'un "mythe du réel" qui lui permettent de délimiter un hors scène face aux valeurs dominantes des sociétés postindustrielles » (Barbéris, 2010, p. 12-13). Cette hypothèse recoupe la posture de Larrue : le théâtre réagit aux industries culturelles, puis à la montée de l'économie de marché en circonscrivant sa singularité autour des principes de présence, de vie, de réel. Et pendant longtemps, tout

⁷² John Fiske a démontré comment la culture populaire ne peut qu'être authentique, car son existence appartient aux gens qui se l'approprient et qui en font donc un usage sincère. La culture populaire existe, dit-il, par des actes de résistance lesquels passent par l'appropriation de la culture dominante. Fiske qualifie ce phénomène d'*excorporation*, c'est-à-dire le processus par lequel le/la « dominé.e » se forge sa propre culture à partir des marchandises du système dominant. Il souligne que dans une société industrialisée, les seules ressources à partir desquels le/la « dominé.e » peut se créer une sous-culture, ce sont celles du système qui précisément le/la domine. Il n'existerait donc pas de culture traditionnelle, folklorique qui constituerait une alternative plus authentique (Fiske, 1989).

se passe comme si les médias de masse assument la charge de l'artifice, du faux.

Barb ris ajoute :

En un peu plus d'un si cle, c'est- -dire un temps tr s resserr  sur l' chelle de son histoire, on a vu se renverser le mythe du th  tre, du mythe artificialiste de l' uvre mim tique au mythe de la vie spontan e. Cela ne revient nullement   dire que le th  tre ignore son artificialit , mais qu'il assume le paradoxe d'un artefact dont la vie serait le mat riau. Cette tension a pour cons quence d'introduire le doute quant   l'artificialit  m me de la vie, puisque ce dont il s'agit de douter au th  tre, ce n'est plus de la r alit  d'une illusion, mais d'une pr sence. Cela revient   intensifier l'artificialit  sc nique, puisque celle-ci ne se contente plus d' tre une r alit  artificielle : c'est la vie, la spontan it , la pr sence et le *bios*, en tant qu'artefacts ambivalents et mythes, qui nous sont pr sent s sur la sc ne contemporaine. En intensifiant sa r alit  vivante, la sc ne exacerbe son ambivalence et d c le le point o  le r el vacille dans son authenticit . (Barb ris, 2010, p. 52-53)

En somme, le lieu de l'authenticit  n'appara t plus aussi limpide. Il s'agit d'un effet majeur de la pop culture et de la culture m diatique : le r el s'av re indiscernable et le th  tre loin de le r v ler, en exhibe davantage la confusion. On retrouve ici la th se c l bre de Baudrillard :

Le passage des signes qui dissimulent quelque chose aux signes qui dissimulent qu'il n'y a rien, marque le tournant d cisif. Les premiers renvoient   une th ologie de la v rit  et du secret (dont fait encore partie l'id ologie). Les seconds inaugurent l' re des simulacres et de la simulation, o  il n'y a plus de Dieu pour reconnaître les siens, plus de Jugement dernier pour s parer le faux du vrai, le r el de sa r surrection artificielle, car tout est d j  mort et ressuscit  d'avance. (Baudrillard, 1981, p. 17)

On verra dans les  tudes de cas que cette confusion entre simulacre et r el est abondamment travaill e par les diff rentes appropriations de la culture populaire.

Quant aux rapports entre th  tre de cr ation et pop culture, la confusion survient au moment o  cette derni re domine indubitablement dans les ann es 1980 (et l'agonistique des affects communs est   son apog e). Au moment o , affect e par la multitude, elle affecte un tr s grand nombre de gens, car comme l'explique London

seule la multitude peut affecter la multitude. Seule la multitude peut produire un affect de nature si vaste qu'il est éprouvé par la multitude et donc l'affect commun vient de la multitude d'où il est formé et retourné (Lordon, 2015)⁷³. Ainsi, le mythe formulé par Barbéris à savoir que le théâtre en est venu à devoir briser la séparation entre l'art et la vie s'est actualisé dans l'intégration de la pop culture en tant qu'elle est devenue la toile de fond de la vie des artistes. RoseLee Goldberg avait observé ce tournant chez les artistes américains :

Abreuvés de télévision et nourris de films de série la B et de "rock'n roll", les artistes de performance des années 1980 interprétèrent le vieil appel à anéantir les frontières entre l'art et la vie comme devant signifier le renversement des barrières entre l'art et les médias, un clivage parfois formulé comme un conflit entre *high art* et *low art*, (art noble et art populaire). (Goldberg, 2001, p. 190)

S'amorce alors la dissolution d'une opposition qui va de plus en plus se faire confusion au fil des années, car le vrai et l'inauthentique se déterritorialisent. Comme pour la déterritorialisation deleuzienne, les deux pôles s'interinfluencent, se modifient réciproquement⁷⁴.

⁷³ Il précise : « La multitude n'est pas tant la collection particulière de telles ou telles singularités individuelles qu'elle n'est le collectif même. Elle est le réservoir de puissance du social – et même le social comme puissance. Et le "droit" chez Spinoza, précisément, c'est cela : la puissance. Non pas du tout un concept juridique, contrairement à notre manière habituelle d'entendre "droit", mais la mesure d'une capacité à produire des effets – à affecter. Parler de ce droit que définit la puissance de la multitude, c'est donc envisager une capacité d'affecter à grande échelle – à l'échelle de la multitude. Qu'est-ce qui a la puissance d'affecter toute une multitude ? Réponse : cette multitude elle-même. La multitude, par l'exercice même, par l'exercice nécessaire de sa puissance – puisque toute chose effectuée nécessairement sa puissance, qui est son essence –, la multitude, donc, s'autoaffecte. Et cette autoaffectation, on l'appelle généralement *imperium*. » (Lordon, 2015, p. 20)

⁷⁴ Anne Sauvagnargues explique comment les concepts deleuzien fonctionnant comme pôles ne sont pas dans un rapport d'exclusivité : « La distinction du majeur et du mineur qualifie l'interaction de deux tenseurs relatifs, qui ne valent que l'un par l'autre, et cet enjeu méthodologique est valable pour tous les concepts d'opposition binaire que Deleuze affectionne. Ainsi en va-t-il du couple nomade et sédentaire, reterritorialisation et déterritorialisation. Ce deuxième résultat commande la logique de Deleuze. Il ne s'agit pas d'opposition dialectique, de contradiction, de termes confrontés par une exclusion réciproque, mais de relatifs positifs, mis en "en tension" réciproque. Le devenir mineur s'applique alors autant au mineur qu'au majeur et disqualifie leur opposition. » (Sauvagnargues, 2002, p. 131)

2.5 Les différentes attitudes du théâtre face à la pop culture

De ces différents mouvements de déterritorialisation de l'authentique à l'artificiel, il est possible de discerner quatre grandes tendances relativement à la dynamique entre pop culture et théâtre, tendances que je désignerai ici d'attitudes (du théâtre vis-à-vis de la culture populaire). Ces attitudes peuvent parfois se recouper ou se retrouver à des époques diverses. Or, elles atteignent chacune un point de fusion à des périodes clés. Ces différentes attitudes permettent de problématiser les moments où la culture populaire est considérée davantage pour ses propriétés esthétiques, pour ses singularités formelles (l'image télévisuelle ou cinématographique, le concert pop, le tube pop, etc.), puis les moments où on l'envisage plutôt comme objet culturellement connoté (associée au capitalisme, aux médias de masse, ou encore associée à une classe sociale populaire). En effet, ses innovations formelles séduisent parfois certain.e.s créateurs.trices, alors qu'en même temps ils.elles semblent vouloir prendre leur distance vis-à-vis de sa portée culturelle. Parfois, la dimension culturelle semble intéresser davantage, et ce, souvent plutôt pour s'en écarter.

2.5.1 L'attitude stratégique

Dans la première période identifiée par Morin allant de 1900 à 1930, la culture populaire se confond encore avec une culture folklorique plus ancienne (le cirque, les contes, le music-hall) dont elle s'empare des thèmes, procédés ou relations aux spectateurs. La radio émerge, la musique populaire se joue encore surtout en salle (plutôt que distribuée par les médias de masse), le cinéma se développe et la télévision n'a pas encore envahi les foyers. Bref, il ne s'agit pas encore de la culture populaire qui éclatera après la Seconde Guerre mondiale dominant le paysage culturel mondial. C'est pourquoi il ne peut y avoir de relation établie et clairement circonscrite avec le théâtre d'art (lui-même encore en train de s'édifier). Néanmoins, certaines entreprises

théâtrales aux ambitions artistiques (et non commerciales) recourent à des formes populaires (folkloriques ou des médias de masse). Les avant-gardes historiques notamment ouvriront la porte à un usage de matériaux moins nobles (en tous les cas qui ne sont pas associés à la haute culture). La première attitude qui se dessine, en est donc une *stratégique*. C'est que l'usage de matériaux populaires a une portée contestataire pour les avant-gardes et permet en même temps un renouvellement des formes. De plus, l'emprunt à des formes populaires ouvre à de nouveaux rapports aux spectateurs. Les avant-gardes historiques ont, en ce sens, certainement ouvert la voie à un mélange de haute et basse culture, comme le rappelle Anne Tomiche à propos des soirées futuristes :

C'est la frontière entre arts "majeurs" (littérature, peinture, musique...) et arts "mineurs" (chanson, cirque, mime...) qui se trouve ainsi brouillée. De plus, parce qu'elles sont conçues pour entretenir une relation très forte avec le public, elles font bouger et rendent floue la ligne de démarcation entre scène et salle. (Tomiche, 2015, p. 118)

Bref, l'attitude stratégique marque l'appropriation de certaines dispositions associées aux formes populaires par des formes aux ambitions artistiques. Pour les avant-gardes cela permet des moyens de relation plus directe, l'instauration d'un art anti-bourgeois, une fragmentation de la représentation et de la narration. Les Futuristes, les Dada et Surréalistes ne seront pas les seuls à exploiter les formes populaires. Meyerhold, Piscator, Brecht y verront tous un potentiel à exploiter suivant leurs différents projets⁷⁵. Il ne s'agit pas de dire ici que les innovations viennent toutes de la culture populaire, mais celles qui ont eu cours se sont effectuées plutôt dans une attitude stratégique. La première moitié du XX^e siècle constitue donc une phase de réaction et d'adaptation du théâtre qui perd sa place d'art populaire majeur, pour faire place à de nouvelles formes de divertissement. Ces tensions économiques, institutionnelles, sociales, culturelles,

⁷⁵ Il est vrai que l'influence des arts de masses sur le théâtre s'observe chez la plupart des artistes marquants du début du XX^e siècle, comme le note McNamara : « The work of such important directors and theoreticians as Meyerhold, Brecht, Marinetti, Cocteau, Eisenstein, and Moholy-Nagy was strongly influenced by their study of popular entertainment. » (McNamara, 1974, p. 3)

vont entraîner un redécoupage du territoire théâtral ce qui marquera durablement la répartition et la distinction des esthétiques scéniques.

2.5.2 L'attitude séparative

La seconde attitude décelée en est une *séparative* : au moment où la culture populaire explose à la moitié du siècle, un certain théâtre aux ambitions d'authenticité cherche à se distinguer et à se séparer de celle-ci. Au nom de ces impératifs d'authenticité et de désintéressement, plusieurs artistes héritiers des avant-gardes rejettent la culture populaire. En intégrant notamment les principes de Cage, de la performance, du Happening, certains artistes visent à promouvoir la spontanéité, le hasard, en somme des esthétiques non préméditées et considérées de la sorte comme authentiques (et non calculées pour séduire le public). S'il y a bien un préjugé anti-technologique qui alimente ce mouvement de création scénique spontanée et « sincère » comme le défend Jean-Marc Larrue, il est également catalysé par des valeurs anti-commerciales. Ces formes issues des médias de masse sont artificielles, non seulement parce que « mécaniquement reproduites » pour reprendre la formule de Benjamin, mais aussi parce que créées pour être marchandées et forgées dans un dessein intéressé. Cette conjonction de préjugés anti-art donne lieu à des pratiques qui misent sur le dépouillement. Larrue résume bien cette tendance :

C'est ce partage de l'émotion pure, palpable, physique, de sens à sens, dénuée de toute interférence technologique qui guide autant la recherche de Jerzy Grotowski que celle de Peter Brook. C'est l'ère du "théâtre pauvre", de "l'espace vide"; c'est celle aussi du "théâtre direct", ramené à sa plus simple expression – son "esthétique économique" comme l'appelait Jean-Claude Germain –, instauré par la création collective dans sa période la plus turbulente (de 1968 à 1975). Le vide contre l'abondance, l'art comme "forme d'expérience maximale" contre l'art qui "renforçait la structure" – ainsi que le déplorait Julian Beck, cofondateur du Living Theatre –, la vérité profonde contre le mirage du matérialisme, le corps de l'acteur – mis à nu, naturel, "entier" – contre sa reproduction, la présentation contre la re-présentation. (Larrue, 2008, p. 24)

Irriguées par les innovations de Duchamp, de Gertrude Stein, de John Cage, Cunningham, des danseurs de la Judson Church, les artistes de cette mouvance sont surtout préoccupés de développer un art librement détaché des contraintes marchandes⁷⁶. Comme le résume Michael Kirby : « In this theatre "suspension of disbelief" is not operative, and the absence of character and situation precludes identification. Thus the traditional mode of experiencing theatre, which has dominated both players and spectators for thousands of years, is altered. » (Kirby, 1965, p. 43) On retrouve donc dans ce « nouveau théâtre » comme l'appelle Kirby, un désir d'explorer en dehors des conventions et de ne pas se plier aux attentes convenues du public. C'est ce qui amènera certains critiques à décrire ce mouvement comme étant clos sur lui-même et autoréférentiel (Aronson, 2000; Auslander, 1983). Une coupure franche et assumée s'effectue avec le commercial, le *mainstream*, le populaire.

Bien sûr, les démarches sont diverses, mais deux courants principaux se découpent. Une branche plus formaliste représentée par Richard Foreman, Jack Smith et Robert Wilson qui connaîtra plus de visibilité dans les années 1970, puis une seconde plus communément associée aux années 1960 qui se fonde sur une recherche artaudienne d'un théâtre non littéraire et qui pratiquera la création en collectif et sans hiérarchie. Les deux courants sont fortement influencés, comme mentionné, par l'approche développée par John Cage dont ils ont suivi les cours ou lu les essais théoriques (Kirby, 1965). Cette dernière branche est représentée par le désormais canonique *Living Theatre* fondé par Julian Beck et Judith Malina en 1947. S'ils créent parfois des textes dramatiques, leurs expérimentations s'articuleront souvent autour de principes clés comme le hasard, la création d'un langage non verbal, un contact direct avec le public – des principes venus de leurs influences majeures (Cage, Artaud, Brecht, Stein, la

⁷⁶ Et notamment du contrôle d'un producteur comme c'est le cas à Broadway et Off Broadway : voir Aronson, 2000, p. 79.

peinture expressionniste). Rappelons que Malina a étudié avec Piscator⁷⁷, que Beck a évolué dans le cercle des artistes expressionnistes (Pollock, Rothko, Motherwell) et que cette double influence suscitera chez eux le désir de créer un théâtre anti-naturaliste agissant tout de même comme force sociale et politique. Leur travail s'inscrit ainsi en opposition franche, non seulement avec les codes traditionnels du théâtre, mais avec les normes sociales plus généralement. Aronson constate également cet élément fondamental de leur démarche (élément qui recoupe les démarches d'autres artistes de l'époque comme celle de l'*Open Theatre* ou d'Allan Kaprow) à savoir que ces artistes aspirent à une vérité et une authenticité au travers de leurs œuvres. L'attitude séparative s'exprime ainsi par un repli sur un monde intérieur voulu comme brut et sans fard. Aronson précise comment plusieurs artistes du théâtre, influencés par l'expressionnisme abstrait, ont privilégié un travail sur l'intériorité plutôt que sur le cliché :

Although the elimination of the objective image in favor of formal elements seemed to ally these artists to the formalist movements of the first decades of the century, they were actually closer in spirit to the symbolists and surrealists in their glorification of the inner life of the artist. What the public perceived as abstraction the artists saw as a liberation of truth and a rejection of "the lie, the cliché, the standardized" (Aronson, 2000, p. 49)

En ce sens, le rejet du narratif et de l'illusion s'inscrit dans un désir de faire émerger des pulsions, des émotions, des actions perçues comme authentiques, car non préméditées et non formatées. Aronson explique que dans l'après-guerre, l'idée d'honnêteté en art constituait un thème persistant chez les artistes de toutes les disciplines. « There was an overwhelming sense, reflected in the mainstream culture, that the institutions of society were false, dishonest, and corrupting. » (Aronson, 2000, p. 50)

⁷⁷ « Piscator, en passant par la Russie, la France et la Suisse, émigre en 1938 aux États-Unis, où il enseigne à la New School for Social Research à partir de 1939. Dans le "Dramatic Workshop", il enseigne à Tennessee Williams, Arthur Miller et aux fondateurs du Living Theater, Julien Beck et Judith Malina. Ainsi, Piscator influence fortement la création d'un théâtre politisé à l'américaine et favorise une utilisation des médias dans celui-ci. » (Hagemann, 2013, p. 81)

Les démarches comme celle du *Living Theatre*, de *l'Open Theatre*, de Kaprow, les premières expérimentations du *Performance Group*, se sont donc échafaudées contre une culture populaire perçue comme inauthentique. Cette démarche s'inscrit dans le mouvement de contre-culture américain, comme le relève Aronson. Les artistes de la scène avant-gardiste et les acteurs de cette contre-culture entretiennent un sentiment d'aliénation et de perte de sens qui, dit-il, ne vient pas tellement des guerres et génocides que du matérialisme rampant. C'est donc contre ce dernier et la culture qui en fait la promotion que se forgeront les ambitions politiques des artistes concernés. Si tous les artistes mentionnés ci-haut n'ont pas tous des intentions politiques, tous cultivent le désir de modifier la conscience du spectateur, d'en éveiller l'esprit. Il y a un désir de créer une communauté et de faire participer le public si ce n'est à tout le moins physiquement, spirituellement.

L'avènement, voire l'invasion, de la télévision représente un facteur déterminant pour le déploiement de l'attitude séparative. En effet, comme le rapporte Aronson et Martel, la télévision aurait suscité une rupture dans le monde du théâtre en bousculant la tension créative qui pouvait exister entre des formes populaires, *mainstream* ou expérimental. Tandis que ce médium devient plus répandu autour de 1948, il reprend largement les formes populaires théâtrales (comme le vaudeville)⁷⁸. Tout en absorbant ses formes, elle vole aussi ses créateurs et une large part de son public (Martel, 2006). En conséquence, une vraie expropriation du théâtre a lieu et un mouvement de séparation s'établit :

the division of aesthetic properties between on and Off Broadway, exacerbated by television's expropriation of a significant portion of the drama together with its writers and audience, created a fragmented constituency and resulted in a ghettoization of the theatre. The perception was created that art and entertainment were completely separate entities

⁷⁸ Simon Hagemann indique : « Peu à peu, le nombre de téléviseurs augmente dans les foyers et la télévision devient le média de référence dans les années 1950 aux États-Unis, et vers 1960 en Europe. » (Hagemann, 2013, p. 89)

when it came to the theatre and those theatre artists who in earlier times might have contributed to the revitalization of the established theatre now rejected that venue for alternative theatres or for other media. The increasingly clear lines of demarcation led to outright hostility between the camps. (Aronson, 2000, p. 44)

On retrouve ainsi une double incidence sur le champ théâtral, à savoir que les artistes renouvellent moins les spectacles de Broadway qui entrent dans une phase de grande homogénéisation (Martel, 2006), puis se développe une frange plus nichée de création scénique qui tourne le dos de manière plus marquée à la production *mainstream*. Aronson pose un constat clair :

By the 1960s, television had usurped vast segments of the audience and absorbed the predominant theatrical genres. The live theatre, which had served as a mirror of national identity and a cauldron of cultural debate, had become an elitist entertainment aimed at a narrow segment of the population; at best, it was a tourist attraction. (Aronson, 2000, p. 46)

Or l'impact de la télévision ne se limitera pas qu'à cette accentuation du creuset entre *entertainment* et théâtre d'art. La télévision impactera de façon déterminante sur la manière de percevoir la réalité, comme le décrit Aronson. Elle impose ses segments courts, ses changements constants d'images, ses ruptures dans la ligne narrative induites par les pauses publicitaires. Elle offre en somme un spectacle kaléidoscopique, lequel « did more to undermine the Aristotelian structure of theatre in a single generation than had a century of dramatic theory and practice. » (Aronson, 2000, p. 46)

2.5.3 L'attitude décomplexée

Plus la culture populaire se développe, plus elle colonise les imaginaires, plus la frontière avec l'art se dissipe. Ainsi, dans les années 1970, ce théâtre d'art qui s'est développé va progressivement incorporer des éléments de culture populaire à ses esthétiques. Cette dernière peut désormais être approchée comme un matériau à travailler sans complexe que ce soit pour le critiquer et le détourner ou pour en exploiter

les potentialités spectaculaires. Culture dominante et culture commune, elle ne relève plus d'un domaine séparé de la vie. Ses pratiques sont ancrées dans le quotidien d'un très grand nombre. Conséquemment, plusieurs artistes se sentent autorisés à l'investir, comme l'explique Goldberg à propos de la performance :

Le caractère d'intimité et de confession de nombreuses performances dites autobiographiques avait mis fin au règne des questions intellectuelles et didactiques associées aux performances d'orientation conceptuelle. Ces artistes plus jeunes, qui refusaient de dissocier l'univers de l'art de leur propre époque culturelle – du monde de la musique rock, des extravagantes productions hollywoodiennes (et du mode de vie que celles-ci suggéraient), des soap-opéras et des spectacles de cabaret – produisirent une grande diversité d'œuvres qui étaient, avant tout, résolument divertissantes. (Goldberg, 2001, p. 177)

Un changement dans l'*ethos* des artistes permet ce glissement vers une attitude décomplexée. Si plusieurs artistes défendaient une vision politique de la scène ou nourrissaient l'idée d'un changement social par l'entremise du théâtre dans les années 1960, les artistes qui marqueront les années 1970 se désengageront de telles ambitions pour plutôt concentrer leur effort sur l'élaboration d'esthétiques formalistes et complexes. D'ailleurs, le modèle du collectif sera de moins en moins présent et on verra mise de l'avant la figure du metteur en scène comme figure centrale de la création du spectacle. Le contexte social global explique en partie ce repli du communautaire vers l'individuel. Pour Aronson, les difficiles luttes collectives des années 1960 et 1970 avec la mort d'étudiants sur des campus, le scandale du Watergate, la démission de Nixon, susciteront le cynisme. Les luttes deviennent plus ciblées (avec les *identity politics*) et l'esprit de communauté s'effrite. Le chercheur évoque Tom Wolfe qui qualifiait la décennie 1970 de « me decade » (Aronson, 2000, p. 145) qu'il définissait par le désir de parler de soi. L'individu devient en somme la mesure du changement social. La dissolution de la contre-culture a certainement participé de ce phénomène⁷⁹.

⁷⁹ Marcel Danesi relate cette dissolution : « The counterculture movement did not last long. By the early 1970s it had virtually disappeared from the social radar screen. » (Danesi, 2008, p. 14)

Cet effritement du politique ira donc de pair avec une valorisation différente de la culture populaire au théâtre. Elle n'est plus seulement une vague influence stylistique générale ou n'est plus présente simplement pour protester candidement contre la société de consommation. Cette décennie marque en effet un tournant dans le rapport de la scène expérimentale à la culture populaire en ce qu'elle s'en imprègne largement et la cite frontalement. Comme la culture populaire est elle-même en plein essor, elle est dorénavant culture commune massivement intégrée au quotidien des spectateurs, ses formes s'imposent et les modes de perceptions changent corollairement.

Deux causes principales peuvent donc être désignées pour cette entrée en scène de la culture populaire : l'essor de cette dernière au moyen des médias de masse répandus plus que jamais, mais aussi le développement du Pop Art en arts visuels, dont on peut imaginer que les artistes de la scène s'inspirent fortement de manière consciente ou non. Le théâtre accusera en quelque sorte un retard par rapport à la peinture qui, dès les années 1950, explorera les esthétiques pop. L'intérêt plus marqué des artistes de théâtre pour la culture populaire dans les années 1970 a aussi à voir avec un rejet d'une expressivité plus lyrique telle qu'on avait pu l'observer dans les démarches artaudiennes des années 1960 ou même plus largement dans le théâtre américain avec Miller ou O'Neil. Robert Wilson, Richard Foreman, Laurie Anderson entre autres se tournent davantage vers l'extériorité des formes et des styles⁸⁰. Cette thèse défendue par Philip Auslander en 1983 à propos des poètes de la New York School peut tout à fait s'étendre à ces artistes dont les démarches ne visent pas à disséquer et représenter une intériorité quelconque. Auslander soutient :

The New York School poets reacted against both the confessionalism of Robert Lowell and Allen Ginsberg and the high-brow referentiality of Pound and Eliot by focusing on everyday, sometimes mass-cultural, images

⁸⁰ Wilson déclarait d'ailleurs : « I hated the theatre in the 60's ... What I was doing did not resemble the Living Theatre, The Open Theatre, or the Performance Group. I went against everything they were doing. I loathed the way their theatre looked. I had more in common with nineteenth-century theatre and vaudeville than with those groups. I was formalistic. I used the proscenium arch. My theatre was interior, and I treated the audience with courtesy. » (Wilson cité dans Aronson, 2000, p. 108)

in a deadpan or humorous manner, employing "found" diction, avoiding referentiality and intensely personal tone, and through self-conscious aestheticism. (Auslander, 1983, p. 23)

Comme il le défend, les artistes du Pop Art, plutôt que de s'intéresser à la vie et à l'expressivité, travaillaient *à partir et sur* la vie médiatique. « [T]heir subjects are second-hand images of life rather than life itself. », affirme-t-il (Auslander, 1983, p. 34). Dans une même veine, Aronson parle du théâtre de Wilson comme d'un théâtre préoccupé d'images vues et revues dans les médias – à la télévision, dans les films, dans les journaux, les magazines. Béatrice Picon-Vallin décrit de même l'esthétique de Wilson comme empruntant à la culture populaire :

Robert Wilson s'attache à produire l'équivalent du type de perception de l'image cinématographique ou télévisuelle, en utilisant souvent à l'arrière-plan un écran de lumière colorée. La bidimensionnalité de son théâtre est une réponse aux nouvelles habitudes de perception du public formaté par la télévision. Wilson dématérialise le plateau, peignant ou dessinant avec la lumière ou la couleur. Sans utiliser directement des images, il déplace leur effet sur le plateau. (Picon-Vallin cité dans Hagemann, 2013, p. 124)

La culture populaire participe alors d'une esthétique de la composition où ce qui importe c'est de voir comment l'objet est déplacé, détourné, caricaturé ou réduit. En ce sens, ce théâtre reprend des aspects caractéristiques du Pop art qui récupérait des formes commerciales pour les transformer en œuvre d'art. Aronson ajoute :

The images used by these artists [il nomme Roy Lichtenstein et Andy Warhol] were to be found on television, film, and in newspapers and magazines – the familiar iconography of our daily lives – and the constant repetition of these images created a rhythmic structure, just as the images themselves were repeated in newscasts, commercials, magazine ads, and the like. In art, this repetition created a new visual structure that replaced older compositional relationships; in the theatre of Robert Wilson, it mimicked the visual iconography and rhythmic patterns of daily life. (Aronson, 2000, p. 127)⁸¹

⁸¹ Aronson insiste par ailleurs pour dire que la pièce *Baby Blood* de Wilson « was apolitical, non-confrontational, and emotionally distanced, and it clearly was not an ensemble creation » (Aronson, 2000, p. 109)

Si la télévision et le cinéma semblent prédominants comme influences – de par l'imposition de leurs esthétiques visuelles sur le théâtre qui pointe dans les années 1970 – le rock'n'roll apparaît comme une influence tout aussi importante. On peut supposer déjà qu'il eut un impact sur la frénésie spectaculaire qui foisonne dans les lieux d'Off Off Broadway. Ce genre impose un nouveau type de relation au public, extatique, expansif, que l'on pourra retrouver dans certaines performances ou Happenings. Laurie Anderson proposera des œuvres dont l'énergie peut rappeler celles de concerts rock (elle jouait d'ailleurs dans des salles de rock au départ). Son travail reprend certaines qualités du rock et la structure de ce type de spectacle. Anderson opère de la sorte le même geste que les artistes du Pop Art en performant un commentaire sur la culture populaire à même le détournement de ses formes :

It is arguable that rock'n'roll was the predominant and most original American art form of the postwar era. Laurie Anderson succeeded in grafting avant-garde performance onto the ultimate pop-culture medium, following in the footsteps of the Andy Warhol-associated rock group the Velvet Underground and laying the groundwork for such minimalist rock groups as Talking Heads. (Aronson, 2000, p. 178)

Bien entendu cette montée en importance de la culture populaire en scène dans les années 1970 a largement à voir avec le développement des technologies et des médias eux-mêmes. Martel rappelle que la sonorisation qui devient plus répandue contribuera à donner une ambiance de concert pop au théâtre (Martel, 2006, p. 57). Ce que des artistes comme Elizabeth LeCompte, Laurie Anderson exploiteront largement. De la même manière, les écrans se propagent davantage en scène pour devenir plus fréquents dans les années 1980 (Dixon, 2007).

Si le théâtre québécois sera également influencé par le développement de nouvelles technologies, il ne connaît pas du tout la même trajectoire que le théâtre new-yorkais relativement à la culture populaire. Tandis que ce dernier explore rapidement (par rapport au reste du monde) et frontalement des formes issues de cette culture, la scène québécoise se montrera plus distante. On ne peut pas parler d'une influence majeure,

contrairement à New York, où comme on le constate, la culture populaire s'imisce au cœur des démarches artistiques. Le théâtre montréalais de ces décennies (1950, 1960, 1970) n'est alors pas exactement préoccupé des mêmes enjeux. En effet, ce dernier se tourne vers des préoccupations politiques, sociales et identitaires. Schryburt relate :

Tout au long des années 1940 à 1960, les déplacements successifs de l'horizon d'attente sont principalement attribuables à l'introduction dans le champ d'innovations scéniques et de nouveaux répertoires, c'est-à-dire à des critères essentiellement esthétiques, liés aux genres et aux formes des œuvres et des spectacles présentés. Tel n'est plus le cas à partir des dernières années de la décennie 1960, où la portée esthétique des œuvres scéniques se voit tantôt subordonnée, tantôt concurrencée par le discours, politique au sens large, qu'elles tiennent sur la société. (Schryburt, 2011, p. 224)

Les années 1970 voient donc le théâtre québécois s'engager fermement dans la sphère sociale pour revendiquer et forger une québécoité émergente. Le théâtre participe de la sorte à l'affirmation de la culture nationale qui se déploie alors.

Toutefois, parmi cette mouvance théâtrale, le Grand Cirque ordinaire se distingue par sa volonté de créer des spectacles proprement populaires (dans le sens d'accessible et proche du peuple). « Il y avait dans le mot cirque une question de piste, une question de risque, et une question de communication populaire. » (Cloutier, 1979, p. 187), affirmait Raymond Cloutier membre du collectif. L'adoption du cirque comme disposition scénique participe pleinement de cette volonté de faire un théâtre nouveau, dégagé du conservatisme qui prévaut alors dans le champ théâtral montréalais. Si le cirque ne correspond pas à la pop culture telle que nous l'avons définie dans le cadre de cette étude (quoiqu'elle fasse définitivement partie de la culture populaire, folklorique), son intégration dans le théâtre de ce collectif correspond néanmoins à une ouverture à des formes issues de la *low culture*, en plus de signifier un changement d'*ethos* de la part de ces artistes. Le Grand Cirque ordinaire, comme plusieurs artistes new-yorkais, marquent en effet un tournant dans l'attitude vis-à-vis de certaines formes

convoquées par les médias de masse. Tout en souhaitant faire un art authentique⁸², cette volonté semble devoir passer par le recours à ces formes populaires et le collectif québécois le fera notamment à travers le rock'n'roll. Cloutier explique :

Au départ, on ne voulait pas faire partie du monde du théâtre. On n'aimait pas cela, "le théâtre". On avait découvert que ce qui se passait entre un groupe *rock* et la salle, et ce qui se passait entre nous et la musique était tellement plus fort que ce qui se passait entre nous et le théâtre ! (Cloutier, 1979, p. 192)

On constate alors que le rock devient le moyen d'aspirer à davantage d'authenticité dans la démarche artistique.

À New York, dans les années 1980, l'intégration de la pop culture dans des démarches artistiques est devenue un phénomène majeur. Si bien que se développe ce que Uzi Parnes a nommé la « pop performance », c'est-à-dire une prolifération de performances mettant de l'avant la pop culture sur les scènes de clubs de la ville. Il définit le phénomène ainsi : « self-conscious art form by a generation of artists nurtured on television and mass media. » (Parnes, 1985, p. 5) Une activité foisonnante se développe dans cette veine, et ce, surtout dans Lower East Side. Cette scène iconoclaste s'inscrit davantage dans une tradition burlesque, mais emprunte parfois les innovations formelles développées sur les scènes avant-gardistes des années 1960 et 1970. Si les artistes de cette mouvance participent à faire jaillir de nouvelles mises en scène de la culture populaire, elles ne s'accompagnent pas d'une démarche critique, ce qui fait dire à Aronson qu'ils ne représentent pas une avant-garde : « they were bold, provocative, energetic, funny, and poignant, but while perhaps oppositional to the *mainstream*, rarely were they avant-garde; with few exceptions, they bore little relation to the formalist or neo-expressionist theatre of the previous decades. » (Aronson, 2000,

⁸² « [N]ous savons que nos racines étaient authentiques, que nous vivions nos vraies douleurs, que nous n'étions pas là pour amuser le monde », affirmait Cloutier (1979, p. 192).

p. 182). Ces performances initient une poétique de l'ironie qui prend pour assise les formes pop. Parnes décrit les motivations et inspirations de la pop performance :

Its style relates closely to performance art in the '70s, but differs in that the new performers in the East Village have rejected minimalism and a structural emphasis and have returned to a focus on content. Their work comments on popular culture through parody; it evolved from the Pop Art movement in the '60's. (Parnes, 1985, p. 5, également cité en partie dans Aronson)

Sortes d'hommages parodiques à la culture populaire (à la télévision en particulier dit Parnes), une grande place est faite à l'humour. Toutefois, précise Parnes, on cherche tout de même à déstabiliser les attentes des spectateurs contrairement à la télévision où l'on cherche à répondre le mieux possible aux attentes du public. Ce mouvement de pop performance marque un nouveau passage dans les rapports entre théâtre et culture populaire. En effet, s'il s'inscrit plutôt dans une perspective d'*entertainment*, il emprunte néanmoins aux esthétiques scéniques développées dans les deux dernières décennies. Il témoigne donc de ce que le théâtre dit expérimental a su imposer ses formes. Il témoigne aussi d'un renversement de perspective, tandis que les formes jugées expérimentales peu de temps avant réintègrent le territoire du divertissement.

En parallèle de ces soirées, que Parnes qualifie également d'« entertaining Performance Art », un théâtre aux ambitions plus sérieuses continue d'offrir des œuvres dans la lignée des théâtres avant-gardistes précédents, tout en y intégrant des éléments de culture populaire. L'intégration y est toutefois différente du mouvement tout juste décrit. La culture populaire s'y retrouve pour mieux se plier aux esthétiques plus froides et formalistes que ce que l'on voit dans les clubs de Lower East Side. Elle devient une matière pour ces démarches jugées de plus en plus hermétiques (Martel, 2006 ; Auslander, 1983 ; Aronson, 2000). Du Wooster Group qui représente un des groupes

majeurs de l'époque, Aronson affirme à propos de leur usage de la culture populaire : « they did so in a highly selective and intellectual way. » (Aronson, 2000, p. 185)⁸³

D'autres compagnies ou artistes brouillent les pistes en proposant des spectacles complexes, témoignant d'une recherche formelle soutenue, mais en n'hésitant pas à intégrer la culture populaire sur des modes qui peuvent être tour à tour critiques (ou à tout le moins induire un effet de distanciation) et divertissants. Parmi ceux-là, on retrouve John Jesurun qui se produit notamment sur les scènes du Lower East Side. Ses spectacles mêlent les vocabulaires cinématographique et théâtral en performant par exemple les mouvements de caméra (Aronson, 2000, p. 183). Dans *Chang in a Void Moon* (1984), une scène reproduit un plan de caméra surplombant en accrochant les meubles au mur et en attachant les acteurs par des harnais de sorte qu'ils tiennent à l'horizontale. Aronson décrit son esthétique : « The melding of cinematic and theatrical form created a fragmented and disorienting performance that forced audiences to confront time, space, and narrative in new ways, while the reference to pop culture still provided an entertaining spectacle. » (Aronson, 2000, p. 183)

Au Québec, tout comme Jesurun, Robert Lepage intègre massivement le vocabulaire cinématographique à ses créations. Il représente probablement l'un des artistes ayant le plus absorbé la culture populaire, lui qui n'hésite pas à fonder sa dramaturgie sur des musiques pop (pensons au *Projet Andersen* (2005) qui s'ouvre sur une musique rap) ou des références au cinéma. Pour Woycicki, *Elseneur* notamment a révélé l'esthétique cinématographique de Lepage, esthétique que le critique désigne de ciné-théâtrale (Woycicki, 2014, p. 44). Les machines scéniques de Lepage, dit-il, travaillent le montage d'image à partir d'un regard cinématographique⁸⁴.

⁸³ Le cas du Wooster Group sera abordé plus longuement au chapitre III.

⁸⁴ Le théâtre est en effet entièrement infusé de la culture visuelle cinématographique : « Many commentators have pointed out Lepage's fascination with film, which results in what can be described as cinematic theatre, a hybrid of cinematic and theatrical forms. » (Woycicki, 2014, p. 40)

Au début des années 1990, à New York, un autre artiste ayant problématisé la relation entre culture populaire et théâtre dans son travail est Reza Abdoh. Cette fois, la volonté critique est assumée tout autant que le désir de divertir. « I think of my work as a popular entertainment » (cité dans Aronson, 2000, p. 197) Fortement imprégnés des esthétiques de vidéoclip, de jeux vidéo, de musiques populaires, ses spectacles⁸⁵ étaient frénétiques, tapageurs et visaient à établir une coprésence dynamique avec les spectateurs (en les faisant bouger rapidement d'un segment à l'autre). « These plays ransacked popular culture, incorporating references and images ranging from "borscht-belt" night club acts to minstrel shows, from film quotations to hip-hop music to mass murderer Jeffrey Dahmer. » (Aronson, 2000, p. 196)

En somme l'attitude décomplexée, désigne un processus qui opère dans un contexte où, la culture populaire encore considérée comme une culture basse, est appropriée frontalement par des artistes. Un passage s'est bel et bien opéré, comme le résume Auslander :

The relationship of performance to mediatization and media culture is itself a thorny issue. Performance art, in particular, has its origins in the conceptual art movement of the 1960s and 1970s, which understood performance to be a way of escaping the commodification of art objects, an attitude shared by the experimental theater community of the 1980s. Both the conceptualists and the theatrical experimentalists saw media culture as inevitably commodified and, therefore, as something to be opposed. In the 1980s, it came to seem that performance was more a route to commodification than a radical alternative to it, a phenomenon that has left many critics with commitment to the historical concept of the avant-garde uncomfortable. (Auslander, 1992, p. 169-170)

⁸⁵ *Father Was a Peculiar Man* et *The Hip Hop Waltz of Eurydice* (autour de 1990), *The Law of Remains* (1992), *Tight White Right* (1993), and *Quotations from a Ruined City* (1994). (Aronson, 2000, p. 196)

L'appropriation se fait aussi bien sur un mode critique, dénonciateur (de la facticité, de l'opportunisme de celle-ci), ou pour en récupérer les mécanismes spectaculaires et exacerber la portée divertissante de l'œuvre.

2.5.4 L'attitude syncrétiste

Ancrée dans les trois dernières décennies, l'attitude syncrétiste exploite et porte à son apogée cette dynamique ambivalente entre appropriation critique et appropriation ludique de la culture populaire (qui exploite les affects hédonistes de la pop), mais elle cumule également une infinité de « sous » attitudes différentes qui peuvent être exhibées de manière concomitante. Car si aujourd'hui, la joute n'a plus lieu dans une dynamique hiérarchisante ou oppositionnelle, elle se fait multidirectionnelle. En ce sens, on pourrait parler d'une culture de la multitude plutôt que d'une culture populaire. Certes, différents territoires de la culture se développent de manière hétéronome (un art commercial et un art *artistique*), mais ils se recourent à certains endroits pour devenir indistincts. Avalé dans le capitalisme artiste dont parlent Lipovetsky et Serroy, le théâtre joue à la fois avec l'héritage (les vestiges?) de l'art moderne, les joutes complexes de l'art contemporain, et l'esthétisation massive des modes d'existences capitalistes. Bien que les hiérarchies ne soient plus aussi tranchées, elles continuent d'opérer comme schème de perception et de production.

Cette attitude désigne un nombre croissant – dont font partie les œuvres à l'étude – d'esthétiques se fondant sur l'emprunt et l'appropriation d'objets issus de divers univers (différentes cultures nationales, divers arts, diverses époques, etc.). Ces formes, exploitant l'appropriation, induisent une remise en question du statut de l'art, ainsi que des interrogations sur leur portée métaréflexive. L'art perd de son autonomie (comme le soulignent Lipovetsky et Serroy) et se confond de plus en plus avec des formes de la culture quotidienne dans laquelle se fond la culture populaire. À propos de ces

transferts en art devenus très fréquents, Walter Moser postule que « [c]es transformations [culturelles contemporaines] s'attaquent à la possibilité même de tracer une ligne nette entre le culturel en général et l'artistique en particulier. » (Moser, 2004, p. 13)⁸⁶ De même, l'introduction de la culture populaire dans le théâtre de création d'une manière aussi marquée et assumée que dans spectacles étudiés témoigne d'un rapport à l'art qui s'est déplacé. Rapport qui ne témoigne plus d'une déférence aussi marquée envers les œuvres du passé, lesquelles sont envisagées comme des champs de potentialités expressives. Bourriaud dans son examen de cette nouvelle culture de l'usage en art émet le même constat d'une nouvelle considération de l'art du passé :

comme si l'instauration de nouvelles formes de socialité, et une véritable critique des formes de vie contemporaines, passaient par une attitude différente par rapport au patrimoine artistique, par la production de nouvelles *relations* à la culture en général, et à l'œuvre d'art en particulier. (Bourriaud, 2003, p. 6)

Les traits propres à la culture et l'art ne sont donc plus si facilement distinguables. Derrière cette indistinction entre art et culture se joue la question de la propriété et de l'originalité, deux valeurs déterminantes en art (évoquées plus haut). Elles représentent les socles démis de leurs positions, jadis stables, qui provoquent ce flou catégoriel. Lamarche-Vadel explique comment l'appropriation déstabilise les fondements de l'art :

À l'heure de la reproductibilité de masse et donc des séries, le propre n'existe plus, même pour les artistes dont on pouvait penser qu'ils gardaient le privilège, non du côté de l'avoir mais du côté du faire et de l'imagination. Ou plutôt le propre n'a plus qu'une valeur vénale que le marché le premier a trivialisée et désontologisée. Devenu un signe, l'original s'échange avec la copie, le double, le faux, qui peuvent s'afficher aussi et prétendre à une cote. Ainsi l'appropriation désenclave l'art, le soustrait à un univers transcendant et le ramène dans le monde commun (Lamarche-Vadel, 2014, p. 130-131)

⁸⁶ Lynda Hutcheon ne dit pas autre chose à propos de l'art postmoderne : « postmodernist art offers a new model for mapping the borderline between art and the world » (Hutcheon, 1985, p. 180).

Conséquemment, l'appropriation instaure la désappropriation. C'est tout le champ de l'art qu'elle fait vaciller en officiant la fin du propre et du même coup en délogeant l'importance de l'originalité (et de l'authenticité donc). C'est la conclusion inévitable à laquelle se livrent la plupart des analystes de l'art appropriationniste (Trudel, 2012; Buchloh, 2009; Lamarche-Vadel, 2014; Evans, 2009).

Or, dans les faits, s'il demeure de l'originalité, elle est suspendue dans l'usage, dans la manière d'user des objets, références, formes, styles⁸⁷. Il s'agit alors de réaffecter (dans le double sens de déplacer et d'activer des affects nouveaux), de réinscrire l'objet pour le faire fonctionner différemment. Bourriaud synthétise bien la manière dont les artistes conçoivent désormais l'art et la culture comme un vaste champ de ressources à réactiver, d'itinéraires à inventer à travers la culture :

[les artistes contemporains] ne considèrent plus le champ artistique (mais on pourrait ajouter la télévision, le cinéma ou la littérature) comme un musée contenant des œuvres qu'il faudrait citer ou "dépasser", ainsi que le voudrait l'idéologie moderniste du nouveau, mais comme autant de magasins remplis d'outils qu'il s'agit d'utiliser, de stocks de données à manipuler, à rejouer et à mettre en scène. (Bourriaud, 2003, p. 9-10)⁸⁸

Suivant ce même brouillage des frontières entre art et culture, l'artiste voit sa fonction hybridée entre celle de producteur, de créateur et de spectateur donnant lieu à la figure du *prosumer*⁸⁹. À partir de sa propre expérience des formes, des œuvres, il/elle sélectionne et manipule pour donner lieu à une nouvelle configuration. Les trois artistes (ou groupe d'artistes) étudiés, par leurs usages de multiples références pop, sont tous

⁸⁷ Ces observations conduisent plusieurs observateurs à emprunter au vocabulaire marxien pour analyser ce nouveau modèle de l'art. Parmi eux, Lamarche-Vael résume : « L'appropriation donne la priorité à l'usage : l'agir, le vécu, l'invention du commun, contre la domination de l'échange qui asservit le quotidien à l'équation marchande. » (Lamarche-Vadel, 2014, p. 119)

⁸⁸ On peut en dire autant avec la citation qui est une forme d'appropriation. Là-dessus, Florence Fix précise : « La citation est *mise en mouvement* – à l'instar de son étymologie latine, *citare*, elle effectue le passage du repos à l'action. » (Fix et Toudoire-Surlapierre, 2010, p. 10)

⁸⁹ Le terme est une contraction de *producer* et *consumer* et désigne une activité de production qui s'opère à travers la consommation. On reviendra plus longuement sur ce concept au chapitre V portant sur *Mommy* d'Olivier Choinière.

des *prosumers*. Chacun des spectacles témoigne de sélections, de césures dans des œuvres cinématographiques, télévisuelles, musicales, d'adaptation de formules, de réinterprétation de scènes typiquement pop, d'images. Les trois spectacles opèrent divers mouvements d'adoption de la culture populaire dévoilant chaque fois plus d'une attitude singulière vis-à-vis de celle-ci. Ils témoignent de passages, de transfert d'objets ou plus exactement de point d'atterrissage d'objets venus de monde de l'art différent. Il ne s'agit pas seulement de l'importation d'objets qui seraient extraits, puis réintroduits dans un nouvel itinéraire comme le formule (Bourriaud, 2003), mais aussi parfois, il s'agit d'actualisation de formules, de styles, de modes d'énonciation pop. La multitude des gestes d'appropriation, de réinterprétation, d'actualisation font ressortir des versants divergents de cette culture. Les spectacles échafaudent dans les faits une série de dynamiques de reconduction, de reconversion, d'adaptation ou de citation qui chacune exprime quelque chose sur la forme, l'objet transposé. C'est dans l'écart que se révèle le positionnement vis-à-vis de la référence source. L'écart et la filiation sont donc les pôles par lesquels le sens émerge, la relation s'établit. Filiation, car intégrer des références pop, signifie aussi s'inscrire dans une mémoire de la pop culture. C'est l'assumer comme héritage que l'on choisit d'affronter. Ces pièces, comme on va le voir dans un instant, mettent donc à l'œuvre un processus concomitant de mémoire, d'oubli et de revisite. Elles ouvrent la possibilité d'un nouveau regard. Enfin, elles ressortent comme des tentatives de rupture avec certains aspects de la culture populaire (ses usages, ses effets, ses modes de subjectivités, etc.). Le geste appropriationniste revêt en effet – et c'est là un aspect fondamental – toujours une part de commentaire. Il pointe vers un aspect particulier de l'objet approprié, en grossit ou fragmente des parties pour mieux faire voir certains angles. La manière dont les objets diffèrent de leur usage, de leur image, de leur sonorité, de leur spatialité originale indique – au propre et au figuré – une prise de position vis-à-vis desdits objets. Les prochains chapitres exploreront ainsi ces mouvements de réaffectation d'objets issus de la culture populaire dans des compositions scéniques singulières.

PARTIE II

LA POP EN SCÈNE

CHAPITRE III

LA SINGULARISATION DE LA CULTURE POPULAIRE DANS *HOUSE/LIGHTS* DU WOOSTER GROUP

Ce chapitre exposera comment, dans *House/Lights* de la compagnie new-yorkaise le Wooster Group, la culture populaire fait l'objet d'un processus d'appropriation et de singularisation. Au cœur de la dramaturgie et du dispositif scénique, sa présence s'organise de diverses manières – de la citation directe en passant par l'évocation furtive jusqu'à la remédiation de ses images. Cependant, tout en parsemant la représentation et en s'intégrant à la plupart des actions, la pop culture se trouve mise à distance par le dispositif scénique et par la grammaire complexe du spectacle. Les logiques de simplicité et d'accessibilité qui la caractérisent généralement font place à une composition ambiguë. La culture populaire s'assimile ici à un fond mythologique lointain, à une constellation d'images extérieures à l'univers scénique qui le traverse de toute part. En effet, la proposition scénique du groupe ne se laisse pas saisir facilement. Personnages et narration ont des contours nébuleux et constamment remis en jeu au fil de la représentation. Les présences populaires, émergeant (pour la majorité) des téléviseurs et de l'environnement sonore, en viennent à offrir des contours lisibles à cet enchevêtrement mouvant. La rencontre de la culture populaire avec l'univers du Wooster Group s'échafaude sur une dynamique de vampirisation où celui-ci exploite la lisibilité des formes de la pop tout en la maintenant sous le joug de sa propre complexité. La culture pop prend à la fois les allures d'un fond mythologique à

exploiter et une force massive qui colonise la scène et s'imprime sur les corps. En ce sens, comme on le verra, la culture populaire rentre dans un processus de cryptage et en vient à correspondre à la logique d'initié décrite par Heinich.

3.1 Positionnement esthétique du Wooster Group

Le Wooster Group a fait du collage et du mélange de références une signature de ses mises en scène. Bonnie Marranca n'hésite d'ailleurs pas à présenter le groupe en ces mots : « The Wooster Group brings together the intertextual, the intercultural, and intermedia in a new definition of the *liber mundi*. This theatre chooses all species of texts from the cultural heritage, the stages their dissemination in new spaces and environment, generating a multiplicity of narratives and images. » (Marranca, 2003, p. 1). Les références mobilisées sont en effet des plus hétéroclites (sport, politique, littérature, cinéma, etc.) et la culture populaire s'y retrouve, côtoyant des références indiscutablement légitimes. Dirigée depuis 1974 par Elizabeth LeCompte (qui remplaçait Richard Schechner)⁹⁰, la compagnie a ainsi développé une esthétique morcelée, éclatée, difficilement assimilable à un genre, si ce n'est un antiréalisme et un mélange des médiums déployant une esthétique du collage élaborée. Tout aussi inclassable qu'elle puisse être, cette esthétique a néanmoins acquis une reconnaissance certaine. Si bien que le Wooster Group est considéré par plusieurs comme le fleuron de l'avant-garde théâtrale américaine. La critique théâtrale a par ailleurs porté une attention soutenue et enthousiaste envers la compagnie, lui octroyant du même coup une légitimité institutionnelle. Cette reconnaissance des spécialistes contraste avec le peu de reconnaissance populaire qu'elle a obtenue au fil des années. Ceci conduit certains auteurs à la qualifier d'élitiste (Knowles, Callens, Saviato). Il est vrai que les

⁹⁰ Pour plus de détail sur la filiation entre le Performance Group et le Wooster Group, voir : Martin Puchner. (2006). « The Performance Group Between Theater and Theory ». *Restaging the Sixties: Radical Theaters and Their Legacies*, ed. James Martin Harding et Cindy Rosenthal, Ann Arbor: University of Michigan Press.

œuvres du Wooster Group tranchent nettement avec un théâtre plus populaire présenté à New York (je pense au *music-hall* de Broadway et au théâtre réaliste qui attire de nombreux spectateurs dans le *theater district*). Le public du *Performing Garage* se fait beaucoup plus limité que dans les théâtres de Broadway. Il y a donc un paradoxe au cœur de la démarche de cette compagnie : les références populaires peuplent ses œuvres, mais ces dernières sont appréciées par un public restreint (et souvent initié à des esthétiques plus hermétiques).

Une double tendance s'articule ainsi au cœur du travail de la compagnie de théâtre expérimental new-yorkaise : d'un côté elle s'est fait connaître pour des spectacles aux dramaturgies complexes, voire hermétiques, puis de l'autre, ses œuvres étalent une exploitation continuelle d'objets associés à la culture populaire. Qu'il s'agisse d'extraits de films, de sport, de *cartoon*, de télévision ou de musiques populaires (pop ou autres), ces matières de la « basse » culture, par leur récurrence et leur importance au sein de leurs dramaturgies, occupent un espace symbolique (et physique) non négligeable.

Le spectacle *House/Lights*, dont les premiers balbutiements remontent à 1998, agira ici comme terrain d'étude afin de dégager les dynamiques qui animent cette tension entre une esthétique de la complexité (ou de l'étrangeté) et des présences pop assimilables, pour plusieurs, à une culture de la facilité (ou de la familiarité). L'analyse tentera d'évaluer l'interprétation que la pièce fournit des références populaires : comment s'opère l'intrusion de ses objets ? Quelle importance prennent-ils ? Comment se négocient la hiérarchisation entre *high brow* et *low brow* ? Qu'est-ce que l'architecture de l'œuvre sous-tend comme relation au populaire ? Si le titre du spectacle, *House/Lights*, suggère d'ores et déjà un antagonisme entre les deux œuvres sur lesquelles il se fonde, soit *Olga's House of Shame* (Joseph P. Mawra, 1964) et *Doctor Faustus Lights the Lights* (Gertrude Stein, 1934), il faudra examiner les logiques qui sous-tendent leur mise en relation. On verra que l'opposition suggère une mise à

distance de la culture populaire qui apparaît comme « l'agent contaminant ». Posées dans un premier temps de manière très distincte, les références pop colonisent peu à peu les différents éléments de la dramaturgie – non pas pour produire un objet théâtral typique de cette culture (avec ses facilités et ses familiarités), mais pour adopter une étrangeté formelle.

3.2 Dialectique pop et non pop

La culture populaire entre en scène d'abord par l'écran, puis par le son pour venir faire contraste avec l'univers sobre installé par le Wooster Group⁹¹. Elle occupera diverses fonctions en scène : elle servira, comme on le verra, à la fois à dédoubler ou plutôt faire miroir à l'histoire de Faust, à illustrer les nœuds de l'action, à fournir une partition aux chorégraphes des comédiens, puis à imprégner les corps des personnages. Or, ces fonctions traduisent un rapport ambigu et une hiérarchisation changeante entre culture savante et culture populaire. Si plusieurs critiques (Callens, Saviato, Savran, Knowles) mentionnent le fait que *House/Lights* interroge l'opposition *highbrow/lowbrow* par la présence d'éléments typiquement pop, aucun d'entre eux ne prolonge l'analyse pour voir comment se recomposent cette opposition et ses effets. Celle-ci se veut pourtant complexe et instable, car comme on ne se trouve pas dans une logique mimétique, les références à la culture populaire ne sont pas strictement illustratives.

Bref, si une certaine hiérarchie se maintient tout au long du spectacle en ce que la pièce de Stein demeure l'élément structurant, l'opposition *highbrow/lowbrow* se module tout au long de la représentation. En effet, le film *Olga's House of Shame* prend de plus en plus d'importance. D'abord, mis à distance, relégué aux écrans, il se combinera

⁹¹ La présente analyse a été faite à partir de la captation de *House/Lights* (1999) éditée dans le DVD éponyme de 2009.

progressivement aux présences scéniques. Les corps des acteurs en scène s'imprègnent de ceux des acteurs du film et de ses images, le même phénomène s'observe sur les voix, puis l'espace et le temps des deux références (la pièce et le film) s'hybrident, complexifiant l'opposition qui au départ se révélait plus tranchée. *Olga's* est donc l'agent qui vient à la fois marquer plus nettement l'opposition *high/low* et en même temps la contester de l'intérieur, la flouer, tandis que les autres références, soit la sitcom *I Love Lucy*, le film *Young Frankenstein* (1974), la chanson *Ring of Fire* (Johnny Cash) et les films musicaux d'Hollywood (films des années 1930), prennent une fonction plus illustrative. Nous verrons qu'elles ressortent néanmoins comme étrangères à l'univers scénique, comme une percée vers un en-dehors de la scène.

3.3 Paradoxes à l'œuvre

Tout aussi répandue qu'elle soit, la présence d'objets pop dans les spectacles du Wooster Group comporte son lot de paradoxes comme mentionné, étant donné le positionnement esthétique et institutionnel de la compagnie. Arrêtons-nous un instant pour mieux saisir au sein de quel champ se situe l'œuvre à l'étude. En effet, sur le plan esthétique, la compagnie a développé des formes atypiques s'éloignant des codes théâtraux plus traditionnels (tels que l'on peut les constater à quelques coins de rue du *Performance Garage*⁹² dans les théâtres de Broadway). Leurs spectacles semblent construits à l'encontre des formules avérées et facilement absorbables des produits culturels populaires. Déjà, leurs œuvres ne s'inscrivent pas dans une logique mimétique réaliste rattachable à un théâtre plus traditionnel ou au cinéma. S'ils peuvent recourir à des textes dramaturgiques plus classiques (Tchekhov, Racine, O'Neill, entre autres), leurs réalisations s'effectuent dans des espaces scéniques non illustratifs, le jeu de l'acteur se construit à l'encontre d'un jeu réaliste et la multiplication des niveaux narratifs concourt à produire un espace-temps composite. Contrairement aux objets

⁹² Le *Performance Garage* se situe au 33 Wooster Street dans le quartier Soho à New York.

typiques de la culture populaire correspondant souvent à des formules éprouvées, leurs spectacles se profilent comme des objets uniques, foisonnants et difficilement réductibles à une formule.

Le positionnement institutionnel et géographique du Wooster Group suggère également un contraste avec cette mobilisation décomplexée de la culture populaire. En effet, leur lieu de création et de diffusion, le *Performance Garage*, se situe en plein quartier de Soho à Manhattan. Haut lieu des galeries d'art et des boutiques de luxe, cette aire de 43 blocs au sud de Houston Street constitue une zone proprement élitiste et l'était déjà, dans une moindre mesure, à l'époque où le groupe s'y est installé. À cet égard, Ric Knowles précise que le quartier de Soho, que l'on perçoit comme habité à l'époque d'artistes en quête de loyers abordables, a en fait été pris d'assaut à partir de 1978 par des investisseurs qui ont, dans une approche managériale, vidé le quartier de sa population précaire. La réputation de quartier bohème a été construite après-coup, soutient-il. Le Wooster Group a réussi à s'installer dans ce quartier où comme le défend Knowles, le postmodernisme rencontre le capitalisme tardif et où, *mainstream* et « avant-garde » sont moins des désignations esthétiques que des désignations marketing (*marketing labels*). Soho en viendrait, suggère-t-il, à ressembler à un parc d'attractions à la Disney où le *mainstream* et l'avant-garde cohabitent comme choix de consommation. Il n'est pas anodin enfin de préciser, comme le fait remarquer Knowles, que le *Performing Garage* se voit désigné dans les guides touristiques comme étant trop expérimental pour un public *mainstream*. Cette localisation participe donc à faire de cette institution culturelle un lieu aisément rattachable à une culture d'élite.

Enfin, historiquement, la compagnie de Soho s'inscrit également dans une lignée d'artistes associés à une haute culture, celle des avant-gardes new-yorkaises. Elizabeth LeCompte affirme s'être inspirée, dans ses premières expériences, des expérimentations qu'elle observait à la Judson Church, dans le travail de Cage et

Cunningham et dans les arts plastiques⁹³. Elle dit en avoir importé les modes expérimentaux de créations⁹⁴. Par ailleurs, le texte *Dr. Faustus Lights the Light* de Gertrude Stein mis en scène dans *House/Lights* apparaît comme un rite de passage pour les compagnies de théâtre d'avant-garde aux États-Unis. En effet, avant le Wooster Group, le Living Theater choisit la pièce pour ouvrir sa saison en 1951, le Judson Poet's Theatre l'a monté en 1978, Richard Foreman en 1982 et Robert Wilson six ans seulement avant Elizabeth LeCompte, soit en 1992.

3.4 Le Wooster Group et la critique : entre déconstruction et avant-garde

Bien que l'exploitation d'une sensibilité populaire n'ait pas fait l'objet de recherches exclusivement sur le sujet, la critique n'a pas manqué de la relever, au fil des ans, l'énonçant souvent comme une caractéristique parmi d'autres de leur démarche artistique. Elle s'est trouvée le plus souvent expliquée par la propension du groupe à la déconstruction. Ric Knowles l'énonce de la sorte et affirme que le travail du Wooster Group peut aisément se voir désigné comme l'ultime représentant d'un théâtre de la déconstruction – lui-même typique de l'attitude postmoderniste mélangeant critique et complicité avec le monde des médias de masse. David Savran abonde dans le même sens en défendant que ce mélange de culture *high* et *low* serait le symptôme de cette tendance postmoderne à une intertextualité exacerbée : « They still delight in the collision of different orders of representation, high culture and kitsch, the prerecorded and live, Racine's immortal tragedy and a real game of badminton. » (Savran, 2004, p. 65)

⁹³ LeCompte, E., Hixson, L., & Art Institute of Chicago. Video Data Bank. (2006). *Elizabeth LeCompte [videorecording]*. Chicago, Ill: Video Data Bank.

⁹⁴ David Evans associe particulièrement ces milieux d'avant-garde new-yorkais à la pratique de l'appropriation en art contemporain, notion qui, comme on le verra, caractérise le travail du Wooster Group (et le spectacle *House/Lights* notamment). Voir: Evans, D. (2009). *Appropriation*, Londres : Whitechapel ; Cambridge : MIT Press.

Mike Vanden Heuvel explique, quant à lui, que l'évolution de la compagnie new-yorkaise s'est faite parallèlement à celle des théories de la déconstruction et que conséquemment, le réflexe des commentateurs a été jusqu'au début des années 1990 d'analyser leur travail à travers ce prisme :

Arising at roughly the same moment that postmodern theory was making its mark on the academy, the Wooster Group has evolved alongside a critical discourse that, for better or worse (and somewhat belatedly), hitched its wagon to the star of avant-garde theatre and performance as a productive object for its modes of analysis, interpretation, and further theorizing. (Vanden Huevel, 2004, p. 72)

Cette association étroite a eu pour conséquence que le groupe a parfois suivi la dépréciation de cette orientation théorique, soutient Vanden Heuvel. Selon lui, bien qu'il soit rare d'entendre des critiques aussi arides du Wooster Group qu'il en existe à propos des théories postmodernes, on conçoit parfois le fait que la compagnie ait pris ses distances dans les dernières années d'un théâtre de la déconstruction radicale (pour plutôt se réapproprier certains textes canoniques) comme étant l'illustration empirique du déclin de ces théories. À l'inverse, à mesure que les études postmodernistes fleurissaient, elles furent quasiment la seule perspective empruntée pour approcher l'esthétique du groupe et on en vint à concevoir leurs œuvres comme paradigmatiques de tel ou tel élément théorique.

L'application des théories postmodernes à l'étude des spectacles du Wooster Group semble ainsi avoir borné la question de la culture populaire à celle de l'intertextualité, l'envisageant comme un matériau potentiel, sans regarder plus avant les transformations et processus inhérents à ces emprunts culturels. Vanden Heuvel, avec Arnold Aronson, soutient à cet effet que l'étude du travail de la compagnie a pu souffrir de carences, car trop exclusivement orientée par des ambitions théoriques. Selon Aronson, la rigidité de l'approche poststructuraliste a pu voiler les singularités de l'esthétique woosterienne :

Aronson neatly captures both the principal reason why poststructuralist ideas enjoyed a natural conjunction with avant-garde performance and, in particular, the work of the Wooster Group, while also suggesting how deconstruction, as it hardened into a method, could limit the fluidity and complexity of the very object it deconstructed. (Vanden Huevel, 2004, p. 79)

De la sorte, se permet d'ajouter Vanden Heuvel, le discours historique sur le Wooster Group doit prendre d'autres voies que celle de la déconstruction. Les années 1990 ont vu poindre des analyses plus empiriques. Or des pans d'interprétation entiers restent à être entrepris, atteste-t-il, car la complexité de leurs œuvres ne réside peut-être plus dans la déconstruction laborieuse de textes dramatiques, mais plutôt dans l'agencement protéiforme d'une base textuelle avec les éléments chaotiques de la performance.

Savran et Giesekam apportent enfin un nouvel éclairage sur la présence de la culture populaire chez le Wooster Group. David Savran voit dans son esthétique l'emblème de ce que John Seabrook nomme le *nobrow* : « in which the old cultural hierarchy is overthrown and the distinctions between high and low, art and commerce, sacred and profane, avant-garde and kitsch become virtually meaningless. » (Savran, in Callens, 2004, p. 66)⁹⁵ Cette indistinction entre *high* et *low*, caractéristique du triomphe néolibéral, dit-il, ravalerait toute possibilité de discours oppositionnel et porterait en orthodoxie la subversion. Sans invalider complètement cette thèse, il me semble que le travail du Wooster Group reconduit tout de même certains schèmes suggérant une distinction entre culture institutionnellement reconnue et la culture populaire issues des médias de masse ici à l'examen.

Giesekam interprète, quant à lui, la présence de la culture populaire dans une toute autre perspective en souhaitant s'éloigner de cette habitude des commentateurs

⁹⁵ Voir Seabrook, J. (2001). *Nobrow: the Culture of Marketing, the Marketing of culture*. New York : Vintage.

universitaires qui, comme on l'a mentionné en introduction, cherchent à élaborer ce qu'il nomme un savoir productif, c'est-à-dire un savoir produisant un cadre de cohérence lequel confère une fonction symbolique, sociale ou politique à l'objet analysé. Les éléments pop devraient être envisagés plus simplement pour le plaisir qu'ils génèrent. Il observe une certaine insistance de la part des analystes (surtout Jameson et Vanden Heuvel, précise-t-il) à aborder le plaisir dans une perspective productiviste : celui-ci doit générer un sens, il doit être utilisé stratégiquement (dramaturgiquement, sémantiquement ou dans une critique politique par exemple). « Performance once again is instrumentalized, rather than being allowed to produce pleasure in its own right. » (Gieseckam, 2004, p. 91), pose-t-il. L'impact des références à la culture populaire ne doit pas seulement être ramené à du signifiant ou à de la représentation :

many of the sources of pleasure in the Wooster Group are derived from popular traditions of vaudeville, television, cartoons, film and so on. [...] It seems to arise from a genuine delight in such traditions – and it is this which, at base, criticism has trouble with. Criticism is happy enough to recognize popular pleasures when used strategically, or to examine them for their potentially retrogressive politics when examined in popular forms such as the Broadway musical or popular film, but it has problems when they seem to be used "for their own sake," for their pleasure. (Gieseckam, 2004, p. 93)

Si on doit reconnaître à Gieseckam d'avoir pointé la réticence quasi généralisée des analystes à assumer les présences pop comme porteuses d'affects – même légers et triviaux –, je défends que leur reconnaissance peut tout de même s'accompagner d'une réflexion sur le cadre dans lequel ils s'inscrivent. Le geste analytique peut (et c'est ce qui est défendu ici) combiner une reconnaissance des affects engagés dans l'objet d'étude et une analyse plus globale du phénomène social. Il ne s'agit pas d'arrêter le sens et la fonction ou de légitimer la présence de la culture populaire, mais de déplier les logiques qu'elle charrie avec elle en scène.

3.5 Mise en procès de la représentation chez le Wooster Group

Si la culture populaire s'expose sur la scène du Wooster Group pour produire toute une dramaturgie d'affects, ses présences s'insèrent aussi dans un cadre scénique ne correspondant aucunement à une logique simple et codifiée (qui serait elle-même plus proche de la sensibilité populaire). Chercher à dégager une grammaire des présences pop chez le Wooster Group ne peut se faire sans interroger le statut de la représentation dans leur démarche. Car il est indéniable que leurs spectacles cherchent à disséquer les mécaniques culturelles de leur temps et par là même opérer une réflexion sur les régimes de représentations actuels. Avant de saisir l'exploitation de la culture populaire dans *House/Lights*, il faut voir de quelle manière cette esthétique repose sur la superposition de matériaux (médiatique, artistiques, culturels, etc.) qui place ces références populaires en dialogue avec une diversité significative d'autres références. Un dialogue qui a pour conséquence de faire ressortir leurs modalités de représentation respectives. À cet égard, Katia Arfara voit dans la citation, abondamment utilisée dans les œuvres du Wooster Group, une mise en cause de la représentation. De leur travail, pose-t-elle, émerge une question : « peut-on faire autre chose que représenter ? » (Arfara, 2010, p. 217). Ce seraient les processus représentationnels même qui se trouveraient en procès dans leur travail, dit-elle : « Par la méthode de la reproduction de la reproduction, le Wooster Group opère une dislocation violente en apparence improductive qui demeure, pour autant, ouverte. » (Arfara, 2010, p. 217). Chaque élément déplie ses stratégies représentatives (qui seront analysées plus loin par rapport à *House/Lights*), mais aussi son imaginaire. La scène devient à la fois un lieu de mise à distance des modes de représentation, mais aussi un lieu de dialogue des imaginaires en scène. La scène du Wooster Group se fait dispositif métaréflexif qui déterritorialise sans jamais vraiment reterritorialiser, car elle demeure une sorte de non-lieu où tout semble de passage et où rien ne se pose bien densément. La culture populaire participe

donc de cette choralité de références qui engage cette constante remise en procès de la représentation.

La superposition des régimes de représentation entraînerait à divers degrés des dynamiques de défamiliarisation. Steve Dixon, qui s'intéresse à l'évolution des médias, observe également cette défamiliarisation des processus de représentation chez la compagnie de la Wooster Street. Il voit dans ce mélange de références, qu'il nomme quant à lui *jump cut*, un usage des médias tout à fait brechtien au sens où la matérialité et l'artificialité des technologies sont constamment dévoilées dans les spectacles du Wooster Group. Le théâtre brechtien et le style postmoderne citationnel ont en commun de déployer des dispositifs autoréflexifs qui se distancient des formes illusionnistes. Pour lui, s'opère un processus heuristique au sein de ce genre d'œuvres : « the live action and the projections are dialectical : they undertake an intellectual dialogue, making mutual connections and commentaries between and about one another. » (Dixon, 2007, p. 347) On assiste à une redistribution des objets pop sur un mode qui se fait potentiellement critique, mais fait la part belle à une affectivité qui peut, comme le soutenait Giesekam, voguer du côté de l'*entertainment*. L'esthétique du Wooster Group si elle conduit à une défamiliarisation, comporte également une portée ludique qui doit être auscultée. La remise en cause de la représentation s'opère ainsi dans un spectre allant de la défamiliarisation au ludisme alimentant de la sorte une esthétique de l'ambiguïté.

Dans le cas de *House/Lights*, s'il propose un travail de superposition – des médias comme des références culturelles – qui met en procès chacun de leur mode de représentation, l'économie scénique qui s'instaure dans l'espace et le temps de *House/Lights* doit d'abord se comprendre à partir de la pièce *Doctor Faustus Lights the Lights* de Gertrude Stein que le Wooster Group choisit d'adapter. Car si la dynamique scénique est frénétique, il ne s'agit pas d'une superposition absolument chaotique et anarchique. Il est indéniable qu'ici le texte de Stein fait office de base structurante aux

autres éléments qui viennent s’y greffer (les vidéos, les gestes des acteurs, sons, etc.). Déjà, il impose les thématiques principales – l’électricité, les nouvelles technologies, les ambivalences identitaires, les relations de pouvoir (j’y reviendrai), il structure le déroulement de la représentation en acte et en scène, mais de plus, il justifie les autres présences scéniques (et notamment les présences pop)⁹⁶.

3.6 *Dr. Faustus Lights the Lights*

Toute structurante qu’elle est dans cette mise en scène, la pièce *Dr. Faustus Lights the Lights* (1934) constitue néanmoins une œuvre complexe et difficilement cernable. Ce texte de Gertrude Stein correspond à une transition dans l’œuvre dramatique de l’auteure américaine. Elle serait à la charnière de deux périodes identifiées par Donald Sutherland, soit d’un côté les pièces-paysages ou les pièces mouvement (1922-1932), puis de l’autre, les drames mélodiques (*Melodic drama*), les mélodrames et l’opéra (1932-1946) (Bay-Cheng, 2001, p. 71). Cette œuvre-ci, créée en 1934, porte les traces de la première période – marquée par un travail sur la structure –, et introduit une exploration d’enjeux littéraires plus traditionnels, comme les valeurs morales et l’identité (Michael J. Hoffman in Bay-Cheng, 2001, p. 72). Personnages identifiables, dialogues, s’y trouvent exploités pour la première fois de sa carrière, explique Sarah Bay-Cheng. En même temps, on y constate les traits de la période précédente : ponctuation quasiment absente, identités multiples pour les personnages principaux, voix désincarnées, jeux de mots, répétitions. Le mythe de Faust y est plus esquissé que véritablement dépeint. Quelques éléments clés viennent suggérer l’histoire : le pacte avec le Diable, la séduction de Marguerite, l’intérêt de Faust pour le savoir, l’évocation de la science. À travers un langage hermétique et un récit impressionniste, on devine une recontextualisation du mythe dans l’ère moderne, comme le soutient Martin

⁹⁶ Précisons que le Wooster Group n’a pas gardé l’intégralité du texte original, mais a procédé à des coupures et des ajouts de texte.

Puchner : « Although Stein's signature repetitive style makes it difficult for us to see even the outlines of a story, we can tell that Faustus has sold his soul to the devil for electric light — the very incarnation of technological modernity. » (Puchner, 2011, p. 297)

Le caractère fragmentaire, les nombreux jeux de mots, les jeux de langage et autres répétitions font de cette pièce plutôt un objet littéraire, soutient Puchner, et laissent mal entrevoir sa réalisation scénique. En effet, on ne rencontre aucune didascalie clairement identifiée en retrait du texte. Si certains passages donnent des indications scéniques, ils sont exprimés à la troisième personne tout comme certaines répliques, ce qui rend confus leur statut. Puchner postule que *Dr. Faustus Lights the Lights* correspond à un modèle de pièce (désigné comme le troisième modèle) dans lequel le texte se suffit à lui-même et se conçoit comme un objet fini – à la manière d'un texte proprement littéraire. Contrairement à une pièce plus traditionnelle qui comporte des instructions pour son devenir scénique (premier modèle) ou une pièce qui demande à ce que l'on comble son manque d'indications (et non son absence comme ici) (second modèle), la pièce de Stein n'en comporte aucunement et exige ainsi non pas seulement une transposition, mais une adaptation pour se concrétiser en scène :

in this third model the text is complete, without gaps, and must be adapted in its entirety. How this adaptation is done depends on a variety of factors. There is nothing in the text, complete though it is, to give definite instructions. The agency of adaptation, in other words, resides with the adaptor, even though this adaptation occurs within a set of constraints. (Puchner, 2011, p. 296)

Le Wooster Group, qui a fait de l'adaptation un *modus operandi*, reprend donc ce texte en y appliquant ses procédés caractéristiques – qu'il s'agisse d'un usage singulier des technologies, d'un mélange de références et le tout dans un dispositif scénique à usage multiple. Pour adapter le texte de Stein, la compagnie conjugue en scène la plupart des matériaux récurrents que David Savran distingue dans ses œuvres : des textes

dramatiques (classiques ou écrits spécialement pour eux), des captations sonores, musicales, filmiques ou des vidéos, des éléments scénographiques des pièces précédentes, puis des éléments d'improvisation textuels, dansés, ou autres (Savran parle d'« actions texts »)⁹⁷.

3.7 L'espace neutre de *House/Lights*

Cette complexité du texte se trouve ainsi transposée dans *House/Lights* par la mise en place d'un cadre scénique impersonnel, voire neutre. La scène consiste en un dispositif scénique non mimétique qui, comme on le verra, se révèle contaminé de part en part par des intrus venus de l'extérieur que sont les références pop. Un examen de cet espace-dispositif (dans lequel j'inclus l'espace sonore) montre que ce dernier, avec sa neutralité, tend à installer une zone d'indétermination entre le texte singulièrement crypté et les formes populaires plus grossièrement dessinées. Il tend à performer en ce sens la frontière les distanciant et présente la culture populaire comme adjuvant en l'assujettissant à la logique dramatique de la pièce de Stein.

Puchner décrit comment la transposition de *Dr. Faustus Lights the Lights* par le Wooster Group prend place dans un univers froid, impersonnel, abstrait :

In this way, the production is not grounded in a representative space: it has no physical matrix, only other versions of the Faust story and the mediated space of the film. Just as this production rejected traditional processes of characterization, its space did not function as a representation of a fictional scene but merely as a staging ground for a process of adaptation. (Puchner, 2011, p. 301)

Loin de la scène théâtrale traditionnelle, l'espace de *House/Lights* ne cherche pas l'illusion et se caractérise par une sobriété certaine. La concrétisation scénique de *Dr.*

⁹⁷ Parmi les cinq matériaux récurrents, il n'y a que les enregistrements d'entretiens privés ou publics que le Wooster Group n'utilise pas dans cette mise en scène. Savran, D. (1986). *The Wooster Group 1975-1985: Breaking the Rules*. Ann Arbor : UMI Research Press, p. 51.

Faustus Lights the Lights donne à voir donc une mécanique de dépersonnalisation – impression largement suscitée par l’espace surréel, machinique et sombre : on retrouve une accumulation de tréteaux, de tables et câbles (tous noirs, comme tout le reste) hormis une bande horizontale lumineuse dans le bas de l’arrière-scène. Quelques ampoules jaunâtres à l’ancienne sont suspendues au-dessus de l’espace et se meuvent mécaniquement. La plupart des éléments sont sur roulettes pour être déplacés abondamment durant la représentation. Deux plateformes très longues et étroites sont situées de chaque côté et forment une longue ligne horizontale. Elles sont manipulées également de bas en haut dans un mouvement de bascule. Ces plateformes sont presque constamment utilisées et servent à faire glisser toutes sortes d’objets. Ce type de décor mouvant et manipulable rappelant la « boîte à jouer » de Meyerhold est devenu au fil du temps une signature de l’esthétique woosterienne⁹⁸. L’espace obscur de *House/Lights* pourrait, de manière plus évasive, rappeler les esthétiques d’un cinéma de science-fiction par ses éléments mécaniques, son dépouillement et ses objets non familiers (je pense au *steampunk*, à *Blade runner* ou *Dune*).

⁹⁸ Callens établit également un parallèle avec Meyerhold, mais aussi avec Charlie Chaplin : « In *House/Lights* the rotating see-saws, wheel-bound swivel stools, moving monitors and shifting tea tables (familiar from *Brace Up!* and *FinISHed*) combined into an intricate, not quite runaway machine, a technological mask or maddening object theatre, reducing the performers to cogs and wheels, as in Chaplin’s *Modern Times* (1936) or Lyubov Popova’s constructivist set for Meyerhold’s production of Crommelynck’s *Cocu Magnifique* (1922). », Callens, J. (2001). *From Dismemberment to Prosthetics: The Wooster Group’s House/Lights*. Paris, France: Harmattan, p. 399.



Figure 3.1. *HOUSE/LIGHTS* du Wooster Group, dirigé par Elizabeth LeCompte
 Sur l'image (d-g): Sheena See, Helen Pickett, Kate Valk, Roy Faudree, Tanya Selvaratnam, Suzzy Roche
 Photo: © Paula Court

Des airs de non-lieux émanent de ce plateau que l'on pourrait aussi associer à un entrepôt ou un studio de cinéma. En effet, les éléments en scène ne participent pas à la création d'un même champ sémantique qui offrirait l'illusion d'un lieu précis. À l'inverse, ils contribuent plutôt à créer un espace, au sens de Michel De Certeau, c'est-à-dire que les différents usages du lieu contribueront à le connoter et à lui octroyer du sens au fil de la représentation. Comme pour De Certeau, chez qui l'espace de la ville se construit par les marcheurs, l'espace de la scène, chez le Wooster Group se compose à partir des corps qui évoluent en scène. Sur la distinction émise par de Certeau entre lieu et espace, Marc Augé relève : « L'espace, pour lui, est un "lieu pratiqué", "un croisement de mobiles" : ce sont les marcheurs qui transforment en espace la rue géométriquement définie comme lieu par l'urbanisme. » (Augé, 1992,

p. 102)⁹⁹. De Certeau ajoutera « [I]es jeux de pas sont façonnages d'espaces. »¹⁰⁰ (De Certeau, 1990, p. 147) De la sorte, les mouvements et manipulations des acteurs façonnent les différents lieux de la pièce : une chambre, une salle des tortures, une forêt, le laboratoire de Faust, etc. L'espace de *House/Lights* se révèle dispositif neutre dévoilant les processus d'adaptation. Il ressort comme un espace à utiliser, à manœuvrer plutôt qu'un décor illusionniste évoquant un lieu réel. Comme dans la plupart des spectacles du Wooster Group, le plateau consiste en une série d'objets à manipuler et les manipulations forgeront une chorégraphie au cœur de la dramaturgie.

Cette neutralité imposée par l'espace sobre et non référentiel semble se prolonger et se refléter dans le registre de jeu très statique et retenu adopté par les acteurs. Loin d'un jeu naturaliste et incarné, l'interprétation se fait saccadée, peu expressive, voire froide (évoquant le ton *deadpan* de certains comédiens et humoristiques américains)¹⁰¹. La description que fait Phaedra Bell du jeu impassible des acteurs woosteriens va également dans ce sens : « [t]he performers most often seem as though they are reading their lines in the style of the Brechtian quotation. » (Bell, 2005, p. 574). Cela s'observe principalement chez Kate Valk (dans le rôle de Faust et Marguerite Ida and Helena Annabel) qui occupe davantage la scène. La voix de l'actrice principale (Valk) est modifiée électroniquement pour devenir robotique, déshumanisée. De plus, dans plusieurs passages, dont le tout début du spectacle, elle est seule à l'avant du plateau, assise et quasiment immobile, tandis qu'elle récite le texte de Stein sur un ton monotone (qui demeurera quasiment le même tout le long de la représentation). Les gestes s'amplifieront à mesure qu'elle et les autres acteurs se mettent à imiter ce qui est diffusé dans les écrans, mais elle reviendra à ce jeu très sobre ponctuellement et notamment à

⁹⁹ Augé, M. « Des lieux aux non-lieux », *Non-lieux*, p. 102.

¹⁰⁰ Certeau, M. « Marches dans la ville », *L'Invention du quotidien 1. Arts de faire*, p. 147.

¹⁰¹ Pour Jennifer Parker-Starbuck, il s'agit d'un trait caractéristique de l'esthétique du Wooster Group, c'est-à-dire des voix qui semblent détachées des corps (notamment par le travail de modification électronique des voix); elle parle de la « *deadpan Wooster Group fashion* » (Jennifer Parker-Starbuck, in Callens, p. 225).

la scène finale. À cet égard, Bonnie Marranca n'hésite pas à affirmer d'ailleurs que les acteurs du Wooster Group agissent plus à titre de « figures of speech » que de personnages¹⁰². Tandis que Valk et Suzzy Roche apparaissent comme ces figures désincarnées, les autres performeurs en scène participent également à construire cette sobriété et ont les allures d'exécutants. Leur présence consiste le plus souvent à venir effectuer des chorégraphies sans grande vigueur ou à déplacer les éléments de décors de manière précipitée.



Figure 3.2. HOUSE/LIGHTS du Wooster Group, dirigé par Elizabeth LeCompte
Sur l'image: Kate Valk
Photo: © Mary Gearhart

¹⁰² « The Wooster Group actors are "figures of speech" more than characters. » Marranca, B. « The Wooster Group : A Dictionary of Ideas », dans Callens, J. (ed.) (2004), *The Wooster Group and its Tradition*, Bruxelles et New York: P.I.E.-Peter Lang, p. 113.

Ainsi, la construction du plateau et le registre de présence des acteurs contribuent à forger la neutralité de cet espace sobre et indéterminé. Or, cette impression de froideur que dégage le dispositif scénique est de plus largement instaurée par l'environnement sonore. De nombreux sons électroniques, voire robotiques se font entendre ici et là ponctuant aléatoirement les paroles et actions des acteurs¹⁰³. On entend aussi sporadiquement des mots prononcés par une voix très artificielle. Il s'agit en fait de répliques très courtes produites avec le logiciel *Macintalk*. Il parasite les répliques en clamant par exemple un décompte (« 10, 9, 8...») ou en répétant des mots (« I wish, I wish »). Tous ces sons enveloppent la scène et leur répétition contribue à maintenir cet effet robotique tout au long du spectacle. La rythmique qu'ils installent évoque, en une version futuriste et froide, des environnements sonores de *cartoons* où actions, rebondissements et répliques sont appuyés par un son (qui en général sert d'amplificateur dramatique)¹⁰⁴. Ici, par contre, ces appuis dramatiques ne proviennent pas d'arrangements orchestraux comme c'est souvent le cas (je pense aux *Looney Tunes*), mais de sons brefs créés par ordinateurs. On ne peut les associer à un instrument en particulier, ils n'imitent pas non plus le son d'un objet reconnaissable. Le flou causal¹⁰⁵ (l'impossibilité à décider ce qui cause les sons) de l'environnement sonore concourt ainsi à laisser indéterminé et vague le sens de cet univers scénique. Si l'on avait à associer ce bain sonore à un monde spécifique, il faudrait le ramener ici aussi à un cinéma de science-fiction. Présent du début à la fin, il offre un fil rouge, une cohérence temporelle dans le spectacle, un rappel constant que ce qui se présente à nous n'est que fabrication.

¹⁰³ Dans le livret du DVD de *House/Lights*, on les indique entre autres sous la forme de « quack », de « bip » ou « klink ».

¹⁰⁴ Giesekam décrit de quelle manière ces sons obtus (au sens de Barthes) s'insèrent dans le texte de Gertrude Stein : « Obtuse buffoonery might be seen in constant punctuation of the language with the computer-generated quacks, the fascination induced by the precision reconstructions of the Olga film or some of the hallucinatory play between Kate Valk live and her video image, all complementing the sense of bathing in the waterfall of Stein's language. » (Giesekam, 2004, p. 92).

¹⁰⁵ Par Michel Chion le flou causal désigne des sons dont on ne connaît pas la cause, dont on ne parvient à identifier la source. Voir : Chion, M. (2010). *Le son*. Paris : Armand Colin, p. 116.

L'espace de *House/Lights* joue (ou jouit) donc d'un certain niveau d'abstraction ou plutôt d'indétermination qui engendre trois conséquences relatives aux transferts culturels en cours dans le spectacle : d'abord, il fait ressortir le processus d'adaptation de la pièce de Stein comme l'énonçait Puchner, mais de plus il rend visible les processus par lesquels la scène se fait traverser par des objets de la culture populaire, enfin il permet de mieux envisager leur rencontre, leurs croisements et donc la dynamique de leurs échanges. L'espace ne surimpose donc pas un sens clairement circonscrit et arrêté au sens du texte, aux images télévisuelles et aux sons. La scène apparaît comme une toile noire sur laquelle les acteurs (et à travers eux le texte de Stein), les téléviseurs et le son impriment leurs images. Au foisonnement et l'ambiguïté du texte de Stein, il oppose un dépouillement sur lequel viennent s'imprimer les images et sons pop. Dans une logique similaire, Jennifer Parker-Starbuck conçoit les corps en scène chez le Wooster Group non pas comme des sujets, mais comme des objets sur lesquels viennent s'inscrire des idées : « It is objectified, a tabula rasa for the meaning imposed upon it [...] the Wooster Group body begins as an object on stage, equal to and balanced by objects of technology. » (Parker-Starbuck, 2004, p. 219) Tout comme ce que décrit Parker-Starbuck à propos des corps woosteriens, la scène et son indétermination permettent que ce qui la traverse imprime son sens sur elle.

Ce travail vers une sobriété des éléments scéniques génère en quelque sorte un espace de lutte entre le texte de Stein et les éléments de culture populaire en laissant voir les processus par lesquels le texte et les références pop s'inscrivent sur eux. Cet espace se compare à un fond vierge sur lequel viennent circuler des références hétérogènes. En ce sens, la scène noire de *House/Lights* engendre un cadre métaréflexif en ce qu'il dévoile et fait ressortir les stratégies représentationnelles du texte et des présences populaires. Comme mentionné, ce sont ces stratégies qui deviennent l'enjeu même du spectacle. Il ne s'agit pas comme chez Olivier Choinière ou le Big Art Group d'un mélange frénétique de différentes références donnant lieu à une accumulation chaotique d'images pop. Ici, les références s'accumulent certes, mais d'abord au

service du récit (complexe) de Stein et elles surgissent chacune à des moments clés de l'action – elles ne s'accumulent pas synchroniquement. Métaréflexif, ce cadre sobre, voire neutre, opère ainsi une démarcation entre les images pop et l'écriture dense de Stein. Le texte de *Dr. Faust*, qui émerge par la voix désincarnée de Valk et des autres acteurs, instaure cet état de sobriété.

La pièce apparaît donc comme ce qui relève de cet univers machinal, quasiment automatisé. Elle semble générée froidement par ce dispositif impersonnel. Or, comme on l'a vu, le texte fonctionne sur une accumulation de répétitions et d'énoncés évasifs, ce qui ne fait que nourrir une ambiguïté sur le sens des actions et des personnages. En contrepoint, la culture populaire surgit pour apporter un contraste marqué au sein de cet univers. Ce contraste vient de l'énergie et de l'exubérance de celle-ci, mais également de ce que sa présence est très cadrée, découpée : elle surgit en scène au travers des écrans dispersés au fond et au-devant de la scène, de l'environnement sonore, puis dans un deuxième temps, des acteurs eux-mêmes. Si les images télévisuelles et les sons semblent venir dans un premier temps faire écho à la pièce et offrir une lisibilité aux enjeux flous de celle-ci, progressivement elles impulsent les actions en s'imprégnant sur les acteurs et leurs agirs. Pour mieux comprendre cette dynamique, il faut revenir sur le tout début du spectacle pour observer comment s'initie le pacte entre la pop et *Dr. Faustus Lights the Lights*.

3.8 Procédés intermédiatiques de représentation de la culture populaire

House/Lights s'ouvre sur une scène plongée dans la pénombre, seules des bandes lumineuses au sol et des ampoules incandescentes à l'avant-scène laissent deviner Tanya Selvaratnam, la conceptrice sonore, installée à son ordinateur côté jardin. Kate Valk avance depuis l'arrière-scène et vient s'asseoir à l'avant. Un fond sonore vaporeux, sourd se laisse entendre, accompagné ici et là de cliquetis électroniques, le tout

induisant une ambiance mystérieuse, contenue, qui pourrait rappeler une ambiance énigmatique de film d'horreur. Dans le noir de la scène, se dessinent enfin quatre carrés lumineux issus des téléviseurs, deux de chaque côté, un au fond et un autre tout à l'avant du plateau. Les téléviseurs situés vers l'arrière arborent des lignes noires en croix comme s'il s'agissait de fenêtres¹⁰⁶. Progressivement, on entend une musique orchestrale très lyrique qui se superpose au fond sonore déjà diffusé (il s'agit de la trame musicale d'*Olga's House of Shame*). Puis, avant même que l'actrice Kate Valk ne commence son monologue dans le personnage de Faust, on voit, dans le téléviseur central, l'image d'une voiture roulant sur une route de campagne. La musique sirupeuse prend le dessus sur les autres sons avant de s'interrompre et c'est alors que Valk initie un monologue où Faust semble s'adresser au diable à propos de l'âme que ce dernier veut lui soutirer en échange du secret de la production de la lumière électrique. Durant ce monologue, l'écran à l'avant montre le visage de Valk en plan fixe, puis on devine subrepticement le visage de Suzzy Roche (le diable) dans l'écran à jardin¹⁰⁷. Puis, une seconde vague d'images du film vient interrompre le monologue. Les éclairages s'éteignent lentement pour faire disparaître l'actrice, alors que dans un même mouvement, son visage disparaît des téléviseurs. Dans un lent fondu enchaîné, apparaît dans le téléviseur le personnage d'Elaine (la victime d'Olga) qui se fait capturer par Nick (le partenaire d'Olga). L'actrice en scène se tait et la scène filmique d'une minute est diffusée sans le son original. On y entend plutôt l'environnement sonore sombre, vapoureux, ponctué ici et là de sons machiniques – ceux entendus depuis le début du spectacle. Vers la fin de l'extrait, le visage de Valk s'allume légèrement et on la voit

¹⁰⁶ Notons que « house lights » désigne également « carreaux de fenêtre » en anglais. Le titre évoque de plus les lumières de la salle que l'on désigne de "house lights".

¹⁰⁷ Pour évoquer, ce qui ressemble à une didascalie, mais qui fait partie du monologue de Faust et que Valk prononce : « Just then Mephisto approaches and appears at the door », (LHL, p. 13).

imiter de manière synchronique les mouvements de tête que fait Elaine (de gauche à droite, comme en signe d'un refus).

Ce synchronisme marque le couplage entre le personnage de Faust et celui d'Elaine qui sera entretenue jusqu'à la fin du spectacle. L'un et l'autre se feront écho en gestes, en parole et de par leur situation de dominés face à cet autre couplage de personnages incarnés par le Diable et Olga, les dominateurs. Valk reprend ensuite le monologue de Faust s'interrogeant sur les intentions du Diable à vouloir soutirer son âme. Puis, on entend (d'abord en voix off uniquement) un dialogue du film où Nick demande à une subalterne, Jenny, où est passée Elaine. L'extrait nous parvient finalement en sons et en images dans les téléviseurs, mais avec un certain traitement visuel : y sont superposées des images d'ampoules et des ondulations déjà vues plus tôt dans le spectacle. Le reste de la scène entrecoupe des interventions de Faust et des extraits du film en voix off, en image ou en synchronisme des acteurs en scène avec l'image.

Quoique, comme on le constate, les images et les sons d'*Olga's* surgissent dans le dispositif noir dès avant le monologue de Faust, la culture populaire se trouve thématifiée à partir du tout début par la présence physique des télévisions éparpillées sur le plateau. Emblème et instrument par excellence de l'émergence de la culture populaire au XX^e siècle, sa présence convoque tout un régime culturel sur la scène avant même que d'avoir diffusé quelque image que ce soit. Il n'est pas anodin de noter qu'il s'agit bien de téléviseurs cathodiques (étant donné que le spectacle a été créé à la toute fin des années 1990, cela n'a rien d'étonnant) et non d'écran plasma. Les écrans ne se laissent donc pas confondre dans l'ensemble, leur tridimensionnalité occupe l'espace comme les corps des acteurs et d'ailleurs, ils entretiendront tout au long du spectacle des interactions constantes.

La présence de la télévision représente un aspect récurrent de l'esthétique du Wooster Group. Apparue la première fois en 1975-1976 dans un projet du Performance Group,

The Marilyn Project, dirigé par Richard Schechner (avec Elizabeth LeCompte comme actrice) qui représentait un studio de télévision avec moniteurs et caméras. Le médium se fera ensuite plus absent jusqu'en 1981 pour revenir dans *Route 1&9*, année à partir de laquelle il incarnera un des éléments emblématiques du groupe (Salter, 2010, p. 135-136). Il sera central à l'échafaudage de leur dramaturgie et ce à divers titres comme le décrit Chris Salter :

[i]n the Wooster Group's world, the television set served multiple functions: as an object moved about the stage, a machine for visual inscription, a technical instrument enabling the amplification and attenuation of stage relationships, and a screen for the live display of performing simulacra and popular culture. (Salter, 2010, p. 136).

Cette présence soulignée rappelle que la culture populaire est aussi une culture domestique. À cet égard, il faut souligner qu'Elizabeth LeCompte adjoint aux écrans des carreaux simulant des fenêtres ouvrant la scène à une extériorité, à un dehors, à un autre de cet univers que seront les images pop et leur combinaison avec les visages des acteurs.

L'objet télévision évoque l'intériorité des ménages dont le cœur a été à partir des années cinquante cette boîte lumineuse par laquelle le monde du dehors pénétrait dans les foyers, comme le rappelle Edgar Morin : « La maison est fermée sur elle-même, mais elle est ouverte sur le monde, grâce à la télévision, qui assume un nouveau lien avec le monde, réel et imaginaire ; mais l'agression de celui-ci est transmuée en représentation. » (Morin, 2017) La présence de la télévision dans *House/Lights* suggère l'espace domestique, rappelant ainsi le « *house* » du titre. À cet égard, Landay comme Morin expliquent qu'à partir des années cinquante les ménages se sont vus colonisés par des images extérieures : « in contrast to the traditional center of heat, food, and family activity, the new heart connected the home and the outside world » (Landay, 2010, p. 7). Or, tout en ayant l'air plus facilement accessible, moins agressant comme l'indique Morin, ce monde télévisuel demeure un monde cadré, interprété, voire

simplifié. Landay attire l'attention sur le fait que la télévision n'est pas un agent qui offre une vision transparente sur le monde : « Television was not simply a "window to the world"; it was (and is) a locus of powerful cultural work » (Landay, 2010, p. 8-9)¹⁰⁸. Les images du monde s'introduisent dans les logis en cadrant du même coup le regard que l'on porte sur celui-là. Pour Deleuze et Guattari, la télévision va jusqu'à se faire marqueur de territoire : « Les postes de radio ou de télé sont comme un mur sonore pour chaque foyer, et marquent des territoires (le voisin proteste quand c'est trop fort). » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 382)

Le travail de la déconstruction des images télévisuelles se veut l'un des gestes clés de cette œuvre : découpées, imitées, brouillées, tout est mis en place ici pour faire exhumer le caractère construit des images. Jakovljevic parle d'usage théâtral du téléviseur qui produit un espace fragmenté : « This expansion of the use of video in performance increases the fragmentation of perception. Now, it is no longer the image that is fragmented into live and mediated components, but the space itself, and with it, the performance. » (Jakovljevic, 2010, p. 94)

¹⁰⁸ Elle ajoute : « in contrast to the traditional center of heat, food, and family activity, the new hearth connected the home and the outside world bringing images, sounds, stories, and people into the everyday lives of Americans. » (Landay, 2010, p. 7-8) On pourrait nuancer ici en ajoutant que la télévision a surtout apporté un extérieur visuel, la radio et les journaux ayant déjà pris la fonction de pont vers l'extérieur.



Figure 3.3. HOUSE/LIGHTS du Wooster Group
 Dirigé par Elizabeth LeCompte
 Sur l'image : Roy Faudree
 Photo: © Mary Gearhart

L'image saute, accélère, nous rappelant dit-il qu'il s'agit d'une image préenregistrée. En effet, le dispositif mis en place dans ce spectacle dévoile les téléviseurs comme objet et comme médium. Ils trônent au centre et sur le côté de la scène, puis le grésillement récurrent de l'image évoque les ondes qu'il faut capter et le signal qui parfois fonctionne mal. L'utilisation de l'objet-télévision ne se fait pas dans la perspective de le faire oublier ou de simplement faire avancer l'action au moyen des images qu'il véhiculerait. L'objet est exhibé sur le mode de l'opacité telle que définie par Bolter et Grusin. Le concept d'opacité ou en anglais « hypermediacy » renvoie à un type de représentation qui souligne l'acte de médiation, qui le rend visible. Tandis qu'à l'opposé le concept de transparence ou « immediacy » se rapporte à un type de

représentation visant à donner l'impression d'être en présence direct du « représenté » – donc à faire oublier la matérialité du média. Ici, le médium « télévision » est constamment souligné par son positionnement incongru dans l'espace, par le fait que les acteurs interagissent avec les moniteurs (j'y reviendrai), mais également par l'étrangeté de la succession des images qui y sont diffusées. Celles-ci, d'origines diverses, n'ont pas toujours de lien entre elles ou avec l'action en scène s'inscrivant de la sorte dans une logique parataxique (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de lien de causalité évident entre elles). En ce sens, la présence de la télévision remet constamment en jeu sa fonction et le travail de médiation se trouve de même constamment révélé. Peter Boenish qualifie ce type de procédé d'« effet intermédial » qui se produit quand le processus médiatique ne se fonde pas dans un tout conjonctif et sémantiquement cohérent :

Instead of closing down the multiple semantic potential offered into one coherent meaning, intermedial performances derail the message by communicating gaps, splits and fissures, and broadcasting detours, inconsistencies and contradictions. Therefore, intermedial effects ultimately inflect the attention from the real worlds of the message created by performance, towards the very reality of media, mediation and the performance itself. The usually transparent viewing conventions of observing media are made palpable, and the working of mediation exposed. Thus, intermediality manages to stimulate exceptional, disturbing and potentially radical observations, rather than merely communicating or transporting them as messages, as media would traditionally do. (Boenisch, 2006, p. 115)

Dans cette même logique, on voit que dans *House/Lights*, la télévision occupe une place centrale, comme dans la maison nord-américaine traditionnelle moderne, sauf qu'elle se trouve mise à distance par un usage, qui lui, est plutôt anti-traditionnel. Comme l'affirme Salter : « the TV monitor made a ubiquitous appearance in The Wooster Group's media-theatric world but was also continually subject to defamiliarization itself. » (Salter, 2010, p. 136). Ce dispositif déplace le téléviseur comme centre d'une attention passive et participe à exhiber ce médium comme matière malléable, déjouable. Il devient un objet à manipuler, avec lequel interagir et duquel

émerge des images que l'on s'approprié et dans lequel on peut insérer sa propre image – je pense à ces instants où le visage de Valk est incrusté dans l'écran, superposé aux images d'*Olga's* ou de *musicals*. Ainsi que l'exposait Boenisch, l'effet intermédial qui a cours dans ce spectacle contribue à montrer la télévision, un des médias phares de la culture populaire, comme une matière, comme un outil dont les conventions peuvent être déconstruites. En somme, le processus de *défamiliarisation* se fait littéral ici, tandis qu'on extirpe le médium télévisuel, élément central de la famille, du foyer où il occupe un espace symbolique majeur.

3.9 Le téléviseur comme fenêtre sur la culture populaire

Fragmentées, manipulées, les images télévisuelles (et cinématographiques) surgissent tout au long du spectacle pour opérer certains raccourcis narratifs ou pour le dire plus exactement, pour condenser par des représentations pop les actions esquissées dans le texte de Stein. Ces images offrent une visibilité à des passages du récit qui, comme il a été mentionné, demeurent abstraits et exigent le processus d'adaptation dont parlait Puchner. Cela s'opère principalement par le film *Olga's House of Shame*, lequel dédouble et fait écho de manière plus étroite à la trame narrative de *Doctor Faustus* (j'y reviendrai plus longuement). Or, cette mise en visibilité du texte au moyen de références pop s'accomplit également au moyen d'apparitions ponctuelles qui syncretisent le propos évasif des personnages et propose une phénoménalité divergente à l'histoire. Par exemple, un extrait de la *sitcom I Love Lucy* où l'on voit un homme chanter servira à représenter « the man from over the seas » dont parle Marguerita Ida and Helena Annabel; ou encore un extrait du film *Young Frankenstein* viendra symboliser l'assujettissement de Faust au diable. La fonction de condensation opérée par les présences pop évoque à certains égards la place qu'Edgar Morin attribue aux objets de l'industrie culturelle qui doivent faire preuve d'un « conformisme provisoire »

devant l'instabilité de l'espace public. Éric Macé, à propos de la pensée de Morin, explique :

ce qui est "plié" dans la production des contenus de la télévision est le produit d'une double médiation/traduction de la réalité sociale : celle de l'espace public comme "arène" et "controverse", et celle des industries culturelles comme "organisation" et comme "scène". Or, ce qui caractérise ces deux médiations, c'est leur plasticité et leur instabilité. (Macé, 2001, p. 205)

Les « textes » de la culture populaire sont donc des assemblages de différents niveaux de signification, des « conformismes provisoires », précise Macé, qui traduisent les contradictions des sociétés (qui sont à la fois le contexte de production et de réception). Ces objets constituent des opérations de traduction « et donnent accès à la manière dont une société nationale se représente elle-même, à un moment donné, par la médiation (spécifique) de ses récits médiatiques – ses implicites, ses "allant de soi", ses refoulés, ses tensions, ses "problèmes", ses normativités. » (Macé, 2001, p. 205) Macé, avec Morin, postule conséquemment que la télévision n'est pas le reflet de la « réalité », « mais elle donne à voir les compromis historiquement situés et provisoires des représentations de soi de chaque société nationale. » (Macé, 2001, p. 205).

Dans une sorte d'homologie, les références populaires citées dans *House/Lights* offrent, non pas un compromis au sens d'une solution choisie en dépit d'une autre meilleure, mais un condensé symbolique qui résout l'ambiguïté du contexte dans lequel il s'insère. Elles présentent une forme simplifiée du texte ambigu : la pièce de Stein suggère en effet des significations fort évasives, voire divergentes avec ses changements de pronoms subis, son absence de ponctuation et ses contradictions. Procédant par répétitions, lesquelles créent une sorte de flot (semblable à ses pièces-paysage), le sens du texte est disséminé au fil des reprises d'informations – ou de leur invalidation, Stein prenant plaisir à faire se contredire ses personnages : « Where is there nobody says nobody is there. Somebody is there and nobody says somebody is not there. » (LHL, p. 31). Les présences pop opèrent alors une césure dans ce flot de sens disséminé. Elles

apportent une médiation qui fait office d'arbitrage entre les différents sens offerts par la trame textuelle.

3.10 La culture populaire comme fond mythologique

Les références qui jaillissent au travers des téléviseurs et de l'environnement sonore (et aussi à travers les corps des performeurs, j'y reviendrai) prennent ainsi une dimension mythologique – mythologie entendue selon l'acception de Morin, c'est-à-dire au sens où ses objets syncretisent ici les potentialités du contexte. Le mythe, affirme Macé suivant Morin « canalise [...] les significations vers certaines représentations et en refoule d'autres » (Macé, 2001, p. 247)¹⁰⁹. Pour Morin, les objets issus des industries culturelles acquièrent une valeur mythologique. Dans une logique analogue, les éléments pop dans *House/Lights* tendent vers une simplification et une actualisation de certaines significations contenues dans la pièce *Doctor Faustus*. Tout comme le mythe se veut un compromis entre le réel et l'imaginaire, ici les images pop sont conditionnées par le récit de Faust, mais charrient avec elles tout un univers hétérogène qui possède ses propres marques, plus simples, plus dessinées, plus facilement assimilables. Or, cette accumulation d'objets de la culture populaire en vient à forger une sorte de toile de fond, un revers à cet univers faustien froid et complexe. Une toile qui a pour caractéristique de revisiter l'évolution de la culture populaire, constituant une mémoire fragmentée de cette culture. Se superposent en scène des références à différentes

¹⁰⁹ À noter que Morin n'utilise pas la notion de mythe au même sens que Barthes. Macé précise : « Morin trace une ligne de raisonnement qui montre comment l'éclectisme des intérêts culturels des publics conduit nécessairement à l'ambivalence (d'où l'aspect "patchwork" de bien des produits de la culture de masse, avec pour seule unité le "style" des dispositifs mais que cette ambivalence dépasse la seule juxtaposition pour produire par syncretisme des propositions de nouvelles "valeurs", "représentations" et "modèles" qu'il appelle des "mythes" (supposés correspondre, du point de vue des professionnels des industries culturelles qui les configurent et les proposent, aux formes "d'idéal du moi", "d'identification" ou de "réassurance" des individus constituant les "publics"), mythes dont l'instabilité est attestée par leur réversibilité ("bonheur" puis "crise du bonheur") en fonction de l'état des rapports de force entre standardisation et innovation au sein des industries culturelles, et entre conformisme et contestation au sein de la vie sociale. » (Macé, 2001, p. 248)

époques recouvrant une bonne partie du XX^e siècle : *Dr. Faust Lights the Light* (1938), des « Hollywood film musicals » des années 30 (selon le livret du Wooster Group), *I Love Lucy* (années 50), *Ring of Fire* de Johny Cash (1963), *Olga's House of Shame* (1964) et *Young Frankenstein* (1974). Le spectacle amalgame les époques pour les dissoudre dans un univers scénique non assignable à une époque précise. Sorte d'espace a-temporel, la scène devient justement le lieu d'une mise en tension des mémoires. Les mémoires de la culture populaire y jaillissent comme une mythologie faisant irruption dans ces fenêtres-écrans et s'imprimant sur l'agir des acteurs. Pour mieux comprendre comment s'intègrent chacune des références et la manière dont elles condensent des effets de la pièce, il faut revenir sur les spécificités de leur transfert en scène.

La culture populaire se révèle sous trois modes différents dans *House/Lights*, comme mentionné : à travers les téléviseurs, l'environnement sonore, puis dans le jeu des acteurs. Le médium télévision donnera majoritairement à voir le film *Olga's House of Shame* – surtout dans le premier acte – tandis que trois autres références perceront les écrans, *Young Frankenstein* (à la fin de l'acte I), des images de « various chorus numbers from lavish Hollywood film musicals of the 1930's » (livret du Wooster Group, 2009), puis de *I Love Lucy* (tous deux au début de l'acte II).

Cet enchaînement de références pop débute avec le passage où Marguerite Ida and Helena Annabel entre en contact avec Faust et où la mise en scène laisse deviner que ce dernier a enfin obtenu le secret de la fabrication de l'électricité¹¹⁰. Alors qu'un peu plus tôt la scène était plongée dans un calme, les acteurs arrivent en scène, la structure rectangulaire au-dessus de la scène monte et descend, les ampoules se meuvent de droite à gauche, puis des coups de tonnerre retentissent. On voit dans les téléviseurs

¹¹⁰ À l'acte I, scène I, Faust exprime son désir de connaître le secret de la fabrication de l'électricité : « if I had not been in a hurry and if I had taken my time I would have known how to make white electric light and daylight and night light » (LHL, p. 13).

une sorte d'alternateur tourner et produire des décharges électriques. Une actrice en scène, Helen Eve Pickett (dans les rôles plus discrets de Susie et Ellie), est attachée à une structure mouvante au-dessus de laquelle trône un écran montrant l'alternateur. La trame sonore participe à créer une intensité dramatique : on entend des jappements de chien, de coups de tonnerre, puis une musique classique solennelle. Les acteurs entament une chorégraphie lente – sorte de fusion entre danse moderne et gestuelle de boys band. C'est alors que les quatre télévisions diffusent un extrait du film *Young Frankenstein* (1974) où l'on voit le savant (Dr. Frankenstein junior) réanimer un mort. La diffusion du film laisse entendre le son du film avec notamment des bruits de tonnerre et d'explosions. On entend le docteur donner l'ordre à son serviteur de démarrer la machine (qui ressuscitera au moyen de l'électricité le cadavre à qui on a greffé un cerveau). À cet instant, on voit Kate Valk s'avancer, poser sa main sur une ampoule vivement éclairée et pencher sa tête vers l'arrière comme pour exprimer son extase et l'enivrement ressenti par Faust à ce moment tant attendu. Une extase comparable, mais plus caricaturale peut se lire sur le visage de Gene Wilder (dans le rôle de Dr. Frankenstein) que l'on aperçoit dans l'extrait diffusé. Celui-ci incarne tout à fait le *topos* du savant fou avec cheveux hirsutes, yeux écarquillés, voix éraillée. Tandis qu'il hurle son contentement (celui de voir son expérimentation fonctionner) et que l'on voit d'immenses décharges électriques traverser l'écran, le parallèle s'établit avec la quête désespérée de Faust à élucider les secrets de la lumière électrique. Les deux images se superposent tout en contraste : le Faust du Wooster Group prend une pose expressionniste et fixe, le Dr. Frankenstein de Mel Brooks s'excite, surjoue son enthousiasme, effets sonores et visuels à l'appui.



Figure 3.4. *HOUSE/LIGHTS* du Wooster Group
 Dirigé par Elizabeth LeCompte
 Sur l'image (g-d): Ari Fliakos, Tanya Selvaratnam, Kate Valk
 Photo: © Paula Court

Il faut ici souligner que LeCompte a opté pour une comédie dite commerciale avec tous les clichés que ce genre convoque. Éminemment populaire (le film a obtenu des recettes de 86 273 333\$ en 1974 pour un budget de production de 2.8 million¹¹¹), *Young Frankenstein* se veut une parodie du classique de James Whale de 1931 *Frankenstein*. S'il en reprend à peu près la même trame narrative, il en caricature tous les traits donnant à voir un comique burlesque typiquement hollywoodien¹¹². Ces effets de jeu

¹¹¹ Produit par la 20th Century Fox, il serait le 126^e film ayant généré le plus de recettes dans l'histoire du cinéma en argent constant selon le site IMDB. Voir: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=youngfrankenstein.htm>.

¹¹² La reprise de ce film correspond tout à fait aux conséquences que Morin identifie par rapport à la massification de la culture qui sépare les deux films ; notamment par la modification de la fin de *Young Frankenstein* en *happy end*, comme le décrit Beth Edith Bonnstetter « The storyline more or less follows the same path of the other *Frankenstein* stories – Dr. Frankenstein creates a Creature that then leaves/escapes. However, instead of ravaging the town and meeting his demise, the story has a happy ending. » (Bonnstetter, 2008, p. 48). Pour Morin, le happy end représente un élément clé de la mythologie

burlesque, le Wooster Group les récupère en répliquant le visage du docteur extatique dans les quatre télévisions, en amplifiant les effets sonores du film ainsi que les décharges électriques. L'intertextualité qui lie le film de Brooks au film de Whale (et avant cela du roman *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley) marque une réappropriation qui tend vers la simplification et la parodie de ses enjeux. Mouvement que la mise en scène du groupe new-yorkais exploite pour mieux dessiner l'état de Faust que le texte de Stein laisse ambigu. L'aspect anti-spectaculaire de ce dernier contraste avec le caractère spectaculaire du film.

La culture populaire au moyen de la télévision surgit un peu plus loin, à l'acte II, tandis que Marguerite Ida and Helena Annabel (Valk) vient tout juste de faire une sorte de numéro de stand-up avec une figurine en forme de tête de serpent où elle laisse entendre que Faust a vendu son âme et que donc elle voit de la lumière. Après avoir dit apercevoir « a very grand ballet of lights », on voit apparaître dans les écrans des images de comédies musicales dans des décors grandioses et des danseurs formant des lignes ou des cercles. Valk ajoute ensuite « See how they come / See how they come / To see her », puis elle pointe le serpent vers l'écran (l'image du serpent est incrustée dans l'image télévisée) comme s'il regardait la parade des danseurs. Ceux-ci représentent donc ces gens qui viendraient la voir (« They commence to come and more and more come »). Les danseurs en cercle forment ce qui ressemble à une couronne, couronne qui sera superposée au-dessus de la tête de Valk dans l'écran principal laissant supposer que tout cela n'est que le fruit de son imagination¹¹³. Tout comme les indications de Stein sur l'identité de ces visiteurs sont vagues, l'incarnation écranique qu'en fera le Wooster Group le sera tout autant. Elle permettra de faire un clin d'œil à

formée par la culture de masse : « *Le happy end*, c'est le bonheur des héros sympathiques, acquis de façon quasi providentielle, après des épreuves qui auraient dû normalement entraîner un échec ou une issue tragique. [...] Une révolution dans le royaume de l'imaginaire s'opère avec l'irruption massive de la happy end. L'idée de bonheur [...] devient le noyau affectif du nouvel imaginaire. » (Morin, 2008, p. 100-101).

¹¹³ Johan Callens y voit quant à lui une référence à un ancien logo de la Columbia Pictures.

ces débuts de la culture populaire alors que le cinéma – médium de masse encore dans ses premiers âges – en est encore à reprendre les formules d'art plus traditionnel que sont le vaudeville, le music-hall, les revues¹¹⁴.

Tout juste après cette scène, Marguerite Ida and Helena Annabel évoque « A man from over the seas » et on devine dans les écrans le visage d'un homme qui chante habillé d'un smoking. Progressivement, on perçoit une chanson en espagnol. L'image est furtive, s'en va, puis revient et la chanson disparaît tranquillement. Il s'agit de Desi Arnaz de l'émission *I Love Lucy*, la première sitcom de l'histoire de la télévision que Landay présente ainsi : « the top-rated show "splained" the conventions of the sitcom, of television culture, and of the wider postwar culture » (Landay, 2010, p. 1)¹¹⁵. En onde hebdomadairement de 1951 à 1957, elle relatait la vie de couple de Ricky Ricardo (Arnaz), un chanteur cubain, et Lucy Ricardo (Lucille Ball), sa femme qui rêve elle aussi de faire partie du show-business. Qualifiée de « situation comedy », un genre nouveau à l'époque, la série jouait sur la frontière entre réalité et fiction – Ball et Arnaz étant un vrai couple à la vie (ce qui était de notoriété publique, car la série s'en servait pour faire de la publicité dans les journaux). Fait intéressant à noter, Ball qui était plus connue a eu beaucoup de mal à défendre auprès des producteurs et diffuseurs l'idée que son mari cubain tiendrait la vedette à ses côtés. Ces derniers le trouvaient trop exotique

¹¹⁴ Edwin Bradley relate « the first two full years of the American sound movie, it was rightly determined that the same public fascinated by the novelty of filmed talk would be dazzled by the spectacle of filmed song and dance. The musical became the industry's most lucrative form – until the greedy studios almost killed the genre by glutting the market with too many films that looked and sounded like clones of each other. [...] The challenge for first makers of musicals was to create a form distinctive to the medium, a goal that seemed all too unreachable with the preponderance of films that were little more than replicas of stage shows. » Bradley, E. M. (2004). *The First Hollywood Musicals: A Critical Filmography of 171 Features, 1927 through 1932*. Jefferson : McFarland, p. ix-x.

¹¹⁵ La série était coproduite par Desi Arnaz et Jess Oppenheimer, ce dernier étant également coauteur avec Madelyn Pugh et Bob Carroll Jr.; Karl Freund en était le réalisateur. Danesi résume : « I Love Lucy (1951- 1957), which starred Lucille Ball, was adapted from her radio show My Favorite Husband (1948-1951). It became the first hit program on American television, finishing first in the national ratings for three seasons in a row (1951-1954) and establishing dramatic elements that have been adopted by subsequent sitcoms--such as the battle between the sexes, arguments among neighbors or work colleagues, and other mundane conflicts. » (Danesi, 2008, p. 192)

avec son accent et pensaient que le couple n'était pas crédible. « Arnaz also had a popular radio show as a Latin bandleader, a cultural type in which he was typecast because he was Cuban », note Landay (Landay, 2010, p. 25). Cette assignation comme « étranger » à Hollywood, puis dans l'émission, *LeCompte* y fait référence (de manière consciente ou non), car comme le suggère Callens « The passage from episode 19 ("The Ballet") in which Ricky charms Lucy with his crooner's voice seemingly supported that in which the Man from over the Seas tries to win Marguerita Ida and Helena Annabel. » (Callens, 2004, p. 397). Pour Callens, le lien entre la mise en scène du *Wooster Group* et *I Love Lucy* va plus loin en montrant dans les deux cas l'émancipation de femmes (*empowerment*). En effet, cette série montre une femme qui remet en question les valeurs conservatrices associées au mariage, à la domesticité et à la place de la femme dans celui-ci. Patricia Mellencamp explique :

Held to the conventional domesticity of situation comedy, Lucy Ricardo was barely in control, constantly attempting to escape domesticity – her "situation", her job, in the home – always trying to get into show business by getting into Ricky's "act", narratively fouling it up, but brilliantly and comically performing in it. Lucy endured marriage and housewifery by transforming them into vaudeville (Mellencamp, 1986, p. 87).

LeCompte a ainsi, comme le relève Callens, échafaudé avec cette mise en scène non seulement une fresque d'emblèmes médiatiques, mais en plus une fresque de femmes fortes (avec *Olga's* et les femmes dans *Young Frankenstein*, puis en féminisant les personnages de la pièce). Enfin, il est intéressant de noter que tous ces renvois à la culture populaire sont liés à un moment de renouvellement de ses pratiques. Que ce soit *Young Frankenstein* qui reprend *Frankenstein*, film des débuts du cinéma parlant, ou *I Love Lucy* qui marque les débuts de la télévision ou les *music-halls* hollywoodiens qui signe le passage d'une culture populaire traditionnelle vers une culture populaire de masse.

L'adaptation de *Faust* passe donc par sa rencontre avec la télévision, l'objet physique et culturel, mais également par un travail sonore en double teinte alors que d'un côté on

retrouve la trame sonore électronique minimaliste et froide à laquelle se superposent à certains moments des musiques orchestrales très lyriques de films qui viennent souligner les affects suscités par l'action. On comprendra que ce sont celles issues du film *Olga's House of Shame* qui est saturé de ces musiques mélodramatiques. La superposition de la trame musicale au reste du dispositif du Wooster Group produit un contraste fort avec les éléments froids en scène. Le sentimentalisme de la musique tranche avec la sobriété de l'espace scénique et le ton monotone des acteurs. À la trame mélodramatique d'*Olga's* qui reviendra du début à la fin du spectacle, s'ajoutera une autre référence à la musique populaire qui viendront contraster l'univers sobre d'*House/Lights*¹¹⁶. Peu après l'extrait de *Young Frankenstein*, on entend la chanson *Ring of Fire* de Johny Cash décrivant précisément ce qui survient à Faust à ce moment :

Bound by wild desire
I fell into a ring of fire
I fell into a burning ring of fire
I went down, down, down
And the flames went higher
And it burns, burns, burns
The ring of fire

Ces paroles sont chantées par Kate Valk dont la voix se trouve modifiée (plus aiguë, comme dans un *cartoon*) et John Collins. LeCompte choisi ici d'inscrire cette référence dans un sens on ne peut plus littéral à un degré parodique, puisqu'elle ajoute en même temps des images de flammes dans les écrans.

Ces références à la culture populaire se trouvent citées directement au moyen des médias sonores et visuels en place dans le dispositif de *House/Lights*. Or, la présence du populaire se manifeste également par le jeu des acteurs qui fournit les indices de références étrangères à la tradition théâtrale. La figure de la rock star émerge notamment d'une attitude physique relâchée et de l'adresse au micro. Pour Johan

¹¹⁶ En vérité, vers la fin, on devine également très rapidement et sans emphase un passage du tube *Staying alive* (1977) des Bee Gees.

Callens, cette évocation de la rock star s'inscrit dans une tendance que le Wooster Group entretient à l'autoréférentialité : « Suzzy Roche's parallel career as the lead singer of her own rock group (Suzzy and the Roches) [...] prompted the passing presentation of the performers as if they were band members, who then lustily joined into the chorus of Johnny Cash's infernal "Rings of Fire" » (Callens, 2004, p. 398). Il est vrai que la scène prend parfois les allures de cabaret dont les numéros s'enchaîneraient. L'effet se trouve amplifié par une séparation nette des scènes : on retombe dans un noir entre celles-ci et Valk mentionne à chaque début « Scene 1, 2, 3... ». On entend parfois en voix off « The curtain raises » ou l'on voit dans les téléviseurs un rideau rouge typique des théâtres à l'italienne.

À la figure de la rock star, s'ajoute celle de l'humoriste ou du performeur de cabaret. Au tout début de l'acte II, Valk met une tête de serpent en plastique sur un micro et se met à dialoguer avec lui (John Collins fait la voix du serpent) comme dans un numéro de marionnette. Ils sortent à cet instant du texte *Dr. Faustus* pour performer un dialogue léger et familier. La scène apparaît presque que comme un intermède burlesque avant de reprendre le monologue de Margerite Ida and Helena Annabel. La référence source de cette prestation n'est jamais dévoilée dans le spectacle. Seuls ceux qui ont un œil averti pourront en avoir décelé l'inspiration, soit Senor Wences un ventriloque espagnol très populaire dans les émissions de variétés américaines des années cinquante. Cette référence, comme les autres, exige pour les identifier indubitablement, une connaissance de la culture américaine du passé¹¹⁷.

Il en va de même pour la dernière référence représentée par les acteurs uniquement : un *western* à la toute fin du spectacle. Celui-ci reprend le motif de la poursuite qui est répétée tout au long de la représentation, mais en y ajoutant des éléments typiques de ce genre filmique popularisé dans les années quarante et cinquante. Valk arbore un

¹¹⁷ À noter que le Wooster Group indique la référence dans le livret du DVD du spectacle.

foulard et un chapeau au coup à la manière des cowboys de ces films et elle tient deux fusils qu'elle pointe parfois vers les autres acteurs en courant. Les sons très caricaturaux des coups de fusil donnent des airs de *cartoon* à cette scène.

Il s'établit en somme une différence entre références dont on voit la source directement médiée, puis celles qui sont appropriées par les corps des acteurs et dont il faut connaître la référence. Dans le premier cas de figure, le contraste entre l'appropriation par les acteurs (autant dans les mouvements que dans le traitement de leurs voix) et le matériau source devient partie prenante de la dramaturgie du spectacle. Des écarts et des rapprochements entre les deux jaillissent des mouvements de tension où la scène semble être parfois avalée par les références pop ou plutôt celles-ci semblent contaminer les éléments scéniques (les sons, les acteurs, les écrans). Ce qui ressort de l'examen de ces différentes représentations de la culture populaire dans *House/Lights*, c'est que le spectacle donne à voir une hiérarchie plutôt constante entre celles-ci et le texte de Stein. Les présences pop, inscrites plutôt sur un mode citationnel, viennent renforcer la ligne narrative et offrir un condensé symbolique, mais aussi sensible.

3.11 *Olga's House of Shame* ou le miroir déformant de *Doctor Faustus Lights the Lights*

Olga's House of Shame sera l'agent qui bousculera cette hiérarchie en s'immisçant dans la dramaturgie du spectacle d'une manière plus complexe et en entretenant des liens plus épars à la pièce. Le film revient en effet tout au long du spectacle contrairement aux autres présences issues de la culture populaire. Il ne vient pas seulement illustrer un passage, mais établit plutôt avec le récit de Faust un dialogue agissant comme un miroir décalé de ses enjeux. Comme je l'exposerai dans les lignes qui suivent, les images, les sons et les répliques d'*Olga's* s'invitent sporadiquement en faisant écho au récit de Faust, mais plus encore, je suggère qu'ils font office de partition physique en

dictant les mouvements des acteurs, jusqu'à s'imprimer sur les corps et les identités des personnages en scène.

Pour bien saisir le tressage qui s'opère entre les deux œuvres, il s'avère impératif de présenter ce film de série B en noir et blanc, ainsi que le genre duquel il relève. C'est qu'il correspond à un type de film rattaché à une époque et un lieu bien précis : l'émergence de la pornographie et sa diffusion dans les cinémas des années 1960. Associé au genre « exploitation film » (Salvato parle aussi de « nudie-kinkie », Johan Callens de *soft-porn kitsch*) *Olga's* se construit autour d'une trame davantage prétexte à dévoiler un érotisme qu'à bâtir une intrigue cohérente, suscitant de la sorte un rythme lent et des scènes oiseuses. McNeil précise : « Par définition, un *exploitation film* "exploite" jusqu'à la trame un sujet racoleur pour faire du sensationnalisme à bas coût. Il s'apparente souvent au registre de la série B (SF, horreur, érotique, gore), mais a aussi désigné les premiers films porno prétendument "didactique" » (McNeil et Osborne, 2011, p. 15).

Réalisé par Joseph Mawra en 1964, *Olga's* faisait partie d'une série de films érotiques autour de la figure d'une tortionnaire Olga (Audrey Campbell). La trame narrative est en effet très mince : elle repose sur la trahison d'une « fille » (*girl*), Elaine, travaillant dans l'organisation d'Olga qui fait de la revente illégale de bijoux et du proxénétisme. À cela s'ajoutent de nombreuses scènes de torture à caractère érotique qui sont très longues et reposent souvent sur la répétition d'une même action (danse, torture, etc.). Le peu de dialogues est compensé par la présence appuyée d'un narrateur omniscient et d'une musique classique mélodramatique. Nick Salvato décrit justement les procédés caricaturaux du film : « *Olga's House of Shame*, like its predecessor [*White Slaves of Chinatown*], is a grainy, black-and-white film with low production values, sparse dialogue, and a heavy reliance on sleazily and melodramatically intoned narratorial voice-overs » (McNeil et Osborne, 2011, p. 15). Il s'agissait d'un cinéma produit avec de maigres moyens (souvent avec des acteurs aux prises avec des dépendances) qui

servait d'échappatoire sexuelle et sociale pour les personnes marginalisées. L'auteur et critique Bruce Benderson se rappelle l'époque, dans les années 1960, où toute une frange de « social outsiders » peuplait les salles de cinéma du theater district à New York en quête d'une sexualité autrement prohibée (et parfois aussi d'un toit pour les sans-abri) :

By the mid-sixties films on Forty-Second Street came less often from the gaudy Hollywood machine. Another genre was developing. It was lower than the B film, in its early stages it was shot in black and white and it presented transgressive subjects as a kind of sleazy entertainment. [...]. These films dealt with sex, addiction and violence and ranged from the gently comic to the horrifically atrocious. Straining against the repressive laws of the time, these films had to rely much more heavily on story than today's erotic films. (Benderson, 2005, p. 39-40)

Dans cette veine, *Olga's House of Shame* met en scène un jeu d'acteur tout aussi maladroit que ne l'est le scénario. La plupart des scènes ne font pas tellement avancer l'action et dessinent plutôt à grands traits les enjeux de l'histoire : le désir de pouvoir d'Olga, son emprise sur ses « filles » et les tensions érotiques qui y sont attachées. Ce sont ces thèmes qui semblent avoir interpellé LeCompte en incorporant le film à la dramaturgie : le pouvoir, la domination et son corollaire, l'assujettissement. Des thèmes qui se retrouvent dans le récit que Stein construit autour de la figure de Faust. Ainsi, l'ambition de ce dernier sera associée à celle du personnage d'Elaine (qui cherche à faire des affaires en dehors de l'organisation d'Olga), puis la cupidité et la malignité du diable trouveront leur équivalent chez Olga.

Tandis que le monologue de Faust débutant le spectacle pose son ambition scientifique, on entend, immédiatement après, un passage où l'on saisit qu'Elaine s'est enfui de l'organisation, mais qu'Olga et son assistant Nick ne la laisseront jamais aller. De plus, on comprend dans le monologue d'ouverture que le diable désire ardemment l'âme du scientifique (« you wanted my soul what the hell did you want my soul for, how do you know I have a soul », dit Faust). Sont alors plantées les ambitions des personnages qui

seront filées tout au long du spectacle. Des extraits du film viendront interrompre les répliques de Faust, de Marguerite et du diable, parfois en s'imbriquant de manière très serrée entre les répliques, parfois en s'y superposant et à d'autres moments on verra dérouler de longs plans. Les liens entre les deux œuvres vont du rapport explicite au rapport plus ténu. Par exemple, on entendra un échange faisant référence au pacte entre Faust et le diable, alors qu'Olga s'exclame « I think now's the time I'm in a position to offer you...some nice work with some nice dividends » et tout juste après Faust se plaint « get out of here devil, it does not interest me » (Acte II, scène I, LHL, p. 23). Certaines juxtapositions révèlent un parallèle direct et placent les deux œuvres en miroir l'une de l'autre. La fin du spectacle scelle cette relation miroir alors qu'on comprend que Faust a dû tuer un chien et un garçon en échange de la jeunesse, mais que le diable va quand même s'emparer de son âme. Juste avant, Elaine est amenée par Olga à tuer une traîtresse. Le narrateur du film s'exclame : « Yes, this was a proud day for Olga. She had created Elaine in her own image and likeness. Now there were two of them. Two vicious minds working as one. » (LHL, p. 56) Les derniers mots de Faust, de Marguerite et du diable ne feront, jusqu'à la fin, ressasser le vol de l'âme du premier par ce dernier qui lance « I have a will of iron and I am always deceived always deceived come Doctor Faustus I have a will of iron and you will go to hell. » (LHL, p. 58).

Les différentes correspondances qui s'établissent tout au long de la représentation se dévoilent de différentes manières : parfois on ne voit que les images dans les téléviseurs; parfois on entend en voix off le narrateur du film; à d'autres moments ce sont les acteurs en scène qui imitent les mouvements de ceux d'*Olga's*; sinon Suzy Roche et Kate Valk reprennent les dialogues du film sans qu'il n'y ait les images; puis par la simple diffusion du film (sons et images) dans les téléviseurs. Le tressage entre les deux œuvres ne se fait donc pas seulement par le texte, mais est également le fruit d'un tressage intermédiatique.

Le film se trouve finalement rarement diffusé simplement et directement dans les téléviseurs. Il se révèle plus souvent remédié ou combiné aux présences scéniques – souvent par les acteurs imitant les actions d'*Olga's House of Shame*. Ce principe de synchronisation des mouvements des acteurs sur le plateau avec les mouvements des acteurs dans le film – et aussi avec les mouvements de caméra – est récurrent chez le Wooster Group. Il est notamment permis par le *remote-acting* : c'est-à-dire que les performeurs suivent des indications données dans des oreillettes. Dans *House/Lights*, ce sont souvent les images du film qui impulsent des actions à Valk, Roche et les autres. Autrement, comme on l'a vu, ils demeurent dans un certain statisme. Agissant comme instillateur de l'action scénique, ce procédé a pour conséquence de prolonger l'espace-temps du film sur la scène. On le constate dans une scène de synchronisme récurrente tout au long du spectacle. Il s'agit du passage du film où Olga et Nick poursuivent Elaine à travers la forêt. Accompagnés d'une musique très lyrique, très « cinématographique », les acteurs en scène courent à travers le dispositif scénographique en reproduisant parfois jusqu'aux mouvements de caméra (*traveling*, gros plan, etc.). Ce procédé est repris plus loin à partir d'une scène dialoguée du film : Kate Valk et Roy Faudree sont placés derrière l'écran central, ils font du lypsinch et reproduisent les gestes, comme en s'allumant une cigarette. Leurs corps semblent prolongés par ceux dans l'écran. Ces scènes de mouvements synchroniques performant un tressage de plus en plus serré entre les deux œuvres dans le corps même des acteurs. On le voit, le film en vient à faire office de partition physique : ce sera lui qui dictera les gestes, le ton, les déplacements.

À cette fonction de partition physique, s'ajoute celle d'instillateur d'actions – et des actions plus caricaturales. La diffusion d'extraits du film représente souvent le déclencheur de scènes plus mouvementées et plus rapides. Les passages relayant strictement la pièce *Dr. Faust* sont en effet plus intimistes, tandis que les passages en synchronisme avec le film se révèlent plutôt comme des jeux scéniques burlesques. Le film sert de partition impulsant l'action. Il se trouve repris en scène par les acteurs d'une

manière encore plus caricaturale, voire marionnettique (les acteurs se déplaçant souvent de manière gauche et saccadée). Ils reprennent une action (une course, une danse, un geste, etc.) du film pour la répéter et l'intégrer au décor machinique ou ils la grossissent exagérément. Cette appropriation caricaturale se manifeste par une gestuelle amplifiée, mais également par un accompagnement sonore souvent grandiloquent ou exagérément fort. Il s'agit d'ailleurs d'un procédé que le Wooster Group utilise beaucoup dans ce spectacle : les actions s'accompagnent d'un bruitage appuyé comme on le fait dans les dessins animés ce qui a pour effet de déréaliser ce qui se passe sur le plateau. Que ce soient les courses-poursuites revenant à quatre reprises qui sont associées à des bruits de pas très marqués ; ou la scène où Kate Valk imite une danseuse de baladi et qu'on entend de manière très amplifiée sa ceinture de bijoux ; ou encore à la fin quand Valk imite Olga tenant une subalterne par une laisse comme un cheval et qu'on entend des bruits de course, puis de coups de fusil évoquant un *western*, le bruitage contribue à donner l'impression que l'imitation du film par les acteurs relève du jeu et de la parodie.

Progressivement, le film, ses acteurs et leurs traits, leurs voix s'imprimeront sur ceux en scène ce qui fait dire à Callens que le film « physicalise » la pièce : « As important as their direct contents was [the passages from Mawra's movie] the movement pattern which they provided the Wooster Group with, in order to physicalise Stein's abstract word stream. » (Callens, 2004, p. 396) Comme si ces êtres amorphes, ces êtres-machines (avec leurs voix et leurs gestes robotiques) avaient besoin des images cinématographiques pour s'animer. Comme si le film opérait une contamination progressive : de déclencheur de jeux scéniques, les personnages adoptent au fil de la représentation le ton familier d'Olga et ses acolytes. À la fin, les voix de Valk et Roche sont modifiées électroniquement pour ressembler à celle d'Olga et Elaine.

Tout se passe comme si la visibilité des identités devait passer par une incorporation des images pop. Car, il faut le rappeler, les personnages de *Doctor Faustus* sont

dessinés évasivement. Déjà, il n'est pas toujours possible de savoir qui parle étant donné que le discours alterne entre 1^{re} et 3^e personnes et cette difficulté est amplifiée par le fait que Kate Valk joue à la fois le rôle de Faust et de Marguerite Ida and Helena Annabel. De plus, l'identité de cette dernière se trouve constamment remise en jeu par son nom double, puis par les incessants questionnements qu'elle lance à propos d'elle-même et de son nom : « Am I Helena Annabel [...] Am I Marguerite Ida very well am I Helena Annabel ». À ces personnages aux contours flous, le Wooster Group n'ajoute que peu d'éléments les caractérisant. Leurs costumes gris, leurs tons monotones et leurs regards mécaniques leur assignent plutôt des identités indéterminées. Certes, leurs désirs et leurs craintes participent à les définir. On comprend les ambitions scientifiques de Faust, l'avidité du diable pour l'âme de celui-là et les doutes perpétuels de Marguerite. Or, le dédoublement du récit avec celui d'*Olga's* contribue à caractériser davantage les personnages.

Non seulement le film concourt à les physicaliser et leur impulser un agir, mais il semble imprimer sur eux ses dynamiques relationnelles. Notamment les dynamiques de pouvoir, clairement définies dans le film, tendent à faire ressortir les enjeux de puissance qui sont contenus dans le texte. La course éperdue qu'Olga et Nick entreprennent pour attraper Elaine (et qui est reprise plusieurs fois à l'écran et par les acteurs sur scène) donne à voir et à sentir la soif de puissance du diable par effet miroir. Plus exactement, le fait que le Wooster Group ait féminisé les personnages de la pièce pousse encore plus loin les correspondances. Les relations de pouvoir du film, qui sont des relations de pouvoir entre femmes, trouvent leur équivalent dans la mise en scène. Par ailleurs, la surimpression des dynamiques du film au plateau inclut également une érotisation du rapport entre Faust et le diable. En imitant la gestuelle de certaines scènes érotiques lesbiennes d'*Olga's*, les personnages font émerger une dimension supplémentaire à celle qui est proposée dans la pièce de Stein. Comme l'indique Nick Salvato, le Wooster Group problématise de la sorte un bousculement des normes de

genre : « Faustus's spiritual indenture to Mephistopheles becomes an erotic indenture to a sexually appetitive, lesbian devil » (Salvato, 2007, p. 52)¹¹⁸.



Figure 3.5 *HOUSE/LIGHTS* du Wooster Group's
Dirigé par Elizabeth LeCompte
Sur l'image Suzzy Roche, Kate Valk (dans l'écran)
Photo: © Mary Gearhart

Si la pièce comporte déjà une remise en question des processus de construction des identités et une dimension féministe en faisant du personnage de Marguerite une femme qui bouscule le stéréotype de l'amante, la mise en scène du Wooster Group amplifie

¹¹⁸ À cet égard, Knowles note qu'en distribuant des femmes en Faust et Méphisto et en mettant en scène l'objectification de la femme présente dans *Olga's*, le spectacle peut être lu comme une mise en cause de la construction des genres aux États-Unis, et l'œuvre, dit-il, a beaucoup été lue comme ça en tournée (par la critique), mais pas à New York (Knowles, 2004, p. 192).

ces dimensions en soulignant les processus d'incorporation de formes normalisées issues de la culture populaire. En nous pointant l'appropriation des gestes, des voix, des relations du film, *House/Lights* articule une critique théâtralisée de processus culturels aussi omniprésents que difficilement tangibles. Dans son « mash up » théâtral, le Wooster Group ne donne pas tellement à voir des objets culturels que des mises en relation d'objets. À cet effet, le corps apparaît ici comme le point de jonction, ou plutôt le point de rencontre, entre le texte steinien et les présences pop. Le corps est ici celui qui reçoit, qui résiste ou qui transforme autant la matière plus complexe de *Doctor Faustus* que les formes pop plus grossières. En ce sens, ce spectacle exhibe des identités-processus en dévoilant des sujets qui ne cesseront d'évoluer au fil du temps – et ce, non pas dans une évolution linéaire, mais dans une dynamique d'aller-retour constant.

Le spectacle thématise en somme la représentation de la femme à travers des références l'ayant définie différemment : la femme sexualisée, érotisée, cadrée dans un *male gaze* (Mulvey, 1975) dans *Olga's*; la femme ornementale des music-halls hollywoodiens; la femme au foyer qui aspire à plus d'indépendance dans *I Love Lucy*. Le déplacement du *male gaze* donne lieu à un *ludic gaze* – une appréciation ludique – où l'on observe les figures en scène s'appropriant les différentes références sur le mode du jeu. Le jeu des acteurs – alternant entre un registre froid et un registre caricatural – donne l'impression de s'adonner à des jeux d'enfants (on en revient à Meyerhold). Ce faisant, ils modifient également le registre affectif des personnages du film. En ne conservant parfois que les actions ou en grossissant les états des personnages d'*Olga's*, la pièce contrecarre le sensationnalisme du film. Les objets de culture populaire prennent la forme de gabarits (physique, identitaire, etc.) que l'on peut tordre, étirer, fragmenter.

Les corps surgis des écrans ont ainsi quelque chose de lisse et de léger, et cette légèreté semble être accueillie par les figures en scène comme des opportunités de jeux. Linda Williams explique que le plaisir des films d'horreur et pornographiques, loge dans le

fait de voir le spectacle d'un corps pris par d'intenses émotions ou sensations (et généralement ce sera un corps de femme, dit-elle) : « in each of these genres the bodies of women figured on the screen have functioned traditionally as the primary embodiments of pleasure, fear, and pain. » (Williams, 1991, p. 4). *Olga's* représente exactement cette logique en montrant des femmes prises de panique, torturées ou en jouissance. Or, ces états deviennent en scène réduits à leur plus simple expression, transposés qu'ils sont en gestes déconnectés des états émotifs.

Le corps de la femme surgit à travers les performeuses en scène comme le lieu d'actualisation des abstractions sensibles que sont les corps fictifs dans les téléviseurs. Ces corps fictifs pop dans ce spectacle rappellent le corps utopique tel que le définit Foucault, c'est-à-dire un corps désincarné, qui est le revers idéalisé et enchanté du corps concret et pris dans les contraintes du monde réel. Foucault développe :

L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où j'aurai un corps sans corps, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, véloce, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré ; et il se peut bien que l'utopie première, celle qui est la plus indéracinable dans le coeur des hommes, ce soit précisément l'utopie d'un corps incorporel. Le pays des fées, le pays des lutins, des génies, des magiciens, eh bien, c'est le pays où les blessures guérissent avec un baume merveilleux le temps d'un éclair, c'est le pays où l'on peut tomber d'une montagne et se relever vivant, c'est le pays où on est visibles quand on veut, invisible quand on le désire. (Foucault, 2009)

Les corps écraniques qui se fusionnent aux corps en scène prennent les apparences de corps absous des réalités concrètes. Ce sont des corps qui forment des couronnes de danses féériques, des corps qui souffrent à peine des tortures qu'on leur inflige, des corps qui produisent de la magie. Ce sont des corps sans lieu qui migrent vers les corps de Kate Valk, de Suzzy Roche. Ces dernières sont prises dans leurs corps bossus (par les prothèses) et sont captives d'un plateau où elles s'acharnent à produire une course vaine qui les ramène invariablement au milieu de la scène. Si elles ne sont pas totalement humaines, les figures en scène se montrent en contraste avec les corps

utopiques pop – prisonnières qu'elles sont de la concrétude du plateau et de leurs jeux d'enfants. La scène de film western à laquelle elles s'adonnent vers la fin n'a rien des épopées véloces du Far West. Cette scène rend plutôt perceptible un plaisir à *se prendre pour* les personnages de ces films westerns – un plaisir enfantin à imiter les cowboys. C'est ici qu'un glissement opère : on n'est plus en présence du plaisir que l'on peut éprouver devant un film de ce genre, mais en complicité avec des êtres qui s'amuse de cet univers typiquement américain. On se trouve dans un deuxième degré de plaisir, soit celui de reconnaître (potentiellement) un plaisir déjà éprouvé devant un de ces films.

Ceci se fait au prix d'un cadrage de la culture populaire, d'un cadrage serré, puisque des références sélectionnées, il ne reste que de brèves images. Sont mis de côté les lenteurs (*Olga's* est un film très lent), les gags de *Young Frankenstein*, le burlesque de *I Love Lucy*. En somme, les objets sont soumis à une refunctionalisation : *Olga's* passe d'une fonction érotique à une fonction ludique (et esthétique forcément en partie). Le spectacle problématise la spécificité du rapport à la pop culture décrite par Morin :

Le rapport à la culture populaire passe par l'esthétisme pour assouvir des fonctions précises tandis que l'art se veut d'abord esthétique. En art on est supposé apprécier les belles formes, tandis qu'en culture populaire la dimension esthétique doit être immédiatement comprise pour laisser place à l'assouissement de larmes, rire, danse, etc. (Morin, 2017)

À propos des éventuelles fonctions rattachées aux objets appropriés par *House/Lights*, on peut se demander ce qu'il en reste. *Olga's*, sorti des cinémas qui l'on vu naître où l'on expiait des pratiques sexuelles prohibées, ne conserve qu'un érotisme furtif. Tandis qu'à l'époque la narration est, comme on l'a vu, secondaire, elle représente ici son principal atout en ce qu'elle suit en parallèle, mais d'une manière plus limpide, la narration de *Doctor Faustus*. Les effets de sentimentalisme suscités par les musiques cinématographiques sont rapidement mis à distance par des sons électroniques étranges. Et du comique de *Young Frankenstein* et de *I Love Lucy*, il ne reste que bien

peu de choses. Sans faire l'inventaire de ce qui est mis de côté – entreprise hasardeuse – on peut constater que s'opère une refunctionalisation des objets pop, lesquels semblent exploités ici davantage pour leurs contours esthétiques que pour assumer un divertissement en particulier. Non pas qu'ils perdent toute portée divertissante, mais ils subissent tout de même une déterritorialisation au sens où ils n'appellent plus *d'abord* à remplir leur fonction initiale. On peut alors parler de survivance d'affects pop, affects tout de même assujettis à la logique de singularisation sur laquelle repose ce spectacle. En somme, la culture populaire comme on l'a constaté à travers ce chapitre, se veut représentée comme introduisant un rapport de force : elle s'impose et s'imprime sur les êtres. *Olga's, I Love Lucy, Young Frankenstein, le western, Ring of Fire*, sont autant d'agents impulsant des agirs et singularisant les figures scéniques. La culture populaire apparaît comme un canevas à partir duquel les relations entre les figures (et entre les objets) se tissent. Tandis que dans les écrans et dans les extraits sonores les corps et les voix semblent irréels, caricaturaux, absous des réalités concrètes (des corps utopiques), les êtres en scène paraissent incomplets et leurs actions se butent aux frontières de la scène. Cette maison des fous devient ainsi le lieu d'une reterritorialisation tangible de la culture populaire. Comme on l'a vu avec les analyses intermédiales, elle se montre comme dans un rapport d'extériorité. On verra que dans *SOS*, la culture populaire est plutôt représentée telle une présence occupant tous les espaces de vie, puis dans *Mommy* comme capturant l'espace social.

CHAPITRE IV

LE VRAI DU FAUX DE LA POP : LA SENSIBILITÉ TÉLÉVISUELLE DANS SOS DU BIG ART GROUP

*So why do people keep on watching?
The answer, by now, should be perfectly obvious:
we love TV because TV brings us a world in which TV does not exist.
In fact, deep in their hearts, this is what the spuds crave most:
a rich, new, participatory life.*

- Barbara Ehrenreich¹¹⁹

Héritier du Wooster Group, on verra à travers ce chapitre comment le Big Art Group exhibe dans *SOS* une culture populaire qui excède de toutes parts les êtres qui forgent son univers. Animaux en peluche, consommateurs frénétiques, révolutionnaires grotesques, tous reconduisent des images pop, parlent avec ses mots et ne semblent connaître qu'elle. Condition de possibilité de leur visibilité et de leur existence, la pop colonise chaque parcelle de leur monde. Contrairement à *House/Lights* où la culture populaire surgissait ça et là, se dévoilant comme une culture *autre*, secondaire, elle se fait ici non seulement centrale mais totalisante. *SOS* expose en effet une pop culture qui a une emprise asphyxiante sur les sujets qui ne vivent plus qu'à travers elle et ne trouvent leurs repères que dans un monde médiatique. Leurs désirs, leurs rêves, leurs

¹¹⁹ Citée dans Danesi, 2008, p. 185.

craintes s'avèrent canalisés par cette culture. Ils parlent à travers des slogans publicitaires, rejouent des scènes typiquement cinématographiques, s'expriment au moyen de la caméra, etc. Les nombreux *topoi* pop traversant les séquences du spectacle, définissent donc l'agir et le désir des personnages, mais aussi la construction du visible et de l'audible. Les images défilent frénétiquement, les sons s'écrasent les uns contre les autres, évoquant la cacophonie médiatique du monde actuel. De l'espace scénique à l'espace auditif, rien n'échappe à la logique caricaturale, criarde de la pop. Et pourtant, les différents personnages expriment leur malaise dans ce monde standardisé, et la mise en scène suggère un malaise dans l'esthétique pop. Chacun formule le souhait d'en sortir, chacun ambitionne d'un monde plus « réel », plus « vrai » (« I need some realness ! », s'exclame un des personnages). Prisonniers du cadre de l'écran, de la société de consommation, de l'impossibilité d'une parole subversive faisant contrepoids, la quête d'un monde différent semble se buter à la limite des moyens connus, relevant tous de cette pop consommatoire. Comment penser un monde autre avec les mots, les images, les sons, les idées du monde dans lequel nous sommes pris, paraît dire ce spectacle. Ce dernier interroge ainsi la manière dont les références pop s'impriment sur nos existences et comment ses objets deviennent des points d'ancrage culturels. Sa structure frénétique invite à une mise en cause de la sollicitation des sens induite par les médias de masse. La dramaturgie de *SOS* sonde les mécanismes par lesquels la pop culture devient la cartographie de ce *modus vivendi*. Les trois sous-univers dépeints interrogent la frontière entre pop et non pop en présentant des personnages qui tentent de se débattre à l'intérieur (et à l'extérieur) de ces références.

Le présent chapitre mettra en lumière la manière avec laquelle *SOS* utilise en les détournant des formes télévisuelles, publicitaires, cinématographiques ou numériques pour interroger les modes d'existence auxquels elles donnent lieu. La culture populaire s'inscrit ici dans une logique circulaire puisque les formes pop constituent le véhicule par lequel sont auscultés les modes de vie qu'elle participe à créer. C'est au moyen de ses langages qu'on interroge ses représentations. La pop subit donc un processus

d'appropriation qui consiste à reprendre certains formats – la télé-réalité, le *cartoon*, le film romantique, la publicité – pour les fusionner et en révéler les procédés de fabrication. À cet examen de la fabrique des images, on observera comment cette mise en jeu des formats pop révèle une interrogation du regard et de la perception induits par celles-ci. On s'attardera donc également à l'économie de l'attention générée par la pop culture, économie qui se donne à voir comme une lutte de visibilité. La lutte se caractérise ici par l'excès d'images et d'actions. De là, on verra comment les sujets en scène se trouvent en situation de lutte *contre et au moyen* des images pop. Mais d'abord, revenons sur le positionnement esthétique du Big Art Group, puis sur la structure dramaturgique de *SOS*.

4.1 Troubles dans la pop : l'esthétique *DIY* du Big Art Group

Le Big Art Group initie son travail au chevauchement du XX^e au XXI^e siècle dans un paysage théâtral où il est désormais commun de mêler *high culture* et *low culture*. Ils vont donc produire une œuvre d'avant-garde au sens où elle se détache des esthétiques plus traditionnelles, mais qui embrasse complètement l'esthétique pop (et *mainstream*) de l'époque. L'inscription de la pop dans un théâtre plus exigeant se pratique déjà chez plusieurs artistes reconnus (notamment le Wooster Group, mais également Robert Wilson, John Jesurun, Reza Abdoh, entre autres). Ils vont poursuivre cette tendance en la radicalisant pour faire de la culture populaire un élément fondamental de leur démarche. Ce trait de leur travail est favorisé, il est important de le souligner, par le fait qu'il se développe en même temps que la technologie devient plus accessible (Salter, 2010). Leur esthétique s'établit à partir d'une grammaire de la technologie filmique et sonore, mais aussi des modes de perception induits par ces techniques.

L'esthétique développée au fil des œuvres par le Big Art Group repose sur une mise en cause constante des mécanismes de représentation et des modes de construction de

récits. Leurs spectacles prennent en effet la forme de dispositifs heuristiques de la fabrique de l'image et de la narration en dévoilant sans cesse les procédés qui les soutendent. En fait, leurs dramaturgies se fondent principalement sur la mise en scène des procédés filmiques, chorégraphiques, écraniques ou autres procédés médiatiques communs. En ce sens, ils ont établi une esthétique qui a quelque chose du *DIY*¹²⁰, car l'image se construit, comme on le verra, sous les yeux des spectateurs et ce sont les acteurs qui effectuent une large part du montage par leurs mouvements (qui deviennent de véritables chorégraphies). Le bricolage (d'images filmées en direct, projetées en direct, de mouvements chorégraphiés, de sons superposés) se révèle au cœur de la démarche du groupe.

Bricolage éminemment irrigué par la culture populaire : les *topoi* de cette dernière sont, chez le Big Art Group, disséqués, remâchés, grossis, évidés. Elle constitue le vocabulaire de prédilection du groupe et la matière avec laquelle ils se débattent – car elle se trouve toujours déformée, détournée. Composant à partir de la pop, mais aussi contre elle, la quasi-totalité des critiques soulignent cet aspect de leur travail en pointant le caractère central qu'elle prend dans leur œuvre, comme le font Jouve et Boitel dans leur introduction de la compagnie :

Aesthetically, the Brooklyn-based group, which is part of the off-off Broadway cultural landscape, deals with some very cliché-*esque* components of pop culture from z horror movies to the most crude reality TV shows. Their world is a tacky blend of commercial music, Barbie-like puppets, night club culture, queer imagery, and ultimately whatever piece of junk they can dig out of the dumpster. (Boitel et Jouve, 2015, p. 2)

À cet égard, des trois artistes à l'étude, le Big Art Group est assurément celui qui a reçu le plus d'attention relativement à son utilisation de la pop culture. Issus d'une

¹²⁰ Le *DIY* consiste en une activité de bricolage qui repose sur l'idée de faire soi-même un bien qui normalement s'achèterait sur le marché. L'Oxford Dictionary propose la définition suivante : « The activity of decorating, building, and making repairs at home by oneself rather than employing a professional. » (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/diy>)

génération abreuvée à celle-ci, les membres du groupe la traitent comme une matière majeure de leur temps et la critique ne peut que relever sa présence dominante. Les analystes soulignent ainsi presque systématiquement son omniprésence dans leurs spectacles comme un symptôme inéluctable des temps actuels. Autrement, on signale la manière dont elle est détournée, mise à distance (Boitel et Jouve, 2015; Carlson, 2008; Gallagher-Ross, 2010b). On verra plus loin comment ces critiques ont fait ressortir le caractère brechtien du travail du Big Art Group. Parmi les commentateurs, Jacob Gallagher-Ross propose l'examen le plus fertile, lui qui voit le travail du groupe new-yorkais comme symptomatique du capitalisme tardif. Ses textes offrent des correspondances entre les tendances de la société néolibérale et la poétique du groupe new-yorkais. Son analyse ne se concentre pas sur la présence de la culture populaire, mais lance des pistes d'interprétations éparses. On sollicitera donc ses propos pour les resserrer autour de l'enjeu de cette étude.

Par ailleurs, la filiation évidente du Big Art Group avec le Wooster Group est remarquée par plusieurs qui notent comment les procédés de la compagnie dirigée par Elizabeth LeCompte sont repris et réinterprétés par leurs jeunes héritiers (Carlson, 2008; Boitel et Jouve, 2015; Gallagher-Ross, 2010b). « American followers of the experimental theatre scene will immediately recognize the live duplication of simultaneously projected action sequences as a technique often used by the Wooster Group, perhaps most notably in their 1998 *House/Lights* », relate Carlson (Carlson, 2008, p. 127). De la citation d'objets existants, à la prise d'image en direct, en passant par les jeux de double avec écrans, le Big Art Group s'inscrit définitivement dans une tradition scellée par l'équipe de la Wooster Street.

Le travail d'exploration du Big Art Group s'est initié en 1997, tandis que Jemma Nelson et Caden Manson amorcent leur collaboration¹²¹. À partir de 1999, ils fondent la compagnie dont ils seront le nucleo autour duquel d'autres collaborateurs graviteront. Dès leur tout début, leur travail s'inscrit dans une ambition de développer de nouveaux langages scéniques, comme en témoigne leur premier projet artistique en 1997:

Lacking sufficient funds to stage a more conventional theatre project, or a space to rehearse it in, the two created a voice-mailbox, and recorded a series of monologues dealing with environmental themes — one was about the diluvial devastation wrought by China's Three Gorges Dam; another, arctic melt. Prospective auditors could dial in weekly and listen to a different performance each time. Combining the intimacy of telephonic speech with the anonymity and temporal dislocation imposed by the call-in format, the piece anticipates Big Art Group's penchant for apocalyptic narratives, its manipulations of mediated proximity and distance, and its jarring combinations of liveness and technological reproduction. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 57)

Affirmant leur filiation avec le Wooster Group, ils reprennent des traits caractéristiques du groupe avec *CLEARCUT*, *Catastrophe!* en 1999 où se mêle *Les trois soeurs* de Tchekhov et le documentaire *Grey Gardens* des frères Maysles dans une structure dramaturgique complexe. Or, c'est avec *The Balladeer* (2000) que s'initie le travail de bricolage technologique qui s'inscrira au coeur de leur démarche. Avec les trois spectacles subséquents – *Shelf life* (2001), *Flicker* (2002) et *House of No More* (2004) – ils perfectionnent une technique qui marquera leur esthétique : le *Real-Time Film*. Elle consiste à filmer et projeter en direct les différentes interventions des acteurs pour donner l'impression d'un film monté et cadré. Dans les faits, aucun enregistrement, montage ou cadrage n'est effectué. Seuls les mouvements des corps, leur positionnement, leur déplacement forgent le résultat retransmis directement. Par des

¹²¹ Leur processus de création se découpe ainsi : « Roughly speaking, the division of artistic labor breaks down like this: the two envision the idea for a piece together, Nelson writes the company's scripts, and Manson directs. Manson's choreographies create the Group's stunning visual effects, and Nelson, a composer, frequently arranges the sounds. » (Gallagher-Ross, 2010b, p. 57)

chorégraphies finement orchestrées, on donne l'impression d'effets de caméra (gros plan, zoom, cut, etc.). Tout un travail d'édition est exécuté par les acteurs eux-mêmes directement sur scène. Gallagher-Ross décrit la technique : « *Shelf Life* (2001), *Flicker* (2002), *House of No More* (2004) — actors dash across the stage to imitate the blur of a camera-pan; turn into profile to shift lens angles; lean into the camera to zoom. » (Gallagher-Ross, 2010b, p. 56) À travers ce procédé, les différentes œuvres déconstruisent de nombreux lieux communs pop en surjouant des images télévisuelles, cinématographiques, en collant de multiples clichés. Ils les décomposent en investissant de l'intérieur les techniques et les médiations qui leur donnent corps. Le Big Art Group parvient avec le *Real-Time Film*, à produire plus que la somme de ses parties, comme l'énonce Marvin Carlson : « Real-Time Film as a conceptual tool collapsing performance, television, and movies by the interpenetration of live action and video » (Carlson, 2008, p. 120). Une heuristique de l'image se déploie tandis que l'on voit les processus de production de l'image écranique. L'attention se porte alternativement sur la chorégraphie des performeurs qui s'affairent derrière la caméra, puis sur le « résultat » portée à l'écran. Les éléments technologiques prennent donc dans leur démarche une valeur dramaturgique. Autrement dit, ils ne sont pas là uniquement pour relayer des images tout en se faisant oublier. Au contraire, la physicalité des caméras, des écrans en tant qu'éléments fixes et omniprésents de la représentation prennent une place centrale dans la construction du sens¹²². Comme l'explique Gallagher-Ross, un mouvement de dialogue entre technologies et acteurs se construit dans les spectacles opérant le *Real-Time film* :

Technology performs in Big Art Group pieces—camera reveals the limits of their sight, electronic soundscapes shake the room. Unhooked from recording devices, live-feed video images become as ephemeral as the

¹²² Le principe d'opacité (ou *hypermediacy*) forgé par Bolter et Grusin et évoqué au dernier chapitre pourrait être repris dans ce cas-ci.

performances they simultaneously copy—churning across the screen, and disappearing into oblivion. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 55-56)¹²³

La technologie que l'on retrouve en est une par ailleurs tout à fait commune : des caméras et des écrans, essentiellement (si on range à part les technologies du son). Il s'agit en somme de deux techniques supportant deux des arts de masse les plus importants, soit la télévision et le cinéma. Et on peut ajouter un troisième média reposant également sur la caméra, la culture numérique ou la culture *YouTube*. La spécificité du groupe new-yorkais ne repose donc pas sur la sophistication des techniques elles-mêmes, mais sur leur usage. Usage quasiment exclusivement informé par des clichés de la culture populaire. On reprend la trame d'un film d'horreur pour adolescents, d'une sitcom, les gestes typiques de messages publicitaires, son langage, des mouvements de caméra de télé-réalité, etc.

Leurs spectacles représentent donc des lieux de réinterprétation de cette culture omniprésente dont les images éculées en viennent à prendre la fonction de canevas. C'est à partir de narrations, d'images, de séquences sonores que se structurent les œuvres du Big Art Group. Sauf pour les extraits sonores, la culture populaire ne s'y trouve pas tellement citée directement, mais relayée, récupérée par les acteurs, leurs mouvements et les jeux avec la caméra. Elle se révèle comme un répertoire de gestes, d'images, de ton de voix, d'interaction, de dialogues à emprunter. Le procédé de *Real-Time Film* suscite cette attention heuristique et ludique où l'on cherche à voir et comprendre comment les performeurs procèdent pour recréer les clichés pop. L'œil alterne entre leurs prouesses chorégraphiques et le résultat obtenu sur les écrans. Comme le synthétisent Jouve et Boitel à propos du spectacle *Flicker*, leur esthétique « questions the power of images, of the visual industry. To what extent do we, as *social*

¹²³ Cité également dans Boitel, S. et Jouve, E. (2015). Theatre/Video and the Crossing of Boundaries: Big Art Group's *Flicker* (2002-2005): Stitching the Eye/1. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, 11(2), p. 6.

actors, influence the making of images, or does the making of images influence us in these *Post Modern Times?* » (Boitel et Jouve, 2015, p. 6).

Si la pop culture est omniprésente dans la démarche du Big Art Group, elle se trouve toujours filtrée par les jeux chorégraphiques autour du dispositif caméra-écran. Les clichés sont omniprésents, mais sans cesse déconstruits, ce qui conduit plusieurs critiques à attribuer au travail de la compagnie new-yorkaise une portée brechtienne. « Perhaps most Brechtian in spirit, although far from particularly Brechtian in practice, is the making visible of the means of production », soutient Carlson (Carlson, 2008, p. 121). Il est vrai que leurs spectacles suggèrent une logique de distanciation en ce qu'ils mettent de l'avant la fabrique de l'image et déploient autour de celle-ci toutes sortes de jeux qui soulignent la facticité du résultat écranique. Gallagher-Ross explique en quoi ils proposent une logique brechtiste :

Their theatrical methods are descended from Brecht: opening the apparatus of modern image-manufacturing to dissecting scrutiny, they take the discrepancies between live bodies onstage and their onscreen doppelgangers as a figure for media culture's many forms of transubstantiation. Not content with staging simple binaries — live or recorded, image or material presence — Big Art Group graphs a spectrum: bodies that crave the hi-def perfection of the video image; images that long to be ratified by eliciting sensuous responses in the viewer. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 55)

En effet, les spectacles du Big Art Group superposent différents régimes de visions ; de la vision télévisuelle (ou cinématographique) plus commune à une vision partielle et dynamique des gestes de production de l'image. Ainsi que l'avance Carlson, s'y déploie une activité sémiotique constante entre les signes présentés sur écran comme dans une pratique télévisuelle familière et la prise de conscience de ces signes en tant que signes par le dévoilement de leur fabrication (Carlson, 2008, p. 122). À travers ces procédés de prise de distance de l'image post-moderne, le Big Art Group interroge ainsi le rapport entre réel et représentation médiatique, de même que l'identification individuelle et collective à ces formes de représentation. Or, leur travail de

décomposition de la culture populaire ne doit pas être lu uniquement dans une perspective de distanciation. Il témoigne également simplement de la domination de ces formes pop dans le paysage culturel et de la manière avec laquelle elles gouvernent les modes de perception. Il faut y voir un travail de récupération de ces esthétiques à des fins moins mercantiles que dans les industries culturelles. En somme, le groupe new-yorkais accuse une tendance majeure de leur temps en tentant de lui octroyer un vernis non pas seulement subversif ou critique, mais divergent.

4.2 La triade pop de *SOS*

Ces éléments se déclinent dans *SOS* pour produire une mise en scène de la culture populaire comme source et productrice d'excès¹²⁴. Elle semble correspondre ici à un horizon insurmontable, éreintant, asphyxiant. Une culture qui impose ses régimes de visibilité et ses flux de désirs desquels il apparaît très difficile de se défaire. Le titre du spectacle évoque en ce sens un appel à l'aide que les sujets en scène incarnent, quand ils ne le formulent pas explicitement¹²⁵. Prisonniers de formes pop (le *cartoon*, la publicité, la sitcom, la télé-réalité), leur agir ressort comme assujéti à cet horizon médiatique dont l'issue paraît chaotique et informe. Un au-delà de cet horizon, un en dehors des formats pop, paraît difficilement imaginable. Car celle-ci se manifeste ici non pas exactement sous la forme de citation, mais bien de matrice, de formats sur lesquels la dramaturgie se modèle. La télévision, son zapping, la publicité, offrent les modèles de base pour l'ensemble de la représentation, auquel vient s'ajouter la culture internet et ses plateformes (skype, facebook, ou simplement le fait de surfer d'une image à l'autre sur le web). La scène elle-même évoque un studio de télévision, et ce,

¹²⁴ La présente analyse a été faite à partir de la captation de *SOS* faite à Montréal à 2009 au Festival Temps d'image, puis celle faite la même année à The Kitchen à New York.

¹²⁵ Gallagher-Ross voit dans le titre une référence directe à *La Société du spectacle* de Debord : « Presented at New York's the Kitchen in March 2009, as the aftermath of the credit cataclysm continued to convulse the nation, Big Art Group's *SOS* stages the theatrical equivalent of the financial crisis, a conflagration of the society of spectacles. » (Gallagher-Ross, 2010a, p. 33)

d'une manière encore plus littérale que chez le Wooster Group. En effet, ici comme dans *House/Lights* le plateau est entièrement noir. On y retrouve de plus sept écrans fixes (et deux amovibles), des caméras fixes qui parsèment l'espace. S'y ajouteront tout au long de la représentation des caméramans se déplaçant au milieu des performeurs pour capter les images reproduites en direct. L'espace scénique de *SOS* consistera donc en un lieu de captation et de production de l'image. Images qui se succèdent à un rythme soutenu pour donner place à une structure frénétique où les trois segments s'enchaînent à un rythme assez soutenu. Mais avant de s'attarder à la manière dont le spectacle problématise la culture télévisuelle, et la construction de sujets pop, il convient de s'arrêter pour mieux saisir chacune des différentes parties principales de *SOS*, car chacune la donne à voir sous un jour singulier.

Cette spectacularisation de la fabrique de l'image télévisuelle est diffractée entre trois sous-univers distincts auxquels viennent s'ajouter des intermèdes récurrents. Chacun des sous-univers met en scène des sujets en crise – aspirant à retrouver une nature perdue ou à assouvir des désirs toujours plus grands. Les différentes sections du spectacle mettent toutes en jeu des figures écraniques : des figures nées de la télévision ou aspirant à vivre par elle. Dès le début, tandis que l'on constate l'accumulation d'écrans et de caméras, des animaux en peluche rappelant des personnages de dessins animés ou des mascottes de parcs d'attractions – un loup, un lapin, un cerf et un raton laveur – surgissent au travers du dispositif, hagards, comme propulsés dans un monde qui leur serait inconnu. Le loup et le cerf s'obstinent à savoir s'ils sont égarés ou non. Leur gestuelle est éminemment « humaine », voire relâchée, tandis que leurs voix se font typiques des émissions pour enfants : aiguës, criardes, ingénues. Leur manière de s'exprimer (et leurs costumes) ramène à la conscience les narrations télévisuelles enfantines où des animaux anthropomorphisés vivent des « aventures » et fonctionnent au sein d'une morale aussi simpliste que candide. Or ici, la naïveté associée à leur univers de dessins animés tranche avec le cynisme de leurs propos. Ils affichent en effet

une lucidité surprenante, tandis qu'on les entend proclamer : « we're fakes », « we are not real », « would we realize our true nature », ou « we are suppose to smell something but there is nothing ». Leur périπέtie autour de leur perte de repère initie le spectacle et se divise en cinq segments. Des trois univers développés dans *SOS*, celui des animaux en peluche est celui qui suit une courbe narrative plus traditionnelle. On les suit dans leur quête pour se retrouver, puis survivre dans ce monde qui leur est hostile jusqu'à la fin où ils trouvent bon de faire un sacrifice pour s'en sortir. Chacune de leur apparition prolonge ainsi la précédente à la manière d'une émission de dessins animés dont on suivrait la quête des protagonistes entre chaque pause publicitaire. Le spectacle reproduit à cet égard, l'expérience télévisuelle en entrecoupant cette narration du second univers qui évoque fortement l'esthétique publicitaire et qui parodie la logique surconsommatoire typique du capitalisme tardif.

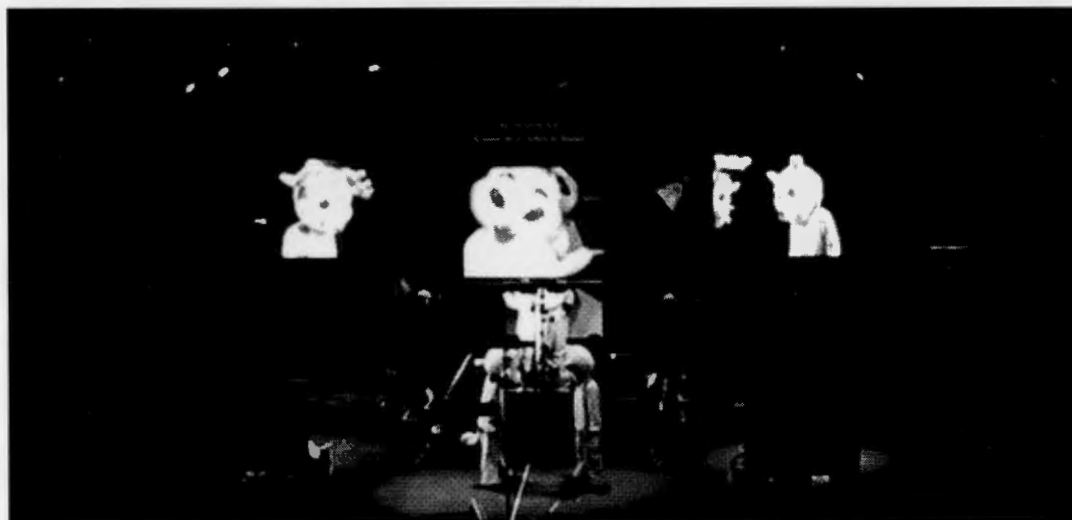


Figure 4.1 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)



Figure 4.2 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)

Le second sous-univers reprend la technique du *Real-Time film* et met en scène un dialogue de sourds entre deux consommateurs effrénés, FIERCETWEEN4DAYS et LOOKSSERVERINTERFACE, qui ne semblent vivre que pour acheter davantage et dont les désirs ne s'articulent qu'autour de marchandises ou de références pop. La femme et l'homme uber consommateurs sont placés de part et d'autre de la scène entre des écrans verts et deux caméras fixées sur chacun. Ils s'adressent tous deux directement à la lentille pour proférer leurs envies, leurs dégoûts, leur avidité. Leurs monologues relaient la logique du *FOMO* (*fear of missing out*) tendue vers la télévision, le cinéma et des biens de consommation. Ils s'expriment parfois de manière incohérente voir contradictoire donnant l'impression que les personnages ne savent pas exactement ce qu'ils veulent. Dès leur première apparition, l'un deux lance tour à tour « This TV is making me so boring », « I love TV », « I watch it all the hours of the day ». Dans les écrans qui retransmettre leurs images, sont incrustées en arrière-fond des motifs très colorés, voire fluorescents évoquant des dessins psychédéliques des années soixante-dix. Des jeux de saturations et d'accumulations avec ces images

incrustées participent à créer l'esthétique de l'excès sur laquelle on se penchera dans un instant. Ces segments problématisent à la fois la condition du spectateur télévisuel – et donc du spectateur de publicité – tout comme ils forgent une image hyperbolique de l'avidité surconsommatoire.



Figure 4.3 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)



Figure 4.4 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)

Ces segments évoquant l'esthétique publicitaire font contrepoint au troisième sous-univers au statut équivoque – entre mouvement révolutionnaire et téléralité politico-ludique – qui met en scène ce que Gallagher-Ross décrit ainsi : « a cell of guerilla makeover artists and pirate TV broadcasters called the "Realness Liberation Front" (RLF) plot a global insurrection that is also a "reality situation infomercial thing" called "Realness ®" » (Gallagher-Ross, 2010b, p. 74). Ces personnages appellent à un autre monde et semblent s'affairer d'un segment à l'autre à mettre en place ce qu'ils nomment une « transition ». Leur rhétorique révolutionnaire s'accompagne de nombreux clichés de la culture populaire, comme s'ils devaient obligatoirement passer par là pour révolutionner la société. Ils effectuent d'ailleurs des parodies de lieux communs cinématographiques et télévisuels : une scène de *sitcom* où un parent en voiture avec son adolescent lui fait la promotion de la contraception, une scène de film romantique... Leur outil d'action politique, « Realness® », passe notamment par l'infiltration des écrans de FIERCETWEEN4DAYS et LOOKSSERVERINTERACE. Il surgit sous la forme d'un logo incorporé (ironie suprême) accompagné d'une voix modifiée électroniquement¹²⁶. Entre les différentes sections de *SOS*, sont insérés des moments sans aucun performeur sur la scène (qui tombe au noir) et où les écrans s'allument et s'éteignent par flash de diverses couleurs. On y devine des mots épars. Parfois, ces segments sont introduits par la même voix que celle performant « Realness® », tandis qu'elle déclame « Advertisement ». Ces intermèdes renforcent la dynamique de zapping qui s'installe par le fait de passer d'un univers à l'autre. Les flashes des écrans amplifient l'impression de fragmentation de l'attention. Les écrans prennent alors une certaine autonomie dans la mesure où ils paraissent s'activer d'eux-mêmes et générer les mots. Ils évoquent entre autres les écrans de Times Square et ses lumières criardes.

¹²⁶ Cette entité « Realness® », notamment par les apparitions de personnages au visage voilé d'un masque de perles et à la voix modifiée, évoque le collectif *Anonymous* qui sévit également en piratant le web et dont la célébrité s'est accrue au moment de la création du spectacle. Le Big Art Group reprend dans *SOS* le principe du hacking pratiqué par ce groupe en représentant ces personnages anonymes prenant d'assaut la connexion des deux consommateurs.

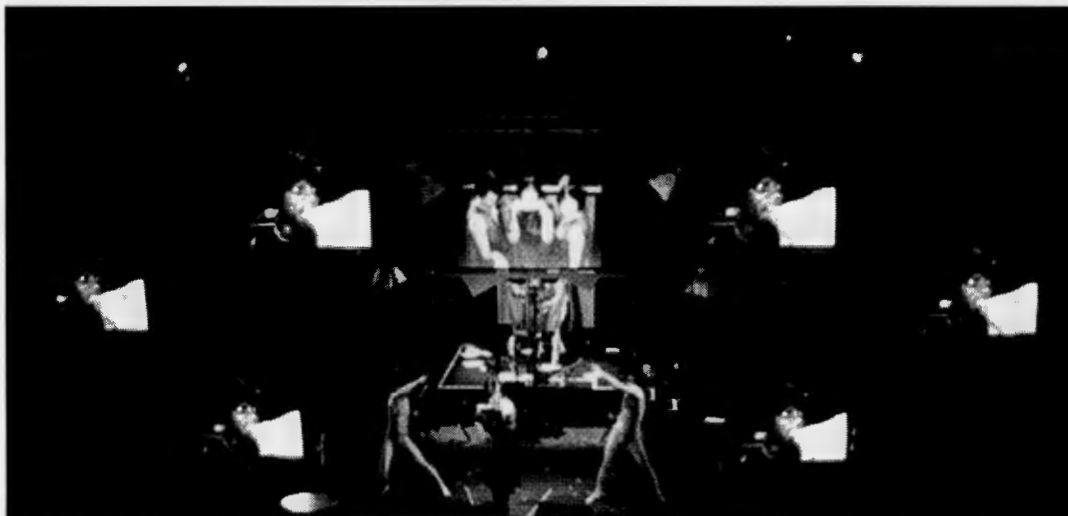


Figure 4.5 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)

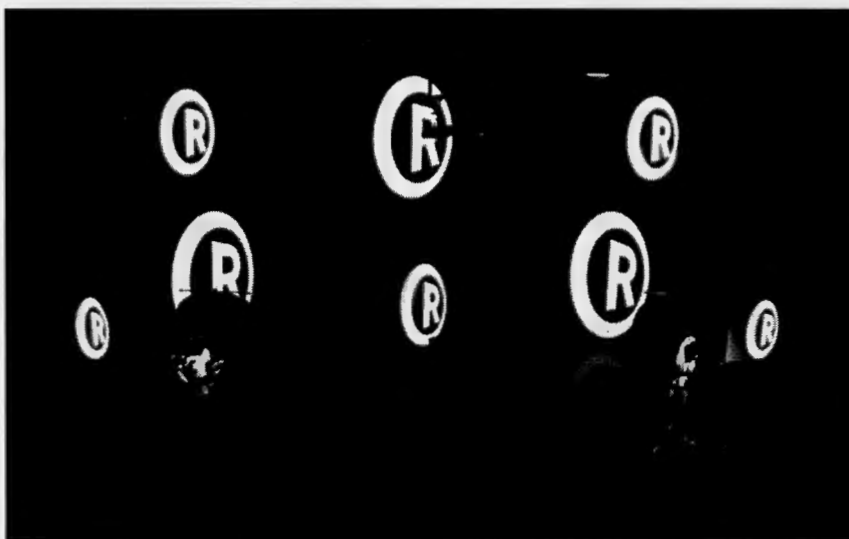


Figure 4.6 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)

On constate que les éléments de cette triade représentent trois images de la culture populaire : l'une à travers des personnages déchus d'une émission pour enfant, l'autre à travers des êtres prisonniers des formes pop et publicitaire et se confondant avec elles,

puis des êtres qui se débattent avec cette culture médiatique et aspirent à un au-delà. Le spectacle trace donc un trajet depuis un monde entièrement pop (les *cartoons*, une invention de cette culture), à un monde avalé par elle, jusqu'à un troisième qui cherche à s'en déprendre. L'univers de *SOS* paraît suspendu dans le monde des références médiatiques sans suggérer un ancrage culturel précis (est-ce que le tout se déroule dans une ville en particulier ? Dans un pays ? Dans une communauté précise ?). Il semblerait que les êtres de la pièce habitent le village global de McLuhan.

4.3 La culture télévisuelle diffractée : captations / actions / diffusions

Les personnages semblent avant tout habiter la culture télévisuelle dans ses diverses manifestations – sa langue, ses iconographies, ses sons, ses modes de relations et de représentation. Il faut donc s'attarder un instant à la manière dont le spectacle diffracte cette culture pour la mettre à distance, la recomposer et en réinterpréter à la fois ses modes de captations de l'image, le type d'actions qu'elle relaie et ses modes de diffusion. Car de tous les médias évoqués, la télévision est celui auquel Nelson et Manson empruntent le plus explicitement. *SOS* montre un monde absorbé entièrement par cette boîte noire. Plus exactement, il montre un monde excédé par elle autant dans la forme (l'espace scénique, la composition des images, les sons se calquent sur ce qu'on peut voir à la télévision) que dans le sens (leurs interactions, les actions, les personnages parlent d'elle, de ses objets, avec son langage).

La dramaturgie se construit sur une diffraction de la culture télévisuelle en exhibant des écrans qui dispersent le foyer de l'action, en situant des personnages dont le salut repose sur la sortie ou le détournement de l'image écranique. Cet opus du Big Art Group problématise non pas tellement l'image télévisuelle exclusivement, mais le regard excédé, la perception accablée résultant de l'accumulation d'images – en somme de la société hyperréelle décrite par Baudrillard. En ce sens, il est vrai que le spectacle

ne met pas seulement en jeu la culture télévisuelle, mais la multiplication des sollicitations sensorielles qui a cours en ce début de XXI^e siècle. Il réinterprète d'une part l'accumulation des écrans qui caractérise l'existence postmoderne (entre écran de téléphone, d'ordinateur, de tablette, de panneaux publicitaires), et d'autre part la surenchère des images dont ont parlé tellement d'auteurs et parmi eux Lipovestky et Serroy qui décrivent que « partout le réel se construit comme une image en y intégrant une dimension esthétique-émotionnelle devenue centrale dans la compétition que se livrent les marques. » (Lipovetsky, Serroy, 2013, p. 12)

Le spectacle met en effet en scène autant le type de narration typique de ce médium, que des personnages familiers d'émissions pour enfants ou de séries, que des évocations de l'esthétique publicitaire, ainsi que l'expérience télévisuelle du zapping. La culture télévisuelle passe donc pour être le paradigme dominant de ce spectacle en ce que ses trois stades sont problématisés : autant ses modes de production, ses esthétiques, que ses modes de réception s'y trouvent réinterprétés. Ces trois stades de la culture télévisuelle se trouvent ici fusionnés. Partant, il s'agira ici de déplier comment s'opère cette fusion, puis la manière dont l'appropriation des codes télévisuels par le Big Art Group participe à interroger la fabrique de l'image et de la perception pop.

La démarche de mise à distance, voire de critique de la culture télévisuelle commence dans *SOS* par le fait de mettre en scène la conception même de l'image écranique, soit ses outils, ses procédés, ses modes de production. Elle n'est pas amenée comme donnée, achevée, mais plutôt comme ne représentant qu'une étape parmi d'autres. Se trouvent mise en scène la télévision comme lieu de production d'une iconographie et de là, d'un imaginaire. Tel que décrit plus haut, le plateau noir évoquant un studio de cinéma ou de télévision est essentiellement occupé par des écrans, des caméras et des projecteurs. Ces objets ne sont aucunement disposés de manière à créer l'illusion naturaliste d'un studio, mais additionnés l'un à l'autre, difficile d'ignorer la

référence¹²⁷. Plus qu'un studio, le plateau est présenté comme un lieu de tournage. Tandis que l'on constate une scène envahie d'écrans dès le tout début de l'entrée en salle, on voit arriver rapidement les caméramans qui captent la séquence avec les animaux. Ces derniers interagissent au centre du plateau. Ils s'obstinent, se chamaillent en bougeant confusément et pendant toutes ces séquences, deux ou trois caméramans capturent les échanges – souvent en gros plan – qui sont retransmis dans les écrans posés juste à côté d'eux. Alors que tourné dos au public, le raton laveur exprime son désespoir et ses pensées auto destructrices (« I'm experiencing waves of despair, and debilitating suicidal ideation. I can't stop thinking self-destructively » (Nelson, 2010, p. 43), deux caméras captent son visage en peluche afin qu'il soit retransmis dans les sept écrans. La saisie de l'image en direct par les caméras se trouve au cœur de l'action dès le début et jusqu'à la fin, comme si les péripéties des personnages ne pouvaient exister sans une retransmission sur écran (alors que l'on peut très bien saisir les enjeux narratifs sans l'apport des écrans).

Comme on l'entrevoit, les différentes séquences du spectacle performant un amalgame de gestes de production et de diffusion d'images télévisuelles. Ils les mélangent et les superposent au point où ils ne correspondent plus à une logique causale (où l'on produirait d'abord, puis diffuserait ensuite). Tout se fait en même temps et la recombinaison de la temporalité traditionnellement associée aux objets télévisuels – capter l'événement, le traiter, puis le diffuser – participe à créer un monde où il n'y a plus d'avant, d'après ; plus d'images qui précèdent ou d'images qui succèdent l'événement. Le réel et le fictionnel médiatique ne sont plus discernables, évoquant là presque littéralement le simulacre de Baudrillard qui affirmait :

¹²⁷ La description que fait Jeremy Butler d'un studio de télévision typique correspond à l'espace de *SOS* : « Studio sets are normally wider than they are deep, rectangular rather than square. Generally speaking, studio sets are shallow. And, of course, they are constructed of three walls rather than four, with the side walls occasionally splayed outward. The lack of a fourth wall, an aesthetic holdover from the theater, is further necessitated by the technological need to position two or three (or more) bulky cameras in front of the actors. » (Butler, 2018, p. 202)

Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. (Baudrillard, 1981, p. 10)

Dans chaque séquence, l'alliance entre corps, caméra et écran n'entretient d'ailleurs plus de lien de causalité. La caméra n'apparaît pas simplement comme un relais dont la fonction serait de capter les corps pour les médier vers l'écran. Elle prend parfois une importance égale aux personnages et parfois l'écran prend le dessus sur l'action physique. Farman émet un constat corollaire à propos des corps dans *Flicker* (2002) qui ne trouvent leur complétude que dans leur alliance avec la technologie : « Thus this performance moves past the ideas of "technology as prosthetic device" to a performance in which the body is totally incomplete without the technology. » (Farman, 2009, p. 185)¹²⁸. *SOS* diffère dans son travail de l'image en ce que la complétude des corps ne se trouve pas exclusivement à l'écran. Dans les séquences avec les animaux, les caméramans circulent parmi eux comme dans un documentaire animalier ou une télé-réalité. Les seconds semblent faire partie de l'univers des premiers. De leur côté, les séquences avec les deux consommateurs, se rapprochent davantage de la technique de *Real-Time film* avec laquelle le résultat à l'écran offre une version augmentée et finale de l'action. On peut donc comparer les deux acteurs à jardin et à cour qui s'exécutent devant la caméra, puis à l'écran on voit leurs visages incrustés à un fond psychédélique multicolore qui tourne. Leur attitude caricaturale, figée, ajoutée au fond coloré, participe à donner une image publicitaire à l'écran. Enfin, les militants de Realness® utilisent la caméra plus comme un partenaire stratégique

¹²⁸ Il ajoute : « In this performance, the realms of experience (the lived, the imagined, and so on) begin to converge. These realms (or what I term 'the interfaces of everyday life') begin to blend, calling attention to the experiences of users of digital media. Interfaces, both material and digital, are constantly informing each other to the point that the space between these realms becomes indistinguishable. » (Farman, 2009, p. 183-184)

dans le cadre de leur projet et, du même coup, font parfois fi d'elle et parfois il la traite comme un interlocuteur.

Cette fusion des différents stades télévisuels crée une confusion et un trop-plein d'images qui participe à dévoyer les lieux communs de ce médium. Comme le formulent Boitel et Jouve, le travail de l'image médiatique prend une valeur métafictionnelle chez le Big Art Group :

the play "self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality" (Waugh, 2001: 2). The omnipresence of cameras which are not only part of the scenic apparatus but are also used as props within the narrative structure is another instance of the metafictional strategies used in the play to invite the spectator to reflect about the "mediated eye/I." (Boitel et Jouve, 2015, p. 9)

Le dispositif de *SOS* amène le regard à constamment alterner entre l'action directe et sa projection sur les écrans. Se met en place ce que je nomme une « appréciation comparative » définie par ce jeu d'aller-retour entre actions des performeurs en scène, des caméramans, puis le « résultat » sur écran. Farman parle quand à lui de relation dialogique entre corps en scène et présences numériques : « Interfaces, both material and digital, are constantly informing each other to the point that the space between these realms becomes indistinguishable. » (Farman, 2009, p. 183-184). Il apporte l'idée voulant que ces interstices représentent des lieux d'apories. « These cavities operate as an aporia on the material stage (or impassable space for the digital) and simultaneously exist and disappear. », soutient-il (Farman, 2009, p. 190). Je nuancerais en soutenant que ces espaces ne sont pas des espaces d'apories, mais plutôt des espaces oxymoriques, c'est-à-dire qu'ils font le pont entre des éléments en apparence opposés, soit produire et diffuser les images. Au contraire d'être aporiques, ces espaces sont potentiellement des lieux de résolutions – entendu qu'à la fois l'action en scène et à l'écran s'avèrent incomplètes prises exclusivement. Les espaces « entre » sont constamment occupés par mon interprétation comparative, voire tout simplement par

l'action perceptive elle-même, qui consiste à aller et venir d'un élément à l'autre. À cet égard, le spectacle illustre l'une des actions emblématiques de ce début de XXI^e siècle consistant à vagabonder incessamment d'une image à l'autre.

4.4 Exister par l'écran, exister avec l'écran

Dans *SOS*, les images sur écran sont par ailleurs toujours liées aux sujets en scène (hormis les intermèdes avec flash de mots). Aucun extrait de film, d'émission de télévision ou autres ne sont cités directement sur les écrans. Ces derniers ont systématiquement pour objet les personnes qui évoluent sur le plateau¹²⁹. Le spectacle dessine de la sorte différents types de relations entre les sujets et leur double sur écran, relations dévoilant diverses spectacularisations de l'individu auxquels la pop culture a donné naissance dans les dernières décennies. Dans un premier temps, la caméra dans les séquences avec les animaux peut se qualifier de caméra-témoin telle qu'on la retrouve dans la télé réalité ou les documentaires animaliers. Elle capte les actions tout en demeurant extérieure. L'image n'est pas traitée et est directement retransmise. Il y a certes un travail de cadrage, mais qui se fait souvent brouillon. Dans plusieurs séquences en effet, les caméramans¹³⁰ bougent rapidement pour suivre les quatre personnages et l'image à l'écran est floue ou parcellaire. Il s'agit essentiellement de gros plan sur les visages, mais comme ce sont des costumes de mascottes, les gros plans n'apportent pas vraiment d'informations supplémentaires sur leur état. À limite, on peut s'interroger sur la pertinence de la présence des caméras. Comme dans les deux formes télévisuelles évoquées, la télé réalité ou les documentaires animaliers, il ressort que c'est de la présence de la caméra que surgit l'événement. C'est-à-dire que c'est la

¹²⁹ Ce qui constitue une différence notable avec le Wooster Group qui montre régulièrement des extraits de films ou d'émissions.

¹³⁰ À noter que dans d'autres versions du spectacle, notamment celle présentée à New York en 2009, on ne retrouvait pas de caméramans. Les performeurs arboraient plutôt sur eux des caméras attachées à leurs torsos, produisant de la sorte des êtres hybrides.

présence des caméramans parmi les animaux qui amplifie l'impression d'événement à saisir. Ils recréent le geste d'intrusion (furtive ou orchestrée) typique de ces deux genres télévisuels. Il y a cependant contraste entre la facticité de ces personnages costumés et les effets de fausse authenticité propres à ces genres. La télé-réalité offre un exemple emblématique de l'amalgame entre réel et fiction médiatique. Thomas Weber explique comment ce genre a bousculé la valeur d'authenticité de l'image télévisuelle en s'inspirant de l'esthétique des documentaires :

la promesse d'authenticité des formats documentaires entend être tenue notamment par la mise en scène de perturbations et de défauts, qui s'inspire des formats documentaires réalisés dans des conditions difficiles et fait ressortir l'impression de danger, de mystère ou d'interdit. Ainsi les scènes d'action sont-elles systématiquement filmées à la main pour obtenir des images floues et mal cadrées ; autre stratagème, on utilise des caméras de surveillance avec des prises de vues en noir et blanc, d'une qualité technique moindre, pour présenter des perturbations. » (Weber, 2009, p. 238-239)¹³¹

On retrouve précisément ces stratagèmes dans ces segments, à savoir une caméra nerveuse, un cadrage maladroit. Cette première relation entre performeurs et leur image écranique revêt donc un caractère paradoxal, puisque ces figures fictionnelles des

¹³¹ Il ajoute : « La multiplication des émissions documentaires entraîne un changement des critères esthétiques de l'authenticité. Car, comme l'a souligné Jacques Derrida dans un entretien avec Bernard Stiegler dans *L'Échographie de la télévision*, l'on assiste à un effacement continu des témoignages, des indices et des preuves. Ce qui frappe, ici, c'est que cela ne semble pas déranger le public. Cette indifférence du public est frappante non seulement à l'égard des docudrames, mais aussi d'émissions très banales, par exemple, le format de télé-réalité "Frauentausch" (Échange de femmes), proposé par la chaîne allemande RTL II. Il est conçu comme une expérience sociologique divertissante autour de la femme, manager de famille. La chaîne présente son émission de la manière suivante : deux familles assez différentes échangent, pendant dix jours, leur mère. La télévision filme ce qui se déroule spontanément dans les familles. Les caméramans semblent se contenter de filmer les scènes sans intervenir, la dramaturgie se construisant au montage, après la préparation du plateau. Le visionnage des rushes offre cependant une autre version des faits : les caméramans donnent non seulement des instructions techniques aux participants, mais guident aussi la gestuelle pour l'expression des sentiments, et font même répéter certaines scènes. Tout cela souligne la faiblesse d'une définition de la télé-réalité par rapport à des exigences d'authenticité. Dans les autres formats documentaires, de la même façon, les limites sont de moins en moins nettes, et les pseudo-documentaires constituent à présent un genre spécifique. Il s'agit de séries, apparemment documentaires, qui documentent par exemple les missions de détectives privés, comme dans "Lenßen & Partner", ou qui suivent la dernière année scolaire d'une classe, dans "Abschlussklasse 05". En fait, il s'agit de mises en scène – ce dont les productions ne se cachent pas –, mais qui laissent les spectateurs totalement indifférents. » (Weber, 2009, p. 238-239)

animaux issus de *cartoons* sont celles qui ont le traitement à l'écran qui se veut le plus réaliste dans *SOS*, ou enfin, qui empruntent le plus les codes télévisuels de l'authenticité. Ces figures fictionnelles issues de la télévision retournent à l'écran en un mode qui se veut direct et transparent.



Figure 4.7 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)

À l'opposé, les segments mettant en scène les deux consommateurs révèlent une relation entre performeurs et écrans beaucoup plus fusionnelle et prend un caractère plus hyperbolique en ce que l'addition des deux amplifie le discours des personnages. L'image écranique emprunte à cet égard des traits typiques de l'esthétique publicitaire – des couleurs criardes, des gros plans fixes, des expressions faciales exagérées, des intonations emphatiques, etc. On reconnaît à la fois le visuel des panneaux publicitaires et celui des pubs télé expéditives et frénétiques. Les deux acteurs bougent pour la caméra de manière à forger des images clichées de la publicité, comme à cet instant où la femme à jardin saisit un hamburger et le tient à la hauteur de son visage, bouche grande ouverte en fixant la caméra comme dans une publicité de restaurant de fast-

food. Si leurs répliques prennent souvent le ton de slogans publicitaires, leurs poses se montrent tout aussi clichées.

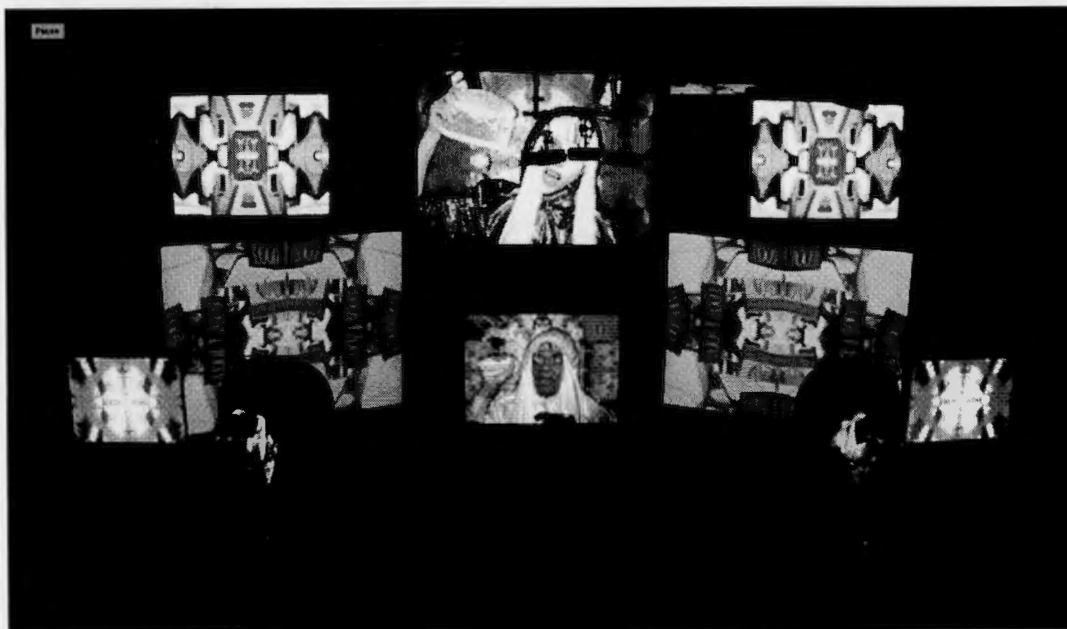


Figure 4.8 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)

Leur gestuelle n'est aucunement naturelle et est clairement destinée uniquement à la caméra. Bien placés pour que l'on ne voie que leurs torsos (comme le veut le fameux plan américain), ils expédient leurs répliques en prenant toujours une pose très expressive, laquelle change rapidement au son d'un « buzz » électronique – exigeant d'eux par ailleurs une virtuosité certaine, compte tenu des enchaînements de répliques très rapides, des gestes finement chorégraphiés, d'un débit de parole expéditif. Les mouvements sont donc d'abord formés pour le cadrage à l'écran. À un moment, l'homme à jardin qui fait mine de manger un hot-dog de manière tout aussi caricaturale que son amie, imite un effet de bobine qui recule (de « rewind »). Il imite les gestes saccadés et en sens inverse de ce qu'il vient de faire. Le tout accompagné du son d'une bobine vidéo que l'on ferait jouer à rebours. Ces extraits suggèrent que ces deux

personnages sont complètement avalés par l'écran (télé, cinéma, internet), comme imprégnés de ses plis. Là-dessus, le spectacle problématise la tendance narcissique de la société, tendance qui ne fera que s'amplifier avec les médias sociaux, avec notamment le règne du selfie. On peut aussi comparer ces segments aux instants de fausses confidences à la caméra que l'on retrouve dans les émissions de télé-réalité où l'on cherche à créer un effet d'intimité avec le public. Ici, les deux personnages nous lancent plusieurs confidences sur leurs goûts, leurs préférences, forçant de la sorte une intimité fabriquée. En somme, les adresses à la caméra, la gestuelle qui préforme le cadrage, les incrustations de couleurs vives derrière les visages des acteurs participent à créer une image hyperbolique condensant plusieurs clichés publicitaires, télévisuels pour appuyer leurs propos jubilatoires.

Les militants festifs démontrent un rapport plus ambigu à l'image télévisuelle qui correspond à la description tout aussi ambiguë qu'en fait le personnage FIERCETWEEN4DAYS :

it's called "Realness." ® Or something, it's like a geopolitical global news broadcast, but it's fake, but it's really real, with these people and they're a cult and they're convincing everyone to like, prepare for the invasion but I don't think it's an invasion, it's like an invasion from inside. (Nelson, 2010, p. 49)

En effet, les interventions à l'écran prennent à certains moments la forme de bulletins télévisés, de vidéo YouTube (de type vlog), de télé-réalité ou simplement de vidéos amateurs. Si les personnages de Realness® ignorent parfois la caméra, la majorité du temps, ils s'adressent à elle comme à un interlocuteur à qui leur message serait destiné. Tout comme leur discours se fait souvent vindicatif et déclamatoire, ils utilisent l'écran comme un porte-voix. Visages en gros plan, on les voit fixer la caméra pour déclamer leurs revendications, tel que dans ce passage intitulé « sidewalk » (le mot apparaît sur les écrans et est prononcé par la voix de Realness®) :

CHO-XHU-SHA //SIDEWALK// In this political time, in this time of incessant political curves, like the curves of my body, I think it's important

to shape the syllables with your own mouth, to put your lips around a slogan, to blow hard, blow fast, blow shit up, like I'm blowing up into the big time. We need a press conference. We need an anthem! (Nelson, 2010, p. 59)

Juste auparavant, les deux acteurs parodiaient une comédie romantique hollywoodienne en évoquant le découragement de Skyler-Tyler à voir le monde changer. Ils y comparent les idéaux politiques à une histoire d'amour : « ADDISON-AVERY-ALEXIS You know this, it's a problem of idealism, it succumbs too easily to ignorance. Like a great romance, like a crush » (Nelson, 2010, p. 59). Les personnages de *Realness*® ne se révèlent pas comme des sujets issus de la télévision ou parfaitement imprégnés par elle comme dans les deux autres segments. Ils la prennent davantage comme un jeu à parodier ou comme un instrument de communication pour leur militantisme. Ces segments se rapprochent d'ailleurs plutôt de la culture internet et des vidéos amateurs qu'on y retrouve.

Ce qui ressort de cette analyse, c'est que *SOS* ne met pas en scène d'un côté des personnages et de l'autre des écrans qui ne seraient que des adjuvants ou des accessoires scénographiques. C'est proprement la relation trouble entre les sujets et les images écraniques qui est distillée. En ce sens, on peut qualifier la dramaturgie de ce spectacle d'éthologique, car elle représente des êtres préformés par les clichés de la culture populaire tout en soulignant les rapports complexes de médiations au sein desquels ils baignent. Le spectacle décline à cet égard le délicat enjeu de la représentation de soi dans un monde hypermédiaque – ou médiarchique comme le pose Citton¹³² – et de la définition de soi. À l'instar de leurs autres œuvres, comme le postule Carlson, une telle mise en jeu du rapport corps-écran-caméra donne vie à des interrogations non seulement sociales et culturelles, mais également d'ordre ontologique et épistémologique. Métaréflexif à ce titre, *SOS* suggère ces questions: que signifie « être » dans un monde de représentations médiatico-pop? Comment se connaît-on? Et comment connaître le monde...réel?

¹³² Citton, Y. (2017). *Médiarchie*. Paris : Seuil.

4.5 D'objet pop à sujet pop

Dans *SOS*, « être » et « connaître » le monde ne semblent pas pouvoir advenir sans en passer par un état de lutte avec des formes de la culture populaire. En effet, celles-ci se profilent comme des modèles et des moteurs identitaires. Le spectacle interroge la performativité de la culture populaire sur la formation des identités. Cette formation ne se fait toutefois pas paisiblement ici. Tous en condition de survie ou en tout les cas en crise profonde (euphorique ou destructrice), les personnages ne savent plus où se situent le vrai et le réel. Ils cherchent les outils pop de leur rédemption. Les animaux ont perdu leur instinct et leur « vraie » nature. Les deux consommateurs ne savent plus vers quel excès se vouer pour combler leur vide et leur manque de réalité. Les révolutionnaires cherchent un « new nothing » en produisant encore plus de cacophonie médiatique.

Les personnages de cet univers hyperréel ont tous en commun de transposer de différentes manières des références à la pop culture. Elle apparaît comme un état de fait : chacun doit avoir maille à partir avec un élément de cette dernière. Si les références à la culture populaire ressortent comme des modèles sur lesquels se moulent les sujets, à chaque fois, un défaut ou un dysfonctionnement par rapport au modèle met en cause l'autorité de celui-ci. Les animaux ont l'apparence de *cartoon* et ont les voix criardes de ce type d'émissions, mais contrairement aux personnages typiques de celles-ci, ils sont pessimistes et arborent un cynisme déroutant. « I'm terrorized. I'm experiencing waves of despair, and debilitating suicidal ideation. I can't stop thinking self destructively, I think about it all the time, I have full-blown anhedonia! », hurle le raton laveur (Nelson, 2010, p. 43). Les deux amis hyperconsommateurs parlent en slogans publicitaires, adoptent les poses et expressions extatiques de la publicité, mais leur avidité ne connaît jamais de résolution. Leur désespoir se condense et se résume bien à cet échange :

LOOKSSERVERINTERFACE Have you ever had ice cream spaghetti with walnut meatballs and currant jelly like marinara sauce and wafer anise cookies on blintzes and sprinkles and allsorts crushed-up gummy peppermint crystallized violet ginger syrup with espresso grounds on a bed of marzipan lettuce?

FIERCETWEEN4DAYS No, I want that! Where can I get that? I have to have that!

LOOKSSERVERINTERFACE You can buy it at the store! RESEARCH has shown, that humans on average only use 10 percent of their credit!

FIERCETWEEN4DAYS Let's go shopping!

LOOKSSERVERINTERFACE Let's go shopping!

FIERCETWEEN4DAYS Let's buy tons of stuff! Lots and lots of stuff! I need a lot more stuff! This place feels empty. I feel poor because this place is so empty. Let's buy buy buy buy buy buy buy buy buy.

LOOKSSERVERINTERFACE On my Paypal, on my eBay, on my debit, on my credit, on my Visa, on my Amex, on my club card, on my euros, on my per diem, on my dollars, on my yen, on my pesos, on my Craigslist, on my want ads, on my personals, on my stoop sale, on my shopping cart!

FIERCETWEEN4DAYS Whatdoyouwannabuy? [*sic*]

LOOKSSERVERINTERFACE Whatever's hot new fresh on sale in clearance on blowout on super saver insider club rewards blue light only the best yes!

(Nelson, 2010, p. 53)

À côté de ces êtres au noms d'avatars de forum web qui ne sont plus que désir de consommation, on retrouve des révolutionnaires qui ont les allures de participants d'une télé réalité et dont la quête pour un autre monde s'accompagne d'un souci aigu de l'image, comme en témoigne ce passage :

SKYLER-TYLER I'd like to go over schedule. Can we get better lighting in the bunker-studio, by the way? Madison-Morgan, can you put that on the list, please?

MADISON-MORGAN Yes! I wholly concur. This fluorescent top-down really washes everyone out.

CHO-XHU-SHA I think incandescent is Earth-heavy. I really think we should talk about making the bunker positive energy, where we can actually sell some units back to the power corporation. I consider that truly subversive. GOING LIVE IN 9 . . .

SKYLER-TYLER But we're almost 100 percent off-grid, that would mean tying back in to the system! And I think you can do wonders with fluorescents if we just spent a little bit of time strategizing about positioning, reflective surfaces, ambient versus direct, and the color temperature. (*Lights flickering*) What is going on with the lights? (Nelson, 2010, p. 53)¹³³

SOS interroge la plasticité de ces identités : les représentations de la culture populaire semblent s'imprimer sur elles jusqu'à ce qu'elles deviennent autonomes à travers eux. Le spectacle rappelle à cet effet la définition que Morin donne du mythe, à savoir qu'il condense des valeurs, des représentations et qu'à ce titre il devient un point de référence collectif, mais également identitaire. Il opère de la sorte un mouvement d'intégration :

c'est parce que la culture de masse devient le grand fournisseur des mythes conducteurs du loisir, du bonheur, de l'amour, qu'on peut comprendre le mouvement qui l'anime, non seulement du réel vers l'imaginaire, mais aussi de l'imaginaire vers le réel. Elle n'est pas seulement évasion, elle est en même temps et contradictoirement, intégration. (Morin, 2008, p. 97)

¹³³ La version new-yorkaise du spectacle poussait encore plus loin la satire des révolutionnaires soumis aux dictats médiatiques et publicistes. On y entend :

« SKYLER-TYLER For our mistress-Operation- Mediā (*SNAP*) plan, we've invented an integrated all-in-one service provider broadcast shopping experience lifestyle destination; we're dilating the new Operation Mediā (*SNAP*) Portal in real time as we meet: click on www.werqForTheGreatTransitionTheBeginningOfTheNewNothingViaTheRealnessLiberationFrontInCooperationWithPostEverythingNOFundingProvidedByAnyGovernmentAgency.tv!

MADISON-MORGAN You couldn't get dot-com? (*SWERVE*) », (Nelson, 2010, p. 50).

Elle s'immisce et colonise les agir et les désirs. Comme le formule Morin, la culture de masse infirme et informe la vie réelle. Elle fournit des images de référence et ce faisant canalise les désirs de ses consommateurs. En poussant la parodie très loin, *SOS* montre comment les personnages intègrent des manières de parler, de penser, des mimiques propres à des personnages télévisuels, cinématographiques, publicitaires, etc. Comme le soutient Morin, la culture de masse (pour reprendre son vocabulaire) fournit des modèles de vie sur lesquels on se projette et que l'on *rétroprojette* en nous. La culture populaire produit en ce sens un répertoire d'expériences, de formules, de répliques sur lesquels appuyer l'expérience ordinaire. La toute première scène avec les deux consommateurs exprime bien ce phénomène tandis que durant toute sa durée les deux personnages discutent extensivement d'un film qui a marqué leur vie :

FIERCETWEEN4DAYS Oh my god, did you see "Bite Me" with ReeseWitherspoon and CharletonHeston, SigourneyWeaver, and JodieFoster, it was awesome. About the mosquitoes and this like, sexy cop and stuff?

LOOKSSERVERINTERFACE Was that the one with the USAmerica Olympic Team and they're in the showers and they all die?

FIERCETWEEN4DAYS Yes!

LOOKSSERVERINTERFACE I loved that movie. That movie changed my life. I live by that movie.

FIERCETWEEN4DAYS I have it on HD DVD.

LOOKSSERVERINTERFACE You mean Blu-Ray?

FIERCETWEEN4DAYS You can Netflix it!

LOOKSSERVERINTERFACE It's on my YouTube!

FIERCETWEEN4DAYS It's on my iPhone!

LOOKSSERVERINTERFACE I linked to it, it's on my MySpace.

FIERCETWEEN4DAYS It's on my desktop!

LOOKSSERVERINTERFACE I never saw it, what's it about?

(je souligne, Nelson, 2010, p. 43)

Cet extrait fait directement écho aux observations de Morin voulant que les communications issues des écrans passent dans les communications vécues : « Les échanges affectifs s'effectuent dans les conversations où l'on parle des films, des stars, des émissions, des faits divers ; nous nous exprimons et nous connaissons autrui en évoquant ce sur quoi nous projetons. » (Morin, 2008, p. 79). C'est également le constat qu'émet Gallagher-Ross à savoir que les produits pop fournissent des modèles préfabriqués pour mener son existence :

SOS suggests that the mass media, considered together, have mapped out a nearly complete alternate universe, a total (and totalizing) work of art. American society has a filmic corollary, a ready-made comparison or pre-fabricated narrative, to give meaningful shape to any feeling, experience, or situation: love can follow patterns drawn by hundreds of romantic comedies; impending real-world environmental catastrophes have already been pictured in disaster movies galore; the plight of the starving in the less fortunate regions of the world has been pre-packaged for easy affective consumption by do-gooder Hollywood tear-jerking star vehicles. Spectators' instant, amused recognition of the variegated targets of Big Art Group's satire is itself a comment on how deeply infused we all are with these prefab models for life. The RLF's project implies that American culture has become a form of drag: performing an uncanny version of itself according to mass media scripts. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 74)

À travers la construction des personnages, *SOS* fait surgir les représentations pop comme des forces affectantes avec lesquels ils sont en lutte. Si, comme le postule Éric Macé (à partir de Morin) « *l'imaginaire* n'est ni extérieur au réel ni ne s'oppose au réel, il est *une partie du réel* » (Macé dans Morin, 2008, p. 11), à force de se faire omniprésente et donc d'imposer ses imaginaires, la culture populaire devient

totalisante. Car il faut rappeler qu'à la composition pop du spectacle s'adjoint la thématique de la survie. Chacun des personnages cherche une échappée vers un au-delà qui est associé au réel (*realness*). Ils expriment (surtout les consommateurs et les révolutionnaires) à plusieurs occasions leur désir, voire leur besoin de réel, comme s'ils étaient envahis d'abstraction jusqu'à en devenir eux-mêmes abstraits. À cet égard, on ne peut les concevoir comme des êtres humains dotés d'une psychologie complexe. Ils relèvent plutôt de ce que Morin décrit comme :

l'homme télévisaire [qui] serait un être abstrait dans un univers abstrait : d'une part, la substance active du monde s'évapore partiellement, puisque sa matérialité s'est évaporée ; d'autre part, et simultanément, l'esprit du spectateur s'évade, et erre, invisible fantôme, parmi les images (Morin, 2008, p. 79)

La figure du spectateur se trouve ici relayée par les deux consommateurs dont le discours porte presque exclusivement sur leurs appréciations de différents objets de la pop culture. Tout rempli du désir de réel qu'ils soient, leur intérêt est sans cesse reprojété vers de nouvelles abstractions. Les animaux quant à eux ont une conscience tellement aiguë des clichés véhiculés par leur propre condition de *cartoon* – le loup qui se décrit comme un méchant carnivore, le lapin qui est désespérément enthousiaste –, qu'ils condensent en eux la position du spectateur avec celle de personnage de *cartoon*. De même, les révolutionnaires se montrent hyperconscients de leurs stratégies de visibilité dans l'espace public. Les personnages ressortent comme des espaces de choc entre ces récits imposés par la pop culture et la volonté d'en sortir, de faire autrement. La parodie joue ici un rôle essentiel dans la construction de la portée métaréflexive en ce que les lieux communs sont à chaque fois grossis, répétés, jusqu'à la caricature.

4.6 Le vrai du faux

Les postures de production et de réception se trouvent ainsi synthétisées au sein d'une dramaturgie qui prend pour assise les différentes formes télévisuelles, cinématographiques et internet évoqués plus haut. La culture populaire ne se fait pas tellement visible par un processus de citation, mais plutôt par une réappropriation de formats typiquement pop tels que la série télé, le *cartoon*, la publicité ou plus largement la réception par le zapping. *SOS* témoigne en ce sens de ce que la culture populaire est devenue en cette fin de première décennie du XXI^e siècle un paradigme esthétique dominant. Paradigme dominant, voire totalisant par rapport auquel il semble de plus en plus difficile de prendre de la distance. Cette œuvre du Big Art Group incarne cet enjeu – à savoir comment organiser des espaces de prises de distance de cette culture, de ses images, de ses formules. Comment le regard peut-il se dépendre de l'imaginaire pop?

La structure de ce spectacle, en tout les cas, convoque et anime une mémoire des personnages, des thèmes et des structures narratives propres aux émissions de télévision les plus populaires. On constate que les références ne sont pas reprises de manière tout à fait fidèle dans *SOS*. Y sont retenus certains traits caractéristiques qui les rendent toujours reconnaissables, mais mêlés à d'autres éléments, les références perdent de leur littéralité. Elles sous-tendent néanmoins largement la structure du spectacle faisant de la culture populaire non seulement un adjuvant à la narration comme dans *House/Lights*. Ici, la mise en jeux de ces formes issues de la culture populaire donne précisément lieu à une interrogation sur celles-ci, sur la possibilité d'un monde en dehors des médias de masse, d'une réalité qui ne soit pas infusée de ses mythes, images et modes de narration. Les formats exploités dans *SOS* semblent manipulés de telle sorte qu'à travers leur usage même surgit une critique sur eux-mêmes. La culture populaire n'est pas citée, mais est un style, un mode de représentation. On récupère sa grammaire pour créer d'autres récits. Ici la pop devient

une rhétorique. À cet égard, le spectacle, dans sa structure, incarne certains enjeux liés à la réappropriation et au détournement des formes pop.

À force de représenter et déconstruire les procédés de représentation, à force de montrer comment les personnages sont imprégnés de formules pop, le spectacle interroge la tension entre réel et fiction, entre réel et imaginaire. Pour Gallagher-Ross, la culture populaire (il parle de médias de masse plus exactement) prend la forme de réplique du réel :

Laying familiar plots and genres end to end, *SOS* points out how the mass media, taken together, create a comprehensive copy of reality, a virtual *gesamtkunstwerk*; our society has a filmic corollary, a prefabricated point of reference, for every situation, experience, and emotion. (Gallagher-Ross, 2010a, p. 35)

J'ajouterais qu'elle se fait réplique dans le double sens du terme en ce qu'elle offre une copie du réel, mais aussi un monde auquel les vies des personnages répondent, des formes avec lesquels ils dialoguent. Ils réagissent aux représentations pop (en s'en imprégnant ou en les rejetant), ils y font écho ou ripostent. *SOS* illustre à cet égard la pensée que formulait Baudrillard avec son concept d'hyperréel. Dans cette logique, le réel n'est plus isolable, car entièrement avalé par les canaux médiatiques :

Du même ordre que l'impossibilité de retrouver un niveau absolu du réel est l'impossibilité de mettre en scène l'illusion. L'illusion n'est plus possible, parce que le réel n'est plus possible. C'est tout le problème *politique* de la parodie, de l'hypersimulation ou simulation offensive, qui est posé. (Baudrillard, 1981, p. 36)

SOS incarne ce brouillage en mettant en scène l'impossibilité d'atteindre, voire de connaître le réel autrement qu'en en faisant une marque déposée, puis une entreprise de relation publique.

De la même manière, comme on l'a vu, les personnages de *SOS*, semblent ne plus savoir où se situe le réel. Leurs sensations, émotions, affects ne sont canalisés que par

leur emprisonnement dans un monde de fictions pop. Comme le pose Gallagher-Ross, dans cet univers, il ne semble plus y avoir d'original dont la vidéo serait la copie :

The situations onstage arrive conditioned by images, expectations, and conventions derived from television and film, and vanish again into video sequences pieced together in real time. What is the copy and what is the original; what is the source material and what is the recorded reproduction — these are permanently unsettled questions throughout the piece. (2010b, p. 54)

En fait, si l'on constate que *SOS* s'avère conditionné par des références pop, c'est aussi parce qu'on lit le spectacle à l'aune de cette culture. Difficile en effet de ne pas sans cesse associer l'action à des œuvres ou des genres issus de la culture populaire tellement ils tapissent l'œuvre de part en part. Comme le prétendent également Jouve et Gallagher-Ross, le public américain – qui fut le premier à recevoir ce spectacle – connaît toutes les références à la culture populaire qu'il contient. Il est vrai que contrairement au Wooster Group qui mobilise des références de différentes époques et parfois des références moins connues, le Big Art Group utilise plutôt des styles de la pop culture comme cadre général de référence. Il réinterprète des genres télévisuels – le *cartoon*, la série télé – donc des formules largement répandues depuis plusieurs décennies, et ce, dans une grande partie du monde.

Le spectacle témoigne de l'idée de Philip Auslander voulant que le regard soit aujourd'hui conditionné par la télévision. « Ce que nous voyons très souvent est moins l'incursion de techniques et de procédés dérivés des médias dans le contexte du spectacle en direct, que l'absorption par le spectacle en direct d'une épistémologie dérivée des médias », avance-t-il (2001, p. 134). Avec Benjamin, il rappelle que le sens de la perception est déterminé par les circonstances historiques et que les normes sensorielles sont au XXI^e siècle informées par les médias et la culture qu'ils véhiculent (Auslander, 2001, p. 134). Jeremy Butler soutient à cet égard que la télévision demeure dominante malgré le déferlement de la culture internet : « Television remains the principal medium through which most people obtain visual entertainment and

information and through which advertisers reach the largest audiences »¹³⁴. Le spectacle accuse à cet égard le paradigme médiatique de son époque en mettant en scène des éléments issus de la culture web : les militants parlent de leur stratégie de diffusion sur internet et ils piratent la connexion de FIERCETWEEN4DAYS pour mieux entrer en relation avec lui. La télévision infuse quant à elle tous les segments et oriente la compréhension qu'on peut en avoir. À l'époque où est créé *SOS*, la série *Lost* bat des records de popularité pour une série télévisée¹³⁵. Le parallèle avec les animaux perdus dans un lieu qu'ils ne connaissent ni ne comprennent paraît évident. On peut aussi tracer un lien avec le film *Madagascar*, paru en 2005, dans lequel des animaux du zoo de New York étaient confrontés à un retour en milieu sauvage. La thématique de l'anthropomorphisme chez les animaux, bien commune au *cartoon* en général, se transpose dans le spectacle du Big Art Group sur le mode cynique.

De plus, les trois sous-univers exploitent chacun des aspects de la télé réalité, tel que mentionné plus avant. Les militants suggèrent à plusieurs occasions que leur entreprise relève d'une expérience médiatique, même si le statut demeure ambigu (comme le décrit FIERCETWEEN4DAYS : « that new reality situation infomercial thing? "Realness." ® » (Nelson, 2010, p. 50). Quant aux autres sous-univers, ils reprennent également des traits stylistiques propres à ce genre, soit l'adresse à la caméra, ou la captation d'images de manière chaotique. Surtout, le spectacle récupère l'aspect fondamental de ce genre à savoir la confusion entre réel et fiction. Luc Dupont synthétise les enjeux de ce genre :

Selon le Britannique John Dovey (2000: 78), la télé réalité est l'illustration parfaite de la "culture contemporaine du moment". Elle est mélodramatique ; c'est un théâtre des horreurs qui rend publics les moments

¹³⁴ Il faut noter qu'en 2008 à la création du spectacle, la télévision est encore majoritairement consommée par câble et non à la demande comme aujourd'hui avec Netflix. Les séries et la diffusion de leurs épisodes chaque semaine produisaient donc de vrais événements collectifs où tout le monde regardait en même temps l'émission. La relation à la temporalité et à la sociabilité de la télévision muté depuis.

¹³⁵ La série attire 18 millions de téléspectateurs en moyenne lors de la première saison en 2004 et 15 millions en moyenne tous les mercredi soirs lors de la troisième saison. Voir <<https://www.nytimes.com/2008/01/30/arts/television/30lost.html>>, consulté le 6 mars 2018.

privés les plus intimes. Bien scénarisée, elle se prétend authentique et vraie. Elle est devenue un incontournable de la culture populaire et des médias grand public. (Dupont, 2000, p. 12)

Il y a donc récupération de la télé réalité – de ses traits stylistiques, de ses modes d'adresse – pour mieux interroger la construction de ce qui est aujourd'hui considéré comme le réel. L'interrogation provient de ce que ces traits se trouvent sans cesse déplacés : les adresses à la caméra ne servent pas uniquement à relayer des confidences intimes, mais tout autant à déverser les logorrhées frénétiques incohérentes; les captations des échanges entre les peluches, si elles sont effectuées dans un style brut, servent à retransmettre des personnages complètement fictifs évoluant dans un monde qui l'est également; les passages avec les militants ne forment pas davantage des moments réalistes, eux qui se perdent dans toutes sortes de stratégies de relation publique et qui entretiennent des dialogues souvent incohérents. Tout au long de ces deux derniers sous-univers, on évoque l'entité Realness® comme d'une chose importante, désirable. Elle désigne parfois l'au-delà de la transition dont parlent les militants, parfois l'entreprise de ces derniers. On remarque qu'elle semble être dotée d'un pouvoir d'attraction notable, malgré son statut ambigu, à la fois réel et artificiel :

FIERCETWEEN4DAYS No, it's called "Realness." ® Or something, it's like a geopolitical global news broadcast, but it's fake, but it's really real, with these people and they're a cult and they're convincing everyone to like, prepare for the invasion but I don't think it's an invasion, it's like an invasion from inside.

LOOKSSERVERINTERFACE Like an infection?

FIERCETWEEN4DAYS I guess so. It's sooper political and fun! But it's totally campy and heavy and ridiculous and meaningless and I love it love it love. Fully love.

L'accumulation de contradictions rejoint les aspects fondamentalement contradictoires de la télé réalité tels que le résume Dupont : « L'authentique et le simulé, la sincérité et le calcul, le naturel et l'image : tout dans la télé réalité concourt à mettre en scène

l'ambiguïté de la vérité. La télé réalité devient un vaste jeu sur le réel et sur sa représentation la plus véridique possible » (Dupont, 2000, p. 26). Le réel dans *SOS* n'a donc plus de lieux, plus d'enseigne. Il est devenu un produit télévisuel ou une marque déposée.

4.7 L'illogisme du zapping ou la lutte pour la visibilité

Si *SOS* reprend et réinterprète plusieurs formats télévisuels, il reprend également à ce médium ses modes de réception fondés sur la fragmentation et la succession d'images sans rapport les unes avec les autres. On verra dans cette dernière partie comment le spectacle reproduit en se la réappropriant la logique du zapping issue de la culture télévisuelle. Les coupures s'accumulent et les images défilent rapidement matérialisant la lutte pour la visibilité caractéristique de l'époque actuelle. Le spectacle surjoue la saturation sensorielle commune au XXI^e siècle à travers une esthétique de l'excès.

SOS se caractérise en effet par des allées et venues constantes et rapides entre les différentes sections analysées plus haut. Les sections sont elles-mêmes structurées à partir de coupures persistantes. Dès le tout début du spectacle, dans les quinze premières minutes, on alterne entre sept segments différents, eux-mêmes redécoupés de manière frénétique. Si le début s'initie plus lentement avec les animaux qui arrivent un à un pour établir ce qui fait office de scène d'exposition (on présente chacun des personnages, la situation problématique), la scène fait rapidement place aux deux consommateurs dont l'image surgit dans les écrans, accompagnés d'un buzzer électronique soulignant la transition. Dès cet instant, à chaque fois qu'ils changent de poses, ce son jaillit, contribuant à souligner le changement de séquence. Accentuant ce rythme déjà soutenu, le fond multicolore abstrait tournoie rapidement derrière les visages. Dans l'écran du centre, une cafetière est superposée à ce fond et tournoie elle aussi. Le clin d'œil à ce rythme caféiné se prolonge tandis que les deux acteurs tiennent

plusieurs verres de café dans leur main – ce qui justifiera leur débit expéditif. Immédiatement après, les deux consommateurs disparaissent, la scène tombe au noir et les sept écrans s’illuminent tour à tour de différentes couleurs avec différents mots. Tout au long de ces flashes, on entend des percussions tenant un tempo très rapide, ce qui donne un effet de course contre la montre.

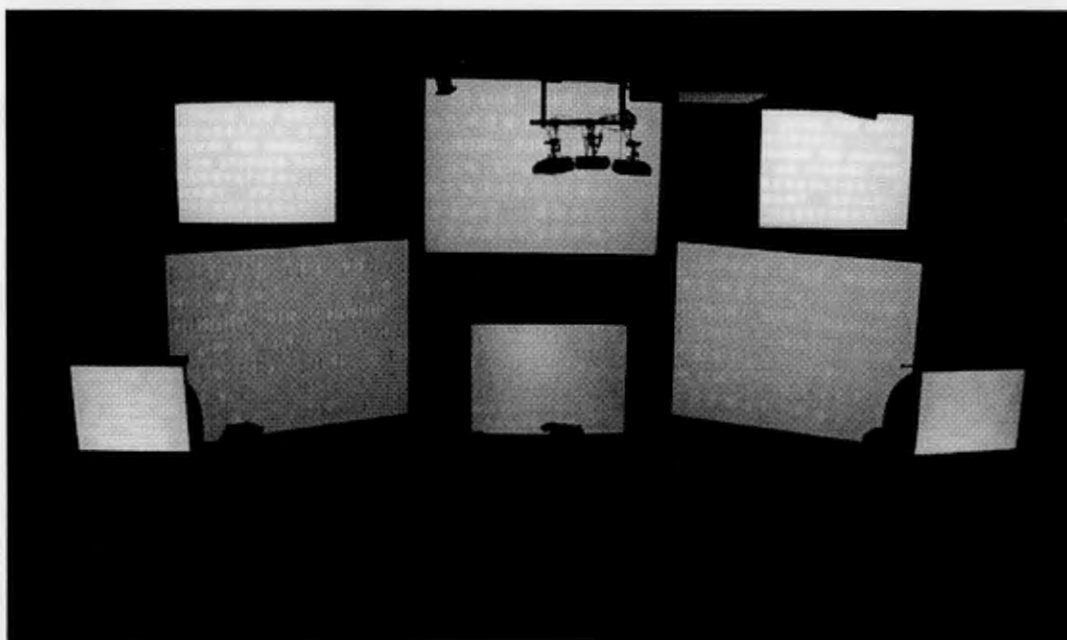


Figure 4.9 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à New York en 2009)

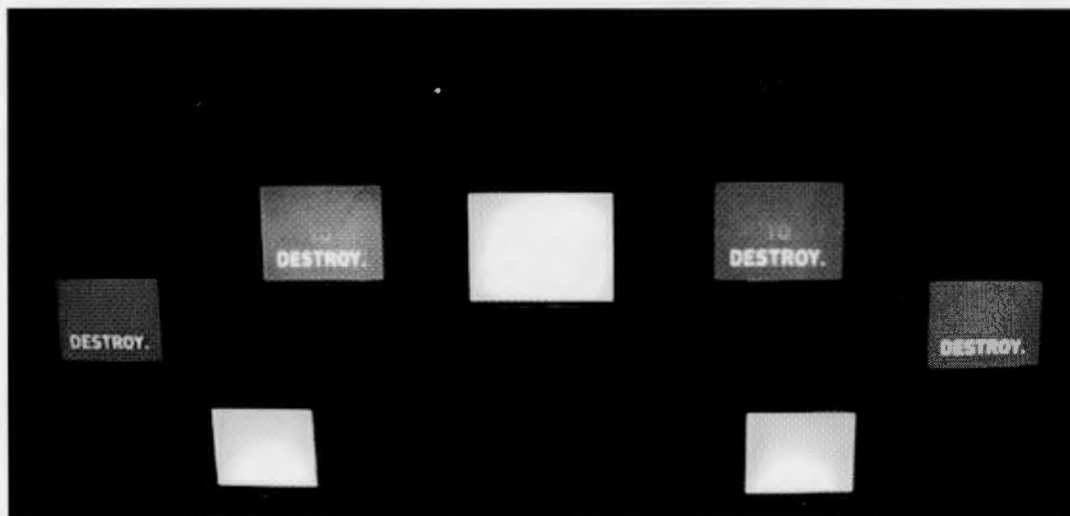


Figure 4.10 *SOS* du Big Art Group, Source: Capture d'écran (Captation vidéo du spectacle à Montréal en 2009)

Ces premières minutes marquent ainsi le rythme effréné qui sera celui de la représentation. On passe d'un segment à l'autre, souvent entrecoupé de noir comme dans une expérience de zapping où l'on erre d'un programme à l'autre. Plus exactement, le spectacle reproduit l'expérience du *flow* tel que défini par Raymond Williams. Dans son essai sur la télévision, il souligne le fait que ce médium fut le premier à proposer non pas une œuvre à saisir en un bloc, mais plutôt une diffusion continue à saisir quand l'on veut :

In all communications systems before broadcasting the essential items were discrete. A book or a pamphlet was taken and read as a specific item. A meeting occurred at a particular date and place. A play was performed in a particular theatre at a set hour. The difference in broadcasting is not only that these events, or events resembling them, are available inside the home, by the operation of a switch. It is that the real programme that is offered is a *sequence* or set of alternative sequences of these and other similar events, which are then available in a single dimension and in a single operation. (Williams, 2004, p. 86-87)

Le programme, comme il le nomme, se définit par une série d'unités de temps qui peuvent être envisagées séparément ou dans leur assemblage. Le *flow* télévisuel se

caractérise ainsi par son incohérence et l'illogisme des enchaînements. Butler, suivant le concept de Williams, précise : « The overall flow of television is segmented into small parcels, which often bear little logical connection to one another. [...] That is, fairly random association and sequence – rather than cause and effect and consequence – govern TV's flow » (Butler, 2018, p. 13). Il ajoute que l'expérience télévisuelle se définit par différentes formes d'interruptions – qu'il s'agisse des interruptions dans le *flow* (de l'émission à la publicité par exemple) ou de celles que le spectateur initie de lui-même (en détournant son attention). Williams, qui décrit également l'interruption comme élément clé de la culture télévisuelle, relate une soirée où il regarde la télévision et se fait témoin de l'illogisme commun à ce médium : « I believe I registered some incidents as happening in the wrong film, and some characters in the commercials as involved in the film episodes, in what came to seem – for all the occasional bizarre disparities – a single irresponsible flow of images and feelings. » (Williams, 2004, p. 92) Bien entendu avec l'arrivée d'internet et la multiplication des contenus numériques, les habitudes de réception se sont modifiées. Or, les habitudes en ligne – le fait de surfer – sur le web reprennent à certains égards le principe d'interruption propre au zapping télé. De plus, comme le constate Butler, la télévision actuelle est largement héritière de l'ère pré-internet dite « Network-era television » où dominaient trois chaînes seulement aux États-Unis (ABC, NBC, CBS) :

The maintenance of television flow dominates nearly every aspect of the structures and systems of network-era television and its descendants. It determines how stories will be told, how advertisements will be constructed, and even how television's visuals will be designed. (Butler, 2018, p. 5)

On constate que *SOS*, en plus de déplacer et de réinterpréter différents genres télévisuels, en reprend la structuration fragmentée pour produire un *flow* fait d'interruptions et d'enchaînements dont la logique n'apparaît pas évidente. La clé de la compréhension des enchaînements repose donc uniquement dans l'interprétation de chaque spectateur, tout comme pour le zapping, ainsi que l'explique Chabrol et Perin :

la mosaïque construite par le téléspectateur à partir des bribes d'émissions ne prend sens que pour son auteur. Celui-ci sélectionne en effet dans les flux d'images accessibles un matériau qu'il incorpore et agrège peu à peu en réalisant par là même son propre travail de création télévisuelle. (Chabrol et Périn, 1991, p. 33)

Dans ce spectacle du Big Art Group, on se trouve face à un objet qui reprend un mode de réception – dont la plupart des spectateurs sont (statistiquement) fort probablement familiers¹³⁶, mais dont les traits s'avèrent amplifiés ou détournés. On passe d'un segment à l'autre sans que la cohérence ne soit explicitée ou évidente. Les sollicitations sensorielles s'accumulent dans le spectacle :

prismatic visuals hurtle across a panoply of screens, dazzling with ashing colors; strange conjunctions of video imagery captured live by a battery of cameras and spliced together in real time, ambush the eye; digital soundscapes thrum, groan, and roar at synesthesia-inducing volumes. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 54)

On doit donc recomposer un sens à travers ce flot incessant et surtout foisonnant. Toutefois, il faut soulever que la télévision mise sur de nombreux stratagèmes pour maintenir le spectateur en place :

Clearly, advertisers and networks want viewers to overcome television's fragmentary nature and continue watching their particular commercials/programs. To this end, storylines, music, visual design, and dialogue must maintain our attention to hold us through the commercial breaks, to quell the desire to check out another channel, or, worse still, to turn off the TV or wholly direct our attention to our phone's screen. (Butler, 2018, p. 13)

De là, la télévision use et abuse de formats aisément reconnaissables pour capter rapidement l'attention et produire des formats attrayants. Or, le spectacle opère

¹³⁶ Au Québec, la télévision domine encore largement dans les habitudes culturelles. Un sondage de 2016 relève « En moyenne, neuf Québécois sur dix (90%) regardent la télévision, peu importe le format, au moins une heure par semaine. Parmi ces derniers, le nombre moyen d'heures d'écoute de télévision par semaine est de 17,7 heures. [...] De manière générale, la télévision traditionnelle (en direct) est la plateforme la plus consultée, surtout pour les personnes âgées de 45 ans et plus. » *Les arts et la culture au Québec. Portrait de la perception des Québécois*, Sondage, <<https://uda.ca/services-et-outils/sondage-leger-les-arts-et-la-culture-au-quebec>>, consulté le 13 octobre 2017.

précisément à ce niveau une mise à distance de cette facilité en présentant des personnages changeants, qui se contredisent, des trames narratives incohérentes, une langue étrangement caricaturale. Il récupère les traits télévisuels en leur retirant le lustre de leur facilité.

En réinterprétant la logique du zapping, *SOS* rejoue la lutte pour l'attention et la visibilité qui est aujourd'hui la norme. Butler rappelle comment la culture télévisuelle s'est forgée sur une guerre constante pour l'attention du spectateur et comment cela a influencé la segmentation des contenus :

The construction of these television segments and their relationship to each other are two major concerns of television's advertisers, producers, and programmers. For it is on this level that the battle for our *continuing* attention is won or lost. We should also be mindful of TV's segmental structure because it determines much of how stories are told, information presented, and commodities advertised on linear television. Moreover, video has only become shorter and more segmented when presented on Internet-delivered television—as YouTube's reliance on short videos confirms. (Butler, 2018, p. 13)

Ce spectacle problématise l'avidité des annonceurs ainsi que la culture publicitaire en reprenant ses formats, sa langue, sa frénésie, mais aussi en incarnant la multiplication des sollicitations visuelles, sonores, spatiales. Cette dynamique se déploie dans le temps en faisant se succéder énormément d'images, mais également, par la multiplication de celles-ci dans les divers écrans – jouant là la multiplication des écrans qui gouverne nos vies quotidiennes. Gallagher-Ross synthétise bien l'esthétique de l'excès qui guide la création du Big Art Group :

In a Big Art Group piece, there is always too much to see, too much to hear, and too much information to synthesize. But this is very much the point: the company creates noisy art for noisy times. [...] Big Art Group's visual cacophony is a new form of realism for an image-drunk age. (Gallagher-Ross, 2010b, p. 55)

La critique se loge dans *SOS* massivement dans cette logique de l'excès : tous les traits pop s'y trouvent poussés à bout, diffractés, multipliés jusqu'à en être défigurés. On joue constamment sur la frontière entre familiarité et étrangeté.

Les bricolages technologiques de *SOS* concourent ainsi à produit de l'excès alors même qu'une des thématiques récurrentes dans le discours des personnages est celle de la perte. S'il y a trop à voir, trop à entendre, ce trop ne semble pas suffire. En somme, contrairement à *House/Lights* où la culture populaire s'installe progressivement, où elle vient de l'extérieur – des fenêtres télévisuelles –, *SOS* affiche une culture populaire qui devient tout à la fois un mode d'être, d'agir, et de communication. Dans *House/Lights*, au contraire, la culture populaire demeure enfin cadrée, fragmentée et les objets sont refunctionalisés pour servir la double trame narrative composée de *Dr. Faustus* et d'*Olga's*.

Pour finir, ce chapitre aura permis de montrer comment, dans *SOS*, la culture populaire se voit refunctionalisée ou plutôt transposée pour devenir le mode même d'énonciation scénique. Tandis que chez le Wooster Group, la culture populaire et sa portée sentimentaliste se voient réduites, chez le Big Art Group, les effets spectaculaires se multiplient. Des effets qui forcent un rapprochement vers les spectateurs.trices : on accumule les gros plans, les répétitions, les effets visuels caricaturaux, les effets sonores clinquants. Les écrans ici imposent de voir plus et mieux (les corps, les visages, les mots qui défilent, les photos qui tourbillonnent). De la culture populaire est extirpé un régime de perception pléthorique, frénétique où les affects sont excédés. Tandis que dans *House/Lights* une certaine hiérarchie est préservée entre culture populaire et ce qui n'en est pas, ici elle est représentée comme dominante. On aura pu y constater comment ce spectacle interroge les modes de perceptions issus de la télévision, de la publicité, d'internet. La culture populaire se montre dans cette œuvre comme une culture qui privatise les sujets, les maintient dans une logique d'accumulation (des désirs, des biens de consommation) et dans la perception d'un monde sans extériorité.

SOS demeure à cet égard très proche et très illustratif de *La Société du Spectacle* de Debord où ce dernier défend que toute la société a été avalée dans le rapport marchand et où « [l]e spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images. » (Debord, 2008, p. 16). Ici, le spectacle de la culture populaire représente bien ce qui détermine le rapport des uns aux autres. *SOS* dépeint explicitement la thèse debordienne voulant que le capital nous rende étrangers à nos propres désirs. Il démontre et dissèque la manière dont les rapports que l'on développe au sein de la société contemporaine sont toujours déjà médiés par des représentations issues de produits culturels capitalistes. Il apparaît enfin difficile dans cette création de ne pas constater une dénonciation de la capture du domaine esthétique par l'affect commun hédoniste capitaliste. On verra maintenant comment *Mommy* décrit un mouvement de pensée scénique analogue tout en ciblant davantage la question du dire collectif.

CHAPITRE V

MOMMY DE L'ACTIVITÉ OU LA POPIFICATION DU PASSÉ

Comme dit Melville [...] « la vieille momie est enfouie sous de multiples bandelettes. Il faut du temps pour démailloter ce roi égyptien » [...]. « La vieille momie » ça veut pas dire les formations passées, encore une fois, l'archive, elle est aussi bien du présent que du passé, la vieille momie, c'est déjà nous.
Gilles Deleuze

Cet examen des rapports entre scène contemporaine et culture populaire se poursuivra dans ce chapitre avec l'étude du spectacle *Mommy* (2013) du metteur en scène québécois Olivier Choinière¹³⁷. L'analyse révélera que cette œuvre fait de la culture populaire une matière servant à articuler un discours parodique sur la société québécoise et sur son rapport au temps. Les formes pop servent ici autant à structurer la dramaturgie qu'à composer un propos aussi critique que festif. Elles forment la grammaire même du spectacle tandis que ce dernier repose sur le dispositif du *deejaying*. En effet, la figure tutélaire du DJ domine la scène et elle apparaît comme celle qui distribue le discours à travers les extraits de chansons, de publicités, d'émissions de télévision, de films et d'autres références dominantes de la culture québécoise. Comme on le verra, le travail de juxtaposition de références pop articule,

¹³⁷ La mise en scène a été co-crée avec Alexia Bürger. Le texte est signé de Choinière.

par effets d'accumulation ou de contraste, une parodie de la nostalgie d'un passé collectif. En effet, on ne cesse de diffuser une série de *topoi* liés à la quête identitaire nationale québécoise – du « Vive le Québec libre » de De Gaulle au « Mon pays ce n'est pas un pays » de Gilles Vigneault. La logique du *sampling*, que j'aborderai, est ici au service de l'élaboration d'une mémoire fantasmée, celle d'un passé collectif québécois réactivé au moyen d'extraits cultes ou massivement connus. La mémoire et le dialogue avec la tradition prennent ici la forme d'une rengaine grotesque où dire le passé ressemble à un refrain de tube rap populaire répété frénétiquement. À ces interactions d'objets populaires, s'ajoute la voix du personnage de Mommy (joué par Olivier Choinière lui-même) qui incarne un esprit réactionnaire en proférant une vive critique des temps actuels et en fétichisant un temps antérieur tout aussi idéal que révolu (selon le personnage). Sa lamentation incessante entre en résonance avec les extraits diffusés et leurs interactions en viennent à créer un registre de discours quasiment pamphlétaire. Ce registre vient également de ce que les plaintes du personnage – tout comme les répliques des autres personnages – sont lancées dans un style hip-hop et prennent ainsi une charge revendicatrice typique de ce genre musical. Au DJ et au hip-hop, issus de la culture américaine, viennent se mêler des objets culturels typiquement québécois. Ces interactions de références créent des écarts et des rapprochements qui mettent en cause le rapport que nous avons socialement à ces objets. Elles interrogent les raisons de leur mobilisation récurrente dans l'espace public, ainsi que la valeur mémorielle et affective que nous leur accordons.

À travers ce travail de tressages culturel se dessine une réappropriation d'un imaginaire collectif – celui activé par la culture populaire. Tout se passe comme si le spectacle travaillait à redessiner les coordonnées culturelles par lesquelles le Québec comme collectivité se perçoit et se vit. L'œuvre de Choinière apparaît comme un procès du dire collectif et de la pratique du commun qui s'exerce à travers la culture populaire. En ce sens, *Mommy* ressort comme un commentaire critique esthétisé sur la société québécoise. Or, tout critique que puisse être cet usage parodique des formes populaires,

ces dernières demeurent de puissantes machines spectaculaires. Quoique détournées de leurs contextes légitimant, elles préservent le pouvoir de séduction qui caractérise les produits de la culture populaire. Ce travail de recartographie de la pop culture voit sa portée critique doublée par les affects du spectaculaire qui lui survit.

5.1 Le théâtre d'Olivier Choinière et le procès du collectif

Choinière déploie dans l'ensemble de son œuvre un démontage du spectaculaire et de son potentiel d'aliénation ou d'émancipation. Que ce soit dans ses textes, dans ses spectacles déambulatoires ou dans ses mises en scène non narratives, son théâtre s'articule autour d'une dénonciation de la spectacularisation du politique, mais également de la culture, des identités, de l'intimité. Le théâtre devient chez lui le lieu de distillation des imageries et rhétoriques propres aux objets de la culture populaire. Il n'hésite pas d'ailleurs à mettre au cœur de ses œuvres des éléments pop, qu'il s'agisse de musique pop, d'images télévisuelles, cinématographiques, de publicité, de personnalités médiatiques ou autres.

La présence de la culture populaire dans l'œuvre de Choinière doit ainsi se saisir à partir de son intérêt pour le théâtre en tant que lieu du collectif (sa présence comme sa représentation) – que ce lieu évoque la société québécoise, la société contemporaine ou la société comme entité politique. Aussi bien dans les relations qu'il instaure avec le public que dans les thèmes abordés, ses pièces interrogent les pratiques du collectif, ses représentations et les enjeux politiques qui animent la société. Ces interrogations se sont manifestées de diverses manières au fil de ses œuvres que ce soit en s'inscrivant dans des lieux *in situ*, dans la formule déambulatoire, ou encore, dans la représentation d'enjeux sociaux dans une formule narrative plus traditionnelle.

Ses pièces et ses mises en scène semblent témoigner d'une volonté d'organiser un espace de discussion esthétique et critique des formes symboliques actuelles. Dans cette visée, la mobilisation de la culture populaire s'est faite de plus en plus forte au fil de ses œuvres. Les premières pièces contiennent de nombreuses allusions à la pop sans la mettre nécessairement au premier plan. On retrouve des renvois à des musiques populaires (hip hop, rock and roll, Elvis, Black Sabbath), à des célébrités et à des œuvres pop (Star Trek, par exemple). Toutefois, c'est la télévision qui revient le plus fréquemment dans les premiers textes de l'auteur – représentée sur scène (point focal de la famille), mentionnée ou parodiée. La pièce *Léa-Pu de Sonlaté* en 2002 fait de la télévision le centre d'une famille où réalité et fiction télévisuelle s'entremêlent. Le dysfonctionnement de l'appareil apparaît comme un drame (il n'a plus de son, d'où le titre trompe-oreilles « elle n'a plus de son la télé »). La même année *Jocelyne est en dépression* met également en scène la télévision à travers la figure phare de Jocelyne, météorologue du bulletin télévisé, ainsi qu'Aline, animatrice dudit bulletin. Ces figures sont le prétexte à une interrogation du rapport que les Québécois ont à l'hiver. Enfin, la pièce *Félicité* (2004, créée en 2007) fait de Céline Dion le centre d'intérêt d'employés du Walmart et d'une jeune femme psychiatisée et montre comment ces derniers vivent par procuration, à travers ce que les médias exposent de la star. Ces textes dramatiques ont en commun de mêler des figures de la culture populaire aux récits de vie des personnages fictifs. Ils soulignent de la sorte l'impact de ces formes sur l'intimité, les opinions, les désirs et les imaginaires des individus.

Dans les années 2010, l'exploitation de la culture populaire se transpose dans les mises en scène de Choinière permettant une interrogation de ces formes à travers divers médiums (le son en particulier, le visuel des shows pop, la danse, etc.). *Chante avec moi* (2010) pousse l'exploration encore plus loin qu'il ne l'avait fait. Auparavant le spectacle, créé par Choinière et Bürger en 2010, prend la forme d'une sorte de machine de production d'un *tube* populaire. Il met en scène une même chanson répétée *ad nauseam* et composée expressément pour le spectacle. Correspondant aux standards de

la ballade du type ver d'oreille – d'une simplicité (autant sur le plan musical que dans les paroles) patente – le public finit par la connaître par cœur et l'entonne à son tour. Les effets suscités rappellent les chorégraphies de Broadway ou celles des pop *stars*. Les éclairages typiques des spectacles musicaux populaires à grand déploiement (de type Madonna, Michael Jackson, etc.) participent à créer une ambiance survoltée qui évolue vers un ensemble frénétique.

Chante avec moi initiait l'examen de la spectacularisation du monde au moyen du spectacle lui-même, examen qui se prolonge dans *Mommy* et qui sera ausculté ici. Il poursuit une recherche sur la manière dont les produits culturels *mainstream* mettent en tension l'intime et le collectif notamment avec *Nom de domaine* (2012) où l'on constate comment un jeu vidéo en ligne s'immisce dans la vie d'une famille pour en brouiller les rapports, puis dans *Ennemi public* (2015) où les éléments de l'actualité envahissent les discussions quotidiennes. *Manifeste de la jeune fille* (2017), à partir du texte de Tiqqun *Premiers matériaux pour une théorie de la jeune fille* (2006), traite quant à lui plus exactement de la spectacularisation de l'intime et de la manière dont le néolibéralisme colonise les désirs et le langage. Présentée sous forme de défilé de mode décalé, la culture populaire y est omniprésente et est dépeinte comme paradigme esthétique dominant. Quant à *Jean dit* (2018), il consistait en une fable philosophique sur la notion de vérité, le tout accompagné d'un groupe de *death metal* qui intervenait sonorement régulièrement au fil de la représentation. « Ici encore, le texte théâtral s'articule autour de la répétition de paroles vides et convenues, de *topoi* qui visent à exacerber le sentiment de dépossession de soi et à mettre au jour les fictions, grossières et cyniques, qui gouvernent les contemporains. », nous dit Martine-Emmanuelle Lapointe (2018, p. 48). En somme, à chaque fois, les pièces et les mises en scène utilisent la culture populaire pour interroger le lien qu'elle crée entre les personnes, que ce soit entre les personnages représentés ou entre le spectacle et le public. Ces œuvres font ressortir combien ces formes affectent les êtres, forgent les identités et orientent leur manière d'être et de vouloir.

Ce retour sur les créations de Choinière permet de saisir pourquoi le peu de recherches portant sur cet artiste a traité surtout de son rapport au collectif. Les quelques mémoires, thèse et articles mentionnent tous la présence d'une critique sociale à l'œuvre dans les pièces (textes ou mises en scène) du metteur en scène¹³⁸. Cyr et Lesage voient comme socle de son entreprise artistique cette ambition « à effectuer une critique des esthétiques marchandes » (Lesage et Cyr, 2013, p. 30). Si *Mommy* n'a pas encore reçu l'attention de la critique (hormis des articles dans des revues non scientifiques), le rapport à la culture populaire et aux médias de masse dans l'ensemble de l'œuvre de Choinière n'a pas été ignoré. Francis Ducharme en particulier dans sa thèse *Une dramaturgie inquiète des médias* (UQAM, 2015) s'intéresse à la manière dont la pièce *Félicité* de Choinière montre des êtres pris dans les récits médiatiques (que Ducharme rapporte surtout au journalisme) et les mythes associés aux vedettes populaires. La séduction des représentations médiatiques s'y trouve dénoncée comme forme majeure d'aliénation :

Les actualités apparaissent ainsi comme des objets esthétiques marchands, dont la valeur d'échange fluctue selon leur pouvoir d'émouvoir et

¹³⁸ Voir : Bentz-Moffet, N. (2017). *Jeux intertextuels et échanges agonistiques analyse dramaturgique de « Jocelyne est en dépression: tragédie météorologique » d'Olivier Choinière*. Maîtrise en études littéraires, Université Laval, Québec; Berteau-Lord, G. (2004). *Le lieu de la révolte : dramaturgie et engagement dans le théâtre d'Olivier Choinière : le cas d'Autodafé*. Mémoire en art dramatique, Université du Québec à Montréal, Montréal; Ducharme, F. (2009). *L'imaginaire de l'espace urbain montréalais dans Bienvenue à et Ascension, deux déambulatoires audioguidés d'Olivier Choinière*. Mémoire de maîtrise en études littéraires, Université du Québec à Montréal, Montréal; Cyr, A.-A. (2014). *Entre industries culturelles et essor médiatique: réorganisation du rapport entre high et low culture sur la scène théâtrale nord-américaine : une étude de cas : Chante avec moi d'Olivier Choinière et Life and times : episode 1 du Nature Theater of Oklahoma*. Mémoire en art dramatique, Université du Québec à Montréal, Montréal; Ducharme, F. (2015). *Une dramaturgie inquiète des médias*. Thèse en études littéraires, Université du Québec à Montréal, Montréal; Durbau, W. (2017). *Le monstre et l'image dans Beauté intérieure et Félicité d'Olivier Choinière: une analyse iconologique et pragmatique*. Mémoire en art dramatique, Université du Québec à Montréal, Montréal; St-Jean-Raymond, D. (2016). *La québécoité dans le théâtre contemporain Mythanalyse de Scotstown, Yukonstyle et Félicité*. Maîtrise en Littératures de langue française, Université de Montréal, Montréal. On retrouve également l'article : Lesage, M.-C. et Cyr, A.-A. (2013). Critique théâtralisée des esthétiques marchandes Les dramaturgies performatives d'Olivier Choinière et de Guillaume Corbeil. *Voix et Images Voix et Images*, 39(1), 29; en plus de nombreux autres articles non scientifiques et critiques des spectacles de Choinière.

d'enflammer l'imagination. La pièce offre un apport original à cette critique, car elle révèle et fait ressentir comment certains récits médiatiques se montrent aussi séduisants. Les péripéties de la vie de Céline sont prises comme un mythe national par lequel la société québécoise se définit, parce qu'elle offre une norme de bonheur qui concilie habilement la figure du succès capitaliste avec un imaginaire chrétien. (Ducharme, 2015, p. 180)

Ducharme comme Cyr fondent une grande partie de leurs analyses sur la démonstration de l'adéquation entre la démarche de Choinière et la critique de la société du spectacle de Debord. Il est vrai que le metteur en scène ne cache pas ses allégeances théoriques dans ses écrits, lui qui renvoie explicitement au penseur situationniste. Il le cite d'ailleurs en exergue de *Félicité*¹³⁹ et dans le programme de *Chante avec moi*. S'attardant sur ce dernier spectacle, Cyr aborde ainsi plus directement la question qui nous occupe ici, mais en l'envisageant à la fois à travers le discours du metteur en scène lui-même, puis des théoriciens auxquels il réfère (Adorno et Debord, Ducharme ajoute Pascal Bruckner). *Chante avec moi*, explique-t-elle, incarne les mécanismes aliénants de la société du spectacle – tel que Debord les décrit – et montre ce faisant, la manière dont la musique populaire rendrait passif et prisonnier de sa pauvreté formelle (tellement accrocheuse qu'on ne peut y résister). Le spectacle exemplifie les conséquences de telles formes pop sur les modes de réception des spectateurs.trices :

Grâce à un dispositif scénique bien huilé, lequel reproduit les mécanismes des médias de masse par la répétition inlassable, voire mécanique, d'une chanson populaire, Choinière théâtralise son propos critique et, plus largement, les théories critiques de l'École de Francfort comme celles de Guy Debord orientent sa mise en scène. (Cyr, 2014, p. 47)

¹³⁹ Il indique exergue de la pièce : « L'aliénation du spectateur au profit de l'objet contemplé (qui est le résultat de sa propre activité inconsciente) s'exprime ainsi : plus il contemple, moins il vit ; plus il accepte de se reconnaître dans les images dominantes du besoin, moins il comprend sa propre existence et son propre désir. L'extériorité du spectacle par rapport à l'homme agissant apparaît en ce que ses propres gestes ne sont pas à lui, mais à un autre qui les lui représente. C'est pourquoi le spectateur ne se sent chez lui nulle part, car le spectacle est partout. » (Debord, [1967] 2008, p. 20). Cité également dans Lesage, M.-C. et Cyr, A.-A. (2013). Critique théâtralisée des esthétiques marchandes. Les dramaturgies performatives d'Olivier Choinière et de Guillaume Corbeil. *Voix et Images Voix et Images*, 39(1), 29, p. 31.

Dans une même lignée, dans leur article « Critique théâtralisée des esthétiques marchandes. Les dramaturgies performatives d'Olivier Choinière et de Guillaume Corbeil » (2013), Lesage et Cyr mettent de l'avant les procédés par lesquels Choinière, dans son théâtre (elles s'attardent sur *Félicité* et *Chante avec moi*), travaille l'expérience des spectateurs.trices pour leur faire vivre un désenchantement de l'industrie du divertissement (ou plutôt des esthétiques marchandes pour reprendre le terme qu'elles emprunte à Lipovetsky et Serroy). De *Félicité*, elles affirment :

la force performative de la pièce, c'est-à-dire son action expérientielle sur le lecteur comme sur le spectateur, réside dans sa composition dramatique, laquelle met en œuvre un trajet perceptif qui fait vivre ce dont il est question ; autrement dit, le spectateur est amené à suivre de l'intérieur l'effet de déréalisation engendré par l'hypermédiatisation du monde. (Cyr et Lesage, 2013, p. 32)

Ces jeux avec le trajet perceptif des spectateurs.trices se révèlent caractéristique de l'esthétique du metteur en scène. Les différents travaux sur ce dernier notent tous cette tendance forte qu'il a à jouer de contrastes et de mélanges déroutants de références éparées. Dans sa thèse, Ducharme note :

Comme dans plusieurs autres de ses pièces, notamment *Beauté intérieure*, Choinière provoque la réflexion par un effet de malaise. Il commence par traiter d'un thème avec ironie de façon à susciter le rire complice du public, puis il force le retour au sérieux et met en doute la situation confortable, distanciée, de celui qui croit savoir lire l'ironie. (Ducharme, 2015, p. 172).

L'ironie apparaît être une autre arme de choix dans le théâtre de Choinière, ainsi que le relèvent Ducharme, Cyr et Noémie Bentz-Moffet dans son mémoire *Jeux intertextuels et échanges agonistiques analyse dramaturgique de "Jocelyne est en dépression: tragédie météorologique" d'Olivier Choinière* (Université Laval, 2017). Les combinaisons inusités constituent très souvent dans son œuvre le cœur même du geste critique et ce, en même temps qu'elles engendrent un humour certain. Là-dessus Bentz-Moffet observe qu'« [i]l joint le funeste et l'humoristique, il fait cohabiter des opposés. Finalement, il reprend des codes, des conventions et des principes théâtraux de façon

libre, voire narquoise » (Bentz-Moffet, 2017, p. 17). Il ressort comme l'un des artistes de la scène au Québec qui exploite le plus les formes qui circulent dans l'espace public – que ce soit ses vedettes, leurs biographies, les lieux publics, les canaux par lesquels ces formes circulent. La critique des forces dominantes, des médias, de l'*entertainment*, l'ironie, l'humour sont les mécanismes par lesquels Choinières interroge les lieux du collectif (souvent ceux de la société québécoise) le plus souvent pour ériger un propos ambigu. Ce qui fait dire à Ducharme que « [l]es pièces de Choinière, toutefois, ne sont pas militantes. Les prises de position y sont trop implicites et ambivalentes » (Ducharme, 2009, p. 19).

Il faut finalement relever que le souci du collectif chez Choinière s'inscrit déjà dans le nom de la compagnie : « En 2002, il crée la compagnie L'Activité Répétitive Grandement Grandement Libératrice (ARGGL), au sein de laquelle il agit à la fois comme directeur artistique et metteur en scène. » (Cyr, 2014, p. 39); nom qui évoque une ambition émancipatrice¹⁴⁰. De plus, l'artiste participe régulièrement au débat public à travers des textes publiés sur différentes plateformes (revues, blogues, sites). Il se fait particulièrement critique du milieu théâtral, de ses institutions et des politiques qui le gouvernent. S'inscrivant activement dans les débats collectifs (théâtraux et sociaux), Olivier Choinière semble faire de ses pièces et de ses écrits pamphlétaires une action contiguë, celle de résister à la normalisation des discours et des formes qui les supportent. Ce faisant, il apparaît (surtout depuis les années 2010) comme une vraie figure du *prosumer*, combinant celle de producteur et de consommateur de culture. Ses œuvres citant, parodiant, reformulant des œuvres pop préexistantes, prennent une valeur métaréflexive et font ressortir Choinière comme commentateur de la culture. L'artiste québécois rejoint là ce que décrit Éric Macé à partir de la pensée de Howard Becker, c'est-à-dire que les objets artistiques sont en réalité des rapports sociaux et des

¹⁴⁰ À noter, comme le précise Ducharme que « Depuis le dernier déambulatoire, *Vers solitaire* (2008), la compagnie ne porte plus que ce second nom [L'Activité]. » (Ducharme, 2009, p. 3)

points de vue arrêtés d'un processus. De la sorte, *Mommy*, comme on le verra, déplie des objets pop pour proposer des points de vue divergents sur le passé.

5.2 *Mommy* comme personnage conceptuel

Afin de mieux envisager ce déplacement de point de vue, il faut d'abord s'attarder sur les composantes de la dramaturgie de *Mommy*, lesquelles se trouvent au service d'un discours critique fonctionnant principalement sur l'ironie et dont la culture populaire constitue la chair¹⁴¹. Du titre à la musique en passant par les costumes et l'espace scénique, elle est ce par quoi advient le rabâchage plaintif du personnage de *Mommy*. Le tout débute alors que l'on aperçoit un DJ surplombant la scène, installé sur une plateforme surélevée au fond du plateau. Au-dessus de sa station, on peut lire « *Mommy* » en lettres faites de paillettes d'or. Le DJ s'affaire à ses platines et l'on entend l'incipit du livre de Walt Disney « *Mary Poppins* » : « Chers petits amis, voici un disque 33 tours longue durée de Walt Disney. Je vais vous lire l'histoire de... ». La voix de la lectrice du conte pour enfants est interrompue tandis que retentit un « *Mommy* », soit un extrait de la chanson du même titre de Pauline Julien. La lectrice reprend ensuite « Vous saurez que le temps est venu de tourner la page lorsque vous entendrez la fée Clochette faire tinter ses petites cloches, comme ceci ». À ce moment, on entend le son de clochette particulier aux livres audio de Disney. Juste après, sont lancés coup sur coup « Il était une fois au Québec » et « Je me souviens, je me souviens » (des extraits du film *Ixe-13*) mettant la table à la question de la mémoire et du rapport collectif au temps de la société québécoise.

Mommy soulève cette question par le biais des formes symboliques (toutes issues de la culture populaire) qui précisément dans l'espace public québécois sert d'assise à

¹⁴¹ La présente analyse a été faite à partir de la captation de *Mommy* (2013) au Théâtre Aux Écuries.

l'activation de la mémoire. Le tout est emballé dans un format hip-hop qui permet le mélange de références sur un mode ludique, spectaculaire, mais aussi querelleur. C'est ainsi que le spectacle tient lieu d'essai scénique en ce qu'il repositionne et recadre – et donc met à distance – les *topoï* qui circulent communément au Québec autour de cet enjeu. Je propose donc de voir comment le dispositif se forge sur des principes clés de musiques populaires tels que le *sampling*, le *flow* et certains traits caractéristiques du concert pop, comme l'invective au public, pour produire une dramaturgie essayistique, c'est-à-dire qu'elle articule plutôt une réflexion qu'une fable mimétique.



Figure 5.1 *Mommy* d'Olivier Choinière, Photo: @ Eugene Holtz

La rencontre et la circulation des formes populaires produisent des mouvements transtextuels ou transmédiateurs qui mettent à mal leurs fondements mythiques. Le spectacle prend la forme d'une mise en procès de l'imaginaire mémoriel québécois et de l'esthétisation de ses mythes. Tout se passe comme si Choinière cherchait à créer un tribunal scénique pour peser et soupeser la mémoire et toute l'effectivité – voire l'affectivité – politique qui l'accompagne.

La scène se veut un espace de projection de l'imaginaire collectif à propos duquel Morin affirme qu'il

donne visage non seulement à nos désirs, nos aspirations, nos besoins, mais aussi à nos angoisses et nos craintes. Il libère, non seulement nos rêves d'accomplissement et de bonheur, mais aussi nos monstres intérieurs, qui violent les tabous et la loi, portent la destruction, la folie ou l'horreur. (Morin, 2008, p. 88)¹⁴²

La figure monstrueuse de Mommy condense exactement les traits associés à l'imaginaire collectif tel que le définit Morin : elle cumule les lieux communs d'un passé idéalisé (la morale qui était mieux respectée avant, les lieux publics qui étaient plus beaux, etc.) et exprime pugnacement sa méfiance devant la nouveauté, les jeunes et les politiques¹⁴³.

Pour formuler sa remise en question de la mémoire collective québécoise, Choinière n'emprunte pas des voix dramaturgiques plus traditionnelles comme pour d'autres de ses œuvres. Ici, pas de fable clairement définie, pas de narration faite de nœud et dénouement qui serait fondée sur une logique mimétique. La logique dramaturgique ne repose pas sur la représentation d'un récit avec des personnages dotés d'une cohérence, mais plutôt sur l'exposition des réflexions et sentiments d'un personnage, Mommy, qui apparaît comme la métaphore d'un Québec aigri. Il y a bien une amorce de situation dramatique qui se dessine, notamment avec les extraits cités plus haut – indiquant qu'on

¹⁴² Gérard Bouchard propose une définition similaire : « Je désigne par imaginaire collectif l'ensemble des repères symboliques qu'une société élabore pour s'inscrire dans le temps et dans l'espace, parmi les autres sociétés. Ces repères consistent dans les représentations que cette société se donne d'elle-même et des autres, dans les reconstitutions de son passé et les visions de son avenir. » (Bouchard, 2005, p. 412)

¹⁴³ La figure du monstre est récurrente chez Choinière, comme l'a étudié William Durbeau dans son mémoire *Le monstre et l'image dans Beauté intérieure et Félicité d'Olivier Choinière: une analyse iconologique et pragmatique* où il explique notamment que « dans le théâtre de Choinière, l'idéologie se manifeste par le biais de ses personnages qui se trouvent transformés ou modelés par les images qu'ils côtoient et consomment. » (Durbeau, 2017, p. 2-3)

racontera *une* histoire du Québec – mais aussi juste après, alors que l'on retrouve quatre personnages regroupés autour d'un tombeau, il est suggéré qu'ils viennent aux funérailles de la tante (que l'on nomme Mommy) de l'un d'entre eux (Stéphane Crête). À un moment, tous quittent, sauf celui que l'on désigne d'« Ado » (Jean-François Nadeau) et qui se fait éviscérer par Mommy, laquelle surgit de son tombeau et s'avère être précisément une momie. Le tout se déroule de manière très caricaturale, à la manière de certains films *gore* de zombie et de momie¹⁴⁴. À partir de ce moment, Mommy initie sa logorrhée plaintive émise sous forme de rap. Celle-ci se poursuivra jusqu'à la fin, entrecoupée du *sampling* du DJ et de monologues rappés par d'autres personnages. Si elle s'exprime à la première personne et s'adresse au public à la deuxième personne (« Tu t'es dit : "bon débarras", mais j't'encore là »), il ressort rapidement que sa voix est plutôt celle d'un Québec qui tente de se raconter (« Quand j'ouvre la bouche, y a des mouches qui m'sortent de l'estomac. C'est peut-être le scorbut que Cartier m'a refilé en 1534? »). Certaines répliques rendent explicites le fait qu'elle représente plus précisément un Québec du passé : « Le passé porte un nom. Parce que le passé, c'est moi! » (LM, p. 44). À plusieurs reprises, on évoque son âge ancien – 400 ans – ou encore qu'elle serait la mère des Québécois. Elle occupe ainsi clairement une posture métaphorique de « mère de la nation québécoise » qui aurait enfanté ce peuple. Métaphore à laquelle s'ajoute celle de la momie, morte-vivante, émergeant d'une autre époque. Elle devient alors le signe même de la mort du passé, se réanimant péniblement¹⁴⁵.

Dès le départ, Mommy se profile comme un personnage conceptuel, un personnage-collectif, le Québec, qui exprime ses rancœurs, ses nostalgies, ses désirs, ses rages et

¹⁴⁴ L'aspect caricatural des scènes *gore* dans *Mommy* évoque le genre de la comédie-gore développée notamment dans les films de Peter Jackson et à propos desquels Donato Toraro affirme : « La violence, les démembrements et autres effets *gore* (terme anglais désignant tout effet ultra-sanguinolent, du genre tripes à l'air), généralement l'apanage des films *slasher*, étaient à ce point traversée par l'humour que le public se révélait divertie au lieu d'être répugnée. » (Totaro, 1995, p. 22)

¹⁴⁵ Tout au long de la pièce, on évoque de nombreuses fois son mauvais état physique, sa décrépitude, son invalidité à fonctionner dans les codes sociaux actuels.

ses peines. Mommy, à l'image du personnage conceptuel de Deleuze et Guattari,¹⁴⁶ incarne plus exactement une pensée sur le Québec, mais une pensée parodique. Il s'agit bien seulement d'un parallèle avec cette notion de Deleuze et Guattari, car selon leur acception, le personnage conceptuel opère bien sur le plan philosophique. Mommy tire du côté du personnage conceptuel en ce qu'elle permet d'articuler une posture qui passe ici beaucoup par le discours et son attitude parodique. Or, suivant la théorisation de ces deux philosophes, elle se tiendrait plutôt du côté de la Figure esthétique. Selon eux, il importe de distinguer les personnages conceptuels des Figures esthétiques, car « les uns sont des puissances de concepts, les autres, des puissances d'affects et de percepts. » (Deleuze et Guattari, 1991, p. 67). De plus, ils n'opèrent pas sur le même plan : les premiers opérant sur le plan d'immanence en tant qu'image de la pensée, tandis que les seconds opèrent sur un plan de composition en tant qu'image de l'univers. Les figures esthétiques donnent lieu à des affects qui dépassent les affections ordinaires tout comme les concepts dépassent les opinions courantes. Ici, Mommy, par son discours caricatural et parodique, offre autant à penser l'état du Québec (qu'elle incarne) qu'elle donne à sentir un énervement, une rage et un ras-le-bol.

Choinière fait de cette momie l'instance proférant les lieux communs d'un certain esprit réactionnaire québécois : nostalgie du passé (« sur l'étiquette, je lis "meilleur avant". Ah! Si j'pouvais remonter dans le temps...»), discours réactionnaire, perte des valeurs

¹⁴⁶ Les personnages conceptuels sont des penseurs et les embrayeurs de la philosophie pour Deleuze et Guattari qui donnent l'exemple du Dionysos de Nietzsche dans *La naissance de la tragédie* qui, disent-ils, devient philosophe en même temps que Nietzsche. Or, tout penseurs qu'ils soient, les personnages conceptuels ne doivent pas être réduits à des types psychosociaux. S'ils ont des traits personalistiques, c'est pour se fusionner aux traits diagrammatiques de la pensée et aux traits intensifs des concepts. Deleuze et Guattari donnent l'exemple d'un personnage conceptuel qui bégaierait : ce ne serait plus une personne qui bégaierait, mais bien un penseur qui fait bégayer le langage. Le bégaiement devient le trait de la pensée en tant que langage. De la même sorte, les mouvements physiques ou mentaux, les symptômes pathologiques, les attitudes relationnelles, les statuts juridiques : « deviennent susceptibles d'une détermination purement pensante et pensée qui les arrache aux états de choses historiques d'une société comme au vécu des individus, pour en faire des traits de personnages conceptuels, ou des événements de la pensée sur le plan qu'elle se trace ou sous les concepts qu'elle crée. » (Deleuze et Guattari, 1991, p. 72)

communes et de la religion (« Au moins, dans notre temps, on respectait la religion »), dysfonctionnements du système de santé, perte de la nouvelle génération, effritement des liens sociaux, cynisme face au politique. En fait, il ne s'agit pas seulement de traits propres au Québec et à un esprit réactionnaire qui s'y développerait, mais plutôt d'aspects plus généralement postmodernes. Or, le discours déployé dans le spectacle les associe à une tendance proprement québécoise. Gérard Bouchard, dans son article « L'imaginaire de la grande noirceur et de la Révolution tranquille : fictions identitaires et jeux de mémoire au Québec », remet en cause la québécité de certains mythes comme celui de la grande noirceur – et de plusieurs autres qui sont évoqués dans *Mommy*. Comme l'énonce Bouchard :

Ce qui est neuf, par contre, et doit être fortement souligné, c'est le déclin de la synthèse, et en particulier de la synthèse nationale. Encore là, toutefois, il importe de préciser que le phénomène n'est pas québécois mais occidental. Il tient en grande partie au malaise postmoderne qui, depuis vingt ou vingt-cinq ans, a imprégné la culture savante un peu partout en Occident. Les repères symboliques, d'origine nationale ou religieuse, qui supportaient et guidaient les grandes entreprises d'interprétation du passé sont maintenant embrouillés, faisant place à l'incertitude, au scepticisme et même au désarroi (Bouchard, 2005, p. 428-429).

Mommy se fait personnage conceptuel au sens où elle sert d'assise au déploiement d'opinions, d'états d'âme, d'invectives et dont l'attitude par laquelle ils sont exprimés vaut tout autant que leurs contenus. La surenchère avec laquelle s'exprime ses jugements, les répétitions de ceux-ci et le ton acrimonieux à l'excès procurent une dimension parodique au personnage qui participe à en faire un personnage conceptuel dans le sens où il syncretise une réflexion sur le Québec comme collectivité.

Mommy ressort donc comme la propagatrice du discours réactionnaire, de même que les autres personnages, surtout une infirmière, un ado et un bébé (tous momifiés ou zombifiés par sa faute) qui n'apparaissent pas tellement comme des interlocuteurs, mais plutôt comme des prolongements de cette figure centrale. À l'exception du tout début dans la scène dialoguée autour du cercueil, leurs répliques répètent et appuient celles

de Mommy. Ces figures secondaires se montrent comme son dédoublement, tel qu'en témoigne ce passage :

Angèle Arsenault (extrait): Y en a...

Mommy : ...Qui pensaient dormir sur leurs deux oreilles.

Infirmière à l'oreille arrachée : Moi j'en connais une qui va venir troubler leur sommeil.

Ado éviscéré : Y en a qui vont faire des cauchemars à pu finir. (LM, p. 26)



Figure 5.2 *Mommy* d'Olivier Choinière, Photo: @ Eugene Holtz

Dédoublements ou prolongements de Mommy, ces personnages secondaires semblent servir à actualiser le discours de la protagoniste dans d'autres époques, celles qu'ils incarnent. De la sorte, lorsqu'elle exprime le désir de remonter dans le temps et qu'elle lance « Au moins, dans notre temps, on respectait la religion. Nos péchés, pour l'curé,

c'tait comme un plat de p'tits bonbons », l'Ado poursuit à la troisième personne le récit de la nostalgie de sa jeunesse « On était cachés dans l'garde-robe pendant la tag. [...] À l'époque, les filles sortaient pas avec des gars du cégep. » Puis tout de suite après, l'Infirmière enchaîne en lançant « Compte-toi chanceux, tit gars, d'être mort à l'âge que t'as. Si j'avais pu *stoaler* à seize, tu peux être sûr j'm'en plaindrais pas. Avant qu'le sida débarque, m'a t'dire un affaire, c'était pas plate. La vie, ça goûtait quelque chose comparé à maintenant. » Les trois personnages, tout en renvoyant à des époques différentes, maintiennent le même discours nostalgique. Choinière joue sur l'ambiguïté sémantique du pronom « on », pour faire tenir le même propos aux personnages. À d'autres moments, on parle de Mommy à la troisième personne, mais pour mieux surenchérir sur sa plainte, comme dans cette réplique du Bébé : « Dans l'temps d'Mommy, on v'nait pas au monde dans une chambre d'hôpital. » Ce procédé de reprise du discours entre les différents personnages crée un effet de continuité et permet de filer un sujet de plainte après l'autre : le système de santé, la mise à l'écart des personnes âgées, les conditions plus difficiles, mais néanmoins meilleures des temps anciens, etc. Il concentre le propos autour de ces mêmes enjeux et de la sorte, les diverses réflexions prennent une portée très emphatique.

5.3 Expérience du show pop

Si cette parole plaintive et nostalgique peut prendre autant de place malgré qu'elle soit constamment entrecoupée d'extraits sonores, c'est aussi parce que l'espace scénique le lui permet. En effet, c'est à ce niveau qu'intervient de manière déterminante l'un des aspects pop de ce spectacle : son esthétique scénique rappelle celle des shows de musique populaire (qu'ils soit rock, pop ou hip-hop...) où les effets scénographiques visent à appuyer la performance orale et musicale. Toute noire, la scène n'est occupée que par quelques accessoires (des chaises, des vêtements), la station du DJ qui trône en hauteur à l'arrière, une plateforme surélevée à l'avant, puis de longues colonnes de

lumières. Découpant le plateau de droite à gauche, ces six colonnes rappellent fortement le type de projecteurs que l'on voit dans les concerts rock ou pop. Ces éclairages ont pour effet d'amplifier les mouvements de la musique en suivant le rythme et les scansions des répliques rappées¹⁴⁷.



Figure 5.3 *Mommy* d'Olivier Choinière, Photo: @ Eugene Holtz

Le spectacle s'empare des traits typiques des performances de musiques populaires (éclairages, micros, danses, adresses au public) jusqu'à produire de véritables effets

¹⁴⁷ Aurée-Anne Cyr relevait également un usage spectaculaire des éclairages dans *Chante avec moi* : « Dans son ouvrage intitulé *Le rock*, Anne-Marie Gourdon attribue particulièrement cet effet à la lumière : "La lumière dans les concerts de rock et de variétés, outre ses fonctions symbolique, esthétique, utilitaire, crée un immense spectaculaire. La puissance des lumières rejoint en ceci la profusion et la violence des sons." (Gourdon, 1994, p. 71) La seconde section de *Chante avec moi* utilise amplement la lumière comme puissant effet spectaculaire. Le recours aux éclairages latéraux et à des éclairages en douche, les lumières entre les estrades à l'arrière-scène, les lumières stroboscopiques et le cyclorama installé en fond de scène contribuent à la création d'un effet grandiose qui rappelle le spectacle à grand déploiement. » (Cyr, 2014, p. 54-55)

spectaculaires. Choinière reprend-là un procédé engagé avec *Chante avec moi* où, comme le décrivent Cyr et Lesage :

Choinière réussit à recréer, à plus petite échelle, l'impact des spectacles à grand déploiement qui produisent sur le public cette impression de participer à un moment magique ; le divertissement vise le consensus, la communion, la participation collective à un événement qui se présente comme étant unique (alors qu'il relève toujours d'une machine spectaculaire planifiée dans ses moindres détails) et qui ne vise qu'une chose : stimuler le plaisir, les émotions, la fascination du plus grand nombre. (Cyr et Lesage, 2013, p. 37)

Les jeux d'éclairages participent à cet égard fortement à créer ces effets saisissants, notamment en s'accordant sur le tempo des musiques ou du *flow*. Le spectaculaire se trouve également amplifié par le fait que les acteurs dansent presque constamment, et ce, à la manière de rappeurs ou de ces danseurs qui se trouvent généralement derrière la pop star à exécuter une chorégraphie parfaitement huilée. Ici, leurs mouvements sont plus diffus et mêlent la gestuelle typique des rappeurs (gestes saccadés et mains qui appuient le phrasé) et la gestuelle typique des momies dans les films d'horreur (gestes languissants, lourds). L'ensemble des performeurs donnent autant l'impression de rappeurs qui tour à tour prennent le micro – lequel, tenu par chacun, suggère également le concert hip-hop – que de personnages fictifs. Leurs costumes grotesques – un bébé sans tête, une infirmière momie, un adolescent traînant ses viscères – sont quant à eux assez caricaturaux et peuvent faire penser à ces costumes bédésques portés par des danseurs dans des shows pop (pensons à Katy Perry ou à Madonna). Enfin, la forme du concert hip-hop ressort aussi du fait que les performeurs établissent un rapport direct avec le public en s'approchant de sa zone, sur la plateforme avant, en le pointant et en le regardant directement dans les yeux. Tous les éléments sont ainsi dirigés pour soutenir le texte déclamé et amplifier les effets spectaculaires.

5.4 Le conte de Disney comme cadre d'énonciation

À ce cadre hip-hop se superpose le conte disneyesque qui vient produire un contraste surprenant. Pour mieux comprendre comment s'amorce et se structure cette réflexion scénique sur les représentations de la mémoire collective, il est donc nécessaire de s'arrêter sur la présence d'extrait de livre-audio de Walt Disney, plus exactement de *Mary Poppins* et *La Belle au bois dormant* qui, pour le premier, ouvre le spectacle, et pour le second le ponctue une quinzaine de fois, puis le conclut. Ces œuvres de la célèbre compagnie de divertissement marquent dès le départ le ton ironique qui caractérisera le spectacle. Un décalage s'installe en effet entre la mièvrerie du conte disneyesque et les propos bruts des personnages (et l'esthétique gore dépeinte). Le ton est éminemment enfantin et infantilisant : « Petite fille, petit garçon, donnez-moi la main. Chut. Entrons sur la pointe des pieds dans ce beau livre d'images. » (LM, p.4). Un lien est évidemment à faire avec la figure de la mère (Mommy) et celle de l'enfance. À la toute fin, il sera suggéré à travers un extrait de *La belle aux bois dormant* (« eurent beaucoup, beaucoup de beaux petits...») que Mommy et Duplessis eurent beaucoup de petits morts-vivants » (LM, p. 59).

En plus d'introduire un monde de l'enfance qui n'a rien à voir avec l'univers qui sera performé (plutôt cru, voire *gore* comme mentionné), ces insertions installent une conscience de la narration en y renvoyant directement : « Vous allez connaître son histoire qui commence comme tous les contes de fées par... » (LM, p. 5). Ces phrases servent ainsi à installer une voix métanarrative qui suggère l'entrée dans un monde fictionnel. Sur un ton naïf, les extraits suggèrent que ce récit dans lequel nous entrons en soit un fantastique – un monde de conte de fées – en rupture en somme avec le monde réel. Plus encore, il serait le « royaume de tes rêves » (LM, p. 48), donc un monde non plus seulement irréel, mais irréalisable, car relevant du fantasme. Par ailleurs, ces extraits se voient constamment mêlés à des extraits spécifiquement

rattachés à l'histoire politique du Québec (discours de Jean Charest, René Lévesque au tout début, puis Stephen Harper plus loin). Il est ainsi insinué que ce monde fantastique, c'est un Québec qui ne peut être qu'un rêve : celui que Mommy s'affaire à appeler de ses vœux. Un Québec révolu, dont elle est nostalgique et que tous les autres extraits réactualisent à la manière de slogans.

En plus d'évoquer un monde fantastique, les citations de Disney thématissent également un rapport au temps étendu, voire abstrait. Le « Il était une fois » de *La Belle aux bois dormant*, *topos* éculé des contes pour enfants, renvoie en effet à une temporalité lointaine et imprécise. De même, le passé québécois regretté par Mommy couvre une telle durée qu'il en devient mythique, voire fictif en réécrivant certaines époques avec idéalisme (la Grande Noirceur notamment). Et c'est ce caractère fictif du passé qui ressort avec ces voix de narratrices qui nous rappellent régulièrement le récit en cours d'élaboration. Dans une logique similaire à celle de Mommy, les mondes de Disney n'existent pas (ou plus) et les anachronismes qui les peuplent semblent surtout animés d'intentions lyriques et émotives, comme le défend Stephen Fjellman :

Stories about princes, princess, commoners, pirates, disease, and death arise from social and medical worlds that may no longer exist. The stories persist either by becoming sentimental and nostalgic anachronisms – encapsulated as timeless members of the fairy tale canon – or by changing in ways that speak to new circumstances. (Fjellman, 1992, p. 260)

Or, ces appropriations de la part de la multinationale se font au service de la fable dépeinte dans les films (ou spectacles basés sur ces derniers). Là-dessus Fjellman indique : « Disney tells its stories by inventing new cultural symbols and appropriating existing ones, decontextualizing them, and reinserting them into its own mythology. » (Fjellman, 1992, p. 400) La disparité des références se trouve fondue dans l'univers fantastique lequel travaille à gommer les décalages (temporels, culturels, etc.) Dans une logique différente, dans *Mommy*, l'appropriation des différentes références pop ou mythiques se met au service de contre-sens, c'est-à-dire de leur entrechoquement avec

les autres références citées et les propos des acteurs, entrechoquement qui fait émerger un propos critique. La présence des contes de Disney suggère plutôt une critique de la « disneyisation »¹⁴⁸ de la mémoire collective québécoise qui est de plus en plus fétichisée et détachée de son histoire; à l'image de ces films d'animation où se mêlent folklore d'une Europe ancienne, valeurs morales modernes, figures antiques; ou encore des parcs d'amusements où se côtoient des châteaux allemands, avec des jungles caribéennes et autres cultures réduites à leurs plus stricts clichés. Dans l'univers de Disney, ces éléments hétéroclites sont rassemblés afin d'effectuer une coupure avec le réel (et afin d'oublier le présent). Chytry décrit comment l'univers de Walt Disney tel que concrétisé à Walt Disney World vise d'abord une expérience émotionnelle et que, pour ce faire, on travaille à flouer les repères temporels et culturels. Ce travail suscite une rupture avec le « monde réel ». La géographie du parc est divisée en sections thématiques où le présent n'est jamais représenté :

Two were concerned with pure imagination wedded in part to technology: Fantasyland and Tomorrowland; while the other two recapitulated Disney's unique version of the past: Frontierland and Adventureland (Gabler 2006, 29 and 499). In this format the "Present" was either non-existent or manifested as the emotional experiences of the "guests". (Chytry, 2012, p. 266)

Dans *Mommy*, l'intercalation de contes avec des discours politiques et des chansons populaires tend de la même manière à tout ramener sur un même niveau. En ce sens, le spectacle évoque un phénomène plus global où l'univers médiatique, compris comme espace public, tend depuis la deuxième moitié du XX^e siècle à horizontaliser tous les registres de discours, ainsi que le décrit Fjellman :

The great earthquake is no more important than the local car chase, the whale rescue, the wedding of television characters, or the latest escapades of the Energizer pink rabbit. In a world of images to be consumed, it is hard

¹⁴⁸ Le concept de disneyisation a été forgé en 2004 par Alan Bryman qui le définit comme « the process by which *the principles* of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world. » (Bryman, 2004, p. 2)

not to be carried away. It becomes difficult to tell what is real and what is fake. (Fjellman, 1992, p. 6)

Le spectacle de Choinière pousse à la caricature ce mirage où les « performances » médiatiques des politiciens prennent la forme de ritournelles collectives aussi bien qu'une chanson ou une publicité de savon.

Mommy, comme *SOS*, mais d'une toute autre manière, déploie ainsi une métaphore de l'hyperréalité de Baudrillard où frontière entre réel et fiction se brouille. Ce dernier avançait d'ailleurs que « Disneyland est un modèle parfait de tous les ordres de simulacres et de phantasmes : les Pirates, la Frontière, le Future World, etc. » (Baudrillard, 1981, p. 24) avant d'ajouter « [p]artout il faut aujourd'hui recycler les déchets, et les rêves, les phantasmes – l'imaginaire historique, féérique, légendaire des enfants et des adultes est un déchet, la première grande déjection toxique d'une civilisation hyperréelle. » (Baudrillard, 1981, p. 27). Le spectacle semble faire un écho direct aux thèses de Baudrillard. Tout se passe comme si *Mommy* cherchait à redistribuer ces déchets au nom, non pas d'une illusion de réel, mais d'une mise à distance des processus d'illusion et d'hyperréalité.

Autre aspect fondamental, il faut souligner que les contes de Disney sont typiquement américains, voire emblématiques de cette culture, tel que le défend Fjellman : « The Company has managed to insinuate its characters, stories, and images as a good clean, fun enterprise into the consciousness of millions around the earth. In doing so, it has become a U.S. icon » (Fjellman, 1992, p. 398)¹⁴⁹. Baudrillard va jusque soutenir que c'est toute l'Amérique qui est Disney :

Partout donc à Disneyland se dessine le profil objectif de l'Amérique [...] Toutes les valeurs y sont exaltées par la miniature et la bande dessinée. Embaumées et pacifiées. D'où la possibilité [...] d'une analyse idéologique

¹⁴⁹ Il explique également comment les figures de Disney font maintenant partie de la culture mondiale : « The core of the Disney studio's work for many years was animation – the birth source of Mickey, Donald, Goofy, and all the other characters that have colonized the globe. » (Fjellman, 1992, p. 257)

de Disneyland : *digest de l'américan way of life*, panégyrique des valeurs américaines, transpositions idéalisées d'une réalité contradictoire. (Baudrillard, 1981, p. 25)

Ainsi, Choinière choisit des références américaines pour cadrer la narration – des références qui font appel à des mondes lisses, merveilleux, où le bien et le mal sont bien définis, où tout finit dans le bonheur suivant la loi du *happy end* (tandis que Mommy et ses zombies sont sales, bêtes et cruels). C'est donc dire que cet essai scénique sur la mémoire collective québécoise s'ouvre et se ferme sur des formes symptomatiquement américaines recoupant du même coup la formule d'Yvan Lamonde sur l'identité québécoise : « $Q = - (F) + (GB) + (USA)^2 - R$ ». Il y défend l'idée que les Québécois sont beaucoup plus américains qu'ils ne le prétendent – pour preuve, ils ont majoritairement adopté l'*American way of life* centrée sur la consommation. La France occuperait quant à elle une importance moindre que ce qui est véhiculé dans la doxa (d'où le moins), ce qui correspond également au spectacle qui ne présente qu'un seul extrait français, soit une chanson de Barbara (À mourir pour mourir)¹⁵⁰.

5.5 La *sampling* comme organisateur du discours

Tout ce mélange de références hétéroclites qui engendre un propos critique s'érige à partir des figures du DJ, sur le *sampling* dont ce dernier fait usage, puis le rap par lequel s'expriment toutes les figures scéniques. Le *sampling*, notamment, constitue le socle du dispositif scénique de Mommy. Ses procédés de répétition, d'appropriation, de

¹⁵⁰ L'ensemble de l'équation « suggérerait que dans l'identité du Québec, la marque de la France devait être ramenée à de nouvelles proportions tout en demeurant la principale ; que la Grande-Bretagne avait laissé un héritage plus important que celui que les "conquis" québécois étaient capables d'admettre ; que l'influence étatsunienne, ramifiante dans l'économie, le syndicalisme, le loisir et la culture matérielle, était intensément vécue sans affluer au niveau de la conscience et de l'aveu » (Lamonde, 2001, p. 29-30). Bien sûr il ne s'agit pas d'affirmer ici que cette équation tient lieu de vérité (elle est éminemment discutable), mais seulement qu'elle a une certaine correspondance avec le spectacle.

détournement permettent une réinterprétation d'objets culturels bien connus. Il témoigne, comme on le verra, de ce que Nicolas Bourriaud nomme une « culture de l'usage » et redéfinit l'acte créateur non plus seulement autour des valeurs d'unicité ou d'authenticité, mais autour de l'acte de sélection et d'appropriation. Le choix de certains extraits, les écarts ou les rapprochements qu'ils affichent, les modes sur lesquels ils sont diffusés induisent leur réinterprétation. Olivier Choinière instaure ici une esthétique du cadrage qui problématise la question de la circulation et la mémoire des objets culturels dans l'espace public. Il redessine les coordonnées de ces objets et leur invente un récit les interconnectant. En répétant *ad nauseam* certains motifs, se met en place la vision parodique d'une société qui se répète sans cesse les mêmes motifs symboliques pour se constituer une identité collective.

Le DJ est ici le maître d'œuvre de cette cartographie sonore. Il n'est pas anodin de souligner qu'il se nomme « Jésus » (en vérité, il s'agit de DJ Naes), soit celui par qui la parole jaillira et dont les instances sonores structurantes émaneront. Vêtu de blanc, s'affairant à ses platines sur son estrade, il est le premier performeur que l'on aperçoit au début de *Mommy*. Il apparaît ainsi comme l'initiateur de cette fable pop, celui par qui elle se concrétisera. L'univers scénique de *Mommy* se trouve établi sur la figure centrale du rap telle que la décrit Christian Béthune :

De simple passeur de disques jusqu'au milieu des années 1970, le DJ est devenu – grâce aux perfectionnements des techniques de reproduction et à l'extension des procédés de manipulation de la matière sonore – un créateur à part entière. Le tandem DJ/MC constitue l'épine dorsale du rap. (Béthune, 1999, p. 208)¹⁵¹

Dans *Mommy*, le DJ (et Choinière à travers lui) sélectionne et mélange aussi bien des extraits de film que de publicités, que de chansons, ou de discours de politiciens. Certains passages recréent des échanges de références au profit d'un sens détourné :

¹⁵¹ Il indique également : « À l'origine, le DJ (abréviation pour disc-jockey) est l'animateur d'un programme musical à la radio, celui qui sélectionne les disques, détermine leur ordre de passage et leur enchaînement, proposant parfois un commentaire sur la musique. » (Béthune, 1999, p. 208)

W Disney : (extrait de Ixe-13) « Il était une fois au Québec »

Clochette : (Raoul Duguay) « Québec »

W Disney : (extrait de Ixe-13) « Je me souviens, je me souviens »

De Gaulle : « Je vais vous confier un secret que vous ne répéterez pas »

À d'autres moments sont répétés de courts extraits de chansons très connues qui structurent le propos de segments entiers : « À mourir pour mourir... » (de Barbara), « Mommy » (de Pauline Julien), « Y en a ... » (d'Angèle Arsenault), « Je connais » (de René Simard), « Mon pays ce n'est pas un pays c'est... » (de Gilles Vigneault), « Comme un petit roi » (de Jean-Pierre Ferland). Cet échafaudage de références représente l'art du DJ en ce qu'il repose sur un travail de sélection : « l'art du mix (ou DJing) consiste en effet à sélectionner et agencer des morceaux issus de répertoires différents en une seule et même pièce musicale cohérente » (Filippi et Jabot, 2012, p. 38-39). Ici, ce travail ne résulte pas tellement en une seule pièce cohérente, mais en quelques passages plus cohérents qui participent à constituer l'ensemble de la dramaturgie.

Plusieurs segments du spectacle prennent ainsi pour point de départ des chansons qui se trouveront triturées tout en demeurant reconnaissables. Le *deejaying* ou le *sampling* (échantillonnage) « présuppose, pour se déployer, l'existence d'un matériau sonore préexistant, enregistré ou synthétisé numériquement » (Béthune, 1999, p. 11). Ce matériau, nommé échantillon, consiste, explique Béthune, en un fragment prélevé à l'aide d'un échantillonneur et réintroduit dans un autre contexte soit, ponctuellement, soit aléatoirement ou en boucle. Cette technique typique du hip-hop s'adjoint, dans le spectacle, au rap performé par les interprètes et en premier lieu par Mommy. Tout comme l'échantillonnage réorganise les sons, « le rap réinvente les mots et fait subir à l'invention verbale un curieux mouvement de va-et-vient entre oralité et écriture »

(Béthune, 1999, p. 12). Or, *Mommy* exploite ces procédés, non pas en se les appropriant sur un mode tout à fait singulier, où il y inventerait une langue nouvelle et unique comme c'est souvent le cas dans le rap, mais ils sont ici exploités dans leurs formes plus standardisées. En effet, si le hip-hop a une origine lointaine liée à l'histoire afro-américaine et jamaïcaine, il est devenu massivement ingéré par les industries culturelles et plusieurs artistes du hip-hop sont aujourd'hui largement *mainstream*. La démarche de ce spectacle s'inscrit aussi dans un contexte de mondialisation du hip-hop tel que le décrit Béthune :

Sur cet art séculaire de rythmer les rimes, issu de la tradition afro-américaine, réévalué à l'aune d'une modernité sonore unissant précision gestuelle et compétences électroniques, s'est constituée une nouvelle forme de communication à dimension planétaire où s'agrègent les idées, les styles de vie, les conceptions du monde, les professions de foi subjectives (Béthune, 1999, p. 17).

Le spectacle met donc en jeu un double niveau d'appropriation en empruntant les codes du hip-hop, alors que ce dernier repose lui-même sur une logique de réappropriation. L'emprunt au hip-hop offre l'occasion de problématiser la rencontre de divers objets culturels sous une forme culturelle communément reconnue aujourd'hui. La pièce correspond ainsi moins à un pur chaos postmoderne (comme chez le Wooster Group, par exemple). En effet, elle reprend les codes bien connus de la culture hip-hop et de la sorte articule une intelligibilité culturelle. *Mommy* devient un objet saisissable au premier abord comme « spectacle hip-hop », plutôt que de proposer une structure que certains qualifieraient de postdramatique, c'est-à-dire non assimilable à une forme traditionnellement admise.

Ce spectacle superpose, on le voit, plusieurs niveaux d'appropriation. Tandis que le hip-hop agit comme principe englobant, le spectacle s'inscrit dans le registre de l'adaptation. Le *sampling* qu'il comporte et qui se trouve exploité ici relève quant à lui de la sélection, du cadrage et conduit à une interaction des éléments. Comme l'indique

Béthune, cette technique déplace certes la propriété et le positionnement, mais elle participe également à un déplacement symbolique :

Fonctionnant sous le double régime de l'ostentation et de l'"exemplification", le *sampling* implique à la fois "possession et référence". En conséquence, l'échantillonnage se déploie autant sur le terrain de l'appropriation matérielle que sur celui de l'incorporation symbolique, entretenant la confusion entre l'original et un double subrepticement dépossédé de son autorité initiale. (Béthune, 1999, p. 64)¹⁵²

Il en va de la sorte quand Choinière ne conserve de la chanson « Mon pays » que « Mon pays ce n'est pas un pays », pour faire suivre ce passage de « C'est l'bon vieux temps. Ton seul avenir, c'est de vivre comme avant » (clamé par Mommy), il dévie de l'apologie de l'hiver et de la portée nationaliste des paroles pour mettre de l'avant le propos réactionnaire du personnage. Comme l'exprimait Béthune, cette utilisation de la chanson de Gilles Vigneault n'en cache pas la référence, mais joue avec elle en lui faisant dire ce qu'elle ne dit pas originalement.

Ce spectacle témoigne en ce sens de ce que Nicolas Bourriaud nomme l'art de la postproduction au sein duquel les

notions d'originalité (être à l'origine de...), et même de création (faire à partir de rien) s'estompent ainsi lentement dans ce nouveau paysage culturel marqué par les figures jumelles du DJ et du programmeur, qui ont tous deux pour tâche de sélectionner des objets culturels et de les insérer dans des contextes définis. (Bourriaud, 2003, p. 5-6)

Il s'agit bien pour Bourriaud d'une *culture de l'activité* ou *culture de l'usage* dans laquelle l'œuvre consisterait en une terminaison passagère d'un réseau d'éléments interconnectés « tel un récit qui prolongerait et réinterpréterait les récits précédents. » (Bourriaud, 2003, p. 12) Au départ de cet art, dans lequel s'inscrit tout à fait ce

¹⁵² Certaines des citations de Béthune se trouvent cités également en totalité ou en partie dans : Labonté, M. (2013). *Le sampling rap, carnavalisation de l'espace sonore (1). Pop-en-stock*. Text. Récupéré le 10 juillet 2016 de <http://popenstock.ca/dossier/article/le-sampling-rap-carnavalisation-de-lespace-sonore-1>

spectacle, se trouve le geste d'appropriation. Il ne s'agit plus de *créer*, soutient Bourriaud, et avec lui Lamarche-Vadel, mais de *sélectionner* parmi les matériaux disponibles. Comme le précise cette dernière, choisir est mis au même niveau que le fait de créer. Bourriaud prétend, quant à lui, que désormais une véritable critique des formes de vies actuelles passe par la production de nouvelles relations à la culture et à l'œuvre d'art : « La question artistique n'est plus : "que faire de nouveau?" mais plutôt : "que faire avec?" » (Bourriaud, 2003, p. 9). Voilà exactement ce que *Mommy* propose : reprendre le hip-hop pour mettre en discussions des références éparses et pour opérer un recadrage de leur représentation. En commettant un tel recadrage et donc un déplacement de certains objets, cette pièce les réinterprète pour, du même coup, les insérer dans un nouveau récit, celui du personnage nostalgique s'exprimant au moyen du rap. L'insertion se fait double et dans des cadres antinomiques : soit le conservatisme revendiqué par le personnage et l'esprit plus neuf du hip-hop. Opposition grotesque et discordante, de laquelle émerge une ironie ambiguë.

5.6 Propriété de la pop

Il faut maintenant s'arrêter sur la dynamique d'appropriation propre au spectacle, dynamique qui conduit à une interrogation sur la propriété de ces objets cités et recadrés. Plus exactement, ce qui se trouve mis en cause ici est désigné par les deux acceptions du terme « propriété ». On interroge à la fois *qui* possède ces objets et leurs qualités propres. Si l'on admet que les chansons appartiennent au discours nationaliste, Choinière en fait dévier le sens pour les faire entendre de manière tellement réductrice qu'elles en deviennent caricaturales. Là-dessus Line Grenier avance :

Au Québec, une forte coloration politique a été attachée à cet usage [de la chanson]. En effet, l'expression "la chanson québécoise" a longtemps servi à désigner exclusivement le répertoire et les pratiques des chansonniers des années soixante, c'est-à-dire un ensemble d'auteurs-compositeurs-interprètes dont les créations témoignaient de leur engagement socio-politique et de leur parti pris gauchisant, souvent nationaliste, sinon

séparatiste. [...] seul genre authentiquement québécois (par comparaison aux autres genres d'inspiration étatsunienne) et, dès lors, porteur de la seule musique qui puisse se réclamer comme culturellement significative et représentative du "peuple québécois". (Grenier, 1997, p. 37)

Dans *Mommy*, la chanson québécoise représentée ici par Vigneault, à force de répétition et de fragmentation, devient une effigie caricaturale (de la québécutude). Pour Lamarche-Vadel, l'appropriation ne peut avoir lieu sans déranger et disjoindre l'objet pillé : « Pas d'appropriation sans perte, éloignement, défaite, pas d'appropriation non plus sans " reprendre " dans une perspective nouvelle ce qui est passé ou altéré, c'est la raison pour laquelle elle est du ressort de l'allégorie. » (Lamarche-Vadel, 2014, p. 127) En abordant certains artistes abonnés aux différentes techniques appropriationnistes (collage, montage, etc.), elle en énumère les effets : ils démystifient les images, ils déréalisent les raisons d'y adhérer, ils sapent leur valeur d'usage tout en préservant leur valeur esthétique, ou encore, « ils attaquent les effets lénifiants et déréalisent l'envahissement des images en les juxtaposant ou en créant des collisions » (Lamarche-Vadel, 2014, p. 145), précise-t-elle.

Ces différents types de déplacements s'opèrent la plupart du temps tous en même temps dans *Mommy*. La chanson de Vigneault par exemple subit une démystification. Tandis qu'elle est désignée dans le discours commun d'hymne national québécois et qu'elle syncretise de la sorte des volontés et un certain imaginaire québécois¹⁵³, elle se trouve ici réduite à son seul refrain, et ce, afin d'introduire des propos plutôt pessimistes et nostalgiques. À trois moments distincts, Choinière fait suivre « Mon pays ce n'est pas un pays c'est » de « Un smoked meat » (extrait de *Françoise Durocher, waitress*), « Les

¹⁵³ Là-dessus, Roy observe : « L'importance de la chanson des années 1960 réside dans l'aptitude à dire de toute une jeunesse qui cesse de se percevoir comme canadienne- française et qui s'affirme de plus en plus comme québécoise. "On était des voix, expliquait Gilles Vigneault, mais ce sont leurs mains qui ont tout changé." Devenue québécoise, la chanson fait désormais partie intégrante du discours d'affirmation définissant l' "être national". La chanson poétique des chansonniers québécois, devenue politique, est un dépassement de la culture traditionnelle puisqu'elle est un engagement directement lié à une nouvelle conscience collective, génératrice d'une autre "visée". » (Roy, 2005, p. 158)

résidences Soleil » (extrait d'une publicité), puis par « C'est la retraite. » (propos de Mommy). Quant à la valeur d'usage, si elle est à peu près toujours déviée (sauf le hip-hop, j'y reviendrai), c'est non seulement parce que les objets culturels se voient sortis de leurs contextes traditionnels et triturés, mais aussi parce qu'ils sont accolés soit à d'autres extraits contrastant fortement (sur le plan esthétique aussi bien que symbolique), soit à des propos qui vont dans le sens inverse de ce qu'ils tendent à évoquer dans leur usage habituel. Cet extrait de Vigneault, notamment, dans sa version originale, suggère plutôt un propos appelant un retour au passé positif, voire bon-enfant, à l'inverse du ton des personnages de *Mommy*.

Tout se joue donc dans une succession de cadrages qui participent à faire voir toutes les références culturelles comme des effigies d'un passé révolu, effigies réduites à la caricature ou détournées de leurs usages plus traditionnels. De la sorte, les objets se trouvent réinscrits dans un nouveau récit, comme tirés par les autres références dans d'autres horizons sémantiques. Bourriaud parle de « scénarios alternatifs » pour désigner ce recadrage symbolique :

Les artistes de la postproduction inventent de nouveaux usages pour les œuvres, incluant les formes sonores ou visuelles du passé dans leurs propres constructions. Mais ils travaillent également à un redécoupage des récits historiques et idéologiques, en insérant les éléments qui les composent dans des scénarios alternatifs. (Bourriaud, 2003, p. 41)

Ici, le scénario alternatif qui domine consiste en une exposition du passé sur un mode ironique. Comme si ces références échouaient à dire le passé. Elles ne pointent, semblent dire la pièce, que vers une nostalgie pathétique et inopérante. En effet, l'usage du *sampling* contribue à constamment invalider les références, en accolant d'autres références discordantes, comme mentionné, mais toute cette collection d'éléments – des chansons patriotiques à la télé-série historique – qui ont pu dans certain cas marquer un certain ancrage collectif, apparaît ici comme le symptôme d'un excès de patriotisme et de nostalgie collective. Le spectacle se les approprie pour susciter une mise à

distance du fétichisme avec lequel ils sont mobilisés dans les médias où ils cristallisent une identité nationale moins évidente aujourd'hui. Ainsi que l'expose Gilles Gagné, il y aurait dans notre époque une tendance à reconvoquer les œuvres marquantes comme en quête d'une réponse à l'effritement de discours rassembleur :

il faut aussi entendre dans toutes les formes du retour au passé proche la recherche de points de repère et d'enseignements dont on pourrait tirer une ligne de conduite et une sagesse. À cause de la difficulté d'imaginer un avenir « collectif » à la face du délitement de cette épithète, nous passons en revue les morceaux du passé national et nous cherchons parmi eux ceux dont la constitution annoncerait l'aptitude à durer. (Gagné, 2011, p. 9)

D'ailleurs, à l'origine du *sampling* se trouve l'idée de réactiver la culture afro-américaine explique Béthune, en permettant à ses acteurs de se réappropriier un contenu dont on les avait dépossédés. La pièce interroge l'appartenance des objets cités, elle interroge la matérialisation du récit national. Surtout, elle met en procès l'aspect consensuel de ces formes dans l'espace public, opérant ce que Didi-Huberman nomme « dys-poser », c'est-à-dire séparer et « réajoinde » des éléments au point de leur plus improbable rapport (2009, p. 94).

5.7 La portée agonistique de *Mommy*

La portée critique du spectacle émerge donc de ce qu'il dys-pose des objets issus de la culture populaire normalement plutôt consensuelle, voire même fédérateurs, mais elle provient également du ton grogneur des passages rappés. Ceux-ci reprennent et adaptent un trait caractéristique du hip-hop : sa disposition au conflit et aux jeux d'insultes. Pour Béthune, « [l]e rap fait du conflit théâtralisé, de la rivalité mise en scène, de l'insulte rituelle, un élément majeur de sa poétique » (1999, p. 67). Il comporte conséquemment une dimension agonistique, selon l'auteur, qui rappelle que dans la Grèce antique, l'agonistique définit les arts du combat en gymnastique. Réactualisant un aspect essentiel de la culture afro-américaine, le rap performe

régulièrement la rivalité, le conflit et ses acteurs font usage de la joute, notamment en lançant des défis à leurs pairs. La joute oratoire permet de sublimer des désirs belliqueux résume Béthune : « Dans ses réalisations comme dans les déclarations de ses protagonistes, le hip-hop se voit clairement désigné comme une culture polémique, en situation de guerre ouverte contre le reste de l'univers. » (Béthune, 1999, p. 78) Autrement dit, comme l'avance Mélissa Labonté dans un article sur le sujet, le hip-hop ne tend pas nécessairement vers une révolution sociale, mais vise plutôt à esthétiser les marques d'une résistance, héritage du passé esclavagiste où la résistance passait entre autres par les chants et la musique. Elle ajoute que le rap ne cherche pas nécessairement son accomplissement dans le réel :

mais dans l'objet artistique qu'il met en scène par le biais du personnage du bandit. Cette subtilité permet de comprendre le rappeur non pas comme agitateur indissociable de son contexte social, mais bien comme metteur en scène qui entretient l'illusion du réel. Le rap possède donc une véritable dimension esthétique dont les fondements répondent à leur propre littérature, à leur propre mythologie. (Labonté, 2013, en ligne)¹⁵⁴

Cette esthétisation du conflit et de la joute orale qui repose sur des énoncés agressifs ou obscènes, Choinière les reprend à son compte en insufflant un ton critique plutôt acerbe à sa pièce. Mommy (et les autres personnages également) maintient tout du long un registre de langue très familier qui s'accompagne de nombreuses apostrophes caustiques (au système de santé, aux jeunes, aux hommes, à l'époque actuelle en général, etc.). Elles sont parfois adressées à la deuxième personne du singulier ou du pluriel non défini (ou parfois même à la troisième personne du pluriel), toujours antagonisées, comme dans cet extrait répondant à la chanson d'Angèle Arseneault :

Arseneault : « Je veux toute toute toute la vivre ma vie. Je ne veux pas l'emprisonner »

¹⁵⁴ Quant à ses origines : « La poétique du hors-la-loi provient, entre autres, d'une figure archétypale importante dans la littérature orale africaine, celui du *trickster*; un personnage polymorphe, souvent animal, "parfaitement amoral [qui] sème le désordre pour le seul plaisir de constater la déconvenue de ses interlocuteurs." (Béthune, 1999, p. 89) » (également cité dans Labonté, 2013, en ligne)

Mommy: « Vous avez raison. J'ai le droit de vivre – comme tout le monde. Même si y en a qui sont pas d'accord. Mais y en a qui sont mieux d'se tenir, parce que Mommy a pas dit son dernier mot. » [...]

Mommy : « Y en a qui aiment pas la vie? Ben qu'ils crèvent! C'est tout c'qu'ils méritent, si tu veux mon avis. » (LM, p. 24)

Se met en place un double niveau de visée agonistique : au sens littéral, les propos de Mommy sont rageurs, invectivant (notamment les jeunes), plaintif, puis au sens figuré, le texte suggère des critiques plus cryptées, car formulées par l'ironie. Les invectives aux jeunes et à l'époque actuelle demeurent les plus nombreuses, telles que celle-ci :

Mommy : « Ma gang de 'tits sans dessein de jeunes vauriens de vautours à casquettes de greluches habillées en catins avec la cervelle qui trempe dans coldslaw, y a-tu quelque chose que j'dis que tu comprends pas? Maudit que ça m'insulte, un jeune qui répond pas. » (LM, p. 7)

Ce type de réplique est typique du personnage et n'est pas sans rappeler le *flow* propre au rap où la sonorité des mots – les jeux d'allitérations notamment – valent autant que le message dévoilé. Béthune souligne d'ailleurs que l'humour, le sens de la formule, la hardiesse des images et le rythme de la scansion ont un rôle majeur dans le déroulement des joutes verbales. Or, le spectacle de Choinière est également truffé de pointes ironiques critiques qui visent plus souvent les politiciens et leurs politiques. Prenons le passage qui suit immédiatement ce dernier extrait. Le personnage de Jean Charest entre en scène (reconnaissable au masque en papier porté par l'acteur), comme pour répondre à Mommy. On entend alors un passage sonore (sur lequel l'acteur fera du *lypsinch*) de l'émission de télévision *Tout le monde en parle* où l'ancien premier ministre s'exclame – comme en réponse à Mommy :

(Jean Charest à TLMP) « J'entends ce que tu dis, pis / en même temps / c'que j'te dis c'est que c'est pas la bonne solution une commission d'enquête. (Jean Charest – Faire le choix des responsabilités). En politique comme dans la vie, il faut / prendre / d'autres moyens / surtout pour la prochaine génération de Québécois » (LM, p. 7)

La critique passe donc ici par la référence à un épisode de l'actualité politique durant lequel le premier ministre Jean Charest se refusait à lancer une commission d'enquête sur certains scandales liés à la construction. Il y invoque, cyniquement pourrait-on dire, le sort de la prochaine génération de Québécois à laquelle renvoyait Mommy juste avant. Choinière fait suivre ce passage par un « Jésus! Jésus! drop the beat », avant de démarrer une section rappée. En faisant en sorte que les propos de Charest servent de réponse à la logorrhée plaintive de Mommy, le spectacle induit un décalage suggérant que ce que dit le politicien est l'écho du propos réactionnaire et intransigeant du personnage grotesque qu'est Mommy¹⁵⁵ (effet amplifié par le fait que le personnage en scène met sa main dans le dos de Mommy de manière paternaliste).

Enfin, la portée agonistique tient aussi à la rapidité et à l'agilité avec laquelle s'enchaînent toutes les références envoyées au public. Rappelant les *dirty dozens*, ces jeux symboliques où les rappers s'insultent ou se vantent, le rap de *Mommy* fonctionne sur la surenchère et la démesure. Béthune explique que ces rituels ouvrent une perspective agonistique et poétique qui appelle une réponse par « la vigueur inventive de ses métaphores, par la nature de ses intonations, par la prégnance de sa scansion oratoire, par le sens théâtral de la mise en scène dont il s'accompagne » (Béthune, 1999, p. 73). Ces procédés se trouvent certes adaptés ici. On ne retrouve que peu d'invectives entre les personnages et le ton n'est pas toujours exclusivement orageux. Toutefois, quelque chose demeure qui appelle une réponse – notamment le fait de s'adresser aux jeunes à la deuxième personne du singulier et du pluriel en regardant la salle. Le destinataire de ces « tu » et « vous » ressort logiquement comme étant dans la salle. La force des combinaisons et leur accumulation excessive rappellent le rappeur qui met son adversaire « k-o ». Une sorte d'exaspération et de rage habite le discours du spectacle qui dessine un mouvement de la scène vers la salle. D'ailleurs, les acteurs,

¹⁵⁵ J'ajouterais que le ridicule du personnage de Jean Charest vient aussi de ce que le masque et le lypsinch lui donnent des airs de marionnette automate.

physiquement, se dirigent de plus en plus vers et dans le public à mesure que la représentation avance. En somme, le spectacle semble tourner sa joute vers le public, et lui adresser ses lamentations.

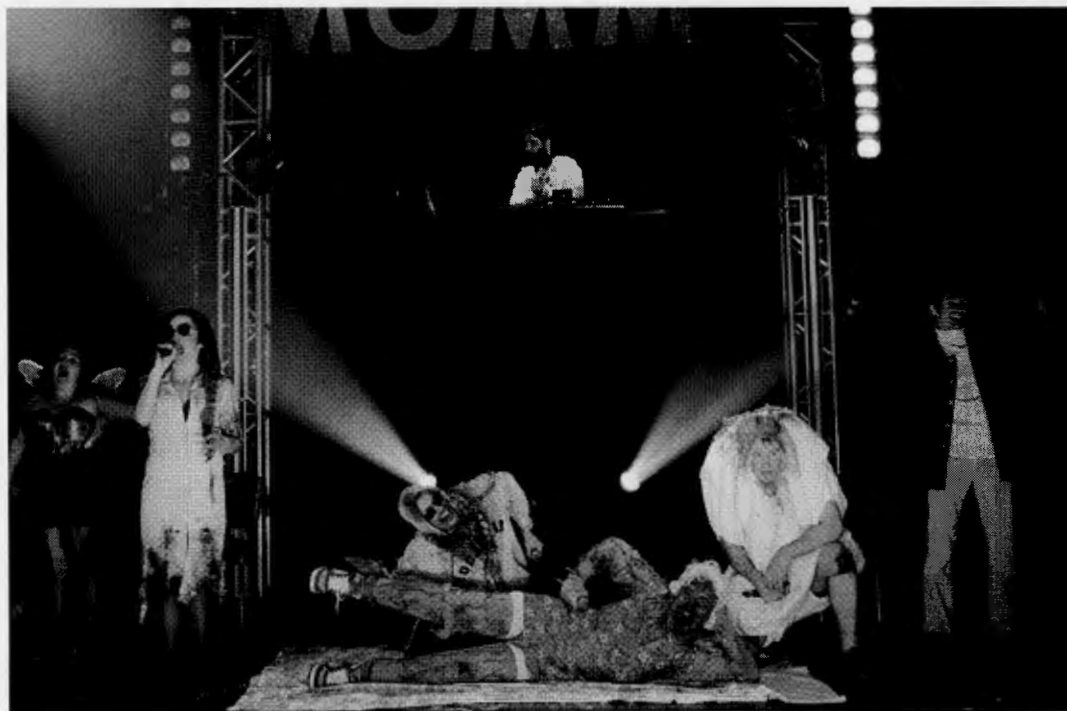


Figure 5.4 *Mommy* d'Olivier Choinière, Photo: @ Eugene Holtz

5.8 Dire sans dire : l'ironie du passé fait présent

Une rage certaine anime ce spectacle qui lui confère sa portée essayistique. Il semble bien que l'on cherche à revendiquer quelque chose. L'analyse révèle en effet que *Mommy* prend une valeur essayistique, car il tente d'articuler une forme de critique d'une nostalgie collective et d'un conservatisme moral. L'ensemble de l'œuvre s'affaire à caricaturer un passéisme primaire et à le mettre à distance. Comme le soutiennent Jean-François Louette et Pierre Glaudes à partir de réflexions de théoriciens de l'essai (entre autres Angenot et Genette), l'essai a des velléités de vérité, tout en cultivant le doute, l'interrogation. Il constitue un discours ambigu qui peut s'apparenter à divers

genres – de l'essai plus scientifique à la fiction essayistique. S'il comporte parfois une visée agonistique, il se permet la plupart du temps une liberté dans la forme¹⁵⁶. Dans cette perspective, *Mommy* ne consiste certainement pas en un exposé dialectique, rationnel, mais suggère néanmoins une interprétation critique de la médiation au passé. En conséquence, le spectacle met en procès les formes qui symbolisent et renvoient à un passé iconique et collectif. Cette mise en procès s'établit en particulier par la parodie et l'ironie, lesquelles s'accompagnent d'un comique qui prend une valeur métafictionnelle, ainsi que le défend Lynda Hutcheon. Selon la chercheuse, ces deux registres ont la capacité de générer un discours réflexif sur le fonctionnement de l'œuvre qui les met de l'avant. Comme l'ironie, la parodie opère sur deux niveaux, soutient-elle, un niveau de surface primaire en premier plan, un niveau secondaire et implicite en second plan (celui du texte parodié qui doit être reconnu par le lecteur). Cette relation ironique repose pour l'essentiel sur deux procédés, l'inversion et la « transcontextualisation ». Les procédés utilisés dans la transformation parodique refléteront ces dimensions : la critique se marquera de préférence par l'exagération (la stylisation) et la réflexivité, empruntera les voies de l'inversion et de la négation, puis l'adaptation jouera sur la recontextualisation et l'anachronisme, ajoute-t-elle (Hutcheon, 1995).

Comme on l'a vu, l'ensemble de ces moyens se mélange dans *Mommy* pour témoigner d'une attitude critique vis-à-vis de la nostalgie. Or, comme l'avance Hutcheon, l'ironie est un outil bien dangereux en ce qu'il comporte une dose certaine d'ambiguïté et qu'il exige des connaissances précises du récepteur pour être décodée. En ce sens, il n'est pas toujours évident de comprendre à qui s'adresse la rage déployée dans le spectacle. Si l'ironie, c'est dire le contraire de ce que l'on pense et montrer notre attitude vis-à-vis de cela, tel que le défend Hutcheon, il devient ardu de cerner le positionnement, les propositions du spectacle en dehors d'un rejet de la nostalgie et du conservatisme. Cela

¹⁵⁶ Glaudes, P. et Louette, J.-F. (1999). *L'Essai*. Paris: Hachette.

est d'autant plus ardu, que le spectacle mobilise une quantité considérable de références issues d'époques différentes et exige du public une connaissance étendue de la culture québécoise. L'accumulation des extraits d'émission de télévision des années 50, 60, 70, de musiques aussi anciennes, de publicité également, reproduit finalement l'art d'élite en exigeant une initiation étendue à son propos. Si la forme du spectacle se montre aisément accessible, la pléthore de références tend à crypter la portée de procédés ironiques. En ce sens, Mommy correspond tout à fait aux productions postdramatiques cool mais destinées à un public initié que décrit Lehman :

Le spectateur suit un parcours constitué d'allusions, de citations et de contre-citations, de blagues pour les personnes averties, de motifs issus du cinéma ou de la pop music, un patchwork de minuscules et rapides épisodes : à la fois distanciés par l'ironie, sarcastiques, "cyniques", désillusionnés et "cool" dans le ton. (Lehmann, 2002, p. 191)

Ce qui apparaît plus clairement, c'est que ce spectacle exprime un doute (on en revient à l'essai) et un malaise vis-à-vis du passé. Il traduit en ce sens un constat émis par Gérard Bouchard :

Un survol rapide montre en effet que les grands mythes porteurs du Québec contemporain (nés pour la plupart avec la Révolution tranquille) sont soit en désuétude, soit en déclin, soit en cours de redéfinition. En désuétude, parce que pratiquement vidés de leur potentiel de mobilisation collective en vue de changements sociaux ou culturels : la modernité, la laïcité, le rattrapage collectif, le réveil national, la décolonisation, le socialisme, la "québécoïté" (ou l'éloge du "pays", de ses racines, de ses traits distinctifs). [...] En voie de redéfinition, parce que les valeurs qu'ils véhiculaient sont toujours bien vivantes, mais la conjoncture à laquelle ils s'articulaient s'est modifiée : la souveraineté, la société distincte, l'américanité, la francophonie, le féminisme, l'écologisme. (Bouchard, 2005, p. 412)

Dans cette perspective, le spectacle montre la distance temporelle, symbolique, sociale des chansons (de Vigneault, Raoul Duguay, Claude Gauthier, Pauline Julien, Félix Leclerc ou Michel Rivard) qui autrefois servaient de liant à une solidarité collective. Elles deviennent ici matière à parodie. Réduites à leur plus simple appareil, elles ressortent néanmoins comme incontournables pour aborder le passé québécois. Les

objets pop dans *Mommy* prennent ainsi une valeur spectrale : ils visent à rappeler une chose qui n'est plus. Le spectacle témoigne de ce que ces formes issues du passé sont les victimes d'une époque, la nôtre, qui vit dans un présent continu (Gagné parle d'un présent des processus). Eloy Fernandez Porta résume ainsi cette condition : « La fabrication de la temporalité dans la culture pop fait que le passé ne peut réapparaître que sous la forme du *revival* compris comme *l'impossible réinscription de ce qui s'est déjà passé dans un espace où l'actualité est totalitaire.* » (Porta, 2011, p. 65) Renvoyant à Baudrillard, il ajoute que conséquemment, ce passé inaccessible n'existe pas, mais *insiste* et ressasse une réhabilitation spectrale, parodique de tous les référents perdus. Tout comme la figure de la momie représente un être qui n'est déjà plus, *Mommy* fait vibrer les vestiges d'un passé invalidé par l'actualité totalitaire. Ce que le spectacle articule, avec son discours essayistique, est précisément que le seul accès au passé est permis par ces formes moribondes. Le personnage a ainsi raison de proclamer : « Le passé porte un nom. Parce que le passé, c'est moi! » (LM, p. 44)

En somme, la culture populaire se profile dans *Mommy* comme dans *SOS* en tant que force saturant le réel. Or, sa puissance d'infiltration apparaît encore plus totalisante ici alors que les figures parlent à travers elle (au moyen des extraits de *sampling*) et sont dans des modes de relation (entre elles et avec le public) définis par des formes pop. Tandis que chez le Big Art Group, ces dernières émergent de manière plus distordues, les références pop se montrent ici plus fidèles à leurs modèles reproduisant conséquemment souvent leurs effets spectaculaires. On a vu dans ce chapitre de quelle manière la formule du show rap est reprise pour induire une relation à cette œuvre scénique qui s'apparente dangereusement aux shows pop. Les multiples extraits de narrations de contes de Disney viennent sceller l'univers de *Mommy* dans le monde de la pop culture, c'est-à-dire dans une temporalité fantasmée et un monde aussi fantastique que caricatural. Le discours du personnage conceptuel qui fait office de protagoniste articule une plainte, qui à force d'hyperboles et d'invectives adressées aux politiques, aux jeunes et à l'époque en général, établit une sorte d'essai

enflammé sur un Québec prisonnier d'un passé qui dessine un futur en forme de condamnation. Le tout est imbibé d'une ironie tout à tour vengeresse et comique. Difficile encore une fois, de ne pas voir une illustration ici plutôt littérale de la pensée situationniste alors que *Mommy* représente une société québécoise qui se dit par le spectacle. Comme dans *Chante avec moi* ou dans *Manifeste de la jeune fille*, le spectaculaire de la culture populaire est investi pour performer une critique à travers l'expérience même de ce qui est ironisé et critiqué. De plus, tout comme dans ces deux autres mises en scène, Choinière joue de l'ambiguïté de la disposition ironique et des entrecroisements de sens entre des images comiques et des images déroutantes.

On a retrouvé enfin dans ce chapitre certaines similarités dans les mises en fonction de la culture populaire avec *House/Lights* et *SOS*. *Mommy* reprend en effet le mode citationnel du premier spectacle, mais il se soumet à la logique agonistique du rap. S'il reprend la condamnation de la société du spectacle comme le second, il emprunte néanmoins de manière paradoxale la forme d'un spectacle de rap dont les effets spectaculaires sont prégnants. En réinvestissant les procédés du show pop tout en intégrant une critique sociale, l'œuvre prend alors le pari de l'ambivalence entre expérience d'intellection (par laquelle doit passer la critique) et l'expérience hédoniste (que fait transiger le spectaculaire pop). La dernière partie de la thèse s'attaquera donc à cette rencontre problématique entre affects pop et affects singuliers.

PARTIE III

LA POP CRITIQUE

CHAPITRE VI

ÉCONOMIES AFFECTIVES DE LA POP CULTURE EN SCÈNE

Trois spectacles, une multitude de formes d'investissement de la culture populaire. Cette traversée dans le détail de chaque œuvre consistait à évaluer les mouvements de refunctionalisation, ce qu'elles retenaient ou ce qu'elles laissaient échapper des références pop mobilisées et ce qu'elles généraient comme effets. Il a donc fallu aller voir à la source des différentes références (cinéma, télévision, musique pop, publicité, etc.) pour aller constater les enjeux culturels qu'elles portent. Une traversée qui a démontré l'hétérogénéité et la vastitude des usages et réappropriations possibles de la pop. Il s'agira maintenant dans ce chapitre de prendre une perspective comparatiste et de regarder les recoupements et les écarts dans les usages de la culture populaire déployés par les trois spectacles. On regardera les points de convergence dans la place qu'il lui est offerte et dans la manière dont elle est rendue sensible. Dans cette perspective, on s'interrogera plus exactement sur les économies affectives à l'œuvre et sur ce que celles-ci révèlent de la rencontre entre théâtre de création et cette culture massivement reconnue.

6.1 (*I Can't Get No*) Satisfaction : l'affect commun hédoniste

Une question, aussi simpliste que provocatrice, agit comme moteur de ce chapitre : en quoi les spectacles étudiés ne sont pas des œuvres pop? L'évidence de la réponse ne doit pas nous faire passer à côté d'une question corollaire : qu'est-ce qui survit de la pop dans ces œuvres? Évidemment, leur positionnement institutionnel et social surimpose une catégorisation *a priori*, à savoir qu'elles sont des produits artistiques, des œuvres *de l'art* (du monde de l'art), et qu'elles ne s'inscrivent pas dans les circuits des médias de masse, tout comme elles n'ont pas été créées dans le but de générer un profit maximal. Elles revêtent une complexité certaine qui ne correspond pas à la simplicité des formes généralement valorisées dans la culture populaire. Or, il y a bien la survivance de contours pop – des images que l'on reconnaît, des musiques entendues (trop) souvent, des extraits de films, d'émissions de télévision, des manières d'être, de bouger, de parler qui ont été aperçus à maintes occasions dans des produits pop, voire une sensibilité pop aux contours plus difficilement saisissables. Se trame ici et là la résurgence de modes de relations entre des corps, des objets, des images qui éveille le souvenir de la pop culture.

Comment ces relations recomposent ou décomposent les affects de la pop culture? Car l'examen des déplacements de références a révélé, dans les trois cas, des dynamiques de lutte avec celles-ci. Différentes opérations de déchirement, de défiguration, de surimposition et d'écartement s'accumulent et dévoilent une mise en échec récurrente des effets de la pop. À plusieurs moments, les effets spectaculaires pop sont contournés, désamorçés. Il semble bien se dessiner des rapports de force entre les figures « prêtes à l'emploi » de la pop et les mouvements de singularisation en scène. Les trois spectacles adressent aux références pop une charge clinique en tentant de contourner les attentes, de souligner l'échec des effets spectaculaires ou en tout les cas de les déplacer. Or, une portée spectaculaire semble parfois perdurer.

Il faut donc encore préciser ce qui survit de la pop. En fait, cette question s'éclaircira quand on saisira mieux contre quoi se construisent ces déconstructions. Autrement dit, si ces œuvres artistiques s'édifient comme contre-chant, comme le formule Barbéris¹⁵⁷, de quoi peut bien être fait ce chant. Est-ce bien toujours dans une dynamique *contre* d'ailleurs? Pour mieux saisir ce qui reste et ce qui se dissout de la pop, il faut revenir à cette agonistique des affects évoquée au chapitre II à savoir que la culture populaire, annexée à la culture capitaliste, performe un défi de puissance au champ de l'art et ce, sur le terrain de l'esthétique. Nous avons vu de quelle manière s'opère une dynamique affective puissante qui est générée par la culture populaire dans le domaine esthétique. Cette dynamique affective est tissée d'un affect commun : l'hédonisme. Le rapport entre culture populaire et théâtre de création me semble profondément informé par cet affect commun (donc dominant, voire totalisant) hédoniste, lui-même canalisant la logique du divertissement (qui domine au sein de la culture populaire)¹⁵⁸.

Les luttes décrites au sein de ces spectacles, les rapports de force à l'œuvre se trouvent surplombés par ce qui devient, au sein de la société plus généralement, une injonction à l'hédonisme (ce qui est souvent une exigence hédoniste) ou ce que Morin a qualifié d'éthique du loisir :

¹⁵⁷ Elle affirme : « En somme, la déterritorialisation des arts de la scène est problématique : son présupposé est conflictuel et présage de difficultés structurelles au sein d'une réalité dont le contenu leur serait devenu hostile. D'un autre côté, la marginalisation, souvent identifiée comme *crise*, intensifie la fonction *critique* du théâtre et lui sert d'argument nécessaire. Cet étau théorique, celui de l'ambivalence entre *crise* et fonction *critique*, suffit en vérité à mettre en avant la vitalité du théâtre, lieu du contre-chant (*parodos*) et du contretemps. » (Barbéris, 2010, p. 11)

¹⁵⁸ Un hédonisme pétri de contradiction et travaillé par de multiples affects communs partiels (pour reprendre les termes spinozistes de Lordon) et antagonistes. Lipovestky et Serroy résument bien cette condition paradoxale : « L'éthique esthétique hypermoderne se confond avec l'idéal hédoniste et ludique donnant au présent vécu des individus et à la quête des plaisirs une légitimité de masse. Mais cet hédonisme culturel, si fondamental soit-il, n'est pas seul en lice : d'autres types de normes s'affirment qui viennent heurter de front les idéaux de jouissance et d'accomplissement immédiat de soi. Parmi celles-ci, la santé, mais aussi l'écologie, l'éducation, le travail, la performance occupent une place cruciale. Valeurs hédonistes contre injonctions sanitaires, écologiques, éducatives et performatives : ces tensions sont au cœur de la culture antinomienne hypermoderne. » (Lipovetsky et Serroy, 2013, p. 407-408)

Le loisir n'est pas seulement le fourre-tout dans lequel entrent les contenus essentiels de la vie et où l'aspiration au bonheur individuel devient exigence. Il est par lui-même éthique culturelle. Le loisir n'est pas seulement le *cadre* des valeurs privées, il est aussi un accomplissement de soi. Et, plus particulièrement, le *divertissement* devient un accomplissement en tant que tel. (Morin, 2008, p. 77)

Il ajoute : « Une révolution dans le royaume de l'imaginaire s'opère avec l'irruption massive de la happy end. L'Idée de bonheur [...] devient le noyau affectif du nouvel imaginaire. »¹⁵⁹ (Morin, 2008, p. 101)

Par ailleurs, il faut souligner que cette logique hédoniste incarnée dans le loisir et la culture populaire se fait directionnelle : cette dernière va vers « son » public (pour reprendre le poncif des chanteurs.ses populaires). Les formes de la culture populaire travaillent à partir de formules éprouvées de sorte à se rendre plus rapidement et directement aux publics. Pensons aux gros plans dans *SOS* qui « forcent » à voir plus et mieux, aux beats insistants dans *Mommy*, à la narration sentimentaliste d'*Olga's* dans *House/Lights*. L'art contemporain – comme les œuvres à l'étude – exige un travail, un déchiffrement (on retrouve ici la logique d'initié exposé par Heinich). Ces formes artistiques s'édifient ainsi dans un retrait. Elles exigent qu'on aille vers elles. Ceci nous donne un indice de la lutte qui a cours dans les trois œuvres scéniques. Au sein des spectacles, la lutte se manifeste par une ambivalence perpétuelle entre formes faciles et formes complexes, entre affects pop et affects singuliers, entre mouvements en direction du public et mouvements de retrait.

¹⁵⁹ Morin observe de quelle manière le loisir et l'hédonisme fleurissent sous le soleil de l'économie capitaliste et de l'expansion du marché du travail. De même, Jonathan Gray relève l'intuition analogue de Henri Lefebvre voulant que la notion de loisir soit l'invention du système capitaliste : « Henri Lefebvre (1991) has noted that leisure as a concept is created by the capitalist division of time and space into work and leisure, and we might observe the same of entertainment. » (Gray, 2008, p. 4). Adorno et Horkheimer allaient dans le même sens « Dans le capitalisme avancé, l'amusement est le prolongement du travail. » (Horkheimer et Adorno, 1974, p. 145).

Ces mouvements dessinent des seuils de passages affectifs. D'où l'ambivalence constitutive de ces œuvres : on retrouve ici et là des traces d'affects pop – faciles, reconnaissables, divertissants –, puis par des glissements parfois abrupts, parfois subtils, se présentent des affects étranges, informes. Les mécanismes suscitant les effets spectaculaires ne sont que rarement laissés indemnes. Les trois spectacles produisent un vacillement de l'affect commun qui a valeur de norme. En ce sens, ils donnent lieu à ce que Deleuze et Guattari ont formulé d'exercice de minorité ou de minoration, soit « le minoritaire comme devenir potentiel et créé, créatif » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 134). À cet égard, Anne Sauvagnagues explique que chez les deux philosophes « "mineur" doit s'entendre comme une épistémologie de la norme, permettant une définition du style qui théorise le rapport de l'art à la sociabilité. » (Sauvagnagues, 2002, p. 130) Le minoritaire s'oppose au majoritaire lequel définit un état de pouvoir et de domination. Le majoritaire est un système homogène qui ne relève d'aucune structure en particulier, et qui en ce sens « n'est jamais personne, c'est toujours Personne » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 133). Dans cette perspective, l'hédonisme (l'hédonisme capitaliste), personne n'en a le monopole, personne ne le détient. Sa logique se dissémine là où les marchés et le travail dominant. En ce sens, les formes minoritaires de nos spectacles ne sont pas anti-hédonistes. Elles créent *à partir et dans* l'horizon de cet état majoritaire. Je propose donc de voir ces spectacles à partir de cette lutte avec la norme que je nomme d'après la pensée spinoziste, *l'affect commun hédoniste*. Comment les artistes font-ils entrer des formes nées de la culture populaire (entièrement inscrite, formée et s'épanouissant dans cet affect) dans un devenir minoritaire?

6.2 Du fonctionnement des affects

L'hédonisme de la culture populaire repose sur une ingénierie précise des affects où les mêmes formules éprouvées sont répétées; où, à force de circuler, certaines images,

certaines sons, acquièrent une certaine efficacité affective (pensons au tube pop qui fait danser). Le signe de la pop culture « s'épanouit » dans le produit culturel pop, car il répond à cette ingénierie affective précise et éprouvée qui fait en sorte qu'on la récupère d'un produit à l'autre. Quand on reprend son image pour l'insérer dans un nouvel agencement, l'affection ne peut être la même. La ré-affectation ouvre ainsi la possibilité au fait de rendre perceptible des aspects du corps pop (invisibilisés quand il demeure au sein de son univers pop, dans la logique de celui-ci)¹⁶⁰. Il ne s'agit pas seulement d'images qui sont déplacées, mises à distance dans leur composition strictement visuelle ou auditive, mais de nouveaux modes d'investissement. Comme le dit Bourriaud à propos des artistes de ce qu'il nomme la postproduction, ces derniers tentent de rendre visible ce qui dans l'économie de marché devient invisible :

il apparaît fort logique que les artistes cherchent à *rematérialiser* ces fonctions et ces processus, et rendre un corps à ce qui se dérobe à nos yeux. Pas en tant qu'objets, ce qui serait tomber dans le piège de la réification, mais en tant que supports d'expériences : l'art, en s'efforçant de briser la logique du spectacle, nous restitue le monde en tant qu'expérience à vivre. (Bourriaud, 2003, p. 26)

C'est à cet égard que la notion d'affect s'avère pertinente : elle pointe vers le fait que toute manipulation est fondée sur une perception et donc une affectation. Les objets manipulés dans les spectacles révèlent une prise de position (Didi-Huberman, 2009) laquelle est également l'expression d'un affect. Les artistes manipulent les références à partir de leurs propres perceptions et affections de celles-ci.

¹⁶⁰ Je rappelle que j'entends corps au sens deleuzien et spinoziste, c'est-à-dire tout chose qui tient dans tout. Le corps tel qu'il sera donc entendu dans ce chapitre peut alors désigner une chanson, un spectacle, un corps humain ou une télévision. On s'attardera d'abord au corps du spectacle, puis aux corps humains en scène. Il s'agit de voir comment la surface de ces corps est impactée par les corps pop, entendu que « la surface est le lieu où s'unissent et se séparent le corps affectant et le corps affecté. Les modifications apportées par la pression des corps ambiants font que le corps recouvre telle forme [*forma*]. Ce sont encore les corps extérieurs, qui par leurs actions répétées, laissent des traces qui n'ont cesse de modifier la figure [*figura*] du corps. » (Vinciguierre, 2005, p. 139)

Pour mieux saisir le fonctionnement des affects dans le devenir minoritaire des œuvres, il importe de saisir le fonctionnement et la manière dont ceux-ci se lisent dans les corps entendus que « *l'existence du corps ne se fait pas ailleurs que dans l'exercice de ses affections.* » (c'est l'auteur qui souligne, Vinciguerra, 2005, p. 105) Le corps se définit par les successions d'affections qu'il a subies. Les corps sont ainsi porteurs d'une histoire et d'habitudes. Vinciguerra résume :

L'affection détermine le corps à exister et à opérer d'une manière précise, dispose son essence, lui *assigne* un monde ; elle rend sensible une distinction, polarise une singularité. La sensibilité est alors l'aptitude à être affectée et à affecter de différentes manières, qui en soi ouvre sur une activité perceptive et affective. Ceci est vrai de tout corps, des plus simples aux plus complexes. Les affections et leur diversité sont ainsi constitutives de la puissance du corps. Ce sont elles qui le commencent et le définissent. Elles qui le font et le défont, elles qui le transforment. L'affection singularise et polarise. (Vinciguerra, 2005, p. 105)

Les corps pop – une comédie romantique, un set de DJ, un dessin animé pour enfant – sont formés par des désirs (être émue, danser, s'évader dans des mondes fantastiques) qui en définissent les contours et à leur tour ces objets affectent (le monde) suivant la disposition indiquée par ces affectations. Lordon synthétise habilement : « mes rencontres me font quelque chose (affect), et par suite me font faire quelque chose (redirection du *conatus*). » (Lordon, 2013, p. 180)

Ainsi, quand un corps issu de la culture populaire fait son entrée en scène, il ne s'agit pas de l'insertion d'un objet ou d'un média, mais d'un corps qui est teinté par une culture d'usage, par des habitudes, par des flux de désirs. La familiarité que nous avons envers les corps pop vient de ce que « la multitude » les a à la fois produits, nourris, consommés, bref, investis. Un corps naît d'un certain mode d'engagement et favorise certains modes d'engagement. La multitude octroie le « pouvoir spécial spécifique d'affecter à grande échelle et, ce faisant, de produire un ordre par homogénéisation des affects et des mouvements subséquents de *conatus*, c'est-à-dire par normalisation des

comportements. » (Lordon, 2013, p. 181) La multitude découpe les zones de familiarité en investissant davantage certaines formes.

La puissance de la multitude est l'expression de ce que les hommes s'entre-affectent interindividuellement *et collectivement*. Les corps sociaux, totalités à forte clôture sur elles-mêmes, vivent donc sous le régime de l'*auto-affection*, autre manière de dire que ce qui arrive aux hommes est l'effet des autres hommes, en singularités ou en collectivités sachant que dans l'effet des hommes "en singularités" passent systématiquement des effets des hommes "en collectivités" : même l'interaction la plus "isolée" confronte les individus interagissant à leurs qualités sociales respectives les plus élémentaires (genre, groupe social, etc.), renvoyant par là à des schèmes de reconnaissance collectifs qui outrepassent de très loin leur colloque singulier, et c'est au travers de ces qualités sociales, et des jugements auxquels elles ne cessent de donner lieu, que la société tout entière est présente dans chacune de ses interactions d'influence ou d'entre-affectation, *prima facie* interindividuelles, de sorte qu'un individu n'en affecte jamais un autre sans que, pour une part, toute la société y contribue dans son dos. (c'est l'auteur qui souligne, Lordon, 2013, p. 181)

Porter attention aux affects signifie en somme de porter attention aux corps et la manière dont ils entrent en relation et s'impactent les uns les autres – autrement dit de porter attention aux jeux de puissance entre les diverses présences. Chercher à comprendre le jeu de ces affects fuyants, transitifs, demande de s'intéresser à la formation des corps scéniques – ce qui sera l'objet des prochaines pages. J'entends par corps scéniques d'abord le corps du spectacle : l'espace-temps découpé par son début, sa fin, puis la composition des actions. Comment ce corps est-il affecté par d'autres corps reliés à la culture populaire? Combien de temps les composés font-ils survivent les affects des objets pop? Car la modification des corps induit la modification de leur puissance (et donc, manière) d'agir. « Toute figure, en ce qu'elle exprime quelque chose de la forme, déforme la forme, la faisant varier dans les limites de sa puissance. », indique Vinciguerra (2005, p. 142) Ensuite, dans la dernière partie du chapitre, l'attention se portera sur les corps humains en scène et les processus de figurations dont ils témoignent. En somme, il s'agit d'observer les mouvements qui s'impriment à la

surface des corps et de constater de quelle manière cela donne lieu à de nouvelles sensibilités.

Dans ce cadre, on ne peut donc pas mettre de côté le travail des émotions qui sera envisagé ici. Bien que l'affect ne se limite pas strictement à l'émotion, cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas d'émotion impliquée dans le processus. Je reprends ici la distinction faite par Massumi pour qui l'émotion ne se veut qu'une expression partielle de l'affect. L'émotion ne peut couvrir toute la profondeur de l'expérience de ce que l'on traverse, soutient-il (Massumi, 2015). Tout comme les pensées conscientes ne recouvrent que partiellement l'expérience. Un corps n'est pas présent à lui-même, il est toujours en tension vers ce qui s'en vient. Il ne coïncide pas non plus avec sa dimension affective, car il sélectionne dans celle-ci; il extrait et actualise certaines potentialités. L'émotion, à cet égard, c'est l'affect exprimé en geste et en langage. Il faut la voir comme une convention ou une expression codée. La sensation quant à elle renverrait à une vague conscience du passage de l'affect, la conscience d'un mouvement.

Suivant cette perspective, il faut voir que les affects – les rencontres de corps – de la pop culture sont particulièrement engagés dans un processus de standardisation. De manière évidente, ou dirions-nous, de manière spectaculaire, la pop culture manipule les affects. Mais toutes les démarches esthétiques ne le font-elles pas? Certes, comme l'ont souligné Deleuze et Guattari, l'art travaille les affects, les percepts et la sensation. Or, la pop culture paraît le faire sur un mode plus normalisé. Elizabeth Grosz à partir du point de vue deleuzien réfléchit à la distinction entre art et *mass-art* :

What distinguishes the arts from other forms of cultural production are the ways in which artistic production merges with, intensifies and eternalizes or monumentalizes, sensations. Material production – the production of commodities – while it may generate sensation, is nevertheless directed to the accomplishment of activities, tasks, goals, or ends. The production of commodities, even "artistic commodities", directs itself to the generation of pre-experienced sensations, sensations known in advance, guaranteed to affect in particular sad or joyful ways. (Grosz, 2008, p. 15)

Cette standardisation des affects conduit à en produire des formes connues (voir codées). Donc il est plus courant de les voir réduits et simplifiés en tant qu'émotions. Émotions qui sont représentées (ou nommées) dans les œuvres ou ingénierées pour les susciter chez les spectateurs. En ce sens, je reprends le parallèle soulevé par Laura Cull d'après Deleuze :

we might suggest that there would be a difference for Deleuze, between the audience's recognition of an actor's representation of "a familiar, easily recognizable emotion" and the "unfamiliar affect" of a performance that unsettles but also fascinates us in its power to resist identification. (Cull, 2012, p. 192)

L'ingénierie affective de la pop repose en grande partie sur la construction d'émotions facilement identifiables et sur la reprise des dispositifs qui les génèrent (les mêmes musiques lyriques orchestrales induisant la tristesse ou l'héroïsme au cinéma, les mêmes mimiques grotesques dans une comédie hollywoodienne par exemple).

6.3 De la popification (ou non) des corps scéniques

La question des affects pop doit donc passer par l'investigation des mouvements des corps. Dans quelle mesure les corps des spectacles sont informés par la pop culture? Comment les surfaces des œuvres sont faites d'impressions de cette dernière? Et plus exactement, qu'est-ce qui est conservé, extrait des références pop? Est-ce que l'on garde une image-effigie, un état de corps, une structure d'actions...? Les modes d'investissements diffèrent évidemment selon la nature de ce qui est réifié en scène et la manière dont l'élément réifié évolue dans le temps du spectacle. Ce qui ressort de notre traversée des œuvres, c'est que la survivance des affects a beaucoup à voir avec la préservation du rythme de l'objet pop approprié. La fragmentation, le découpage, l'isolement de figures, détachent l'objet de son rythme d'origine et du même coup déplacent les affects familiers. Plus les extraits du film *Olga's* sont longs, plus on peut suivre leur rythme et retrouver les affects de ses formes. Quand seulement un mot est

conservé du refrain de *Mommy* (la chanson de Pauline Julien), l'objet se voit reterritorialisé dans un rythme nouveau.

En ce sens, je distingue deux modes (qui sont non-exclusifs) de translation d'affects : les *affects-composés* et les *affects-motifs*. Les affects-composés désignent les affects induits par des formes qui préservent une structure similaire à celle qu'elles ont dans leur contexte d'origine et qui se déroulent globalement suivant leur rythme d'origine – la forme du spectacle de rap, une chanson restituée dans son intégralité, une narration de film dont on peut suivre l'évolution. L'agencement des éléments est préservé en somme. Le maintien de la structure, de l'agencement permet un mode d'engagement familial. Je n'ai pas à construire une cohérence pour aller vers la forme, à sa rencontre. Elle vient à moi. Quant à l'affect-motif, que l'on verra plus loin, il désigne un élément détaché du type de structure qui l'engendre. On préserve alors l'iconicité ou un fragment sonore reconnaissable, mais on l'intègre à un territoire étranger.

La translation d'affects-composés ou d'affects-motifs déterminera l'économie affective du corps spectaculaire en orientant le type d'engagement à avoir avec l'objet. Un film diffusé entièrement n'engage pas le même investissement que si on découpe un seul de ses plans. Dans les trois cas à l'étude, *House/Lights* et *SOS* proposent des articulations singulières d'affects-motifs, tandis que *Mommy* de Choinière est construit à partir des affects-composés issus de la forme spectaculaire du rap. À travers le rythme des extraits et des interventions rappées de *Mommy*, la forme « spectacle-de-rap » est préservée, et c'est pourquoi le rapport à celle-ci demeure dans le registre familial. Une familiarité qui n'est pas la même pour tous.tes assurément. Or, la circulation massive du rap et des performances de rappeurs indique un coefficient de familiarité probable beaucoup plus fort¹⁶¹. La forme spectaculaire « show de rap », laquelle repose *a priori*

¹⁶¹ On peut supposer de la familiarité avec le rap, entendu qu'il serait le secteur le plus populaire dans l'industrie de la musique depuis 2017 selon Nielsen qui enregistre la consommation de musique aux

sur un travail de la fragmentation, autorise et normalise la conjonction d'éléments disparates en scène comme on l'observe dans *Mommy*. Les différents corps en scène s'entre-affectent donc suivant l'affect-composé issu de la forme rappé. Le rapport au spectacle s'inscrit dans un régime d'engagement connu, soit un régime agonistique comme on l'a vu, mais également festif et ludique.

6.3.1 Les affects-composés de la pop

L'objet spectaculaire *Mommy* par sa ressemblance avec le concert de rap « authentique » se trouve inscrit dans une économie affective similaire. Comme l'explique Sara Ahmed, il y a une construction culturelle des émotions et par conséquent, des associations répétées entre certains objets et certaines émotions¹⁶². La rencontre de deux corps engage ainsi toujours une lecture émotive. Elle précise : « I turned to emotions as they help me to explain not only how we are affected in this way or that, by this or that, but also how those judgments then hold or become agreed as shared perceptions » (Ahmed, 2014, p. 208). Comme le rap circule massivement en tant que mode de divertissement, je suis à même de saisir immédiatement son appel au plaisir dans *Mommy*. De même, les éclairages flamboyants et rythmés, je les ai vus maintes fois dans des shows de grande envergure invitant à la fête et à un emballement collectif. Faire l'analyse des émotions prend la forme chez Ahmed de l'analyse de leur circulation et de l'histoire qui précède les corps : « The immediacy of bodily reactions is mediated by histories that come before subjects, and which are at stake in how the

États-Unis : <<https://www.rollingstone.com/music/music-news/rap-is-leading-the-music-industrys-resurgence-696511/>>.

« Live music, included in the CISAC study, is one circle out from the core. Global live music revenues are \$25 billion, according to IBISworld. Given the known value of music copyright, CISAC must have put the live music market at roughly \$40 billion. »,

<<https://www.billboard.com/articles/business/6805318/25-billion-global-music-industry-not-everything>>.

¹⁶² Sara Ahmed parle quant à elle plutôt d'émotion, mais elle concède que sa manière d'entendre la notion est proche de celle d'affect (tel que l'entendent Deleuze et Massumi notamment).

very arrival of some bodies is noticeable in the first place. » (Ahmed, 2014, p. 212) Dans cette perspective, les corps deviennent des signes, et en circulant, ces signes se cristallisent autour de certaines valeurs. De la sorte, le show de rap au fil du temps s'est défini comme événement populaire, festif ayant une connotation rebelle, voire dissidente. La musique hip-hop s'est aujourd'hui complètement intégrée aux industries culturelles pour devenir un produit fait pour fêter, danser, slammer et profiter des effets spectaculaires de ses concerts. Sa présence en scène dans *Mommy* convoque une appréciation festive, voire une appréciation facile au sens où je reconnais aisément le style et je n'ai pas à bricoler une cohérence (comme dans *SOS* et *House/Lights*).

Certains corps ou objets deviennent ainsi les signes de certaines émotions, comme l'explique Ahmed : « Rather than focusing on feelings circulating between bodies, I thus attended to objects : objects which circulate accumulate affective value. » (2014, p. 218). Ainsi, les présences pop comme le rap, les extraits de chansons, d'émissions arrivent chargés de leur valeur affective. On s'engage auprès d'eux dans le temps de la représentation avec une histoire vaste de rencontres préalables avec elles. Les émotions, dit Ahmed, fonctionnent en quelque sorte comme le capital : l'affect ne réside pas dans le signe ou l'objet, mais est produit par l'effet de sa circulation. Elle ajoute « the movement between signs or objects converts into affect. » (Ahmed, 2014, p. 45) *Mommy* fait du rap son territoire et capitalise de la sorte (pour reprendre la logique d'Ahmed) sur les affects familiers de ce genre musical. Or, il déplace tout de même cette forme en y intégrant des bribes de narrations, des personnages fictifs, des costumes, soit des éléments non systématiques à ce genre (quoique les costumes ou la narration peuvent s'y retrouver). Le spectacle, en faisant circuler le rap dans l'espace-temps de la représentation, joue avec sa capitalisation affective.

La question qui se pose ici est de savoir si cette capitalisation des affects du rap se dissout avec l'irruption d'éléments discordants. Dans quelle mesure la portée affective du show de hip hop est détournée par les actions des momies en scène (un des éléments

non typiques de ce genre), par les scènes dialoguées, par la dramacité de l'ensemble? Suivant la pensée spinoziste, tout dépend évidemment de la complexion de chacun.e. (ou suivant la pensée bourdieusienne, tout dépend du capital symbolique de chacun.e). Un.e amateur.trice de hip hop sera possiblement plus sensible aux jeux de langages et aux décalages avec un « vrai » concert de rap; tandis qu'un néophyte portera peut-être plus attention à la performance des acteurs.trices. Comme le cadre du concert de rap est maintenu, on peut supposer que se maintient minimalement une certaine composition d'affect (l'affect-composé). Si la portée festive et ludique n'est pas la même pour tous.tes, plusieurs reconnaîtront une forme de loisir associée au divertissement. Certain.e.s verront peut-être une forme musicale dévoyée et barbare associée aux loisirs des jeunes. Comme l'explique Ahmed, un objet (comme un spectacle de rap) acquiert une valeur affective en circulant dans l'espace social. Il s'agit d'un point nodal de sa pensée : les émotions sont relationnelles : « they involve (re)actions or relations of "towardness" or "awayness" in relation to such objects. » (Ahmed, 2014, p. 8) La musique pop acquiert une valeur hédoniste, parce qu'elle est investie du désir d'un nombre considérable de gens. Elle en vient à devenir signe de divertissement. Or, il est tout à fait possible, explique Ahmed, de ne pas être en phase avec l'affect associé à un objet. On peut ressentir ce qu'elle qualifie d'« inappropriate affect » (elle emprunte l'expression à Annie Hochschild, Ahmed, 2014, p. 220). On peut savoir que c'est considéré comme festif et ne pas y adhérer. Cependant, certains schèmes d'interprétations, et par suite, d'affections sont communs. Lordon explique également comment des expériences communes (donc des affections communes) entraînent des concaténations communes, puis des habitudes herméneutiques communes :

En chacun de nous se constitue une "habitude" herméneutique, structure stratifiée de schèmes concaténateurs orientés, dont une part est commune à très grande échelle – tout le monde, par exemple, associe le bruit du tonnerre à l'imminence de la pluie –, une part commune à l'échelle de groupes plus étroits [...], une part plus idiosyncratique, formée, par exemple, selon les fixations névrotiques d'une histoire personnelle. (Lordon, 2013, p. 86)

Ces différentes parts donnent un indice des différentes orientations herméneutiques potentielles offertes par un concert de rap par exemple : il sera fort probablement associé à un secteur du divertissement ; il peut être apprécié diversement selon son degré de valorisation dans nos groupes sociaux ; enfin, je l'investis encore plus singulièrement suivant ma sensibilité individuelle. Or, quand le DJ Jésus lance ses platines, quand Mommy scande ses plaintes, quand les zombies dansent sur les rythmes, il apparaît clairement que s'installe un rapport à l'œuvre qui n'est pas fondé que sur l'intellection (sur la compréhension d'un propos critique). Une part de l'hédonisme du concert hip-hop peuple la salle du théâtre.

Ainsi, j'appelle affect-composé une composition d'éléments dont la structure est porteuse d'affects. Le démembrement de la structure entraînerait l'évanouissement de ces affects. Par exemple dans *Mommy*, c'est la composition rappée qui supporte l'affect-composé. Si on a bien à faire à un collage d'éléments disparates (qui chacun peuvent pointer vers des affects divergents), ils sont homogénéisés affectivement par la forme rappée. Ils sont reterritorialisés vers celle-ci et on peut imaginer que leurs affects respectifs sont atténués par cette structure. Leurs corps respectifs sont indexés au corps de la structure rappée. Un extrait de l'émission Séraphin entendu seul, dans une durée plus longue peut ramener à la mémoire toute une époque (son code moral, ses manières de parler, ses expressions typiques). Un court extrait de cette même émission dans la trame rappée se perd et permet moins aisément de faire monter à la surface toutes les singularités de la référence. En conservant l'affect-composé du rap, *Mommy* capture donc une partie du capital affectif lié à ce type de musique. Ce faisant le spectacle recanalise ces affects en direction du public. Ce dernier se comporte d'ailleurs parfois lors de la représentation comme dans un spectacle rap : il se lève et tape des mains sur le rythme.

Les affects festifs du spectacle survivent (en tout ou en partie), car le procédé demeure fidèle à la forme à laquelle il renvoie (il « tient tout seul » comme le formule Deleuze).

Bien sûr, Choinière joue avec cette forme en poussant à bout son potentiel satirique en faisant cohabiter en scène des momies, des politiciens célèbres, une fée clochette et en leur faisant porter un discours critique et satirique. Or, la culture du rap permet ce type d'écarts¹⁶³. Ces intégrations ne font donc pas tellement vaciller la forme rappée. Il est intéressant de rappeler ici la posture de Deleuze pour qui les productions culturelles sont toujours relatives à leur réception dans la culture et que par conséquent, la conformation aux normes décidera de leur communicabilité. « La recevabilité de la production dépend de son rapport avec la norme. Un excès d'originalité n'est pas communicable de fait, ou ne le devient qu'à la condition d'une transformation de la norme », explique Sauvagnargues (2002, p. 126). *SOS* et *House/Lights* à cet égard jouent avec une déformation telle des formes pop, que leur communicabilité (suivant la norme) se trouve souvent mise en péril. Je reconnait les êtres télévisuelles de *SOS*, mais ils travaillent à déconstruire les codes par lesquelles ils fonctionnent « normalement ». On retrouve ici la même logique que pour le couple affect-émotion : le premier serait l'état non saisissable, non réductible à un terme, tandis que le second peut se reconnaître et s'identifier. C'est dans cette oscillation entre originalité et conformité que se joue une épistémologie de la norme. Un usage majeur s'effectuerait donc lorsque l'art cherche à imiter la norme comme modèle transcendant inerte, sans vouloir la modifier (Sauvagnargues, 2002). Deleuze va d'ailleurs au-delà de la hiérarchie majeur/mineur. Le second terme ne désigne pas un art mineur, marginal ou populaire qui s'opposerait à un art exemplaire, relève Sauvagnargues (Sauvagnargues, 2002, p. 126). Le mineur implique un devenir et un vacillement des normes.

Les spectacles analysés opèrent ainsi divers processus de minoration des normes pratiquées dans la pop culture. La musique du film *Olga's*, larmoyante et lyrique, ne peut déployer pleinement ses effets, car elle se fait constamment interrompre par des

¹⁶³ On pourrait à cet effet arguer que le *flow* du rap possède des qualités épiques en créant des entrechoquements de sens par le collage de références éparses. Le rap, par son usage du sampling, reprend la logique du montage et de la discontinuité propre au théâtre épique de Brecht.

sons étranges quand elle n'est pas coupée pour laisser place à des scènes longues dialoguées. La coupure agit de même avec la chanson *Mommy* (de Pauline Julien) chez Choinière, tandis qu'elle prend des allures parodiques à force d'être accolée à d'autres références sans rapport avec elle. Cependant, la forme spectaculaire « show de hip hop » est préservée. L'extrait de la chanson de Pauline Julien se reterritorialise sur le rap en devenant qu'un motif (un *beat*). Quant à eux, les animaux de *SOS* perdent non seulement leur candeur, mais deviennent terrifiants à force de tenir des propos violents. S'ils continuent d'être identifiables physiquement en tant que personnages fantastiques (de dessins animés ou de parc d'attraction), le cynisme dont ils font preuve fait fissurer le modèle qu'ils évoquent (néanmoins). Ainsi, il faut souligner que si le processus de minoration a cours, c'est aussi parce que l'on peut toujours reconnaître certaines images et certaines émotions. Sans la reconstitution de ces dernières ici et là, on ne pourrait constater le travail de variation de la norme.

Dans *Mommy*, l'affect-composé se conforme aux affects de la forme majeure qu'est le rap. Ce style se montre reconnaissable et l'engagement à l'œuvre se trouve guidé par celui-ci. Robert Lepage ne fait pas autre chose quand il mobilise le vocabulaire cinématographique pour structurer la dramaturgie de ses spectacles. Le recours au générique de début et de fin à la manière de ceux que l'on voit cinéma, le travail de gros plans, l'enchaînement fondu de deux actions subséquentes, plongent le/la spectateur.trice contemporain.e moyen.ne dans une habitude affective nous invitant dans un régime de plaisir esthétique familial.

La compagnie américaine Nature Theatre of Oklahoma joue également avec la familiarité de la comédie musicale américaine dans la série de spectacles *Life and Times* (2009-2016). Basé sur la transcription d'une conversation téléphonique de 16 heures avec l'actrice Kristin Worrall, le spectacle retrace les événements de sa vie depuis sa naissance jusqu'au coup de téléphone. Sous la forme d'un monologue hyper réaliste, la narration est fragmentée en différents épisodes, chacun relatant un moment

différent de sa biographie. La compagnie explore la banalité et le quotidien en recourant à un langage très familier. De manière très contrastée, la mise en scène emprunte les conventions d'un spectacle de Broadway : costumes colorés, chorégraphies satiriques et musique joyeuse. Pourtant, le texte est à l'opposé du spectaculaire, car il explore les événements très banals de sa vie. Ce spectacle réunit ainsi deux niveaux d'économie affective : d'une part, les souvenirs très intimes et spontanés du personnage, et, d'autre part, la mise en scène spectaculaire et exagérée de la chorégraphie et des chansons. La notion de reterritorialisation de Deleuze et Guattari nomme précisément ce mouvement de rabattement des diverses références sur un plan commun qui leur octroient une cohérence (qu'elles participent à créer à leur manière). La comédie musicale devient le territoire du récit intime de Worrall. De même, les multiples références de *Mommy* habitent le territoire du hip hop. Qu'elles le fassent maladroitement ou dans une fidélité discutable n'empêchent pas que leurs charges spectaculaires soit prises dans ce territoire. La conversation banale de *Life and Times* se reterritorialise dans la comédie musicale pour se plier à son économie affective.

6.3.2 L'affect-motif

Dans des dynamiques très différentes, *House/Lights* et *SOS* ont en commun de proposer un cadre qui ne peut être associé à une forme préexistante si ce n'est justement un plateau de théâtre contemporain (noir, avec des éléments techniques) ou, tel qu'on l'a évoqué, un studio de cinéma. Viennent se greffer diverses images et fragments sonores reconnaissables, lesquels impulsent, donc, des affects-motifs. Ceux-ci sont portés par certains objets en scène qui représentent des lieux de condensation affective. Ils sont chargés d'une histoire, d'un sens qui pointent vers certains affects en particuliers. Plusieurs d'entre eux au sein des spectacles consistent en ce qu'Ahmed qualifie d'« *happy object* », soit des objets associés de manière tellement consensuelle au bonheur et au plaisir, qu'ils pointent vers ces états avant même d'avoir été rencontrés.

« Certain objects are attributed as the cause of happiness, which means they already circulate as social goods before we "happen" upon them, which is why we might happen upon them in the first place. » (Ahmed, 2014, p. 220) Dans *SOS*, la référence au *cartoon* pour enfant peut être associée à un « happy object ». Les costumes ressemblent énormément aux types de personnages d'émissions de télévision faites pour divertir les enfants ou encore aux mascottes de parcs d'attractions à la Disney. Toutefois, comme on l'a vu, toute la naïveté et la candeur de ce type de personnage s'évanouissent ici par l'intégration de dialogues très cyniques, voire violents. Il y a là détournement des affects communs liés à cet objet. Il en va de la sorte avec la chanson *Staying alive* qui surgit vers la fin de *House/Lights* alors qu'Elaine est promu au rang de seconde à la tête de l'organisation d'Olga. La chanson ultra connue des Bee Gees se laisse deviner tout en étant superposée à la musique orchestrale du film *Olga's* (de style classique). Les ressorts festifs de ce tube s'avèrent désamorçés par la mise en relation avec une musique aussi différente, mais également par l'action scénique chaotique (les acteurs et actrices courent les uns après les autres rapidement).

L'affect-motif est ainsi beaucoup plus instable et tributaire du contexte dans lequel il est inséré. Tout dépend du nouveau corps-à-corps dans lequel il prend forme. Or, il recèle le potentiel de pointer vers des affects liés au lieu d'émergence dudit motif. C'est que certaines images ou sons se montrent porteurs d'un univers fictif (comme l'étranger de *I Love Lucy* dans *House/Lights*, la fée clochette de *Mommy* fortement imprégnée de l'univers disneyéesque par exemple), mais également d'une affectivité commune. Celle-ci sera réifiée ou non en scène. C'est que comme on l'a vu avec *London*, l'imaginaire et les opérations d'associations d'idées sont intimement liés aux affects. C'est ce qu'affirme également Hickey-Moody à partir de la pensée de Deleuze :

Art – film, games, dance, music, images – teaches us to feel in certain ways and these feelings have politics. The aesthetics of everyday life choreograph connections and resistances to people, situations and events. Sensory images cluster around points of emotional intensity (Gatens and Lloyd 1999: 40). (Hickey Moody, 2013, p. 83)

En somme, quand une référence est introduite en scène, elle convoque non seulement un univers fictif, symbolique, mais aussi une sensibilité et un mode de relation. De manière très générale par exemple, la télévision se vit dans l'intimité du foyer, de manière répétée et intégrée à la vie quotidienne; le cinéma effectue un travail narratif ingénieux afin de surprendre, la musique pop table sur des refrains accrocheurs pour mieux se faire réécouter¹⁶⁴. Le déplacement d'objets pop dans des spectacles de théâtre expérimental ne constitue donc pas seulement le déplacement d'une référence, d'une représentation symbolique, mais également le déplacement d'une pratique corporelle et affective. Si les opérations d'intégration de la pop culture dans les œuvres étudiées se révèlent des mouvements de ré-esthétisation de formes préexistantes, elles reconfigurent aussi le mouvement des affects. Tandis que la ré-esthétisation se manifeste bien entendu par de nouveaux cadrages et de nouveaux modes de visibilité et d'audibilité, la refunctionalisation et la réaffectation désignent de nouveaux modes d'engagements esthétiques au sein de la représentation, lesquels engendrent inévitablement de nouveaux rapports aux spectateurs (et donc de nouvelles manières de les affecter). On a vu comment *Olga's*, film de *soft-porn*, voyait son fonctionnement initial détourné chez le Wooster Group, comment la culture rap se pacifiait dans *Mommy* et comment la télé-réalité perdait sa portée sentimentaliste dans *SOS*.

Les références permettent donc de connecter le spectacle non seulement à une autre œuvre, mais plus largement à d'autres cultures d'usage. Les différents genres de la culture pop s'accompagnent en effet généralement de modes d'engagement, de modes d'utilisation aussi spécifiques qu'entretenus (que cultivés) par les communautés d'usagers. C'est ce que Grossberg nomme des formations, c'est-à-dire des manières collectives spécifiques d'utiliser des objets esthétiques (et de s'identifier à eux). « A

¹⁶⁴ Comme le synthétise Noël Carroll « Speaking metaphorically, we might say that, to a large extent, emotions are the cement that keeps audiences connected to the mass artworks that they consume – especially those mass artworks of a narrative variety, which include not only TV programmes, movies, pulp fictions, and comic strips, but also popular songs whose lyrics often tell a story outright, or presuppose one underlying their dramatic (often romantic monologues) » (Carroll, 2009, p. 248).

cultural formation describes the lines that distribute, place and connect cultural practices, effects and social groups », explique-t-il (Grossberg, 1992, p. 71). Les formations fonctionnent selon différents plans d'effets, qu'il nomme sensibilité – notion proche du concept de « structure of feelings » de Williams¹⁶⁵. Chaque formation met en place une sensibilité qui définit ses effets sur la vie quotidienne des gens, et la manière dont la formation est vécue (prenons le fan de Star Wars qui possède des accessoires, des vêtements de la saga et qui joue aux jeux vidéo quotidiennement). La formation circonscrit la relation qui existe entre des pratiques spécifiques et des individus ou des groupes localisés, indique Grossberg. Pour l'individu qui la vit, elle définit un mode d'engagement (ou de consommation) avec des pratiques particulières historiquement déterminées et socialement distribuées. La sensibilité détermine la manière appropriée de sélectionner des pratiques culturelles et d'entrer en relation avec elles et éventuellement de les intégrer à sa vie quotidienne (on en revient à l'affect approprié d'Ahmed)¹⁶⁶.

¹⁶⁵ Pour Williams, les *structures of feeling* désignent la manière dont les significations et les valeurs sont vécues. Il explique : [N]o generation speaks quite the same language as its predecessors [...] What really changes is something quite general, over a wide range, and the description that often fits the change best is the literary term 'style'. It is a general change, rather than a set of deliberate choices, yet choices can be deduced from it, as well as effects. Similar kinds of change can be observed in manners, dress, building, and other similar forms of social life. [...] For what we are defining is a particular quality of social experience and relationship, historically distinct from other particular qualities, which gives the sense of a generation or of a period. [...] At the same time they are from the beginning taken as *social* experience, rather than a 'personal' experience or as the merely superficial or incidental 'small change' of society. Such changes can be defined as changes in structure of feeling. The term is difficult, but 'feeling' is chosen to emphasize a distinction from more formal concepts or 'world-view' or ideology. It is not only that we must go beyond formally held and systematic beliefs, though we have always to include them. It is that we are concerned with meaning and values as they are actively lived and felt, and the relations between these and formal or systematic beliefs are in practice variable (including historically variable), over a range of formal assent with private dissent to the more nuanced interaction between selected and interpreted beliefs and acted and justified experiences. » (Williams, 1977, p. 131-132)

¹⁶⁶ Pour montrer comment certains objets deviennent directifs et pointent vers certaines émotions, Ahmed donne l'exemple de la journée du mariage qui « doit » être la plus belle journée de notre vie. Elle enjoint à être heureux (ce qui est l'affect approprié). Ahmed parle d'*inappropriate affect* dans un cas où l'on n'éprouve pas l'émotion escomptée.

Ainsi, le film *Olga's House of Shame* est construit autour d'une narration faite pour attiser un érotisme et être présenté dans les cinémas de seconde zone américains. La désarticulation de ses éléments dans *House/Lights* donne lieu à une tout autre mise en sensibilité – plus froide, plus cryptée. Certes, certains passages du film sont diffusés tels quels et il est possible de suivre les nœuds principaux de l'action. Émerge alors presque un affect-composé. Or, plusieurs jeux de superpositions ou de fragmentations viennent contrecarrer la dramacité et l'érotisme du film. La narration est régulièrement coupée par les dialogues équivoques de Stein, par des sons étranges (bruits électroniques, jappement de chien, souffles des actrices amplifiés) qui se superposent de sorte que l'on ne peut être absorbé par le fil des événements. Le Wooster Group n'extrait que des motifs comme cette course répétée qui représente la panique du personnage d'Elaine. La course devient le signe de la peur : celle d'Elaine d'abord, puis par transposition, celle de Faust. Kate Valk, à la fin de l'une de ces courses, s'immobilise et ne garde que l'essoufflement (de manière exagérée) qui devient une action isolée en elle-même. À un autre moment l'acteur jouant Nick ne conserve de l'acteur du film que l'expression colérique dans son visage (de manière assez caricaturale). Plus loin, Faust (Valk) et le diable (Roche) capturent la tension sexuelle qui a lieu dans une scène du film en imitant les gestes des actrices du film. On détache donc des actions de la trame narrative pour mieux retenir des états, des émotions, des affects. Ceux-ci se reterritorialisent sur la trame de Stein et dans l'espace non mimétique du Wooster Group. Se dessine ici de manière évidente ce que Hickey-Moody qualifie de pédagogie affective, c'est-à-dire la manière dont l'esthétique peut nous renseigner sur la formation des affects. L'art prend part à cette pédagogie, soutient-elle, en cartographiant les manières dont les assemblages, les mixtures créent les affects « ordinaires ». Elle explique :

New realities imagined in art are communicated through kinaesthetic economies of affect, relays of sensation between an artwork and consumer. In this context, affect is meta-subjective; it is the sense or feeling that is enmeshed with the materiality of the artwork. (Hickey Moody, 2013, p. 85-86)

Elle ajoute : « By working with the body's capacity to feel, respond and imagine, aesthetics can re-map affective routes. » (Hickey Moody, 2013, p. 87) De la sorte, *House/Lights* extrait certains motifs d'*Olga's* pour mieux faire ressortir les mécanismes affectifs. Cette recartographie affective a lieu quand on extrait une portion de l'image ou de la structure sonore. Dans *SOS*, on constate également cette pédagogie affective quand les deux consommateurs que l'on aperçoit à court et jardin, puis dans deux grands écrans, prennent des poses typiques de la publicité en débitant à toute allure toutes sortes de désirs consommatoires. Ils désirent voir tel film, manger toute une série de choses, acheter encore plus de biens. L'accumulation et l'emphase dans l'expression de leurs désirs caricaturent l'effet recherché par les stratégies marketing : susciter la pulsion d'achat. On caricature également l'effet hypnotique visé par (ou suscité) par la publicité en faisant défiler très rapidement des images colorées derrière les visages figés des performeur.ses. De ces deux personnes, on fait donc des sujets immobiles, prisonniers de leur image et d'un tourbillon hypnotique consommatoire. Les créateurs de *SOS* font ainsi ressortir l'affect extatique induit par l'accumulation de publicité et l'effervescence à vouloir consommer toujours plus. Ces scènes donnent à sentir les percepts des images idéalistes de la publicité et surtout, les percepts d'un monde où ces images dominent. Rappelons que le percept n'est pas perception, il n'appartient pas à celui qui éprouve cette dernière tout comme l'affect est l'autre de l'affection. Le percept se définit par le fait de « rendre sensible les forces insensibles qui peuplent le monde, et qui nous affectent, nous font devenir » (Deleuze et Guattari, 1991, p. 183). « Les sensations, percepts et affects, sont des *êtres* qui valent par eux-mêmes et excèdent tout vécu. » (Deleuze et Guattari, 1991, p. 164), avancent les deux penseurs. Les deux consommateurs rendent les percepts d'un monde où « la nouvelle scène publicitaire est inséparable de la large diffusion de la nouvelle culture individualiste (hédonisme, contre-culture, néoféminisme, liberté sexuelle, autonomie des sujets) qui a travaillé à privilégier l'originalité, le divertissement, l'humour ». (Lipovetsky et Serroy, 2013, p. 229) Des formes typiques de la publicité, on extrait ici l'affect généré par l'accumulation des images publicitaires que l'on peut constater dans la vie

quotidienne. On souligne également l'agressivité que les compagnies et agences de communication peuvent déployer pour éveiller les désirs de consommation. On fixe (ou on ralentit grandement) l'image des deux sujets sur l'écran et on accélère l'arrière-fond visuel, ainsi que le débit de parole : les différents rythmes aménagent une réorganisation des affects. En exagérant les rythmes, les effets séducteurs de la publicité sont dissipés.

Différentes rencontres sont ainsi orchestrées entre les corps des spectacles et les corps pop. Dans *House/Lights*, cela procède suivant une logique d'intrusion progressive ce qui laisse le temps de « voir venir » l'immixtion de formes télévisuelles, cinématographiques dans le cours des actions. La reterritorialisation se révèle alors tangible. La logique se montre presque opposée dans *SOS* où le spectacle adopte une dynamique de zapping, où les narrations pastichent des films ou des émissions et où les corps sont déjà pris dans des formes pop. Le corps du spectacle semble ici plutôt vouloir s'excéder, aspirer à sortir de lui-même. La déterritorialisation est marquée par ces formes qui ne sont plus expressives en leur milieu, qui ne tracent plus de paysages territoriaux¹⁶⁷. *Mommy* déploie de son côté un territoire composé des traits distinctifs du hip-hop et y indexe les ritournelles collectives québécoises¹⁶⁸.

En multipliant les affects-motifs, *SOS* et *House/Lights* placent les spectateurs.trices devant des agencements inédits qui exigent de se construire une cohérence. Si certaines images convoient du familier, dans l'ensemble de ces compositions scéniques, l'étrange et le non-familier dominant. Ces deux œuvres favorisent ainsi plutôt un

¹⁶⁷ Pour Deleuze et Guattari « *C'est en même temps que les marques territorialisantes se développent en motifs et contrepoints, et qu'elles réorganisent les fonctions, qu'elles regroupent les forces. [...] on appelle ritournelle tout ensemble de matières d'expression qui trace un territoire, et qui se développe en motifs territoriaux, en paysages territoriaux (il y a des ritournelles motrices, gestuelles, optiques, etc.)* » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 396-397)

¹⁶⁸ Rappelons que pour Deleuze et Guattari, un territoire « est en fait un acte, qui affecte les milieux et les rythmes, qui les "territorialise". Le territoire est le produit d'une territorialisation des milieux et des rythmes. » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 386)

rapport d'intellection où il faut « recoller les morceaux », réinjecter une projection imaginaire, donner du sens (réaffecter du sens). La relation en est moins une d'abandon hédoniste où on connaîtrait déjà (en partie ou en totalité) le trajet affectif que nous invitera à prendre le corps scénique. *Mommy* en adoptant la forme du concert hip-hop offre une prise qui n'est pas d'abord conceptuelle. Il marie le plaisir du show de rap avec l'ironie critique (qui mène à davantage d'intellection). Ce spectacle en particulier, en s'appropriant cette forme issue de la culture populaire de manière aussi prégnante, met ainsi à mal l'opposition moderne entre un art qui devrait émanciper et donc reposer sur le discernement et un art populaire qui ne reposerait que sur la jouissance et la sensation¹⁶⁹.

6.4 Exemples secondaires de popifications scéniques

Les trois artistes étudiés ont procédé à ce travail de réaffectation dans d'autres opus que ceux analysés plus tôt. Le Wooster Group avec *Hamlet* avait donné à voir une telle opération de réaffectation. Le groupe crée un *Hamlet* en 2005 à partir d'une captation filmique de la production avec Richard Burton de 1964, qui avait connu un succès historique. À l'époque, on avait filmé la pièce avec 17 caméras afin d'en faire un film qui serait projeté dans près de 1000 cinémas aux États-Unis, et le film connut un fort succès commercial (les réalisateurs étaient Bill Colleran et John Gielgud). Ce projet voulait faire du théâtre un objet accessible aux masses et on appela cela un « Theatrofilm ». À partir de ce film à grand déploiement, le Wooster Group décide de

¹⁶⁹ Dans son essai *Quelle critique artiste? Pour une fonction critique de l'art à l'âge contemporain*, Aline Caillet montre bien comment l'art moderne s'est instauré sur un rejet de l'hédonisme et sur la valorisation d'un art stimulant la raison. Elle explique : « Le principal aspect à reconsidérer au sein de l'expérience esthétique telle qu'a pu la concevoir la modernité, est la part active du spectateur, conçue essentiellement jusque-là comme exercice du discernement. Ce trait caractéristique est le corollaire d'une émancipation conçue comme acte d'intellection, comme une compréhension apportée par une raison active, source d'un pouvoir nouveau, qui néglige l'effet proprement esthétique – ancré nécessairement dans la sensation, la sensibilité, l'affect. » (Caillet, 2008, p. 98)

« rethéâtraliser » cette captation en chorégraphiant et imitant les plans de caméras en scène au moyen de meubles sur roulettes. Le film est projeté en arrière et un écran plus petit diffuse la captation des acteurs en direct. Ceux-ci recréent les mouvements des acteurs de 1964 avec une précision chirurgicale. Ils vont jusqu'à incarner les gros plans en s'avançant en avant-scène ou les plans larges en se reculant tout aussi rapidement qu'a lieu la transition dans le film. Tout ceci en déclamant les répliques en même temps et sur le même ton que les acteurs d'origine.

Tout le procédé est explicité en ouverture du spectacle par Scott Shepherd, l'interprète d'Hamlet. Il narre l'historique du film en se moquant des ambitions artistiques et technologiques des artisans du film, il se moque des acteurs de Broadway (d'hier et d'aujourd'hui). Puis, il explique comment ils ont réédité le montage du film pour mieux le rethéâtraliser (il montre le logiciel utilisé, le type de coupure, etc.). Après ses explications, les acteurs se mettent rapidement à incarner le film, avec ses déplacements, ses répliques, la grandiloquence et le jeu affecté qui le caractérise. On entend la trame sonore du film, une musique classique. La pièce (et le film) s'interrompt d'abord par de brèves coupures (sonores et visuelles) par-dessus lesquelles on a ajouté des sons électriques (des sons de mauvaises connexions filaires) et on brouille l'écran l'espace d'une seconde ou deux.

Alors que le film – la mise en scène avec Burton – propose une interprétation lyrique de la pièce (les répliques sont dites avec emphase, la musique agit en guise de commentaire émotif larmoyant), la performance du Wooster Group déploie un univers plus froid. Les gestes sont minutieusement les mêmes, les mots sont les mêmes, mais la performance revêt un caractère machinal, robotique qui déshumanise l'ensemble. Cela se joue beaucoup dans l'environnement sonore qui relaie des sons non instrumentaux et non harmoniques. On entend plutôt des sons difficilement identifiables. Ajoutons à cela que la scène, noire, ne comporte aucun élément de décor. Les temps du film et du spectacle s'entrechoquent : la lenteur du premier contraste avec

la frénésie du second (où les acteurs, actrices doivent se déplacer très rapidement pour reproduire les mouvements de caméra). Quand, dans le film, un large escalier et une large et haute colonne marquent les divisions de la scénographie (et du château de Kronborg), la scène du *Performance Garage* est laissée à nue et des tréteaux non dissimulés représentent l'escalier.

Les affects dramatiques et lyriques du film se voient ainsi amortis par les performeurs alors qu'on joue le film en accéléré, ce qui a pour effet d'altérer le débit des répliques et les voix des acteurs d'origine qui deviennent aiguës. Le film, sa charge affective et dramatique, se voit constamment désamorcé par les interventions du Wooster Group. S'ils sont connectés par le mouvement et les mots, ils sont déconnectés par les affects qu'ils déploient. Les sensations sont opposées, mais c'est surtout dans l'écart que s'inscrit une étrangeté. Alors que le film semble jouer sur des ressorts conventionnels (musique lyrique, jeu emphatique, geste caricatural), la performance joue dans ce que Laura Cull qualifie d'affects non familiers. Par contraste, le spectacle froid rend caricatural et emphatique le film d'origine. Ils activent de la sorte une mise en circulation de cet objet populaire pour le déconnecter de sa valeur, le reconnecter à des affects plus troubles et déjouer ses leviers dramatiques. Alors que le film et sa pièce sont passés à l'histoire pour leur popularité, le Wooster Group déplace la perspective qu'on peut en avoir en agitant l'œuvre de l'intérieur et en rendant opaques (au sens de Bolter et Grusin, c'est-à-dire visibles) les ressorts sur lesquels elle repose – et avec lui le potentiel affectif.

La performance du groupe fait poindre une sorte de « défétichisation » de cet objet en faisant ressortir d'une part les mécanismes dramatiques sur lesquels le film tente de jouer, mais aussi en explicitant l'historique du film et ses ambitions commerciales, technologiques et artistiques (expliqués par Shepherd au début du spectacle). Le groupe joue en quelque sorte avec la génétique de la pièce rendant difficile son effectivité affective, car comme l'explique Sara Ahmed : « "feelings" become "fetishes", qualities

that seem to reside in objects, only through an erasure of the history of their production and circulation. » (Ahmed, 2014, p. 11). En imitant la pièce de Burton, mais sur un ton plus neutre, le Wooster Group en vient presque à faire passer l'original pour le pastiche. Les affects-composés du film ne tiennent plus, car le Wooster Group y surimpose une composition affective trouble.

Le Big Art Group effectuait un travail similaire avec *Flicker* créé en 2002, où la compagnie détournait les codes du film d'horreur hollywoodien. On y retrouvait également un processus de remédiation du cinéma vers la scène à travers une déconstruction de ce médium dans son plus simple appareil – comme le groupe l'a fait pour plusieurs de leurs spectacles. Déployant un ton très parodique, il désamorçait tous les mécanismes esthétiques associés à l'horreur pour en révéler les ressorts techniques. Contrairement au *Hamlet* du Wooster Group, la parodie se joue dans ce cas-ci plutôt sur scène. Parodie non pas d'une œuvre préexistante, mais d'un genre, celui du film d'épouvante et de ses *topoi* (style de jeu caricatural, sursauts, violence, perte de repères, etc.). Le Big Art Group souligne et surjoue ces procédés en croisant les trames narratives de deux films qui se construisent en parallèle. Dans un premier temps, on retrouve des jeunes perdus en forêts qui se trouvent en présence d'un meurtrier¹⁷⁰. La référence au film *The Blair Witch Project* (1999) est explicite : on reprend les mêmes mouvements de caméra subjective, le même schéma de personnages désorientés et désespérés qui croisent la route de personnes malintentionnées dans une forêt. Dans le second film, on observe le personnage de Jeff qui semble obsédé par le fait de filmer des gens dans leur intimité, ce qu'il fait de manière abusive, puis violente.

Deuxième volet d'une trilogie (avec *Shelf Life*, 2001, puis *House of No More*, 2004), *Flicker* reprend le principe du *Real Time Film* dans lequel les acteurs s'agitent devant des caméras pour opérer un montage en direct. La scène est effet divisée en deux

¹⁷⁰ On retrouve ici comme dans *SOS* la thématique de la perte de repère.

sections : toute la moitié basse de la scène est cachée par trois grands écrans horizontaux, ne laissant voir que le haut des corps. Trois caméras sont disposées au milieu de chaque écran et les performeurs jouent souvent face à elles recréant de la sorte des gros plans, des zooms avant, arrière, etc. S'ajoute le point de vue offert par la caméra de Jeff qui est reprojété à l'occasion. Le dispositif permet, tout comme dans *SOS*, d'apercevoir la construction de l'image écranique par les acteurs sur le plateau. Ceux-ci, coiffés de perruques mal ajustées, adoptent un jeu très caricatural. Émeline Jouve et Stéphane Boitel décrivent bien de quelle manière l'approche parodique de ce spectacle met à distance la fabrique de l'image hollywoodienne :

The performers wear ostentatious cheap wigs and masks distorting their facial features; their speech delivery is unnatural, either outrageously hysterical or comically deadpan. The actors embody one-dimensional characters who look more like cartoon figures or puppets than actual human beings. The caricatured performances are meant to debase the glamorous kitsch aura of Hollywood stars. (Boitel et Jouve, 2015, p. 3)

Comme ils l'expliquent, la démarche parodique induit typiquement une distance critique, laquelle devient littérale ici, puisque le dispositif lui-même crée une distance physique entre les actions des acteurs et le résultat sur écran. On reconduit certains *topoi* des films d'horreur, mais pour ne préserver que les traits les plus grossiers. Les affects-motifs sont ainsi atténués par ces exagérations et la monstration des formes qui les supportent. Les écarts de sens s'accumulent tandis qu'on les voit manipuler les accessoires pour générer l'illusion et se déplacer pour créer le plan "adéquat" suivant l'action dramaturgique. On ne conserve que les contours formels des *topoi*, mais ils sont tellement désarticulés, grossis, amplifiés, qu'il ne se crée pas une tension ou un climat de peur. Le spectacle semble prendre le contrepied des mécanismes exploités par *The Blair Witch Project* où l'on misait sur des effets d'« authenticité » en feignant que le film avait été conçu à partir de vraies prises de vue faites par des jeunes disparus en forêt tandis qu'ils faisaient un documentaire sur une sorcière (Blair). Comme le relevait David Banash, l'horreur dans ce succès devait venir des images absentes, des angles morts, en somme d'un jeu entre le cacher et le montrer : « not only is the film

obsessed with returning the viewer to an authentic experience of self under the sign of imagination, it simultaneously presents itself as an unmediated, even "unimaginative," reality » (Banash, 1999, s.p.). À l'opposé de ces effets de réel, *Flicker* dévoile tout et, plus encore, décortique la fabrication de chaque image. La peur laisse ainsi place tour à tour à l'humour et à l'étrangeté. La démarche engagée avec ce spectacle désarticule les corps pop des rythmes horrifiants cultivés par ce type de films.

Choinière procédait à un mouvement de déplacement des affects pop similaire dans *Chante avec moi* (2010). Si le *Hamlet* et *Flicker* offraient des recompositions d'affects-motifs, ce spectacle mettait plutôt de l'avant, dans une grande partie de la représentation, l'affect-composé issu du spectacle de chanson pop en jouant des conventions associées à la chanson populaire et en tentant d'en reproduire les formes et mécanismes dans le temps de la représentation. L'œuvre prend la forme d'une sorte de machine de production d'un *tube* populaire. Les trois blocs mettent en scène une même chanson (composée expressément pour le spectacle) répétée sans cesse. La chanson se révèle être une ballade « ver d'oreille » d'une très grande simplicité (autant sur le plan musical que dans les paroles) si bien que le public finit par la connaître par cœur et l'entonne à son tour.

Le tout débute par une scène noire et vide alors qu'on entend battre une pulsation dont le son est typique des claviers électroniques. Il pulse durant de longues minutes jusqu'à ce que l'on croit être un spectateur se lève et vienne sur scène pour y découvrir un clavier qui était jusque-là dans la pénombre. Il joue une note et au même moment un éclairage s'allume sur lui. Il fait mine de chercher des accords, puis des rythmes, puis une mélodie qu'il finit trouver. Une seconde « spectatrice » se lève et va le retrouver (jouant la timide, mais intéressée à participer). Un troisième, quatrième, puis cinquième entrent en scène (un des coulisses, les deux autres de la salle) puis la dernière se met timidement à entamer des paroles, celles qui demeureront jusqu'à la fin :

La musique va continuer

Et les paroles vont se trouver (ou vont se chanter)
Je chan-te, oui je chante
Pour que tu chantes
Avec moi...

Seuls les mots des couplets changent d'une fois à l'autre, mais en conservant toujours les rimes en *-ique*. D'autres performeurs ne vont cesser d'arriver (de la salle, figurant des spectateurs, ou des coulisses). Ils entonnent la chanson avec un enthousiasme énergique et un esprit de fête, comme s'ils improvisaient tous la chanson de manière spontanée. Au fil de la musique, l'ensemble prend de plus en plus la forme d'un spectacle amateur : des éclairages typiques des spectacles de musique apparaissent derrière. Les effets « spectaculaires » s'accumulent de plus en plus, violon, flûte, chorégraphies et dessine un crescendo musical et scénique. Une chorale d'enfant, le solo d'un chanteur populaire et un silence marquent la transition vers le deuxième bloc qui reprendra les mêmes composantes (la chanson, les instruments et les chorégraphies), mais au double de la vitesse et en exagérant tous les effets scéniques. Les paroles sont chantées avec plus d'emphase (la diction est plus découpée), ils chantent et bougent avec maniérisme, les costumes sont plus clinquants. Les chorégraphies deviennent plus découpées, plus assumées. Elles rappellent les chorégraphies de Broadway ou celles des pop *stars*. Les éclairages typiques des spectacles musicaux populaires à grand déploiement (de type Madonna, Beyonce, etc.) surgissent – notamment, des barres de projecteurs blancs et bleus. Le crescendo se poursuit jusqu'au troisième bloc où le tempo accélère encore du double. L'ambiance évolue vers un ensemble frénétique. Alignés en rangées, les performeurs chantent et dansent de manière presque militaire – toujours en costumes tape-à-l'œil. À ce moment, ils tombent les uns après les autres, comme épuisés par ce qui commence à ressembler à une performance sportive. La toute dernière performeuse chante et danse d'ailleurs avec souffrance et essoufflement. Une fois la scène vide, dans le noir, on apporte un cellulaire qui rejoue ladite chanson. Les performeurs reviennent entamer la mélodie encore et encore emportant les spectateurs avec eux.

D'un plaisir naïf d'abord, voulu comme spontané, le spectacle devient le lieu d'une souffrance – sonore, visuelle et physique. Ce spectacle se déploie comme critique même du spectaculaire. Il rend opaques (Bolter et Grusin) les ressorts formels sur lesquels s'appuie la musique populaire et dévoile les mécanismes de réception suscités (ou entretenus) par cette culture. Il révèle la fabrique de la chanson d'abord, mais aussi du spectacle (calquant presque, d'ailleurs, les *Leçons* de Stromae, lequel montre la fabrication de ses *tubes*), les instruments étant présentés les uns après les autres et les autres effets (costumes, éclairages, chorégraphies) s'accumulant et s'intensifiant progressivement. Le tout est présenté comme s'il s'agissait d'une chose facile, enivrante. Comme envoutés, les performeurs ressemblent de plus en plus à des automates. Leur mort ou épuisement final évoque notre propre fatigue à les entendre. Ici, les affects du concert pop se trouvent désarticulés dans le dernier bloc alors que la chanson devient le cadre de chorégraphie aux allures militaires, puis la cause de l'incapacité d'agir des performeurs.ses. Ce qui est mis en scène c'est bien ici *la relation* même à la musique populaire. Relation qui est spectacularisée par les faux spectateurs en scène qui semblent pris d'une transe dionysiaque pour cette musique, mais aussi par les spectateurs réels qui se laissent prendre au jeu (à tout le moins le soir où j'y ai assisté et dans la captation visionnée). Choinière met en scène l'ambiguïté relationnelle que suscitent ces musiques : à la fois elles nous libèrent (nous divertissent), mais elles nous emprisonnent dans une répétition des formes. Il montre la libération en montrant les premiers spectateurs-acteurs comme réservés, timides, réticents à se « laisser aller ». Puis ils finiront par entrer complètement, et avec enthousiasme, dans le jeu du spectacle. Le spectacle illustre là précisément ce que Grossberg décrit par la mise au jeu d'une sensibilité pop où des pratiques se révèlent libératrices en légitimant certaines sensibilités et en solidarissant des groupes d'individus. Le spectacle montre une culture populaire enivrante, qui nous dépossède de notre agentivité.

Or toutes libératrices qu'elles soient, ces pratiques sont représentées comme une force d'homogénéisation des comportements. On en vient à constater que cet aspect formaté de l'œuvre pop trouve son équivalent dans la relation qu'on peut avoir à elle et c'est entre autres ce que le spectacle fait voir. La question de la liberté de choisir se pose alors : choisit-on notre rapport à ces musiques? Fait-elle impression sur nous comme le disait Sara Ahmed? Car si Choinière nous montre comment le spectacle peut être source de plaisir, il fait aussi excéder le plaisir et il nous amène aussi à nous positionner – positivement ou négativement – face à cet objet en nous le disséquant en direct. En ce sens, ce spectacle prend – tout comme les autres spectacles évoqués – la forme d'un dispositif critique en révélant la fabrique des affects populaires. Il montre bien ce processus de circulation des affects qu'évoque Ahmed. À force de circuler, l'objet « chanson populaire » pointe vers le plaisir, il devient signe de plaisir (jusqu'à ce que la circulation, excessive, désamorce le plaisir). *Chante avec moi* effectue en quelque sorte l'investigation généalogique que cette théoricienne invite à faire vis-à-vis des objets porteurs d'affects. Le spectacle s'efforce de déplier notre rapport à l'objet pop. Il souligne quelles relations de proximité ou d'éloignement on opère par rapport à lui. En créant une chanson expressément pour le spectacle, Choinière nous met tous sur un pied d'égalité par rapport à cet objet. Nous développons tous notre rapport affectif dans le temps de la représentation. Toutefois, il arrive à nous montrer que, sans connaître cette chanson et ce spectacle, nous avons déjà un rapport à eux : nous avons une mémoire de chansons similaires, de chorégraphies, d'éclairages, d'expressions identiques. Ils pointent vers le divertissement avant même qu'on les ait consommés. Les faux spectateurs donnent l'impression d'improviser – de connaître spontanément les paroles, les chorégraphies. Ne disent-ils pas d'ailleurs « La musique va continuer. Et les paroles vont se trouver », comme s'il y avait déjà un répertoire de paroles prêt à l'emploi? Comme si les paroles pop étaient de la plus grande évidence et qu'elles relevaient d'une transcendance. On retrouve ici l'idée d'affects préformés évoquée par Grosz à savoir que par la standardisation des formes pop comme le tube, la rencontre est déjà connue et le mode d'affection est ainsi familier.

6.5 Le devenir pop des figures en scènes

Si l'économie affective se constate dans la composition dramaturgique des spectacles – dans les relations entre images, sons, répliques –, la construction des figures en scène dévoile également un travail des affects¹⁷¹. En effet, la représentation des corps (humains cette fois) révèle un jeu d'affects dans la manière dont se construisent les figures scéniques et dans la manière dont ces corps absorbent les autres éléments. Car des trois spectacles, il ressort que les corps des êtres évoluant en scène sont des lieux d'absorption des images de la pop culture. Tout se passe comme si ces dernières servaient de modèles, de moules qui font impressions sur les corps pour en définir les contours et influencer les agirs. Tout se passe comme si c'était à travers ces images pop que les identités pouvaient s'instaurer et exister. Les spectacles problématisent ainsi la relation de cette culture hédoniste et capitaliste à la constitution des sujets.

Les trois œuvres soulignent en effet les processus d'incorporation des images pop. Ici, la pédagogie affective se révèle par le fait de montrer les opérations d'impressions ou d'impositions aux corps des sujets en scène et du même coup de faire apparaître comment l'affection (d'un corps sur l'autre) modifie la capacité d'agir en scène. Rappelons les propos de Spinoza : « [p]ar affects, j'entends les affections du corps par lesquelles la puissance d'agir de ce corps même est augmentée ou diminuée, favorisée ou empêchée » (Éth. III, déf. 3, cité dans Deleuze, 1981, p. 67). Les trois spectacles rendent sensible cette joute qui a lieu entre les corps et, plus exactement, entre les corps

¹⁷¹ On entendra « figure » tel que la conçoivent Julie Sermon et Jean-Pierre Ryngaert : « Figure désigne une "forme envisagée de l'extérieur" – ce qui, au théâtre, invite à opérer un déplacement important. La figure pose la question du personnage comme forme d'apparition avant de le considérer comme une entité substantielle [...] On parle de figures en rhétorique, mais aussi en géométrie, en danse, et, plus globalement, dans tout ce qui a trait à l'acrobatie (cirque, gymnastique, sport de glisse). Parler de figure dans ce contexte, c'est toujours pointer la question du corps » (Sermon et Ryngaert, 2006, p. 169).

humains et les différentes présences pop qui semblent avoir un pouvoir d'impression (d'affection) particulièrement puissant sur eux. À cet égard, les trois opus révèlent des percepts associés à la culture populaire, c'est-à-dire qu'ils rendent sensibles des puissances d'affecter contenues dans certaines images pop. L'art pour Deleuze et Guattari a le potentiel de rendre sensible certaines puissances invisibilisées parce que naturalisées. Là-dessus Hickey Moody ajoute « aesthetics can re-map affective routes » (Hickey Moody, 2013, p. 87). De la sorte, certaines figures en scène intègrent dans leur corps et dans leurs agissements des motifs pop tout en faisant dévier la portée de ces motifs.

Dans *House/Lights*, comme on l'a vu, les figures du diable et de Faust intègrent à leurs corps les actions des personnages de *Olga's*. Elles s'approprient les mimiques, les gestes, les expressions, les dynamiques relationnelles, puis elles vont jusqu'à emprunter les intonations de la voix caricaturales pour qu'elles deviennent robotiques, hybrides. Cette impression des personnages filmiques sur les figures scéniques performant un déplacement des affects, notamment dans cette scène où elles intègrent la relation sexuelle lesbienne, mais en caricaturant les gestes (en les ralentissant et les exagérant) ce qui déplace la logique du *male gaze* qui prévaut dans le film. Leur appropriation corporelle du film rend perceptible le ridicule de ce dernier. Par cette incorporation, les figures font apparaître un pan de la relation de domination entre le diable et Faust. L'affection du film sur les corps ouvre ainsi vers une nouvelle puissance d'expression de ceux-ci en scène. Ils deviennent des identités-processus qui transpose l'érotisme vers un ludisme.

De manière différente, dans *Mommy*, la figure de la fée clochette emprunte les apparences du personnage de Peter Pan (et du logo de Disney), mais la candeur du personnage en moins. À certains moments du spectacle, la fée clochette fait du lypsich avec une voix d'homme, parfois elle prend des poses « vulgaires », ou des actions qui ne concordent pas avec les clichés associés au personnage disneyesque (par exemple

quand elle vomit vers le début de la représentation). Elle prend la forme d'une fée qui ne respecte pas les codes féminins qui prévalent dans les films d'animation de Disney, soit la délicatesse, la soumission. Les affects fragiles, délicats, bienveillants de cette figure sont redirigés vers l'ironie, l'humour et le gore. On préserve l'iconicité, mais l'agir est à l'opposé des traits caractéristiques du personnage de dessin animé.

Aussi, les dynamiques d'incorporations ne sont pas les mêmes dans *Mommy* et dans *House/Lights*. Dans ce dernier, on assiste au marquage des corps. On voit la trace d'un corps sur un autre en train de se faire. C'est le processus qui se trouve mis en sensibilité, soulignant ce mouvement par lequel « [l]e corps est ainsi une écriture d'écritures, une mise en chaîne autant qu'une mise en scène de marques, qui s'enrichit et se complexifie avec l'expérience. » (Vinciguerra, 2005, p. 168) Dans *Mommy*, on reconnaît un corps fortement connu et déjà investi du personnage de Disney dès le début. En le faisant agir de manière contraire à la référence d'origine, il devient matière à générer du contraste (avec la « vraie » fée clochette) et donc de l'ironie. Si comme le soutenait Deleuze et Guattari « [c]'est toujours l'imitant qui crée son modèle, et l'attire » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 21), la fée clochette se voit imitée non seulement par le costume qui renvoie directement au personnage du film, mais l'imitation émerge également du désaveu de la figure, elle émerge comme *a contrario* : Choinière choisit une actrice plutôt ronde, alors que la fée de Peter Pan est très mince (et de taille minuscule); ses interventions sont sexualisées quand elle « fait tinter ses petites cloches » et qu'elle remue les seins produisant faussement le son percussif ou qu'elle fait des danses lascives (à la manière du pole dancing). Elle fait presque systématiquement ce qu'un personnage de film pour enfants ne peut faire. Son corps se trouve marqué à sa surface par le personnage de Disney, mais ses agissements exubérants réaffectent ce corps imaginaire délicat et ornemental vers un corps décalé et expansif.

Dans *SOS*, les deux processus ont cours : on montre le processus d'incorporation des formes pop, alors que les deux consommateurs prennent des poses aux allures publicitaires et intègrent à leur discours la logique consummatrice (« I'm sick of changing brands », s'exclame l'un d'eux), puis à côté de cela, on montre des figures « déjà formées » en animaux « cartooniques » qui sortent de leur référence pour générer des contrastes (par les propos cyniques). Dans le premier cas, on entre dans un jeu de représentation des mouvements d'affects, c'est-à-dire des changements des corps, tandis que dans le second type de processus, on représente plutôt une figure déjà-affectée qui semble vouloir sortir d'elle-même, qui s'excède, qui cherche une puissance d'agir au-delà de la limite de la forme pop qui lui est donnée (« we are not real », « would we realize our true nature », « we are supposed to smell something but there is nothing », lancent les animaux en peluche).

L'exagération, le décalage, l'ironie émergent comme les logiques dominant le devenir des corps en scène. Elles gouvernent les différents rapports aux surfaces des corps, soit des corps qui intègrent et se moulent à une forme extérieure d'un côté et un corps moulé qui vise à être plus que sa forme. Les présences pop offrent en ce sens une épistémologie de l'affect en représentant son fonctionnement. Les animaux-*cartoon*, la fée clochette, les momies dévoilent les affections (*affectio*), tandis que les consommateurs de *SOS*, les figures de *House/Lights* dessinent des passages d'affects. Deleuze distingue : « L'*affectio* renvoie à un état du corps affecté et implique la présence du corps affectant, tandis que l'*affectus* renvoie au passage d'un état à un autre » (Deleuze, 1981, p. 67). Dans le premier cas, on voit le corps pop imprimé sur le corps de la figure, dans le second cas, on voit le devenir pop de la figure.

6.6 *Come as You Are* : le corps comme lieu de luttes, la pop culture comme force extérieure

Ces mouvements d'affects permettent de mieux concevoir la manière dont la culture populaire est au cœur des processus de subjectivation des figures scéniques. Ces mouvements d'exagérations, ces distances ironiques décrites précédemment offrent une vision de la culture populaire comme une force de laquelle il faut prendre ses distances, qu'il faut déconstruire, fragmenter, ironiser. Il ressort des spectacles une pensée de la culture populaire comme un lieu de pouvoir dont l'un des principaux champs de bataille est le corps des sujets.

L'affection des corps en scène par les formes pop définit donc en même temps les processus de subjectivation. Elles dessinent les surfaces des corps produisant de la sorte les identités scéniques. À plusieurs reprises, les corps des performeurs.ses apparaissent dans un premier temps comme incomplets, ou alors comme des êtres ne pouvant agir pleinement en scène sans l'adjonction de formes pop. Dans *House/Lights*, Faust (et Margerita Elena Annabel) apparaît dans un premier temps comme inanimé : la voix est monotone (le ton *deadpan*), le corps gris avec ces prothèses suggère une identité ambiguë, abstraite. C'est avec l'absorption du film qu'il prend vie. Dans *SOS*, les deux consommateurs prennent véritablement sens dans l'écran, par l'ajout d'effets visuels incrustés. Les deux corps en scène ne révèlent qu'une version fragmentée des personnages. Dans *Mommy*, les différentes figures (les momies, la fée clochette, puis l'acteur jouant différents personnages, Stéphane Crête) prennent la parole (la majorité du temps) à travers les extraits de chansons, publicités, émissions de télévision, discours politiques.

Ces processus de subjectivation offrent différentes interprétations du pouvoir suggestif de la culture populaire sur la formation des identités. Cette idée que la culture populaire représente une machine à produire les normes et par la suite à produire des subjectivités

concordantes (à ces normes) en est une récurrente chez de nombreux penseur.ses. Pour John Fiske, si la culture populaire repose sur une industrie qui homogénéise les représentations culturelles, le corps des personnes qui la consomment représente un lieu fondamental de lutte de pouvoir. Pour Fiske, les représentations de la culture populaire offrent un répertoire de modèles à partir desquels les gens forgent leur identité et meublent leur vie quotidienne (Fiske, 1989). Une lutte politique se joue pour le contrôle des significations du corps. Grossberg va dans le même sens en affirmant que cette culture offre l'une des toutes premières sources à partir desquelles les gens construisent leurs identités et leurs relations affectives (Grossberg, 1992).

Les spectacles expriment une politique des affects en pointant l'indécidabilité des figures en scène qui sont fragmentées, souvent en mouvement, amplifiées, puis réduites, défigurées. Ces œuvres prennent la forme de cartographies transindividuelles en soulignant les mouvements de transferts, d'échanges et de transfusions entre les différentes présences. Elles mettent de l'avant des corps comme champs de luttes coïncidant avec une certaine conception féministe du corps où, comme l'indique Elizabeth Grosz,

the body is neither brute nor passive but is interwoven with and constitute of systems of meaning, signification, and representation. On one hand it is a signifying and signified body; on the other, it is an object of systems of social coercion, legal inscription, and sexual and economic exchange. (Grosz, 1994, p. 18)

L'incorporation des présences pop en scène a ainsi pour effet de problématiser les mouvements transindividuels qui donnent aux surfaces des corps leurs propriétés et de là leurs identités. La pop culture ressort comme un champ de force collectif assignant l'extériorité des corps. La pop fait non seulement office de modèle de vie et de modèle de mise en relation des corps, mais elle dicte des modes affectifs (comment être en relation, comment le public doit entrer en relation...). Or, les figures scéniques résistent à l'homogénéisation en se resingularisant constamment.

6.7 Que reste-t-il de la pop culture?

Si ces œuvres ne sont pas complètement pop, elles le sont ainsi partiellement, subrepticement. Elles travaillent une sensibilité pop ou plutôt à partir d'une sensibilité pop pour la faire entrer dans un processus de minoration et de singularisation. La culture populaire émerge ici et là sous forme de motifs ou de composés pour restituer certains affects qui lui sont familiers. Est mise en place donc à chaque fois une certaine perception de cette culture, une certaine prise de position. Dans *House/Lights*, il s'agit d'une culture lointaine, extérieure qui prolifère et s'installe. Elle est alors un mode d'existence. Dans *SOS*, elle est également un mode d'existence qui déborde, qui a perdu ses repères (comme les animaux en peluche ont perdu leur instinct et leur chemin), qui ne rassasie plus. Dans *Mommy* elle sature le commun, la mémoire, l'histoire.

Ces spectacles composent des corps à partir d'images de la culture populaire et ce sont ces compositions qui articulent et distribuent la familiarité. Le corps du spectacle de *Mommy* prend son modèle chez les shows de rap ou les sets de DJ donnant lieu à un composé d'affect massivement en circulation dans la société et investi de l'affect commun hédoniste. Les deux autres spectacles (et le corpus secondaire présenté au long du chapitre, sauf *Chante avec moi* qui reprend aussi un affect-composé) font circuler les affects familiers de manières beaucoup plus fragmentées avec des affects-motifs. Cette manière d'isoler les images pop et de les décâbler de leurs rythmes ordinaires tend à ramener une vision hiérarchisante entre culture populaire et autres représentations esthétiques.

En somme, une familiarité se distribue néanmoins à travers le réinvestissement de figure pop. Je reconnais des images de mon enfance qui me font sourire, qui me connectent tout de suite à un état familier. Ces œuvres ne sont donc pas anti-pop ou

absolument anti-hédoniste. Elles jouent et travaillent avec ses formes, ses sensibilités même si elles suggèrent parfois une démarche critique. La différence fondamentale d'avec la culture populaire réside à mon sens dans un usage distinct des effets de surprise. Dans ces spectacles, la surprise est générée par des effets étranges, voire déceptifs. Les animaux de *SOS* sont certes drôles au départ, mais deviennent inquiétants à force de propos violents; le rap de Mommy est débité par une grand-mère agonisante et réactionnaire, ce qui contraste avec la coolitude commune aux rappeurs. Les spectacles reprennent là un mouvement fondamental du *verfremdung* brechtien comme le résume Didi-Huberman « [c]et élément de surprise est fondamental. Il ouvre sur l'autre face de la distanciation, là où connaissance rime avec inévidence et étrangeté. » (Didi-Huberman, 2009, p. 69) Pour le théoricien du théâtre épique, la distanciation doit en effet rendre insolite le banal, rendre étonnant ce qui apparaît normalement banal ou comme le formule Didi-Huberman, elle doit désarticuler notre perception. Or la culture populaire repose également en large partie sur une exploitation de la surprise, mais une surprise toute différente qui s'accomplit à l'intérieur de codes bien connus. Lors d'un spectacle pop, les spectateurs.trices savent très bien qu'il y aura des effets visuels spectaculaires, mais reste à savoir comment exactement ils se manifesteront; dans un film d'action hollywoodien de type *blockbuster*, on sait qu'une scène rocambolesque (une poursuite automobile par exemple) surviendra à un moment où un autre. La culture populaire repose ainsi sur un maniement délicat de la surprise : on sait que ces éléments caractéristiques surgiront. Il reste à savoir de quelle manière cela s'opèrera. C'est aussi la raison pour laquelle elle est si proche du sport où l'on sait que l'une des deux équipes (ou joueurs.ses) gagnera, mais tout l'intérêt réside dans le fait de ne pas pouvoir savoir qui et comment cela s'effectuera. Si, comme le soutient Heinich, « [l]'art contemporain est [...] avant tout déceptif à l'égard des attentes communes quant à ce que devrait être une œuvre d'art » (2014, p. 63), la surprise procède alors de manière beaucoup plus diffuse et incertaine. C'est dans cette marge de surprise potentielle que doit opérer la critique escomptée par Brecht. La question est de savoir si cette critique peut fonctionner et s'allier à des affects joyeux comme ceux de la culture populaire, question

que le prochain chapitre tentera d'explorer. Est-ce que l'art critique peut s'allier au divertissement (qui étymologiquement, rappelons-le, renvoie au fait de regarder ailleurs)?

CHAPITRE VII

POLITIQUE DU CONSENSUS : ENTRE ÉCARTS ET RAPPROCHEMENTS, ENTRE ATTITUDE CRITIQUE ET APOLOGIQUE

Mon plaisir peut très bien prendre la forme d'une dérive. La dérive advient chaque fois que *je ne respecte pas le tout*, et qu'à force de paraître emporté ici et là au gré des illusions, séductions et intimidations de langage, tel un bouchon sur la vague, je reste immobile, pivotant sur la jouissance *intraitable* qui me lie au texte (au monde).

Roland Barthes

House/Lights, *SOS* et *Mommy* témoignent d'une ambivalence fondamentale entre affects familiaux et affects singuliers. Une ambivalence qui ne signifie pas nécessairement qu'on aille d'un pôle à l'autre, mais que l'on traverse des zones d'indétermination. Il en ressort deux effets paradoxaux. D'une part, la culture populaire dans ces œuvres suscite ce que je propose d'appeler des effets de commun : elle offre des images fédératrices au sein de ces dramaturgies plutôt complexes. D'autre part, plusieurs des objets pop se trouvent fragmentés, grossis, ralentis – en somme partiellement défigurés – ce qui pose la question de la dimension critique de spectacles. Comment se dessine la critique? Est-ce qu'il s'agit de distanciation? Est-ce que ces

différentes manipulations cherchent à entrer dans une logique de dénonciation? Est-ce qu'il s'agirait d'une critique de cette culture populaire proprement, de la société capitaliste comme l'ont fait plusieurs œuvres appropriationnistes? Enfin, comment entrevoir ce double mouvement de présentation de figures familières et de leurs déplacements? Je développerai ici l'idée que la présence de la culture populaire en scène ne produit pas tellement ou pas seulement des effets de distanciation (suscités par les différentes appropriations), mais qu'elle produit surtout des effets de rapprochement de l'action scénique. Les spectacles, à travers la mobilisation de cette culture, produisent une pensée du consensus et du dissensus qui dessine une politique affective.

7.1 Effet de commun

Dans les spectacles traversés, l'un des premiers effets constatés est que la pop culture entraîne des images syncrétiques. Condensés de sens et d'affects, les références à cette culture dans les œuvres prennent presque systématiquement la charge de raccourcis sémantiques, de synthèses sensibles. On l'a vu, ces œuvres sont architecturées de manières complexes : les structures narratives sont étriquées (difficile, voire impossible d'y repérer des nœuds et dénouements), les actions en scène se multiplient frénétiquement et rapidement, les images scéniques renvoient à des univers hétérogènes, enfin, les espaces ne représentent pas de lieux précis dont le sens surdéterminerait le reste des éléments. Au sein de ces ensembles complexes, les éléments de culture populaire apparaissent comme des points de repère, comme des effigies reconnaissables, des lieux de consensus potentiel. Potentiel, car évidemment, rappelons-le, cette culture est populaire et non totalitaire. Elle est potentiellement connue d'un très grand nombre, mais est investie différemment d'un espace géographique à un autre, d'une personne à l'autre. Puis, selon les âges et les époques,

on est susceptible d'avoir des référents pop différents¹⁷². S'ajoute aujourd'hui le fait que la pop culture est tellement pléthorique qu'elle en devient moins rassembleuse. L'omniscience de la pop s'avère ainsi impossible et discutable (au grand malheur des caïds d'Hollywood !). Or, elle offre tout de même un territoire partagé par une masse considérable. Dans un monde en perte de transcendance, post-historique, qui patauge après « la chute des grands récits » (Lyotard, 1979)¹⁷³, la pop culture offre encore des images surplombantes, des récits collectivisants. Strinati, quant à lui, va jusqu'à affirmer qu'il s'agit du seul lieu de convergence collectif :

Neither consumerism nor television form genuine sources of identity and belief, but since there are no dependable alternatives, popular culture and the mass media come to serve as the only frames of reference available for the construction of collective and personal identities. (Strinati, 2004, p. 227)

Cette assertion est certes à nuancer, car la pop culture peut engendrer d'authentiques modèles identitaires individuels et collectifs, mais les formes de la pop culture, quoiqu'éparses et contextuelles, recèlent tout de même le potentiel d'opérer une clarification des compositions dramaturgiques, ainsi que le potentiel de fédérer une forme de consensus.

¹⁷² Aujourd'hui, il apparaît beaucoup plus complexe d'associer clairement un goût à un groupe social, l'omnivorerisme culturel étant devenu largement répandu comme l'explique Annick Prieur et Mike Savage : « Le concept d'"omnivore culturel" a été développé aux États-Unis, où il a été constaté un déclin du "snobisme", défini en tant que penchant exclusif pour les genres musicaux "nobles" (*highbrow*) (en l'occurrence, la musique classique et l'opéra), en même temps que le développement d'une "omnivorerité", caractérisant une pratique culturelle éclectique, goûtant autant les genres "nobles" que les genres "bas" (*lowbrow*). Beaucoup de recherches ont confirmé cette thèse, tout en en développant des variantes. L'omnivorerité a, par exemple, parfois été rattachée à des modèles d'identification géographique : ce sont les individus qui s'identifient à un espace géographique global (par opposition à ceux s'identifiant à un espace géographique espagnol ou européen) seraient les plus omnivores. Dans d'autres cas, l'accent a été mis sur le fait que, s'il se produit parmi les générations plus âgées un accroissement de fait de la participation aux activités culturelles "nobles", les jeunes générations s'attachent, pour leur part, de plus en plus exclusivement à la culture populaire – de sorte que, par l'effet du changement de génération, l'omnivorerité perd du terrain au profit de la seule culture "basse". » (Prieur et Savage, 2013, p. 231)

¹⁷³ Ce « monde où tout point solide manquerait pour s'opposer à la réalité devenue gazeuse, liquide, immatérielle de la domination. » (Rancière, 2008, p. 42)

Au sein des spectacles étudiés, la pop suscite des objets-clarifiants (des composés dramaturgiques), mais aussi des « objets-rendez-vous » où le sens est plus susceptible de faire consensus. Si la pop culture y tient différentes fonctions dramaturgiques, plusieurs d'entre elles ont trait à ce potentiel synthétisant. Plusieurs références pop prennent une fonction narrative en venant clarifier et imprimer une compréhension plus simple. En effet, les traits grossiers de certaines références cadrent le reste des éléments hétéroclites en scène. On l'a constaté avec *House/Lights* où le film *Olga's House of Shame* traçait en parallèle la narration évasive de la pièce de Stein pour en offrir un écho plus limpide, voire simpliste. Dans *Mommy*, le livre audio de Walt Disney cadrerait la représentation dans un univers fantastique avec un début et une fin caractéristique des contes en dessins animés. Enfin, les *cartoons* de *SOS* venaient suggérer la structure de ce type d'émissions de télévision pour enfant généralement découpées très schématiquement en situation problématique, puis en aventures conduisant à un dénouement (normalement heureux dans ce type d'émission, ici tragique et étrange). Si les œuvres cinématographiques ou télévisuelles offrent des modèles de lectures faciles et familières qui viennent éclaircir le reste de la dramaturgie complexe, les chansons ou tubes peuvent également servir de raccourcis narratifs en condensant une situation, une image ou un état. Ainsi, *Ring of Fire* de Johnny Cash exprime la corruption de l'âme de Faust au profit du diable. La chanson de Vigneault *Mon Pays* permet de synthétiser une nostalgie collective – tout comme *Mommy* de Pauline Julien agit comme refrain (ou *beat*) dans le spectacle.

En agissant comme raccourcis narratifs ou symboliques par le fait de s'insérer au milieu de la pléthore d'éléments, les références attirent de la sorte tout un univers avec elles. Car dans le cas de plusieurs références, elles sont tellement connues, que non seulement je suis à même de les identifier, mais c'est tout leur univers, voire une culture qui se trouve convoquée par leur présence. La fée clochette de *Mommy* assigne à comparaître en scène les films de Disney et leurs mondes fantastiques. Les momies de Choinière charrient avec elles les films *gore* mettant en scène ces créatures fantastiques – tout

comme c'est tout un monde de l'enfance qui surgit avec les animaux en peluche de SOS. Les références portent en somme beaucoup plus que du sens, mais aussi toute une culture, des habitudes d'usage (des objets pop). Ces modes de fonctionnement des objets sont chargés d'affects. Ces objets pop recèlent un potentiel communiant en engageant des schèmes affectifs, comme l'explique Hickey Moody :

Art is a mode of producing subjectivity. It is also a mode of augmenting community. Through constructing new milieus of sense, art changes collective knowledge bases that communities share as points of access. It does this through creating a language of sensations. [...] They are entities that propel the political agendas of those for whom they speak, create new sensory landscapes and systems of affective relay and responsive capacity for their beholders. (Hickey Moody, 2013, p. 87-88)

En produisant des logiques de sensation standardisées, la pop culture et ses objets produisent ainsi du commun, ainsi que des communautés. Il suffit de penser aux cultures de fans très fortes qui font vivre en dehors de leurs objets d'origine les univers du Seigneur des anneaux, de Harry Potter ou de Lady Gaga¹⁷⁴. Ces objets tiennent lieu, comme le formule Strinati, de points de référence au sein de la société. Ils répandent leur « langage de sensation » et prennent la forme de relais affectifs. Ces condensés d'affects et de références fictionnelles recèlent un potentiel de familiarité qui prend la forme d'ancrage au sein d'une œuvre formellement plus complexe.

Ce potentiel s'est vu exploité dans la mise en scène de l'opéra *Le vin herbé* de Franck Martin et Joseph Bédier mis en scène par Philippe Boutin en 2016 à l'Arsenal. La trame narrative complexe reprenant en partie l'histoire de Tristan et Iseult se voit ici complétée de multiples références à la pop culture. On y retrouve des costumes

¹⁷⁴ Autre manière de nommer ici ce que Grossberg explique avec la notion de formation, à savoir que les gens se regroupent autour de sensibilités liées à des objets culturels comme un groupe de musique ou une série de films ou de télévision. Ces objets deviennent ainsi des liants et génèrent des communautés. Il suffit de regarder la frénésie autour de la série *Game of Thrones* qui a généré une adhésion forte des fans, lesquels s'approprient les traits des personnages et réécrivent des passages de l'épopée et qui produisent toute une série de réappropriations allant des *memes* (des images humoristiques) aux soirées d'écoute collective dans des bars.

évoquant directement ceux que l'on retrouve dans des films de science-fiction, on retrouve le personnage de Darth Vader, des Stormtroopers. Ces figures permettent de classer et identifier rapidement les personnages qui surgissent au fil de l'action (chantée et moins facile à suivre).

De même, dans *Tomates* du collectif L'orchestre d'hommes-orchestres (Usine C, 2019), la dramaturgie très dense et complexe – formée d'un conte merveilleux, de références à des textes théoriques et littéraires (Comité invisible, Nathalie Quintane, Érik Bordeleau, Jean-Baptiste Malet), puis d'un film en court de production – suit en fil rouge des références à Star Wars. Sur le mode allusif, on installe néanmoins à travers cette profusion d'éléments scéniques, des images communes au moyen d'évocation de l'Empire, de robots, puis d'une quête fantastique évoquant l'univers de Lucas. L'action parfois abstraite et loufoque évoquée dans la narration se clarifie au moyen des images précises et concrètes que l'on a de la saga des Jedis.

Ces spectacles, comme ceux étudiés dans la seconde partie, véhiculent ce que Lordon a nommé des affects communs. Cet effet communiant est justement ce qui a effrayé Adorno et Horkheimer qui y voyaient une puissance massifiante et avilissante. Les critiques issues des *cultural studies* (Fiske, Grossberg entre autres) ont montré que bien que la culture populaire véhicule de l'idéologie, les gens avaient tout de même une agentivité certaine. Or, ces différentes postures relatives à la culture populaire semblent cohabiter dans ces spectacles qui montrent à la fois une culture qui s'imprime sur les sujets (comme on l'a vu au chapitre VI) et une culture qu'il est possible de déconstruire, voire détourner. La notion de mythe fortement associée à la culture populaire (notamment chez Morin et chez Barthes) permet d'éclairer ce potentiel communiant.

7.2 Le mythe pop comme point de référence entre réel et imaginaire

Les objets pop servent ainsi de raccourcis sémantiques et ils activent une puissance du commun qui a parfois les allures du mythe. L'idée est revenue ponctuellement dans les études de cas : la pop culture prend une valeur mythique. Elle synthétise. Elle condense du sens comme de l'affectivité autour d'images, de sons. En effet, la puissance du mythe semble renvoyer à la fois à la possibilité de synthétiser du sens et de manière concomitante, à la production d'affects. Cette dimension de la portée mythique de l'image pop ressort de l'analyse des trois spectacles. La pop et ses références surgissent dans les spectacles comme des points de rendez-vous où loge une potentielle compréhension limpide ou une affectivité familière. Mais en quoi se font-elles mythiques? La notion de mythe proposée par Morin – que nous avons déjà évoquée –, puis celle de Barthes, fait écho aux modes d'appropriation des références pop en scène. Cette notion ouvre à une réflexion sur la portée consensuelle ou disconsensuelle des objets pop.

Afin de mieux constater la manière dont les objets pop se font ou non critiques et syncrétiques à la fois, revenons sur les singularités de la fonction du mythe selon Morin. Certains aspects s'avèrent en effet fondamentaux à la compréhension de la valeur mythique de la pop et de sa portée fédératrice. D'une part, tel que l'a avancé Morin, la culture de masse développe, à partir d'une démarche esthétique, une *praxis* et une mythologie. La portée mythique de la pop culture se loge dans le fait qu'elle articule une jonction entre monde réel (manières d'être, manières de vivre) et mondes imaginaires. « C'est-à-dire que [la culture de masse] déborde l'esthétique aussi bien vers le réel que vers l'imaginaire. Ces deux mouvements, apparemment contradictoires, sont, en fait, inséparables. » (Morin, 2008, p. 118), soutient-il. Le mythe désigne chez le penseur ainsi un lieu d'échange – et donc une *praxis* – entre réel et imaginaire. L'imaginaire doit être conçu ici en tant que faisant partie du réel : dans le rapport

esthétique qu'entretient la pop culture, le réel et l'imaginaire sont en interaction permanente (Macé, 2008). Morin précise :

L'imaginaire est l'au-delà multiforme et multidimensionnel de nos vies, et dans lequel baignent également nos vies. C'est l'infini jaillissement virtuel, qui accompagne ce qui est actuel, c'est-à-dire singulier, limité et fini dans le temps et l'espace. C'est la structure antagoniste et complémentaire de ce qu'on appelle le réel, et sans laquelle, sans doute, il n'y aurait pas de réel pour l'homme, ou plutôt pas de réalité humaine. (Morin, 2008, p. 88)

Dans cette perspective, l'imaginaire développé par la pop culture ne s'avère donc pas qu'un à côté de l'existence, qu'une dimension à part. Au contraire, il participe activement à la marche de la vie réelle. Si l'imaginaire s'inscrit de manière aussi inextricable dans l'actuel, c'est aussi parce qu'il est indissociable des affects qu'il participe à activer et réciproquement. Lordon dans sa conception spinoziste expose de quelle manière l'imaginaire et l'imagination sont au cœur du réel, car ontologiquement gouvernés par les affects :

L'idéation et l'imagination sont ainsi dans l'orbite immédiate de la vie affective, et la sphère des passions n'est pas qu'un monde d'"émotion" brutes, infralinguistiques ou antepredicatives : elle est le biotope où s'engendrent littéralement, et à toutes échelles, les visions et les valorisations du monde. (Lordon, 2013, p. 87)

De là, on perçoit de quelle manière la pop culture engendre une *praxis* : elle fonctionne sur une perpétuelle appropriation et actualisation de ses images de la part de ses consommateurs. Et c'est cette *praxis* qui est problématisée par les spectacles et représentée de diverses manières, notamment en affichant l'appropriation des formes pop par les sujets. *SOS* la représente explicitement avec ses personnages chez qui l'imaginaire pop agit à titre de constellation de repères existentiels et projectifs, comme à ce moment où l'un des consommateurs s'exclame : « I wanna have genetic therapy and my fancy parts expressed by genes from Dolce and Rihanna and melamine pigmentation by Chanel and hair pattern baldness in ringworm effect by Vidal Fructis and hangnail scurvy by L'Oreo » (Nelson, 2010, p. 53). Dans *Mommy*, les figures

« sont parlées » par les différentes références (chansons, publicités, etc.), mais elles utilisent également la culture populaire comme référent, comme dans ce passage où le Bébé pas de tête lance « Comme dans Godzilla contre-attaque, Mommy fait d'la m'lasse avec le Quartier des spectacles! » (LM, p. 42). Dans *House/Lights*, cette praxis est plutôt suggérée qu'explicitée par un personnage. Les personnages incorporent les images et sons du film. Il apparaît dans ce cas moins évident de circonscrire ce qui relève du réel et de l'imaginaire, car aussi bien le texte de Stein que le film tissent une trame irréaliste.

On assiste bien cependant dans *SOS* et *Mommy* à une mise en visibilité de ce processus par lequel les mythes issus de la pop culture expriment l'échange entre ce que Macé (d'après Morin) nomme l'« actuel » et le « virtuel » du monde réel. Échange porté par un double mouvement de projection hors de soi et d'identification vers soi. Il faut comprendre que le mythe ne renvoie pas uniquement à un mouvement d'évasion, car il participe également d'un mouvement d'incorporation. Morin explique : « [L'imaginaire] donne visage non seulement à nos désirs, nos aspirations, nos besoins, mais aussi à nos angoisses et nos craintes. [...] Non seulement il dessine le possible et le réalisable, mais il crée des mondes impossibles et fantastiques. » (Morin, 2008, p. 88)

Ce qui se dégage de cette intrication de l'esthétique vers le mythique, c'est qu'elle s'inscrit – et ceci s'avère fondamental pour comprendre le jeu des affects à l'œuvre dans cette culture – dans « une gigantesque éthique du loisir. » (Morin, 2008, p. 77) En somme, dans l'affect commun hédoniste évoqué plus tôt, ce qu'il faut souligner, c'est que si la culture populaire devient modèle de vie, si elle offre un répertoire de récits, elle ne le fait jamais sur le mode coercitif. Son action repose fondamentalement sur ce que Spinoza nomme les affects joyeux, soit les affects qui augmentent la capacité d'agir. C'est ce que Grossberg affirme en d'autres mots : « These visceral responses, which often seem beyond our conscious control, are the first mark of the work of

popular culture : it is sentimental, emotional, moody, exciting, prurient, carnivalesque, etc. » (Grossberg, 1992, p. 79)

En ce sens, la pop culture, marchandise de masse, rappelons-le, repose sur la même logique affective que la consommation de biens, laquelle repose sur les affects joyeux intrinsèques de la réalisation de soi par le travail salarié (Lordon, 2012, p. 88). La culture de masse se révèle être une mythologie euphorisante. Car si, comme toute culture dit Morin, elle établit des modèles, des normes, cela n'opère pas par imposition ou prescriptions. Ces images et paroles appellent plutôt à l'imitation et relèvent de l'incitation. Pensons à l'un de nos consommateurs s'exclamant « I loved that movie. That movie changed my life. I live by that movie. » (Nelson, 2010, p. 43) L'efficacité des modèles proposés vient, précisément, de ce qu'ils correspondent à des aspirations et des besoins qui se développent réellement » (Morin, 2008, p. 119), défend Morin. La culture de masse telle qu'il la théorise en pleine émergence va en effet offrir des mythes catalysant les idéaux du bonheur, de l'amour, toujours dans une perspective de loisir s'opposant au travail. Il voit bien que cette culture offre des mythes « qui font surgir le bonheur comme un possible émancipateur » (Macé, 2001, p. 245).

Bref, il s'agit d'une culture qui tire sa puissance mythique de ce que précisément « *elles intéressent les gens* » (c'est Macé qui souligne, Macé, 2001, p. 240). Le jeu des affects qu'elle active constitue le nerf de sa persistance, comme le signale également Grossberg : « People are engaged with forms of popular culture because, in some way and form, they are entertaining ; they provide a certain measure of enjoyment and pleasure. » (Grossberg, 1992, p. 74) Les trois spectacles font ainsi une utilisation de la pop culture qui reprend ces traits du mythe de Morin, c'est-à-dire une culture qui sert de repère existentiel et qui s'imisce profondément dans les subjectivités. Le mythique dans les spectacles se constate à la manière dont les figures se projettent, puis rétroprojettent les formes pop. Faust qui devient Elaine, les deux consommateurs qui désirent des films hollywoodiens, puis qui veulent être dans ces films. *Mommy*

problématise davantage la manière dont ces mythes construisent l'espace social et acquièrent une valeur de repère collectif.

7.3 Point de convergence du mythe

Ainsi, renvoyer au mythe pour parler de la pop culture, c'est souligner son caractère fédérateur (ou ses ambitions fédératrices). Elle agit comme point de rendez-vous culturel, comme point de fusion de l'opinion commune¹⁷⁵. Elle produit des formes consensuelles qui prennent valeur de repère. Elle syncrétise. Elle rassemble. C'est en tous les cas son objectif cardinal, puisque sa valeur esthétique s'indexe à sa valeur économique et qu'elle vise à élargir toujours plus ses marchés. La pop culture repose donc forcément, on l'a dit, sur une logique hédoniste, celle du loisir qui évolue sous l'injonction de séduire.

La culture populaire est prise dans la double injonction de standardiser ses formes pour que le public puisse rapidement et aisément les reconnaître, puis d'innover pour renouveler l'intérêt pour surprendre. Ce que pointe Morin est que ce double mouvement de standardisation/innovation ne concerne pas seulement un travail esthétique, mais relève également d'une certaine ingénierie affective. Le cinéma, la télévision, la musique doivent offrir du familier, du plaisir, mais également déplacer les habitus affectifs.

Autrement dit, soupeser la portée mythique de la pop culture revient à dégager la puissance du commun que revêtent ses images-forces. Une puissance du commun qui vient précisément de ce qu'une majorité investit ses formes. Il faut ici dire un mot de

¹⁷⁵ Par un travail acharné de récupération des formules gagnantes et des *topoi* faisant consensus et disons, d'un travail de prosélytisme et de relation publique (Martel, 2010). Martel explique comment l'industrie cinématographique américaine utilise des *focus group* pour développer des films consensuels (Martel, 2010).

ce que la culture populaire tire donc sa force de la multitude. Suivant la logique de la multitude telle que l'expose Lordon, celle-ci a la capacité d'affecter un plus grand nombre... parce qu'un grand nombre s'y engage :

Qu'est-ce qui a la puissance d'affecter toute une multitude ? Réponse : cette multitude elle-même. La multitude, par l'exercice même, par l'exercice nécessaire de sa puissance – puisque toute chose effectue nécessairement sa puissance, qui est son essence –, la multitude, donc, s'autoaffecte. (Lordon, 2015, p. 20)

Formulé prosaïquement, la pop culture tire sa puissance d'affecter un grand nombre de personnes de manière semblable, car un grand nombre l'a investie et l'investit continuellement. La logique est circulaire et circulairement affectante. Ils l'investissent de leur temps, dans leur imaginaire, l'incorporent, la détournent. Les spectacles étudiés récupèrent nécessairement cette puissance du commun. La culture populaire permet de mettre en évidence rapidement un aspect de la dramaturgie : par exemple l'homme qui apparaît dans la télévision dans *House/Lights* pour représenter l'étranger dénote ce personnage, mais pour qui connaît la sitcom *I Love Lucy*, cet étranger sera fortement connoté par la vision de Ricky Ricardo le mari de Lucy.

Les présences pop en scène prennent une valeur mythique, car comme l'explique Morin, le mythe pointe vers la dimension synchrétique des objets qui lui donnent corps. Les mythes de la culture de masse doivent condenser et fusionner des valeurs et des représentations hétérogènes pour produire une culture homogène et originale. Cette culture procède ainsi à un « grand cracking » en produisant des représentations singulières en fusionnant d'autres représentations¹⁷⁶. Le mythe chez lui est ainsi

¹⁷⁶ « C'est vrai enfin avec les différences culturelles ethniques dès lors que la culture de masse américaine universalise ses représentations de façon transnationale, et que simultanément elle "adapte des thèmes folkloriques locaux et les transforme en thèmes cosmopolites, comme le western, le jazz, la samba... etc." (p. 57) au moyen d'un puissant "cracking analytique" où "certains thèmes folkloriques privilégiés sont plus ou moins désintégrés pour être plus ou moins intégrés dans le *nouveau grand syncrétisme*. Le *hic* n'est pas aboli, il est relativisé. Le *nunc* devient un nouveau *nunc* cosmopolitisé" (p. 85) », explique Macé (2001, p. 243).

propositionnel : il donne forme à des valeurs émergentes (à son époque), à de nouveaux idéaux, à de nouvelles formes. Il insiste sur l'instabilité de cette mythologie qui peut toujours se voir bousculée, modifiée – ce que participe à faire ces spectacles.

Morin reprenait à l'époque la notion de mythe de Barthes, mais pour ce dernier, elle prenait un sens plus politique. Le mythe barthésien se définit comme une parole (qu'il s'agisse de langage ou d'images, dit-il) dépolitisée, d'une parole qui a fait disparaître son historicité, qui apparaît naturelle et évidente. Par suite d'un investissement collectif, l'objet mythologique prend un sens objectivé et acquiert un caractère de *valant-pour*.

La singularité du mythe pour Barthes repose dans le fait qu'il se définit par son intention (par exemple, la fée clochette a le pouvoir supposé de nous faire entrer dans un univers magique). Or cette intention se trouve figée, éternisée. Partant, la parole mythique prend un caractère impératif et interpellatoire : « [le mythe] vient me chercher pour m'obliger à reconnaître le corps d'intentions qui l'a motivé, disposé là comme signal d'une histoire individuelle, comme une confidence et une complicité » (Barthes, 1957, p. 231). Bref, le mythe transforme le sens en forme et a un effet immédiat. Il est « dressé à *chanter* les choses, et non plus à les *agir* » (Barthes, 1957, p. 254). Le mythologue explique :

le mythe fait une économie : il abolit la complexité des actes humains, leur donne la simplicité des essences, il supprime toute dialectique, toute remontée au-delà du visible immédiat, il organise un monde sans contradictions parce que sans profondeur, un monde étalé dans l'évidence, il fonde une clarté heureuse ; les choses ont l'air de signifier toutes seules. (Barthes, 1957, p. 253)¹⁷⁷

¹⁷⁷ Barthes voit le mythe comme un langage au second degré. C'est un méta-langage dans lequel on parle une langue première (linguistique) qui ne sert en quelque sorte que de support. Le signifiant est alors le terme final du système linguistique tout en étant le terme premier du système mythique. Le signifiant se nomme ici *forme*, le signifié se nomme *concept* et le signe devient la *signification*, car le mythe « désigne et il notifie, il fait comprendre et il impose » (Barthes, 1957, p. 221). Or le signifiant se montre ambigu

Morin et Barthes soulignent des aspects différents, mais tous deux pointent le rapport de force que catalyse le mythe comme figure sociale normative et influente. Chez les deux penseurs, on retrouve donc l'idée que le mythe universalise les représentations, les naturalise ; qu'il interpelle. Ces textes de Morin et Barthes ont ainsi souligné la puissance sociale et politique contenue dans les mythes issus de la culture populaire. Cela a conduit nombre de critiques à voir dans les œuvres d'art s'appropriant ceux-ci une dénonciation des idéaux dominants et de l'idéologie capitaliste.

La conception du mythe invite à s'interroger sur le statut de sa réappropriation dans une œuvre d'art. Sa portée fédératrice, normative, le condensé de sens qu'il suppose, rendent suspecte son intégration dans une démarche artistique : suivant la *doxa* du monde de l'art, sa présence au sein d'une œuvre doit forcément s'intégrer à une démarche critique, dénonciatrice. Plusieurs mouvements artistiques d'importance ont *popularisé* cette propension à concevoir l'appropriation des icônes de la culture populaire comme un moyen d'en révéler le caractère faux et corrompu. Le Pop Art arrive peut-être ici en tête de liste, lui qui a capturé non seulement les images de la pop culture, mais également ses procédés pour les pousser jusqu'à la caricature. À l'opposé, on retrouve les situationnistes qui ont, avec le détournement, mis de l'avant une approche radicalement critique de la société du spectacle formulée par Debord. Le détournement devait

en ce qu'il est à la fois sens et forme : il a à la fois une réalité sensorielle qui porte à elle seule une signification déjà construite. Il y aurait une permutation des opérations de lecture, affirme Barthes, « une régression anormale du sens à la forme, du signe linguistique au signifiant mythique » (Barthes, 1957, p. 222). Si le signe s'actualise dans la langue, le mythe s'actualise dans la société où il prend une valeur normative. La forme se donne pour spontanée, innocente, indiscutable. Il y a alors un rapport de déformation entre le concept du mythe et son sens. Dans le langage le signifié ne déforme rien, car le signifiant est vide et arbitraire. Tandis que dans le mythe, le signifiant a deux faces : une face pleine, soit le sens (par exemple la fée clochette de Disney, l'histoire de sa présence dans Peter Pan et sur le logo de la compagnie), puis une face vide, soit la forme (le dessin lui-même). Le concept (le signifié) se surimpose à la face pleine et la déforme. Tout se passe comme si le concept prenait d'assaut la forme : « je dirai que la signification du mythe est constitué par une sorte de tourniquet incessant qui alterne le sens du signifiant et sa forme, un langage-objet et un méta-langage, une conscience purement signifiante et une conscience purement imageante ; cette alternance est en quelque sorte ramassée par le concept qui s'en sert comme d'un signifiant ambigu, à la fois intellectif et imaginaire, arbitraire et naturel. » (Barthes, 1957, p. 229)

accomplir non pas seulement une critique par l'art, mais une négation de l'art en tant qu'agent du spectacle. « [L]a position critique élaborée depuis par les *situationnistes* a montré que la suppression et la réalisation de l'art sont les aspects inséparables d'un même *dépassement de l'art* », nous dit Debord (2008, p. 186). Trudel explique le rôle des situationnistes dans cette valorisation d'une acception critique de l'art :

les situationnistes ont contribué à diffuser cette idéalisation tenace de l'appropriation au sein du monde artistique contemporain. L'apologie de l'appropriation en tant qu'activité subversive et critique est en effet devenue un lieu commun dans la critique d'art actuel. (Trudel, 2012, p. 79)

À cet égard, Sven Lütticken pose des questions cruciales. Le chercheur s'interroge à savoir si ces deux démarches appropriationnistes que l'on vient d'évoquer (ainsi que celle des artistes visuels du mouvement appropriationniste) n'ont pas contribué à renforcer les mythes qu'elles ont mobilisés. Il se demande de plus si elles n'ont pas exacerbé le mythe d'un art critique et socialement percutant. Enfin, demande-t-il, – et cet aspect rejoint l'interrogation du chapitre VI – la charge poignante, affective, du mythe ne survit-elle pas à son appropriation? Il avance :

Some appropriations may end up reinforcing myths. Second-degree mythology may indeed become a pseudo-critical, impotent pretension, still dominated by the myths it claims to debunk. It can also become its own myth: the myth of appropriation as intrinsically radical, or productive of radical difference. For "criticality" is only to a limited extent a result of the artist's subjective intentions. Nor is it a stable attribute of any image or text. Rather, it is something that results from the *use* of a text or image by an artist or critic, or other viewers. Apparent criticality can at any moment turn out to be a form of complicity, something seemingly different and new that is in fact just cleverly repackaged identity. (Lütticken, 2005, p. 124-125)

Suivant cette logique, je me demande si la présence de la culture populaire dans les spectacles étudiés ne produit pas autant de charge affective joyeuse, célébrant la pop culture, que de critique. De plus, la réitération des objets pop ne contribue-t-elle pas à renforcer leur portée mythique? Le fait d'insérer des images de *I Love Lucy* dans une œuvre complexe comme *House/Lights* ne produit-il pas une consécration de cette

référence? Introduire des images de Star Wars conduit-il forcément à en dénoncer le caractère factice ou le procédé ne participe-t-il pas à mythifier davantage sa figure en la mêlant à des formes plus hermétiques?

7.4 Entre apologie et critique : la circulation du mythe dans les œuvres

Certes, les trois spectacles accolent des références hétéroclites les unes aux autres aménageant des chocs de sens. Certes, les écarts de sens éveillent potentiellement du commentaire, de l'ironie. Or, ces combinaisons de références éparses produisent-elles nécessairement un éveil critique qui nous ferait voir un au-delà caché de cette culture? Est-ce que l'appropriation scénique génère une distanciation des mythes pop?

Il me semble qu'il se produit autant un mouvement de rapprochement (des formes complexes par les formes familières populaires) qu'un mouvement d'étrangéisation (de distanciation). Les références pop éclaircissent et projettent une familiarité sur le reste des composantes plus abstraites et ce faisant, travaillent dans le sens d'une rencontre avec les spectateurs.trices. Les affects familiers qui persistent en scène conduisent à s'interroger à savoir si la distanciation participe véritablement à révéler les rouages dissimulés des industries culturelles ou à nous faire percevoir une vacuité prétendue de ces références, comme le suppose les logiques debordienne et brechtienne au sein desquelles, comme l'affirme Rancière

l'art est censé être politique parce qu'il montre les stigmates de la domination, ou bien parce qu'il tourne en dérision les icônes régnautes [...] On suppose que l'art nous rend révoltés en nous montrant des choses révoltantes, qu'il nous mobilise par le fait de se mouvoir hors de l'atelier ou du musée et qu'il nous transforme en opposant au système dominant en se niant lui-même comme élément du système. (Rancière, 2008, p. 57)

Je propose de plutôt concevoir l'ambiguïté entre familiarité et distance critique comme une problématisation sensible du consensus performé par la culture populaire. On

retrouve ici le processus de minoration deleuzien : il ne s'agit pas tellement en somme de s'opposer et de viser une mise à nu du majeur, mais de voir comment on peut faire bégayer le consensus, faire dévier l'affect commun. Il faut donc repenser la logique de la notion de critique, puis de l'art critique (du détournement comme de la distanciation) comme le propose Rancière :

En son sens originel, "critique" veut dire : qui concerne la séparation, la discrimination. Critique est l'art qui déplace les lignes de séparation, qui met de la séparation dans le tissu consensuel du réel, et, pour cela même, brouille les lignes de séparation qui configurent le champ consensuel du donné (Rancière, 2008, p. 85)

Bref, la pensée de Rancière sur la critique nous invite à contourner cette tendance à voir dans l'appropriation et le collage de références hétérogènes une démarche qui nous éclairerait sur « les raisons » des choses et qui, de là, nous inviterait à vouloir changer le « réel ». Il s'agit pour lui de la méprise platonicienne que Brecht et Debord à sa suite ont reprise à leur compte en voulant faire de l'art celui qui nous fait voir de l'autre côté des images, de leur facticité et nous amener à nous révolter contre le règne de la marchandise et du divertissement. L'œuvre critique peut assurément forger de nouvelles expériences sensibles, mais elle ne peut promettre une prise de conscience intellectuelle ou une mobilisation politique. « On passe d'un monde sensible à un autre monde sensible qui définit d'autres tolérances et intolérances, d'autres capacités et incapacités. » (Rancière, 2008, p. 74) Dans une même lignée, à propos du mélange de références éparses, Barbéris affirme « toute *mixis* n'est pas brechtienne : les entreprises de collage et de montage peuvent au contraire rejoindre le projet totalisant d'une mise en continuité de l'œuvre et de la vie. La mixité ne contient pas d'en-soi politique. » (Barbéris, 2010, p. 73)

Le dissensus apparaît plutôt comme le procédé qui noue ensemble art et politique en ce qu'il redistribue les évidences sensibles. « Le dissensus remet en jeu en même temps l'évidence de ce qui est perçu, pensable et faisable et le partage de ceux qui sont

capables de percevoir, penser et modifier les coordonnées du monde commun.» (Rancière, 2008, p. 55) Il ne désigne donc pas la déconstruction des mythes, le démasquage du spectacle ou la révélation du réel derrière l'image. C'est la redistribution de la perception et de la signification qui permet un processus de subjectivation politique, car elle permet une collectivisation des capacités aux prises avec ces dissensus.

Ainsi, *Mommy* ne permet peut-être pas tellement (ou pas seulement et unanimement) de dénoncer la spectacularisation de la mémoire collective. Il permet en même temps de faire circuler cette mémoire et de la rendre accessible sur un mode nouveau. Il permet de la rappeler à qui s'en détourne autrement (la plus jeune génération?). Le show de rap ouvre à une mise en débat inédite de discours et icônes ayant une importance particulière dans la société québécoise (ses ritournelles). Le concert de rap, comme mode de divertissement, autorise à repenser les coordonnées du monde commun. La communicabilité de la mémoire collective est renouvelée par sa mise en *show*. Si des œuvres comme *Mommy* deviennent critiques, c'est qu'« elles forgent contre le consensus d'autres formes de "sens commun", des formes d'un sens commun polémique » (Rancière, 2008, p. 84). Plus encore, ce spectacle induit un dissensus affectif en amenant sur un mode hédoniste un processus critique. D'une manière plus parcellaire, les deux autres spectacles (*House/Lights*, *SOS*, mais aussi *Le Vin Herbé* de Boutin et *Tomates*) offrent des prises de jouissance non conceptuelles (dégagées d'un processus d'intellection), qui induisent une critique qui est plutôt de l'ordre affectif. L'intégration sur un mode décalé de la pop culture en scène (comme c'est le cas dans nos études de cas) fait ainsi la preuve que « [t]oute expérience [...] dans laquelle se mêlent du plaisir et de la jouissance, n'est peut-être pas nécessairement close sur elle-même : elle peut être à même d'ouvrir et d'inaugurer un nouveau régime de l'action et de la connaissance » (Caillet, 2008, p. 103).

Certes, les trois œuvres analysées donnent lieu à des processus critiques – comme on l'a vu à chaque fois – au sens où elles ne laissent pas les formes pop indemnes. Elles les triturent, les fragmentent, les grossissent. *Mommy* peut facilement être lu comme une concrétisation théâtrale de *La Société du Spectacle* : il s'agit en effet d'une transposition des *topoi* nationaux québécois sous forme d'un spectacle de hip-hop qui relève aujourd'hui d'une culture commerciale. De même avec *SOS* (dont le titre, comme le relevait Gallagher-Ross, suggère une référence directe à *The Society of the Spectacle*), on retrouve une déconstruction des formes familières. On tend en effet à plutôt décimer les effets de surprise spectaculaires comme on l'a vu. Toutefois, la présence de références à la culture populaire sur un mode déconstruit ne peut prédire une prise de conscience éclairée sur la corruption de cette culture (et sa soumission au marché). Comme le pose Rancière,

il n'y a pas de raison pour que le choc de deux modes de sensorialité se traduise en compréhension des raisons des choses, ni pour que celle-ci produise la décision de changer le monde. Cette contradiction qui habite le dispositif de l'œuvre critique ne la rend pas pour autant sans effet. Il peut contribuer à transformer la carte du perceptible et du pensable, à créer de nouvelles formes d'expérience du sensible, de nouvelles distances avec les configurations existantes du donné. (Rancière, 2008, p. 74)

Si l'art peut redistribuer la carte du perceptible et du pensable, la pop culture peut tout aussi bien mettre en œuvre ces redistributions du sensible. Elle participe notamment de manière très tangible à redistribuer les normes identitaires en mettant de l'avant des identités marginalisées (pensons à *Game of Thrones* qui met en scène des personnes homosexuelles, bisexuelles, un nain, des femmes arborant des traits socialement perçus comme masculins). De plus, il n'est pas impossible de repérer dans des produits pop des effets de distanciation : Madonna qui intègre des documents politiques à ses spectacles, Beyonce qui incruste un discours féministe de Chimamanda Ngozi Adichie à l'un de ses tubes, les protagonistes de *House of Cards* qui interrompent l'action pour faire des commentaires directement à la caméra... Certains principes caractéristiques du théâtre épique sont repris régulièrement dans des objets de la culture populaire. On

peut se demander pourquoi là subitement ils n'auraient plus d'effet critique. Une réelle prise en compte des formes pop actuelles doit conduire à repenser les espaces critiques. Ne peut-elle pas avoir lieu au sein même de films, de séries ou d'albums pop? Et corollairement, l'art se désavoue-t-il intégralement s'il cède au divertissement et à la fabrique du plaisir?

L'un des consommateurs de *SOS* formule peut-être à cet égard le cœur du problème lorsqu'il s'exclame à propos du mouvement d'insurrection en cours « it's political but it's fun! ». Peut-être qu'il s'agit là du geste que produisent ces spectacles : un déplacement des affects hédonistes, non pas tellement pour nous en révéler un au-delà plus vrai, plus authentique (ou pour nous montrer que nous avons tort de les éprouver dans la pop culture), mais pour se réapproprier le plaisir devant une œuvre, voire le plaisir d'être en commun devant des images fédératrices. En somme, ce qui est politique dans ces spectacles, c'est précisément le réinvestissement de ces formes, non pas en faire la critique, mais pour les réaffecter. Pour instituer non pas seulement une pratique d'imagination, mais une pratique affective.

Je lis ainsi ces œuvres comme des appels à une réappropriation d'un affect commun problématique certes, car dépendant des marchés et des médias de masse, mais surtout puissant, car investi de la multitude. Car ce qui pose problème avec cette culture, c'est le pouvoir affectif qu'elle condense et le fait que les affects de cette culture soient annexés à ceux des marchés néolibéraux. Si les objets de la pop culture n'ont pas d'en-soi aliénant, c'est leur usage par la multitude et la capture des désirs dans ces objets qui leur octroient une puissance (affective et de subjectivation individuelle et collective, donc). Certes, la singularisation de ces objets dans des performances artistiques dénoue leur évidence affective et sémantique. Elle problématise la relation au commun représentée par cette culture massivement diffusée et commercialisée.

La question que posent ces spectacles est celle de la propriété : à qui appartient le plaisir? Le problème réside dans le fait que l'affect commun hédoniste est commun parce que, comme on l'a vu, il est investi de la multitude. Or, la présence de la culture populaire dans ces spectacles ne donne pas nécessairement lieu à un évanouissement du plaisir attaché à ses objets. Au contraire, leur mobilisation réifie leur potentiel mythique¹⁷⁸, mais il dessine un devenir autre.

Il faut ajouter que le théâtre, tel qu'il prend forme à travers ces spectacles, a lui aussi des dynamiques affectives : le plaisir doit passer souvent par l'ironie, le pastiche. Il met de l'avant un plaisir plus complexe de l'initié.e qui se solidarise de ces formes complexes dont il/elle croit saisir les références. Comme le pose l'artiste Kruger à propos des œuvres accomplissant de l'appropriation de références :

However, the negativity of this work, located in its humour, can merely serve to congratulate its viewers on their contemptuous acuity. Perhaps the problem is one of implicitness, that is needed is, again, an alternation, not only called "from primary to secondary", but from implicit to explicit, from inference to declaration. (Kruger, 2009, p. 106)

L'amoncellement de références notamment dans *House/Lights* et *Mommy* suggère une logique de *double-coding* où l'on cherche à séduire à deux niveaux, soit autant les codes du champ artistique que ceux des arts populaires. Martuccelli rappelle cette notion issue de l'architecture :

Pour Charles Jencks, la post-modernité (avant tout architecturale) est constituée par un double code (*double-coding*) ; elle est la combinaison de techniques modernes avec des éléments traditionnels afin de préserver la communication avec le public et, en même temps, elle concerne toujours davantage une minorité d'experts. « Pour simplifier, le double code signifie à la fois (un art) élitiste/populaire et nouveau/ancien ». (il cite Jencks, Martuccelli, 2006, p. 161)

¹⁷⁸ Lutteken soulève cette aporie du détournement situationniste qui récupère malgré lui l'eros de l'image de Marilyn Monroe lorsqu'il récupère son image à l'écran. Barbara Kruger émet la même réflexion en relevant le fait que la récupération de clichés sur un mode ironique ou parodique réifie son pouvoir séducteur.

On retrouve ainsi également deux niveaux de plaisir : un plaisir associé au divertissement (celui que l'on éprouve au premier degré devant un film, une série, un tube pop), puis un métaplaisir ou un plaisir plutôt réflexif devant les procédés ironiques. Le politique ne survient donc peut-être pas tellement dans la mise à distance des formes pop, mais dans la survivance de leurs affects qui témoigne d'un déplacement de ces derniers, mais également de ceux de l'art. Le politique ne survient pas dans une révélation des vices du capitalisme, du conformisme ou des normes dominantes, mais dans la perte de destination de ces œuvres qui s'indéterminent. Puis, il survient dans le déplacement d'un art qui ne se limite plus à parler à des initié.e.s sur un mode déceptif, mais qui donne lieu à des formes qui, tout en étant communicables, tout en offrant une prise sur elles, nous tendent la main pour nous conduire vers de l'inédit¹⁷⁹. En ce sens, les spectacles observés nous conduisent, non pas vers un inconnu (plus authentique, pure, subversif), mais ils nous mènent du connu (la pop) à de l'indéterminé (à du devenir). Le politique survient quand on laisse aux spectateurs.trices la possibilité de se saisir de l'expérience plutôt que de les enfermer dans les affects préformés de la pop culture ou dans une ambition émancipatrice dont on croit décider des effets. L'indécidabilité des effets critiques ou hédonistes de ces œuvres représente exactement ce qu'elles contiennent de politique, c'est-à-dire qu'« [e]lles forgent contre le consensus d'autres formes de "sens commun", des formes d'un sens commun polémique. » (Rancière, 2008, p. 84)

¹⁷⁹ Je reprends la position de Rancière à cet effet quand il affirme que « Les choses intéressantes commencent quand l'art s'indétermine, perd ses frontières. Prenez l'exemple de la musique aujourd'hui. Qu'est-ce qui est musique savante et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Nombreux sont ceux qui vont écouter de la musique savante sans savoir que ça en est. Est-ce qu'une musique électronique est savante ou pas ? Est-ce que c'est de la "culture jeune" ou une forme de la musique savante ? On ne sait plus très bien, et je crois que ce qui est important, c'est toutes ces formes de brouillage et de déplacement qui font qu'il n'y a pas l'art d'un côté et puis le spectateur en face, mais des formes d'expérience qui sont des formes de transformation des régimes de perception, d'affect et de parole. » (Rancière, 2008, en ligne)

CONCLUSION

Look at the speed out there
It magnetizes me to it
And I have no fear
I'm only into this to
Enjoy

Björk

Consensus et dissensus, voilà les deux logiques qui se livrent bataille en scène dans *House/Lights*, *SOS* et *Mommy*; deux logiques sous-tendant d'un côté la culture populaire et de l'autre, l'Art – enfin tel qu'il se conçoit depuis un siècle environ. Si certain.es penseur.ses ont surdéterminé la différence entre art et culture populaire, d'autres appellent à la dissolution complète de leur distinction. Pourtant, ces deux mondes de l'art occupent bien des espaces distincts. Ils se positionnent différemment dans leur volonté de me séduire. Car ce que ces spectacles font ressortir, c'est bien cela : une politique de la séduction, ou plutôt des politiques de séduction bien divergentes. L'une, populaire, cherche désespérément non seulement à capter mon attention, mais à la retenir et à m'inciter à revenir (le plus souvent possible). L'autre cherche à séduire par des détours (l'ironie, la critique, le détournement), par la ruse (en décevant les attentes, il me montre que de l'art, il en est). L'une cherche à m'attirer à elle (le plus souvent, le plus rapidement, le plus efficacement possible), l'autre cherche à garder une distance, à me faire douter.

La rencontre de la pop culture en scène dessine alors des seuils : des formes s'imposent et soulignent leurs ambitions séductrices (les *beats* assertifs des momies de Choinière soutenus par les éclairages rythmés), d'autres me confondent (les consommateurs de *SOS* ressemblent aux centaines, voire milliers de publicités croisées, pourtant quelque chose grince, il y a décalage), d'autres défigurent tellement le familier que je ne suis plus certaine de ce que je vois, je ne l'identifie plus tout à fait (les militants de *SOS* sont-ils les protagonistes d'une émission de télé-réalité?). On passe du familier à l'étrange, quand ils ne se superposent pas étonnamment.

J'ai donc retracé les différentes manières dont les formes pop ont été mobilisées, mais en dépassant la conception voulant qu'elles soient simplement représentées en scène – qu'elles soient engagées uniquement dans un processus de re-présentation – pour plutôt envisager la manière dont ses objets ont été mis en fonctionnement. Partant du constat que cette culture cherche expressément à fonctionner, à opérer (sur la même logique que les machines des usines, elle cherche à systématiser et rentabiliser ses efforts), il a fallu s'attarder aux fonctions réitérées ou déviées des objets de la pop culture dans les compositions scéniques. Est-ce que *House/Lights* nous entraîne dans sa narration avec *Olga's*? Est-ce que les *cartoons* de *SOS* nous attendrissent? Est-ce que *Mommy* nous fait danser?

Les trois spectacles mettent en scène à cet égard une familière étrangeté en nous mettant en présence de formes dont on reconnaît l'usage et les affects culturels. La scène de *western* dans *House/Lights*, je l'ai vue mainte fois dans des films, dans des dessins animés, dans des bandes dessinées. La parodie de film adolescent par deux militants dans *SOS* me ramène à ces films typiques des années 90. Le rap de *Mommy* mélange des chansons entendues nombre de fois lors de célébrations nationales, en plus d'emballer le tout dans un genre musical qui tapisse les magasins et les cérémonies de prix (type music awards).

À l'origine de cette recherche se trouvait le désir de mieux comprendre les mouvements de rapprochement (et d'éloignement) du théâtre actuel avec une culture omniprésente, de plus en plus complexe et protéiforme. Sa présence en scène, toujours plus fréquente, me semblait néanmoins se faire dans une distance certaine empli de gestes de déconstruction, de collage et de défiguration. Pourtant, il me paraissait qu'une charge affective perdurait et témoignait par là d'une contradiction dans les logiques de son appropriation. De plus, il y avait le constat que la culture populaire, par la complexification de ses formes et par la segmentation de ses marchés, prend une place de plus en plus grande, colonisant toujours davantage les imaginaires et les sensibilités. Il paraît presque étonnant qu'elle n'ait pas envahi plus largement les scènes.

En somme, observer l'appropriation de la culture populaire par le théâtre de création revient à envisager l'intrication entre esthétique et éthique, c'est-à-dire envisager la manière dont les formes sont imprégnées d'un milieu, d'une conception (de l'art, du divertissement) et la manière dont elles cherchent à entrer en relation avec les spectateurs.trices. Il a fallu interroger la manière dont ces œuvres se positionnent dans une société du tout-au-divertissement, à l'esthétisation généralisée. Il est alors apparu impératif d'accuser l'importance des affects dans l'analyse, puisque la culture populaire, de sa condition de popularité précisément, est en effet chargée d'affects et vise d'abord à en susciter chez ses adhérent.es. Il ressort de notre traversée que cette culture ne repose pas tellement sur des formes spécifiques, mais sur des logiques affectives, c'est-à-dire sur des modes standardisés de relations entre les corps. Dans la pop culture, la rencontre (entre l'œuvre et ses publics) est anticipée et vise une affection précise. C'est ce qui a conduit de nombreux commentateurs à qualifier les arts de masse d'inauthentiques, d'aliénants, tandis qu'à l'opposé de la hiérarchie, l'art se conçoit comme émancipant, comme on l'a vu au chapitre I. Au fondement des valeurs dominant les conceptions de l'art au XX^e siècle se trouve en effet l'idée que l'art édifie et que la culture populaire aliène. Ces valeurs opposées servent ainsi d'assise à la rencontre de la pop culture et du théâtre contemporain. Cela va de pair avec une approche des formes

qui tend également à diverger : l'une cherchant la simplicité et l'autre ne dédaignant pas la complexité.

La culture populaire a donc dans un premier temps été cadrée comme une culture siégeant dans l'esthétisation générale posée par Lipovetsky et Serroy, mais également dans une éthique généralisée du loisir telle que formulée par Morin. Cette thèse a ainsi montré que la rencontre de la culture populaire et du théâtre ne concerne pas seulement la rencontre de formes aux styles distincts et divergents, mais que cette rencontre s'inscrit dans un antagonisme de valeurs entre celles du monde de l'art et celles de l'industrie du divertissement – antagonisme qui se répercute certes sur les esthétiques. Tandis que la culture populaire explose dans les années 1950, 1960, 1970, le théâtre cherche à redéfinir sa spécificité et va déployer différentes stratégies pour maintenir à distance cette culture qui représente l'opposé des valeurs de l'art, soit l'authenticité, l'originalité, le désintéressement, la singularité. Un tournant s'opère dans les années 1980 alors que la culture populaire domine et s'est durablement intégrée à la vie de la majorité et dans les imaginaires. J'ai montré qu'un doute s'installe sur le lieu de l'authenticité vers cette période et que les films hollywoodiens, la musique pop, les émissions de télévision, par l'ampleur de leur envahissement, en viennent à pouvoir être définis comme authentiquement vécus. Dès lors, leur intégration ou leur évocation en scène ne se fait plus seulement sur un mode dénonciateur, mais accuse plutôt une sensibilité majoritaire. Cette valeur d'authenticité et ses différentes actualisations par le monde du théâtre se veulent cardinales dans le rapport aux formes pop.

Envisager la représentation de la culture populaire dans les œuvres scéniques contemporaines a conduit ainsi à s'interroger sur le positionnement de ces dernières par rapport à ce que j'ai proposé d'appeler l'affect commun hédoniste qui domine les productions esthétiques actuelles, les soumettant à l'impératif de divertissement et de plaisir. Comme l'avaient posé Lipovetsky et Serroy (et Morin par rapport à la culture de masse), le domaine esthétique s'est vu capturer par le domaine du loisir qui dans le

capitalisme tardif en particulier sert de soupape pour les travailleur.ses. Saisi par les structures marchandes, l'affect commun hédoniste tire sa puissance du fait que la multitude investit les sphères du divertissement esthétisé. Or, ce que cette thèse a voulu pointer, c'est que même un théâtre qui se conçoit comme autonome et tirant une valeur symbolique du monde de l'art, se trouve pris dans cet affect commun – et ce d'autant plus que les œuvres sont devenues aujourd'hui de vrais produits circulant sur le marché de l'art (des festivals notamment) et qu'elles doivent donc s'inscrire à un degré ou un autre dans les axes de désirs capitalistes et des forces marchandes.

Une des questions qui a animé notre discussion consiste donc à cerner la manière dont les œuvres donnent prise ou cherchent à échapper à cet affect commun. On a vu que les spectacles affichent à cet égard une ambivalence certaine. Chacun semble marquer un pas de plus dans l'intégration des formes pop pour laisser de plus en plus de place aux affects que ces dernières relaient normalement. *House/Lights* offre certes de manière furtive une prise affective sur les objets pop, mais ceux-ci sont généralement isolés et désolidarisés de leur contexte d'origine. En ce sens, la hiérarchie entre *high culture* et *low culture* s'y trouve réitérée, alors que l'ensemble de la pièce est crypté, flou, les présences pop surgissent comme des présences aux contours caricaturaux, facilement identifiables. La culture populaire s'inscrit dans ce spectacle plutôt dans une logique ludique, voire comique par moment. Si elle émerge comme une force faisant pression sur les figures scéniques jusqu'à s'imprimer en elles, l'opacité du reste des éléments ne permet pas de laisser se déployer le spectaculaire des présences pop. *SOS*, de son côté, fait un pas de plus et s'exprime à partir de formes populaires pour produire un composé qui se moule sur ces dernières pour les étirer et les accumuler. Tandis que *House/Lights* intégrait en sourdine une représentation non seulement d'objets pop, mais aussi du plaisir que l'on peut éprouver en les regardant, *SOS* performe une inscription de la pop culture en l'hybridant intégralement à ses processus de réception (ou en détournant ceux-ci, comme avec les *cartoons*). Le spectacle s'approprie en effet le zapping et l'excès d'images caractéristique la société contemporaine. Il soulève de

plus, tout comme *Mommy*, la question de la localisation problématique du réel dans un monde saisi de la logique marchande et des représentations médiatiques. Les deux spectacles se font à cet égard plutôt illustratifs de la posture situationniste sur une société ravalée par le spectacle. Ils évoquent également tous deux assez clairement le simulacre désignant la dissolution du réel dans les représentations médiatiques qui deviennent plus réelles que le réel. *Mommy* de son côté accuse une époque où la culture populaire et ses *topoi* saturent l'espace public, ainsi que la constitution du collectif et de sa mémoire. Dénoncer la société du spectacle se fait alors au moyen du spectacle (rap) lui-même.

Ce qu'il a fallu penser ensuite, c'est cette part d'ambiguïté qui accompagne cette reterritorialisation de formes typiquement pop en scène. Car leur déplacement, leur transformation n'empêche pas qu'on les reconnaisse et que l'on traverse leurs rythmes, leurs contours. Il fallait en somme accuser et reconnaître la puissance dégagée de la grande familiarité avec cette culture qui jalonne et habite nos vies. Car affirmer que la culture populaire en est une essentiellement affective, c'est convenir non seulement qu'elle existe par l'investissement des désirs, mais également qu'elle revêt une puissance du familier. J'ai donc voulu aller au-delà des réflexions fréquemment rencontrées qui closent le geste analytique en postulant un détournement ou une critique de la culture populaire dès lors que ses objets sont appropriés et reterritorialisés. La discussion à mon sens passait à côté d'un aspect fondamental, soit ce qui résiste à la critique, ce qui dans l'expérience sensible de ces formes nous ramène à des expériences antérieures multiples de divertissement – de rire, de larmes, d'emportements, de joies individuelles et collectives.

Pour tracer ce parcours réflexif, j'ai dû emprunter des chemins peu fréquentés – du moins dans les études théâtrales, soit ceux des théories d'affects. L'approche spinoziste qui a été privilégiée a conduit à convenir de ce que ces objets pop sont porteurs d'une familiarité sensible et affective. Si, donc, de la culture populaire, ces trois spectacles

n'en relevaient pas, ils charriaient tout de même certains affects fugitifs ou lancinants. Il fallait ainsi ausculter la circulation des affects à travers l'examen de la circulation des divers corps. Deux grandes tendances sont ressorties associées à deux qualités rythmiques des formes : l'affect-composé et l'affect-motif. Le premier désignant une composition permettant de préserver la temporalité des affects, et le second surgissant comme un condensé à travers une image, un son coupé de sa temporalité d'origine. Si ces deux concepts peuvent tout à fait servir à envisager d'autres types de formes que celles issues de la culture populaire, elles ont germé d'une nécessité à nommer un déplacement affectif au sein des esthétiques étudiées.

De plus, la question des affects a permis de tracer une cartographie transindividuelle des mouvements des corps. Il ressort de l'analyse de ces spectacles en effet qu'ils font du corps un champ de bataille où les présences pop circulent pour en venir à définir les êtres en scène. Ces processus d'incorporation décrivent une pensée des mouvements transindividuels qui donnent aux surfaces des corps leurs propriétés et de là leurs identités. La pop culture se définit alors comme un champ de force collectif découpant l'extériorité des corps. La pop fait non seulement office de modèle de vie et de modèle de mise en relation des corps, mais elle dicte des modes affectifs.

Un des constats de cette thèse, c'est que certes ces œuvres mettent en scène une mise à distance des formes de la culture populaire et par là distillent une critique. Or, il y a bien des affects hédonistes qui survivent par la reconduction du fonctionnement de ses formes. Ce faisant, si ces œuvres cèdent à cette culture commerciale, elles n'induisent peut-être pas une passivité aussi radicale que ne le défendaient Adorno et Horkheimer. La pop culture et ses images peuvent aussi être la voix de rapprochement pour entendre et expérimenter des formes inédites et par là ouvrir le champ des possibles. Cependant – et il s'agit là d'un autre constat de la présente réflexion – ces brèches dans le consensus permises par des représentations de la culture populaire ne représentent pas forcément des gestes d'une critique si vive qu'ils en deviennent subversifs.

Une réflexion a donc surgi de cette thèse de manière inattendue : la remise en question de la critique de l'art critique (et de ce dernier également). Il m'apparaît à la fin de ce processus que l'on ne peut se contenter de constater la déconstruction et la mise à distance des formes d'une culture dominante au sein des spectacles, mais qu'il faut s'atteler à une rigoureuse observation des processus de minoration et de là, qu'il ne faut pas surestimer les processus critiques. En fait, il faut mieux savoir les nommer et les repérer. Oui, ces œuvres participent à nous défamiliariser d'avec des formes très connues, mais ces défamiliarisations demeurent au sein d'institutions artistiques qui ont érigé la subversion en norme et qui ce faisant l'ont déminée, l'ont désimpuissantisée (pour reprendre l'expression de Lordon).

C'est donc à une remise en question du monde de l'art que me conduit cette thèse plutôt qu'à une remise en question de la culture populaire. Cette dernière ne voile pas ses ambitions. Tandis que l'art fonctionne dans le mirage de la subversion. Il ressemble parfois à un îlot de liberté. Il semble souvent tourner sur lui-même, pendant que la culture populaire avance à pas de géant.

Je conçois que la présente étude comporte certaines limites et qu'il serait pertinent pour la suite de porter une écoute notamment aux discours des artistes sur la question. Il est vrai que le geste d'intégrer la culture populaire à sa démarche engage tout un *ethos* par rapport au monde de l'art et à la société plus largement. C'est en effet, déborder de ce monde pour admettre que ces produits pop peuvent être réesthétisés à second frais. On a certes esquissé la singularité de cette position à travers la figure du *prosumer* en soulignant que nos trois artistes témoignent par ces trois œuvres d'une position antérieure de récepteur et spectateur de cette culture. Il serait intéressant d'entendre plus largement la manière dont ils conçoivent cette pratique appropriative et la culture populaire elle-même.

Enfin, je conçois également qu'une attention pourrait être portée aux spectateur.trices mêmes afin de soupeser la perception de ces mouvements entre les sphères du divertissement et de l'art. Cela permettrait de plus de situer les singularités dans les réceptions selon les âges et les lieux. La question des affects pourrait alors être affrontée plus empiriquement et être détaillée. Certains outils de la sociologie pourraient permettre d'investiguer davantage les mouvements des publics tout comme une approche sociocritique pourrait donner lieu à une investigation du discours des artistes.

Cette thèse apporte une ouverture aux rapports entre deux régimes de relations à l'esthétique – l'une commerciale, l'autre artistique –, ouverture qui ne demande qu'à être prolongée, car il est impérieux de saisir la manière dont les œuvres occupent l'espace social mondialisé, puis la culture du profit et de la croissance induite par le capitalisme dominant. J'ai voulu franchir un pas vers une réflexion qui doit être poursuivie sur la politique des affects à l'œuvre au théâtre. Ce dernier travaille en effet d'une manière ou d'une autre avec des affects formés dans l'horizon néolibéral qui nous gouverne actuellement. La question de l'hédonisme et du plaisir m'apparaît à cet égard cruciale et fondamentalement politique à l'heure actuelle. Il importe de s'interroger sur la capture de l'affect hédoniste par les esthétiques commerciales et de mieux investiguer la manière dont le théâtre peut générer un commun aussi dissensuel qu'euphorisant.

APPENDICE A

EXTRAIT DU DÉBUT DE *HOUSE/LIGHTS* DU WOOSTER GROUP

* * *

Faust standing at the door of his room, with his arms up at the door lintel looking out, behind him a blaze of electric light.*

Just then Mephisto approaches and appears at the door. Faustus growls out. The devil what the devil what do I care if the devil is there.

Mephisto says. But Doctor Faustus dear yes I am here.

Doctor Faustus. What do I care there is no here nor there. What am I. I am Doctor Faustus who knows everything can do everything and you say it was through you but not at all. if I had not been in a hurry and if I had taken my time I would have known how to make white electric light and day-light and night light and what did I do I saw you miserable devil I saw you and I was deceived and I believed miserable devil I thought I needed you, and I thought I was tempted by the devil and I know no temp-

* song

* GRACE
* HISG

* GRACE



Jersey
I don't know.



Nick
Come here.... Where is the girl? Did Olga come and get her?

Jersey
I don't know.

Nick
What do you mean you don't know? Where's the girl?

Jersey
I don't know!

Nick
Look, I'm going to ask you once again: Where is the girl?

Jersey
I don't know.

Nick
Did Olga come and get her? Tell me the truth!

Jersey
I let her go. She's in the mine.



Nick
You let her.... She's in the.... Olga! Olga! Olga! Olga! Olga. Elaine's escaped. She let her go. She's gone down the mine shaft.

Olga
We'll take care of you later.

Olga
Elaine was free. She had made it. But for how long? She knew that Olga and Nick would be after her. They would never give up. She had to keep running. But where? Where

Olga
Elaine was free. She had made it. But for how long? She knew that Olga and Nick would be after her. They would never give up. She had to keep running. But where? Where

• WAA-WOO
• SQUEALS
• CROW
• CROW
• QUACK

tation is tempting unless the devil tells you so." "And you wanted my soul what the hell did you want my soul for, how do you know I have a soul, who says so nobody says so but you the devil and everybody knows the devil is all lies, so how do you know how do I know that I have a soul to sell how do you know Mr. Devil oh Mr. Devil how can you tell" you can not tell anything and I who know everything I keep on having so much light that light is not bright and what after all is the use of light, you can see just as well without it, you can get up around just as well without it, you can get up and go to bed just as well without it, and I I wanted to make it and the devil take it yes you devil you do not even want it and I sold my soul to make it. I have made it but have I a soul to pay for it."



Jersey
I don't know.

Nick
What do you mean you don't know.

Jersey
I don't....

Nick
Did someone come and get her?

• BING
• BIP-BIP
• QUACK
• QUACK-QUACK
• QUACK
• BING
• BIP
• BIP
• BIP-BIP



would she get? Would she have the strength to keep going?

"You fool you devil how can you know, how can you tell me so, if I am the only one who can know what I know then no devil can know what I know and no devil can tell me so and I could know without any soul to sell, without there being anything in hell. What I know I know, I know how I do what I do when I see the way through and always any day I will see another day and you old devil you know very well you never see any other way than just the way to hell, you-ow-ow-ow-ow-ow."

How much further, Elaine thought, how much further would she have to run before she would get away from Olga and her butchers? She dared not get caught again. Capture could mean death. It was a very rare case when Olga was known to spare the life of one who tried to escape. Their lives were spared only when Olga could find some very special use for their services. If caught Elaine had only one card to play: her life for the missing jewels. But would Olga be in the mood for bargaining?

Feustus gives him a new fat tick, and McPinto runs away and the electric light just then begins to get very gay. Alright then

* SIP SIP

* QUACK

* PIANO

* QUACK

* CROW

* BING

The Ballet

Doctor Faustus sitting alone surrounded by electric light
His dog comes in and says

"Thank you."

One of the electric lights goes out and again the dog says
Thank you.

The electric light that went out is replaced by a glow
The dog answers

My my what a shy,

And then he says

Thank you!

He-he-he

If you don't

What is it?

Once again the dog says

Thank you!

Elaine had dared her escape and now she had no use it
brought to the end. She knew she had no other choice.

At that moment the electric light gets pale again and
in that moment Faustus shocked says

It is it!

A little boy comes in and plays with the dog, the dog says
Thank you!

Doctor Faustus looks away from the electric lights
and then he sings a song.

! Thank you!

* SIP-SIP

! Thank you!



18

Let me alone

Let me alone

Oh let me alone

Dog and boy let me alone oh let me alone

Leave me alone!

Let me be alone

little boy and dog

let me alone

He sighs

And as he sighs

He says

Dog and boy and dog! leave me alone let me let me be alone.

The dog says

Thank you!

but does not look at Faustus

A pause

No words

The dog says

Thank you!

I say thank you!

Thank you!

The little boy

The day begins to-day

The day



! Leave me alone ! Leave me alone

! Thank you!

! Thank you!

! Thank you!

19

The moon begins the day

Doctor Faustus

There is no moon to-day

Elaine's strength was slowly seeping from her tired body. Her will to fight a hard battle was gone. Olga was also physically exhausted and her strength was down to its minimum. But her strong will to capture and destroy Elaine gave her the necessary strength to continue.

The electric lights commence to dance and one by one they go out and come to end the boy and the dog begins to sing:

Oh very well oh Doctor Faustus very very well oh very well, thank you says the dog oh very well says the boy her name her name is Marguerite Ida and Helene Annabel; I know says the dog I know says the boy I know says Doctor Faustus no no no nobody can know what I know I know her name is not Marguerite Ida and Helene Annabel very well says the boy it is says the boy her name is Marguerite Ida and Helene Annabel; no no no says Doctor Faustus; yes you says the dog; no says the boy yes says the dog her name is not Marguerite Ida and Helene Annabel and she is not ready yet to sing about day-light and night-light, moonlight and star-light electric light and twilight she is not she is not but she It was a long hard chase and now it was coming to an end. Elaine had tried hard to make her escape good. But it was no



22

Olga
 How long has it been going?^o
 Elsie
 I've been working for her off and on for the last few years.^o
 Besides smuggling for you! ... I was also smuggling for Nadja. I
 would take things from you and lick back to Nadja.^o She has
 quite a large syndicate ... with many influential people behind
 her.^o When we found out about these jewels she had me find a
 way to get in with you and bring the jewels over so I had possession
 of them.^o And before I got off the boat she took them away
 from me ... and brought them in herself.^o

Olga
 She has them now?^o
 Elsie
 I would imagine so, yes.^o
 and now
 and now perhaps through you I begin to know
 that it is all just so, that light however bright
 will never be other than light, and any light is
 just a light and now there is nothing more
 either by day or by night but just a light.^o

23

Olga
 And you know all the de-f Men humm ...^o Well, after what you've
 gone through here do you think you're willing to talk business
 with me?^o
 Elsie
 Oh
 you devil go to hell, that is all you know to tell,
 and who is interested in hell just a devil is
 interested in hell because that is hell the way it
 whether I stamp or whether I cry whether I
 live or whether I die, I can know that all a devil
 can say is just about going to hell the same
 way.^o

Olga
 Well ... I think now's the time I'm in a position to offer you ... some
 nice work with some nice dividends.^o
 Elsie
 get out of here devil, it does not
 interest me whether you can buy or I can sell
 Oh, I'm always interested in nice ... dividends.^o

Olga
 As long as you're willing to co-operate.^o
 Elsie
 get out of here devil just you go to hell.
 Yes, I ... think it would be nice to be the hunter this time instead of
 the hunted.^o

Olga
 Well ... I think now's the time I'm in a position to offer you ... some
 nice work with some nice dividends.^o
 Elsie
 get out of here devil, it does not
 interest me whether you can buy or I can sell
 Oh, I'm always interested in nice ... dividends.^o

27

Olga
 How long has it been going?^o
 Elsie
 I've been working for her off and on for the last few years.^o
 Besides smuggling for you! ... I was also smuggling for Nadja. I
 would take things from you and lick back to Nadja.^o She has
 quite a large syndicate ... with many influential people behind
 her.^o When we found out about these jewels she had me find a
 way to get in with you and bring the jewels over so I had possession
 of them.^o And before I got off the boat she took them away
 from me ... and brought them in herself.^o

Olga
 She has them now?^o
 Elsie
 I would imagine so, yes.^o
 and now
 and now perhaps through you I begin to know
 that it is all just so, that light however bright
 will never be other than light, and any light is
 just a light and now there is nothing more
 either by day or by night but just a light.^o

Olga
 As long as you're willing to co-operate.^o
 Elsie
 get out of here devil just you go to hell.
 Yes, I ... think it would be nice to be the hunter this time instead of
 the hunted.^o

Olga
 Well ... I think now's the time I'm in a position to offer you ... some
 nice work with some nice dividends.^o
 Elsie
 get out of here devil, it does not
 interest me whether you can buy or I can sell
 Oh, I'm always interested in nice ... dividends.^o

Olga
 As long as you're willing to co-operate.^o
 Elsie
 get out of here devil just you go to hell.
 Yes, I ... think it would be nice to be the hunter this time instead of
 the hunted.^o



APPENDICE B

EXTRAIT DU DÉBUT DE *SOS* DU BIG ART GROUP

TEXT BY JEMMA NELSON

Created by Caden Manson and Jemma Nelson

SOS

CHARACTERS

- WOLF
- DEER
- RABBIT
- RACCOON
- FIBRETWEEZYDAYS
- LOOKSERVIBINTIBRACE
- ADHISON-AVERY-ALEXIS
- SKYLER-TYLER
- RADISON-MORGAN
- CHLO-XIII-HUA

SYMBOL KEY

- ⊗ In the Profiles section the actors are performing skipped frames. So each of these symbols represents the actors "popping" into a new still frame.
- ⊙ Location change
- [P] One-beat pause
- ⊕ A break in the action where the "Reabees" logo spins on the video screens for 4.5 seconds
- ↺ Rewind to beginning of the line
- # gunshot
- //LOCATION// In the Profiles section, this marks a change in location and in the Readness Liberation Front (RLF) sections. This is spoken by the character followed by 1.5 seconds of the location titles spinning on the video screens.

© 2020 Caden Manson and Jemma Nelson. All rights reserved. No part of this play may lawfully be reproduced in any form or by any means, electronic or mechanical—including photocopying, recording (as well as video-taping), typescript, manuscript, or transmission and storage in a retrieval system—without prior permission from the producer, Big Art Group (www.bigartgroup.com).

CAUTION: Professionals and amateurs are hereby warned that, being fully protected under the copyright laws of the United States of America, the British Commonwealth, including the Dominion of Canada, and all other countries of the Copyright Union, this play is subject to royalty. All rights, including professional, amateur, motion picture, recitation, lecturing, public reading, radio and television broadcasting, and translation into foreign languages, are strictly reserved. Particular emphasis is laid on the questions of readings; permission for which must be secured from the producer, Big Art Group.

MANSON AND NELSON

1. ANIMALS: "LOST"

WOLF I don't recognize this place.

DEER I think we've been here already.

RABBIT We have NOT been here already.

RACCOON We just passed a outline, right? Or a pipeline, didn't we just pass a outline? Or a landslide?

WOLF No, we did not.

DEER That can't be right.

WOLF Are you saying we're lost?

DEER No—that's definitely—I'm NOT saying that—

RACCOON We should push ourselves harder, we can't break pace!

WOLF We're lost, dude, we're totally, fully, fucking LOST!

DEER We're not lost, we know approximately where we are!

WOLF Approximately? Approximately! ARE YOU SHITTING ME?

RACCOON We mustn't stop even for a minute, it's imperative!

RABBIT THAT WAY I'M FUCKING TELLING YOU, head OUT THERE! It gets higher UP THERE! THAT'S THE WAY TO GO.

DEER We're not getting a signal from the GPS but it don't mean nothing—I mean it could just be the valley we're in.

WOLF That is not a goddamn valley!

DEER —it could just be the scaffolds are outa range or—

RACCOON The open ground is more exposed, a less defensible position!

WOLF Defensible from fucking WHONE?

DEER We're NOT LOST! WE ARE NOT LOST!

RABBIT WERE WASTING TIME!

WOLF YEAH, HELL YEAH! THEN WHERE THE FUCK ARE WE

RABBIT LOOK UP, JUST TURN YOUR FACE GODDAMN UP!

DEER We should go back! We have to go back! WE made a mistake!

RACCOON THIS IS SUICIDE!

WOLF Shut! I knew this was a bad idea! I knew we couldn't handle it!

RABBIT WHY ISN'T ANYONE FUCKING PAYING ATTENTION TO ME?

DEER Can you do a better job? Can you?—

WOLF WE DON'T KNOW WHERE WE ARE! WE DON'T KNOW! WE ARE FUCKING LOST!

DEER Shut up!

WOLF AND THERE'S SHIT OUT HERE, ANIMALS AND NUTS AND FUCKING IT'S NOT COOL.—IT'S SO NOT COOL.—WE ARE SO GONNA BITE IT!—

DEER Shut YOUR FUCKING—!

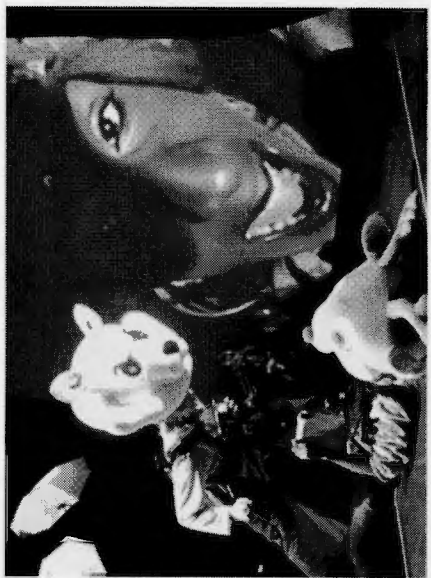
WOLF We should have never left the ENCLOSURE! (PUNCI?)

DEER You think I don't know it, Wolf? What, you think I haven't been to hell and back? I've watched it TOO! The Encroachment and it's a wall that comes against me also—don't you fucking forget it. Wire that throats us, space always GROWING SMALLER!

WOLF AND IT'S YOUR FAULT! IT'S YOUR FAULT WE'RE GONNA EAT IT! YOU FILTHY, CLOVEN-HOOVED DEVIL!

MANSON AND NELSON

502, New York
400p, \$18.95
C. Adam Manson



**BEH, GODDAMN YOUR BOTTEN
HIDE YOU DIRTY SCAVENGER!**

(*FIGHT reads out*)

BLACKOON I'm terrified. I'm experiencing waves of despair, and debilitating suicidal ideations. I can't stop thinking self-destructively. I think about it all the time. I have full-blown anhedonia!

J. PROFILES: 'MOVIES'

@//BEDROOM//

FIKETTWEEDAYS Oh my god, did you see "Blue Me" with Reese Witherspoon and Charlize Heston, Sigourney Weaver, and Jodie Foster, it was awesome. About the mosquitoes and this like, way cop and stuff?

LOOKSERVIENTERFACE Was that the one with the US America Olympic Team and they're in the showers and they all die? @

FIKETTWEEDAYS Yes!

LOOKSERVIENTERFACE I loved that movie. That movie changed my life. I live by that movie.

FIKETTWEEDAYS I love it on my DVD.

LOOKSERVIENTERFACE You mean Blu-Ray?

FIKETTWEEDAYS You can Netflix it!

LOOKSERVIENTERFACE It's on my YouTube!

FIKETTWEEDAYS It's on my iPhone!

LOOKSERVIENTERFACE I linked to it, it's on my My Space.

FIKETTWEEDAYS It's on my desktop!

LOOKSERVIENTERFACE I never saw it, what is it about? @

FIKETTWEEDAYS It's like, Jodie Foster is a sexy lesbian renegade bioinspector stiborbanist for Shams-On Pharmaceuticals on a trip to an malaria pignoy village located deep in the heart of Africa—

LOOKSERVIENTERFACE What country in Africa?

FIKETTWEEDAYS You know, Africa, the country, the jungle part with the jaguars and the pyra mids and Dame Fosse as played by Sigourney Weaver— and this prepubescent teen girl makes her bathing in the river and they splash around together and they have wild sex because she's getting irritated into

the tribe, and she discovers the wicked energy ingredient for a new drink and she buys it cheap from the village in exchange for a promise of financial aid from a Christian organization. @ @

LOOKSERVIENTERFACE That's so sweet! @ She's so connicious! @

@CAR@

FIKETTWEEDAYS Uh-huh, but what she doesn't know is that the genetically modified lice that she has on her body has altered the DNA of the terse vampire mosquitoes that's indigenous to the area. And she brings one back to her makeup case. Because she's also a model.

LOOKSERVIENTERFACE I love it! @

@CONVENIENCE STORE@

FIKETTWEEDAYS And she goes back to Paris and becomes super rich because the energy drink is branded under her name.

LOOKSERVIENTERFACE Is she French?

FIKETTWEEDAYS Um, I don't know, no, they all speak English. @

LOOKSERVIENTERFACE Isn't Paris in Las Vegas?

FIKETTWEEDAYS Sometimes. @

LOOKSERVIENTERFACE What happens to her girlfriend in the Village?

FIKETTWEEDAYS Oh I don't know. I guess she dies or something, it's not a plot point, it doesn't really matter.

LOOKSERVIENTERFACE Uh-huh and then what? @

@CAR@

FIKETTWEEDAYS And then Charlize Heston is the Security Wing of the Food and Drug Administration of the US America, he's like this Food Cop and he carries a gun and stuff and the entire US Olympic Team is sponsored by her energy drink which makes them able to do all this stuff but it's totally legal because it's herbal but it makes them all really sexy and really horny too.

LOOKSERVIENTERFACE That makes sense. @ Yeah that's totally believable, @ wow that's so awesome. @

FIKETTWEEDAYS And so he's going to the Olympics in Tibet—

LOOKSERVIENTERFACE Is it the Summer or the Winter Olympics?

FIKETTWEEDAYS Um, both!

LOOKSERVIENTERFACE Oh, cool.

FIKETTWEEDAYS And he's there to monitor the competition because he's totally straight and married.

LOOKSERVIENTERFACE That's so cool.

FIKETTWEEDAYS And so his valet is this young really sexy and cute Tibetan boy who's becoming a man h—

LOOKSERVIENTERFACE Is that his boyfriend?

FIKETTWEEDAYS No, I mean, I think they do and but, y'know, that doesn't count. Anyway, the US American Olympic team is all horny and they're in the sauna together and their blood circulation goes crazy and

501, New York,
2009. Photo:
Caden Marston



303

HEIKTWEENQDAYS By the USAmerican! Or they're maybe gonna be terrorists because they passed my marriage.

LOOSSEVENTEENFACE Ew.

HEIKTWEENQDAYS Or I don't know it was something all intricate and geopolitical but I tuned out. What's that energy drink called?

© ©

//AMUSEMENT PARK//

LOOSSEVENTEENFACE Diet Crystal
Whitening, Lite Privilege.

HEIKTWEENQDAYS Changed! Diet Privvy!
I love that stuff, I drink it all the time! ©

LOOSSEVENTEENFACE I'm really addicted!
HEIKTWEENQDAYS Can I share?

LOOSSEVENTEENFACE I don't share....

HEIKTWEENQDAYS Why don't you share?
LOOSSEVENTEENFACE It's not something I do. You're a better person if you don't share.

HEIKTWEENQDAYS You should keep your Diet Privvy all to yourself. Treasure it. Don't let *tho* get it out of you, you'll never get it back. © © © ©

//PARKING LOT//

LOOSSEVENTEENFACE I feel so empty.
HEIKTWEENQDAYS Yeah so what who cares.
LOOSSEVENTEENFACE I wish I felt empty. *er-er*.

HEIKTWEENQDAYS Yuh-huh. Min. ah. ah. man-then.

45

first they all get hard-ons and they think that it's an orgy but what's actually happening is the energy drink has multiplied all the blood in their system and then their hearts fill with blood and their veins get this thick blood and then all explode and the same is, like, covered in blood.

LOOSSEVENTEENFACE Wow! © © © © ©

//FAST FOOD//

HEIKTWEENQDAYS It's really pretty. And then so the USAmerican think it's a Tibetan plot so they bomb *Casactin*.

LOOSSEVENTEENFACE Why do they bomb Casactin?

HEIKTWEENQDAYS Because it's like the sister city of Tibet.

LOOSSEVENTEENFACE Oh. Do they bomb Tibet?

HEIKTWEENQDAYS Oh, yeah, totally. They bomb like, a lot of places, but I don't remember their names, it's like countries and stuff, like bad ones.

LOOSSEVENTEENFACE Oh, okay. Because of the energy drink. © ©

HEIKTWEENQDAYS Well, I don't know, it's just a place that have to get "bombed" because then the price of something goes "up" or it's gonna go up, or it's like, there's USAmerican lives at stake or they're planning terrorist attacks in the future once they get electricity or something because they're really backward because they keep getting bombed....

LOOSSEVENTEENFACE By whom?

3. REALNESS LIBERATION FRONT (RLF)

ADDISON-AVERY-ALEXIS *ROLL CALL!

ADDISON-AVERY-ALEXIS, PRESENT!

SKYLER-TYLER SKYLER-TYLER, SERVING!

MADISON-MORGAN MADISON-MORGAN, WERQJING!

CHD-XIU-SHA CHD-XIU-SHA, GIVING!

ADDISON-AVERY-ALEXIS //TTS/UD//

We need episode concepts! We need plot!

We need psychology and backstory and credibility. NOW NOW NOW! Listen up girls, this is but one of my brain, here's what I'm thinking for the New SEASON:

"Politic: Erotica"

MADISON-MORGAN's too sexual. What are we, trying to inspire a movement or cure erectile dysfunction?

CHD-XIU-SHA Well, you have to approach this from a position of holistic transformation. You can't just give someone a manicure and call that a makeover. Our strategy has to go deeper, the issues are too profound. **GOING LIVE IN ..**

SKYLER-TYLER I'd like to go over schedule. Can we get better lighting in the bunker-studio, by the way? Madison-Morgan, can you put that on the list, please?

MADISON-MORGAN Yes I wholly concur. This fluorescent top-down really washes everyone out.

CHD-XIU-SHA I think in a moment is Earth-heavy. I really think we should talk about making the hamster positive energy, where we can actually sell some units back to the power corporations. I consider that truly subversive. **GOING LIVE IN ..**

SKYLER-TYLER But we're almost no percent off-grid, that would mean tying back in to the system! And I think you can do wonders with fluorescents if we just spend a little bit of time strategizing about positioning, reflective surfaces, ambient versus direct, and the color temperature. (*Ugh, this, this!*) What is going on with the lights?

ADDISON-AVERY-ALEXIS Just throw some cameras on Rea! Just put anything up there! ANYTHING! ANYTHING! NO **DEAD AIR!** //BURNING BUILDING//

CHD-XIU-SHA Can I get a reflector here?

MADISON-MORGAN I need more bounce!

ADDISON-AVERY-ALEXIS Ladies! Organize
is paramount!

BYLER-TYLER Oh Addison-Avery-Alexis,
you're so brilliantly anal.

ADDISON-AVERY-ALEXIS 'Anal Attitudes
Attain Archaism'

CHO-SHU-SHA WORK!

BYLER-TYLER Work for the Great Transition!
Serve the New Social Body!

ADDISON-AVERY-ALEXIS I know, I know. (Sigh)

//SINKING SHIP//

MADISON-MORGAN Can I bring out the
sun for me?

ADDISON-AVERY-ALEXIS Yes!

MADISON-MORGAN AVAILABLE SOON
OUR NEW BODY-ARMOUR LINE

DUBBED L.O.N. — Irradiability
Camouflage over NORMATIVITY (loads
up a billion). Now with an upgrade to dial
in a new level of sub-irradiability! (Sigh)

You can go under deep cover with it.
You can wear it at the office and never receive
equal pay! You can jizz your train in it and
never receive 'franchisement, you can wear it
at the gym and take unlimited spycams video
captures for Internet porn work from home
free cash your own personal collection, it will
resist spits and body fluids, it can absorb the
impact of a billion bullets, you can take an
almost unlimited amount of abuse in it!

ADDISON-AVERY-ALEXIS /EARTHQUAKE/
Thank you, Madison-Morgan! My personal
transition will serve as the top model for
the next wave. We have to contradict the
wrong-headed education of the populace.

These are the essential questions: how can we
poetry Glamour without Luxury? How can
one cover 'Nothing? What's sexy about Zero?

MADISON-MORGAN Hmmm. Mulling it over.
mulling it over. This is me, 'mulling it over.'
(Sighs)

ADDISON-AVERY-ALEXIS Oh, my god! I have it!
All! What? What? What is it!

ADDISON-AVERY-ALEXIS We crave: a full and
profound transformation of the social body;
the eradication of every binary, freedom from:
(material, stuff, selfish, tangibles); a return to
nothing, out for the purposes of anal stimulation,
but for the purpose of creation. We will give
birth to newness, and then we will disappear.



104, New York,
comp. Photo
Don Humail

All! What?

ADDISON-AVERY-ALEXIS Chrs, girls,
We need more bodies, more recruits,
social networking, virtual friends, we need
willpower, and real power from the illusion
of numbers, impressive totals, big figures that
can't be constructed. Proof positive that we
are not a minority, but a spike with deadly
sharpness that will pierce the texture of the
general population. NO MORE TIME FOR
WORDS, WE WANT ACTION, we are
going to throw a coup d'etat, like you've never
seen one before, a transformation to end all
transformations! A mass've, all revolution, a
planetary-scale reassignment! The beginning
of the NEWNOTHING!

All! (GASP) Great!

FLASH TEXT

4. ANIMALS: BLOOD

RACCOON Don't let the fire go out, we'll never
get it started again... FUCK! It's gone out!

DEER I'm parched. We're going to dehydrate.
Wolf I'm thirsty too.

RABBIT Dig for it! Water comes from below!
DEER (Sighs) Hurry! Hurry! But the more
I sweat, the more thirsty I become!

RABBIT Water's always been right in front
of me. It's the kind of thing you don't think
about until you start looking for it, and then
you think: huh. How about that. Shouldn't
there be water in the needles? Don't they carry
it up the tree? How does that work exactly?

I thought that's what the rain were for, like
straws stuck down in the earth to suck the
liquid up. If I go on this stick in here, isn't water
supposed to drip out? If I dig a hole here, isn't
water supposed to shoot up in a fountain?

Well, this is just so frustrating. Doesn't every
living thing have to suck and hydrate? It's like
a fucking law or something! How can there
be these goddamn trees here and flowers and
whatever the fuck this thing is — in that a
plant or a rock or a mushroom? I mean, usually
the water's just right there! I'm really getting
pissed off now! It's pissing me off!

DEER Shut up! Just please shut up!
RABBIT Don't tell me what to say! Don't tell
me how to express myself! This forest, I hate
it, I fucking hate it! I hate being here! I don't
want to be here anymore!

WOLF Well, then break away! I know I want
to!

RABBIT It's so fucking hostile and it's making
me mental! What kind of sense does it
make — am I being soothed by this forest?
Are these trees protecting me? NO! It's a place
without purpose, if this place isn't gonna take
care of me, then why the FUCK am I here?

DEER If we could only get comfortable...
goddamn these trees, there's no goddamn
many of them!

RACCOON We should welcome nature in, we
are naturalistic too and nutritious also, we
are not realists, but we are actual. Would we
actually, would we realize our true nature,
we would not divorce ourselves from the soil
and the sour gas.

RABBIT Look at this ugly thing. Shouldn't I be
able to smell that? Why don't the plants here
smell like anything?

WOLF I can't smell it.

RABBIT That's what I mean, we're supposed
to smell something. But there's nothing.
Where there's supposed to be a perfume,
there's nothing! There's nothing! This whole
place is a goddamn fucking insult! STOP!
STOP DIGGING!

WOLF Why?

RABBIT STOP! STOP! It's GOING TO
RAIN! (Thunder)

3. PROPHETS: 'REALNESS'

ACOFFEE SHOW

LOOKSERVIENTRICK @ OMG I'm so
bored. This is so boring, I'm so bored. This
TV is making me SO boring.

LOOKSERVIENTRICK Oh, really? I love TV! @

LOOKSERVIENTRICK I do too! I watch it,
like all the time, like all the hours in a day!

LOOKSERVIENTRICK Yeah. Like, have you seen
that new reality situation in financial tubing?
"Realness." @

LOOKSERVIENTRICK It's serving
realness? @

MARSON AND NELSON

ADMON-WEY-ALEXIS // CAR CHASE // WE'll accumulate our own capital! Let's talk about how we're going to disemulate our message!

CHD-XBU-AMA Our task force has identified two pipelines, two avenues for profound and essentially zero-resistance insertion: we've named them "Operation Media" (SMAP) and "Operation Exerts" (SMAP). We can work on a dual front from a divided nature and compromise both, it's a multipronged infiltration—with this in mind, for

Operation EXCRETA (SMAP) we've begun a subversive refuse collection grassroots nonprofit with an aggressive agenda; first we take out the trash and then feed it back to the hungry masses who're, collecting pure 100 percent profit mad money. WE CALL THIS INITIATIVE: EAT SHIT! (SHERVE)

ADMON-WEY-ALEXIS I LOVE IT! It's approachable!

MYLER-TYLER For our mistress-Operations-Media (SMAP) plan, we've invented an integrated all-in-one service provider broadcast shopping experience lifestyle destination; we're glazing the new Operation Media (SMAP) Portal in real time as we meet: click on www.werepofthegreattransition The Beginning Of The New Nothing Via The Realness Liberation! rontla Cooperation With Everything! NO Funding Provided By Any Government Agency. is?

MADISON-MORGAN You couldn't get dot-com? (SHERVE)

ADMON-WEY-ALEXIS Fantastic work but we must push forward! Events have built in dire straits— for Phase 6y of the operation liber-mistress-plan, break the seal read on the file market: ARTIFICIAL REALITY LEADS TO GRAND CATAclysm. #BOMB SQUAD!!

ADMON-WEY-ALEXIS Get BACK HERE start putting out content, on the double like yesterday, my privates! (HONK/HONK) This revolution is NOW! I'll advance this political platform: "Realness desires sacrifice."

MADISON-MORGAN Man, glossy and superficial, conceptual with the merest suggestion of depth, # but at the last minute resist interpretation and jams the door in your face. #

CHD-XBU-AMA Oh, I love that feeling, # that little puff of air that lets you know your place, # so refreshing. (HONK)

MYLER-TYLER I can build on that platform: "Sacrifice engenders transcendence." #

CHD-XBU-AMA Another fantastic suggestion, # with the aura of industry, # pondering to the camp...uh...camp, # yet absurdly, uncompromisingly accurate. # (HONK) (EVERYONE STOPS RUNNING)

MADISON-MORGAN Yes, building on what she said, brainstorming here: Suction is such a wonderful action, I think it's too often seen in a negative light, when really, it's like you're filling something with Nothing (START RUNNING AGAIN)

CHD-XBU-AMA I have another urgent matter, # I'm applying for a grant for operating funds, can we clarify: # do our paramilitary activities qualify as "interdisciplinary" or "agricultural"? (HONK)

ADMON-WEY-ALEXIS They don't have a "revolutionary" checkbox? #

CHD-XBU-AMA No, can you believe it? #

ADMON-WEY-ALEXIS Pst: educational. # MYLER-TYLER Woeq. (SCREECH)



306. Misses!, 100% There Caden Mason

FIERTWENZDAYS The whole thing is based on my idea that I came up with in grade school—

LOOKSERVINTERFAK THEY BASED THE WHOLE THING ON A PERSONALITY PROFILE OF METAKEN WHEN I WAS A BABY SELECTED FROM THE BILLIONS OF PEOPLE ON PLANET EARTH AND IT'S ALL COPIES OF MY NERVOUS SYSTEM ENCODED—

FIERTWENZDAYS (Various, building) OWN IT! @

6. R.I.F. INSPECTUAL EFFETE EFFEMINATE REVOLUTIONARIES

ADMON-WEY-ALEXIS ACTION MOVIE SHOOT-OUT? WE have a situation: # our timeline has been moved up because I feel like a crisis! # We need to clarify and detangle! Let's discuss about this bottom: # ... "Re-absorb." #

MADISON-MORGAN Cock-wha?

MYLER-TYLER Cock-me.

ADMON-WEY-ALEXIS Cock-US! LISTEN TO ME! # Our operations are in imminent jeopardy! It's make-or-break time! (HONK)

MADISON-MORGAN Break time! I'll get the pool coffee! #

FIERTWENZDAYS No, it's called "Realness." # Or something, it's like a geopolitical global news broadcast, but it's fake, but it's really real, with these people and they're a cult and they're convincing everyone to like, prepare for the invasion but I don't think it's an invasion, it's like an invasion from inside.

LOOKSERVINTERFAK Like an infection? @

FIERTWENZDAYS I guess so, it's deeper political and fun! But it's totally campy and heavy and ridiculous and meaningless and I love it love it love. Fully love.

LOOKSERVINTERFAK Oh, mea. I know it. I watch L. I can't stop watching it.

FIERTWENZDAYS I started watching from the pilot.

LOOKSERVINTERFAK Me too I was on it. I was on the peepster on the Web site before prelaunch.

FIERTWENZDAYS Oh! Susp striding my lik. @

LOOKSERVINTERFAK I love bur rios. Are you their friend? Did you link to them?

FIERTWENZDAYS What?

LOOKSERVINTERFAK The Realness people. in their virtual network?

FIERTWENZDAYS Oh... of course, I was like in their top ten from the first beta.

LOOKSERVINTERFAK Oh, I was an alpha tester of the experience.

FIERTWENZDAYS I wrote the first subscription e-mail head link—

LOOKSERVINTERFAK I WROTE THE FIRST META REVIEW ...



104. Mammal,
corp. Phone:
Caden Manson

Our journey is almost over, our transformation has just begun.

We will become chimera. Each of us will undergo surgery to transamplify our code, each has been assigned a future genetic function, we'll be recombining our genetic markers into a kind of us-other.

MADISON-MORGAN: Ur-what now?

BYLER-TYLER: A supermonster.

CHU-SHU-BA: I'm getting prep and We all are!

MADISON-MORGAN: Awesome.

That's correct, CHU-XHU-SHA, we will be splicing andlicing our stem cells in some wildly irresponsible genetic experimentation in order to create a clone-replicator ghost-child. We will merge and ride through the kingdom, or rather—our offspring will, the new us, the future us, what we will have become, for a baby is all-accos, no one puts up their defenses for a child... (EXPLOSION)

FLASHTEXT

7. ANIMALS: BED DOWN

RABBIT: It's getting colder, soon it will be freezing. We need to find shelter.

RACCOON: We'll never find a way out of this forest, I want to see the open sky again, but all the paths we take just... And what we have done will work against us, the harsh terrain, how can anything grow here?

DEER: It's suicide to stop!

WOLF: It's suicide to continue!

RABBIT: Then we're stupid, and we'll die.

DEER: ... Let's head down the best we can.

RABBIT: Raccoon, I'll come with you, you can sleep next to me if you like.

RACCOON: No, I'll never fall asleep.

RABBIT: Raccoon, it's dangerous by yourself, it's—

RACCOON: Let me be the fuck ALONE!
(Disappears)

RABBIT (whisk-off, disbarment): We're stupid, we're so stupid...

RACCOON (you talk a way into de them)

God damn this rocky, hungry... it's gotten even dirtier. Could the night be even more opaque? I can't see anything, how do I know

MANSON AND NELSON

there isn't a cliff I'm about to step off?... this place will do as well as any... I hope I don't have nightmares. I hope I sleep like a rock and don't wake up until the sun hits my face.

DEER: Wolf, stop prowling.

WOLF: I just want to make sure Raccoon is... safe.

DEER: What for? What's any of it for?

WOLF: You don't believe that, in your core, do you, Deer? Dear Deer? Come over here, my fur is so warm, you'll see. I was built for weather like this.

DEER: I don't know what I was built for.

WOLF: But you and me, we're inside for this wilderness, we're kindred creatures. Something to be proud of, the toughness you carry inside of you, the mettle and determination. Under your hide... now, what's this?

this scar, that lets you know who you are. Survival, the one that got away. Remember that. That's your nature.

DEER: Is Raccoon sleeping?

WOLF: He's fast asleep. Now, Deer, don't be shy, we two warm-blooded friends, what do we have to be frightened of? Not each other, anyway. You just saw what we were made of, surely not our bodies... and in extreme situations, buddies like us, we have no edges. We are each other's sweat, each other's mark, each other's skin. Is my physique such an unfamiliar landscape to you, but still so like your own? Still, on this terrain, exploration is encouraged.

DEER: Your fur, it feels good, much softer around your mouth than I imagined. I must seem so busy and meager when you hold me.

WOLF: No, you feel just about right. Just hot enough, just soft enough, the perfect mouthful!... (They die)

8. PROFILES: CUSTOMER SERVICE

BRUINING BUILDING

PERCETWEEN: ADAMS @ You're like my best friend.

LOOKSERVINTERFACE: You're like mine.

PERCETWEEN: ADAMS My best fr.

LOOKSERVINTERFACE: You're like a copy of me.

PERCETWEEN: ADAMS No, you're a copy of me.

LOOKSERVINTERFACE: No.

PERCETWEEN: ADAMS No.

LOOKSERVINTERFACE: NO! @



104. Mammal,
corp. Phone:
Caden Manson

DEER: It's from an arrow, a how... I was hurt twice. It was in me for two months before I got it out, the head and all.

WOLF (winning the finger back and forth over it): That's nice. See, that little raised skin there,

APPENDICE C

EXTRAIT DU DÉBUT DE *MOMMY* DE L'ACTIVITÉ

Personnages par ordre d'apparition

JÉSUS - DJ
 WALT DISNEY - Acteur 1
 FÉE CLOCHETTE - Actrice 1
 DE GAULLE - Actrice 2
 JEAN CHAREST - Acteur 2
 RENÉ LÉVESQUE - Acteur 3
 MOMMY - Acteur 4
 HOMME - Acteur 1
 FEMME - Actrice 2
 ADOÈVISCÈRE - Acteur 3
 PETITE FILLE - Actrice 1
 BARBARA - Actrice 2
 INFIRMIÈRE (A L'OREILLE ARRACHÉE) - Actrice 2
 MÈRE - Actrice 1
 MÉDECIN - Acteur 1
 BÉBÉ (PAS DE TÊTE) - Acteur 2
 PAOLO NOËL - Acteur 1
 PAUL PICHÉ - Acteur 1
 AGENT - Acteur 1
 RENÉ SIMARD - Acteur 1
 PEDOPHILE - Acteur 1
 STÉPHANE - Acteur 1
 GILLES VIGNEAULT - Acteur 1
 JEAN-PIERRE FERLAND - Acteur 1
 MAURICE DUFLESSIS - Acteur 1

Notes

/ Le trait oblique désigne un montage.

« » Les répliques entre guillemets sont tirées d'un disque, d'un discours, d'un film, d'une chanson ou de toute autre archive sonore.

1a.

JÉSUS *fait jouer un disque.* WALT DISNEY et FÉE CLOCHETTE *entrent.*

W DISNEY

(*Mary Poppins.*) « Chers petits amis, voici un disque 33 tours longue durée / de Walt Disney, je vais vous lire l'histoire de / (*Pauline Julien.*) Mommy. (*Mary Poppins.*) Vous pouvez suivre avec moi dans votre livre. Vous saurez que le temps est venu de tourner la page lorsque vous entendrez la fée Clochette faire tinter ses petites clochettes, comme ceci »

FÉE CLOCHETTE *fait tinter ses clochettes.*

W DISNEY

« Et maintenant, commençons »

1b.

RENÉ LÉVESQUE, GÉNÉRAL DE GAULLE et JEAN CHAREST *entrent.*

W DISNEY

(*12-13.*) « Il était une fois au Québec »

CLOCHETTE

(*Raoul Duguay.*) « Québec »

W DISNEY

(*12-13.*) « Je me souviens, je me souviens »

DE GAULLE

« Je vais vous confier un secret que vous ne répétiez pas »

LÉVESQUE

« J'ai jamais pensé que je pouvais être aussi fier d'être Québécois »

DE GAULLE

« Vive le Québec »

CLOCHETTE

« Cri de fureur »

DE GAULLE

« Vive le »

CLOCHETTE

(*Raoul Duguay.*) « Québec »

J CHAREST

(*Élection Québec 2008.*) « Je suis très fier d'être Québécois. C'est le Québec qui s'affirme avec force. C'est l'avenir du »

2

CLOCHETTE (Rouit Duguey) « Québec »
 J CHAREST « Qui se joue »
 DE GAULLE « Je vais vous confier un secret »
 W DISNEY (Claude Gauthier) « Je suis Québec »
 CLOCHETTE (Rouit Duguey) « Québec, c'est nous »
 J CHAREST « Nous sommes / grands »
 LÈVESQUE « J'ai jamais pensé que je pouvais être aussi fier d'être »
 CLOCHETTE (Claude Gauthier) « vivant »
 DE GAULLE « Vive »
 CHAREST « Nos jeunes »
 DE GAULLE « Vive »
 CHAREST « Nos enfants »
 DE GAULLE « Vive »
 CHAREST « Nos familles »
 DE GAULLE « Vive »
 CHAREST « Nos aînés »
 FÉE CLOCHETTE fait finir ses clochettes. RENÉ LÈVESQUE, GÉNÉRAL DE GAULLE et JEAN CHAREST sortent.

2a.

CLOCHETTE (La Belle au bois dormant.) « Petite fille, petit garçon, donnez-moi la main. Chut. Entrons sur la pointe des pieds dans ce beau livre d'images. Là. Ouvrons doucement la porte des

4

rêves. Avançons sans bruit. Et regardons. Que voyez-vous ? »

W DISNEY (The Misfits.) « Mommy ? Mommy ! »

CLOCHETTE (La Belle au bois dormant.) « Chut ! Vous allez connaître son histoire qui commence comme tous les contes de fées par »

ADO Astie qu'a pue.

Salon funéraire. Orgue.

HOMME Elle se ressemble pas.
 FEMME Ça fait dix ans que tu l'as pas vue.
 ADO Astie qu'est laïlé.
 HOMME Arrête de filmer.
 ADO Astie qu'a pue.
 FEMME Arrête de serrer. C'est vrai qu'a pue. C'pas normal.
 HOMME C't une vieille. Les vieux, ça pue.
 FEMME Est morte! Elle devrait plus rien sentir. Quand ils la vident, ils mettent pas un produit, quelque chose?
 P FILLE J'me sens pas très bien.
 HOMME Ils ont peut-être oublié.
 ADO Astie qu'c'est cave.
 FEMME A plus de nez.
 HOMME Est tombée en pleine face.
 FEMME On dirait que la peau va y déchirer. C't une vraie job de cochon. A leur place, je f'aurais exposée couchée sur le ventre.
 P FILLE J'me sens pas très bien.
 FEMME Comment elle s'appelait déjà ?
 HOMME Euh -
 FEMME Tu sais pas c'est quoi son nom ?
 HOMME Non, c'est juste que - on l'appelait jamais par son nom ou son prénom.
 FEMME Comment vous l'appeliez d'abord ?
 HOMME Mommy.
 FEMME Mommy ?
 HOMME On l'a toujours appelé de même.
 FEMME Voyons, c'était ta vieille tante. Tu devais ben l'appeler ma tante Quelque Chose.
 HOMME Nonon. Juste Mommy.

5

ADO
HOMME
FEMME
HOMME
FEMME
HOMME
HOMME
FEMME
FEMME
HOMME
HOMME
FEMME
FEMME
HOMME
FEMME

Asstie qu'c'est con.
Même ses frères pis ses sceurs l'appelaient Mommy.
C'était peut-être leur mère pour de vrai.
Quand elle venait chez nous, elle disait à ma mère comment faire à manger. C'était la mère à tout le monde.
C'est ironique quand même. Y a pas un de ses enfants proches qui est venu.
Ils doivent être eux-mêmes très vieux ou ben morts.
Asstie qui l'doivent être laites.
J'me sens pas très bien.
Veux-tu m'dire ce qu'on fait ici ?
J'voulais pas prendre de chance.
Comment ça ?
J'me suis dit qu'il valait mieux venir - au cas.
Au cas ?
Au cas que j'sois sur l'héritage.
Comment tu pourrais être sur l'héritage ?
On sait jamais.
Mais si l'avais été sur l'héritage, tu le saurais déjà !
Peut-être pas.
C'est pour voir si j'étais peut-être sur l'héritage d'une vieille tante que tu connais à peine qu'on est en train de se taper l'odeur d'un cadavre que ta famille a été trop cheap pour faire embaumer comme du monde ?

PETITE FILLE rentre dans le cercueil.

ADO
P FILLE
FEMME

Nicc.
J'me sens pas très bien.
Venez, les enfants. On rentre à la maison.
Ils sortent, sauf ADO.

3b.

ADO profite du fait qu'il est seul pour filmer le vomit dans le cercueil. Il hésite, puis se boisse le pontalon. Il chie dans le cercueil tout en se filant. Une main surgit du cercueil pour disparaître aussitôt dans le cul de l'ADO. Ce dernier hurle alors que le bras de MOMMY se fraie un chemin dans ses entrailles. ADO hurle et saute en l'air de la tombe, cherchant en vain à fuir, se détestant de ses intestins au jar et à mesure, inséparables que MOMMY tient dans son poing fermé. Parvenu au bout de ses boyaux, ADO constate l'obscuration et meurt.

6

MOMMY s'assoit dans son cercueil. Elle s'adresse au public.

MOMMY
Qui c'est qui crie d'même à matin ? Pas moyen d'dormir tranquille ! Qu'est-ce que j'fais couchée là ? Qu'est-ce que vous avez à me regarder comme ça ?

MOMMY sort le ses tombe et s'adresse vers le public.

MOMMY
Ma gang de 'tits sans dessein de jeunes vauriens de vautours à casquettes de greluches habillés en catins avec la cervelle qui trempe dans coldslaw, y a-tu quelque chose que j'dis que tu comprends pas ? Mauduit que ça m'insulte, un jeune qui répond pas.

JEAN CHAREST entre.

J CHAREST
(Pauline Jullien.) Mommy ! (Jean Charest à TLMER.) J'entends ce que tu dis, pis / en même temps / c'que j'te dis c'est que c'est pas la bonne solution une commission d'enquête. (Jean Charest - Faire le choix des responsabilités.) En politique comme dans la vie, il faut / prendre / d'autres moyens / surtout pour la prochaine génération de Québécois. / Jésus ! Jésus ! / drop the beat. »

3c.

« QUAND J'ME COUCHE, J'ME R'LEVE »

MOMMY
Veux-tu ben m'dire c'est qui l'jeune imbécille qui est venu durant la nuit pour me coller les cils ?
Qui m'a cousu un sourire entre les deux oreilles pis qui m'a rentré l'nez dans face dans mon sommeil ?
Hier j'tais dans mon lit. La chus dans une boîte en bois.
C'est qui l'ingrat qui a sonné l'heure de mon trépas ?
Y a personne qui sort d'ici tant que Mommy sait pas qui a mis son avis d'décès dans l'journal d'aujourd'hui.
C'est pas parce que j'm'écroule que j'vas mal.
C'est pas parce que j'bouge pu que chus morte.
C'est pas parce que j'ai l'coeur qui s'emballé qu'y faut qu'tu penses que la vieille a enfin pris la porte !

7

De quoi j'ai l'air là, ouverte de bord en bord ?
Mon corps c'est comme un courant d'air qui empêche la mort !
La prochaine fois que j'tombe pis qu'tu penses que j'achève,
dis-toi que t'es tort. Parce quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Moi chus pas comme Barbara. Quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Tu t'es dit : « bon débarras », mais j'l'encore là. Quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Y a-tu quelqu'un ici qui veut vraiment que j'crève ?

Si au moins vous m'aviez exposée dans un Urgel Bourgie.
Là on se croirait à Calisse populaire le midi.

Les couronnes mortuaires ont d'air en plastique.

Le cercueil fite même pas avec les sandwichs de fantaisie.
Pis là je veux surtout pas faire ma snob

c'est juste que j'ai le cul à l'air dans une moitié de robe !
D'ôt, c'est qu'il sort le croquemort qui m'a r'faite ?

J'ai un sein qui traîne à terre pis l'autre qui flotte dans trempelette.
Pleurer, ça coûte rien, mais faites pas semblant d'avoir d'la peine.

Mommy en a déjà assez de même!

Pour les remords pis les excuses, y est trop tard.

Mais pour apprendre à vivre, j'donne des cours après ma mort.

Tu baves sur mon héritage ? Fouille dans ma sacoche

Donne-moi ma couche, que j'essuie le bord d'la bouche.

Attention quand tu l'prenches sur mon cercueil,
tu pourrais t'fendre une levre. Parce que quand j'me couche, ben...
8

j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Moi chus t'un peu comme Madonna. Quand j'me couche, ben...
Ça lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Tu t'es dit : « bon débarras », mais j'l'encore là. Quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Y a-tu que qu'un ici qui veut vraiment que j'crève ?

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Moi chus pas comme Barbara. Quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir... »

MOMMY
Tu t'es dit : « bon débarras », mais j'l'encore là. Quand j'me couche, ben...
j'me r'lève !

BARBARA
« À mourir pour mourir, je choisis l'âge tendre.
Je ne veux pas attendre. Je ne veux pas attendre. »

ADO ÉVISCÉRÉ se lève. Il ramasse un bout d'intestin et entreprend de l'envoler.

9

MOMMY Mon pauvre enfant ! Veux-tu ben m'dire pourquoi ils nous ont amanchés d'même ?

FÉE CLOCHETTE *fait tinter ses clochettes.* WALT DISNEY s'approche d'elle.

3d.

W DISNEY (*The Mummy*, 1959.) « Tu m'as fait demander ? »
 CLOCHETTE « Ah... Oui... Mommy. Je voulais te parler de Mommy. »
 W DISNEY « Mommy ? »
 CLOCHETTE « Écoute-moi bien. Mommy est vivante. Mommy est ressuscitée. »
 W DISNEY « J'ai peur de ne pas comprendre. »
 CLOCHETTE « Ne dis pas de bêtise, petit, j'étais là et je t'ai vue moi-même. Elle nous hait. Elle tuera chacun de nous... tous... »
 W DISNEY « Mais il ne faut pas te fatiguer... »
 CLOCHETTE « Tous... »
 W DISNEY « Tu ne dois plus penser à tout ça... »
 CLOCHETTE « Mommy. Elle attend. Elle est toujours là. »

4a.

Hôpital. MOMMY se présente au comptoir. L'INFIRMIÈRE ne la regarde pas. ADO tente de se rentrer les intestins dans le derrière.

MOMMY J'veux voir le docteur.
 INFIRMIÈRE Prenez un numéro et allez vous asseoir, Madame. Ça sera pas long, on va vous appeler.
 MOMMY J'veux voir le docteur.
 INFIRMIÈRE Vous êtes pas la seule à attendre, Madame. Y a plein de monde avant vous. Prenez un numéro et asseyez-vous.
 MOMMY J'veux voir le docteur.
 INFIRMIÈRE Bon là madame, vous allez prendre un numéro pis -- mais c'est quoi cette odeur-là ?

INFIRMIÈRE Ève les yeux, aperçoit MOMMY et se pétrifie d'horreur. MOMMY prend INFIRMIÈRE par l'oreille et la lui arrache. L'INFIRMIÈRE vomit et meurt.

MOMMY (À l'oreille.) J'veux juste voir le docteur.

4b.

10

« PAS NÉE D'LA DERNIÈRE PLUIE »

W DISNEY (*The Mummy*, 1959.) « Connais-tu la légende / de Mommy ? »

CLOCHETTE « Vaguement, oui. Quoi de particulier ? »

W DISNEY « La connais-tu ? »

CLOCHETTE « Non, en vérité. On m'a parlé d'une histoire sur les morts-vivants. C'est bien ça, n'est-ce pas ? »

W DISNEY « Mmh. La voici. »

MOMMY

Moi j'ai besoin de soins. De soins !
 Quelqu'un m'a voit mon foie pis mes reins.
 La salle d'urgence est pleine de bobés.

J'pense j'aurai pas de misère à faire valoir mon ancienneté.

FÉLIX LECLERC

« Moi mes souliers ont beaucoup voyagé »

MOMMY

Scuse, Félix, mais moi j'ai l'corps percé de bord en bord.
 Jamais j'croirai j'peux pas avoir un peu d'service !
 Y a pas un pouce de peau où j'ai pas une cicatrice.

PAULINE JULIEN

« Mommy ! »

MOMMY

M'a pas attendre une heure !

PAULINE JULIEN

« Mommy ! »

MOMMY

Il faut que j'voye le docteur !

Chus venue conter mes bobos, une vraie liste d'épicerie.

ADO ÉVISÉRÉ

Prends des notes, le gros.

MOMMY

11

Ch'i pas née d'la dernière pluie.

PAULINE JULIEN
« Mommy ! »

MOMMY
M'a pas attendre une heure !

PAULINE JULIEN
« Mommy ! »

MOMMY

Ça sera pas beau ta'heur !
Chus venue conter mes bobos !
Prends des notes, le flo.

ADO ÉVISCÉRÉ
Mommy est pas née d'la dernière eau.

MOMMY

Au bout du corridor, j'pousse une porte.

MOMMY *entre dans la salle d'accouchement. MÈRE et MÉDECIN se pétrifient d'horreur.*

MOMMY

Au lieu de m'dire bonjour, tout l'rondé me r'garde comme si j'tais morte.
C'est là que j'comprends que j'débarque dans salle d'accouchement.
Ah ! Laissez-moi faire, Mommy a l'tour et les enfants.

MOMMY s'approche. MÈRE et MÉDECIN toussent.

MOMMY C'est quoi son nom ?

MÈRE Zacharie !

MOMMY Comme le prophète ?

MÈRE Comme le chanteur !

MOMMY Combien de livres ?

MÈRE Dix et demie !

MOMMY C'est un beau gros bébé, ça...

MOMMY prend BÉBÉ des bras de la MÈRE terrorisée.

12

MOMMY J'fais guilli guilli au nouveau-né...

MOMMY arrache la tête du BÉBÉ et boit son sang.

MOMMY P'tis je r'donne le bébé à sa mère...

MOMMY ratonne la tête du BÉBÉ à MÈRE et jette le corps dans la cuillisse.

MOMMY

Parce que moi j'ai besoin de soins. De soins!
Pis c'pas vrai j'vas manger mou à chaque matin.

C'est sûr que ça serait meilleur avec de l'huile pis de l'ail.
L'médecin veut aller m'en chercher mais j'le r'tiens par le chandail.

MOMMY prend MÉDECIN par le collet.

PAULINE JULIEN
« Mommy ! »

MOMMY

I était pas trop d'bonne heure !

PAULINE JULIEN
« Mommy ! »

MOMMY

Assis-toi comme il faut, Docteur.

Chus venue conter mes bobos, une vraie liste d'épicerie.

ADO ÉVISCÉRÉ

Prends des notes, le gros.

MOMMY

Ch'i pas née d'la dernière pluie.

PAULINE JULIEN
« Mommy ! »

MOMMY

I était pas trop d'bonne heure.

13

RÉFÉRENCES

- Choinière, O. (2013). *Mommy [enregistrement vidéo]*. L'Activité : Montréal.
- (2013). *Mommy [Tapuscrit]*. Montréal : Centre des auteurs dramatiques.
- LeCompte, E., Valk, K., Roche, S., Faudree, R. et Wooster Group. (2009). *House/lights [enregistrement vidéo]*. Wooster Group : New York.
- Manson, C. et Nelson, J. (2009). *SOS [enregistrement vidéo]*. Big Art Group : Montréal.
- Nelson, J. (2010). SOS. *Theater*, 40(2), 40–65.
- Wooster Group. (2000). *House/Lights (after Gertrude Stein's Doctor Faustus Lights the Lights)*. The Wooster Group : New York.

BIBLIOGRAPHIE

- Ahmed, S. (2014). *The Cultural Politics of Emotion* (2e édition). New York : Routledge.
- Arfara, K. (2010). Dans le champ élargi de la citation : le Wooster Group et la représentation allégorique. Dans F. Fix et F. Toudoire-Surlapierre, *La citation dans le théâtre contemporain (1970-2000)* (p. 201-213). Dijon : Édition Universitaires de Dijon.
- Arfara, K. (2013). Le naturalisme détourné : le Wooster Group face au répertoire classique. *L'Annuaire théâtral*, (53-54), 105–117.
- Aronson, A. (2000). *American Avant-Garde Theatre: a History*. Londres; New York : Routledge.
- Artaud, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris : Gallimard.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éditions du Seuil.
- Auslander, P. (1986). *The Pop Sensibility in Theatre Plays by the Poets of the New York School*. Ann Arbor, Mich : University Microfilms International.
- (1992). *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*. Michigan : The University of Michigan Press.
- (2001). La performance en direct dans une culture médiatisée. *L'Annuaire théâtral*, (29), 125–140.
- Barbérís, I. (2010). *Théâtres contemporains*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris : Seuil.
- (1973). *Le plaisir du texte*. Paris : Seuil.

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Bay-Cheng, S. (2001). *Mama Dada: Gertrude Stein, Cinema, Queerness, and Avant-garde Drama*.
- Bay-Cheng, S. et Parker-Starbuck, J. (2012). Ecologies of the Festival. New York in 2012: COIL, Under the Radar and American Realness. *Performance Research*, 17(4), 141–144.
- Becker, H. S. (2010). *Les mondes de l'art* [Nouv. éd.]. Paris : Flammarion.
- Bell, P. (2005). Fixing the TV: Televisual Geography in the Wooster Group's Brace Up! *Modern Drama*, 48(3), 565–584.
- Benderson, B. (2005). Surrender to the Spectacle: The Value of Entertainment. *Parallax*, 11(2), 36-43.
- Benjamin, W. (1936). L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée. *Institut de Recherche sociale*, 5(1), 40-66.
- Bentz-Moffet, N. (2017). *Jeux intertextuels et échanges agonistiques analyse dramaturgique de « Jocelyne est en dépression: tragédie météorologique » d'Olivier Choinière* (mémoire de maîtrise inédit). Université Laval, Québec.
- Berteau-Lord, G. (2004b). *Le lieu de la révolte: dramaturgie et engagement dans le théâtre d'Olivier Choinière : le cas d'Autodafé* (mémoire de maîtrise inédit). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Béthune, C. (1999). *Le Rap: une esthétique hors la loi*. Paris : Autrement.
- Boenisch, P. (2006). Aesthetic Art to Aesthetic Act. Theatre, Media, Intermedial Performance. Dans C. Kattenbelt et F. Chapple, *Intermediality in Theatre and Performance* (p. 103-116). Amsterdam & New York : Rodopi.
- Boitel, S. et Jouve, E. (2015). Theatre/Video and the Crossing of Boundaries: Big Art Group's Flicker (2002-2005): Stitching the Eye/I. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, 11(2), 1–15.
- Bolter, J. D. et Grusin, R. (2003). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

- Bonnstetter, B. E. (2008). *An Analytical Framework of Parody and Satire: Mel Brooks and His World* (thèse de doctorat inédite). University of Minnesota, Minneapolis et St-Paul.
- Bouchard, G. (2005). L'imaginaire de la grande noirceur et de la révolution tranquille: fictions identitaires et jeux de mémoire au Québec. *Recherches sociographiques*, 46(3), 411–436.
- Bourdieu, P. (1998). *Les règles de l'art genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Seuil.
- Bourriaud, N. (2003). *Postproduction: La culture comme scénario : Comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon : Les Presses du réel.
- Bradley, E. M. (2004). *The First Hollywood Musicals: A Critical Filmography of 171 Features, 1927 through 1932*. Jefferson : McFarland.
- Bryman, A. (2004). *The Disneyization of Society*. Londres : SAGE.
- Buchloh, B. H. D. (2009). Parody and Appropriation in Francis Picabia, Pop and Sigmar Polke. Dans D. Evans, *Appropriation* (p.178-188). Londres; Cambridge; Whitechapel : MIT Press.
- Butler, J. G. (2018). *Television : Visual Storytelling and Screen Culture*. New York, Londres : Routledge.
- Cadieux, A. (2013). Dispositif de consolation : une saison en Choinière, première partie / Nom de domaine. *Jeu : revue de théâtre*, (148), 11-14.
- Caillet, A. (2008). *Quelle critique artiste Pour une fonction critique de l'art à l'âge contemporain*. Paris : L'Harmattan.
- Callens, J. (2001). *From Dismemberment to Prosthetics: The Wooster Group's House/Lights*. Paris, France: Harmattan.
- Callens, J. (2004). *The Wooster Group and its Traditions*. Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.
- Carlson, M. (2008). Mixed Media and Mixed Messages: Big Art Group's Exploration of the Sign. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 22(2), 119–131.
- Carroll, N. (2009). *A Philosophy of Mass Art*. Oxford : Clarendon Press.

- Cartelli, T. P. (2013). « The Killing Stops Here »: Unmaking the Myths of Troy in the Wooster Group / RSC Troilus & Cressida (2012). *Shakespeare Quarterly*, 64(2), 233-243.
- Chabrol, J.-L. et Périn, P. (1991). *Le zapping*. Issy-les-Moulineaux : Centre national d'études des télécommunications.
- Chin, D. (1991). From Popular to Pop. The Arts in/of Commerce: Mass Media and the New Imagery. *Performing Arts Journal*, 13(1), 5–20.
- Chytry, J. (2012). Walt Disney and the Creation of Emotional Environments: Interpreting Walt Disney's Œuvre from the Disney Studios to Disneyland, CalArts, and the Experimental Prototype Community of Tomorrow (EPCOT). *Rethinking History*, 16(2), 259–278.
- Cloutier, R. (1979). Le Grand Cirque ordinaire : réflexions sur une expérience. *Études françaises*, 15(1-2), 187-193.
- Cyr, A.-A. (2014). *Entre industries culturelles et essor médiatique : réorganisation du rapport entre high et low culture sur la scène théâtrale nord-américaine : une étude de cas : Chante avec moi d'Olivier Choinière et Life and times : episode 1 du Nature Theater of Oklahoma* (mémoire de maîtrise inédit). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Danan, J. (2013). *Entre théâtre et performance: la question du texte*. Arles : Actes Sud.
- Danesi, M. (2008). *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Lanham : Rowman & Littlefield.
- Danesi, M. (2012). *Popular Culture: Introductory Perspectives* (Second Edition édition). Lanham, Md. : Rowman & Littlefield Publishers.
- De Certeau, M. (1990). *L'Invention du quotidien. Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- Debord, G. (2008). *La Société du Spectacle*. Paris : Gallimard.
- Debord, G. et Wolman, G. J. (1956). Mode d'emploi du détournement. *Les lèbres nues*, (8), 2-7.
- Deleuze, G. (1981). *Spinoza, Philosophie pratique*. Paris : Éditions de Minuit.
- (1981). *Francis Bacon : logique de la sensation*. Paris : Editions de la Différence.

- Deleuze, G. et Guattari, F. (1975). *Kafka: pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit.
- (1980). *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris : Les Editions de Minuit.
- (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris : Editions de Minuit.
- Didi-Huberman, G. (2009). *Quand les images prennent position*. (1) L'oeil de l'histoire. Paris : Minuit.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance : a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Djavadzadeh, K. et Raboud, P. (2016). Introduction - Le populaire est-il soluble dans les industries culturelles ? *Raisons politiques*, (62), 5-20.
- Domínguez Leiva, A. (2015). Êtes-vous afterpop ? *Spirale*, (254), 62–64.
- Ducharme, F. (2009). *L'imaginaire de l'espace urbain montréalais dans Bienvenue à et Ascension, deux déambulateurs audioguidés d'Olivier Choinière* (mémoire de maîtrise inédit). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- (2010). Quand le théâtre joue à se prendre pour du tourisme : les déambulateurs audioguidés d'Olivier Choinière. *L'Annuaire théâtral*, (47), 85–101.
- (2015). *Une dramaturgie inquiète des médias* (thèse de doctorat inédite). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Dupont, L. (2000). *La télé réalité*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- Durbau, W. (2017). *Le monstre et l'image dans Beauté intérieure et Félicité d'Olivier Choinière : une analyse iconologique et pragmatique* (mémoire de maîtrise inédit). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Evans, D. (dir.). (2009). *Appropriation*. Londres; Cambridge; Whitechapel : MIT Press.
- Fahy, T. (2011). *Staging Modern American Life: Popular Culture in the Experimental Theatre of Millay, Cummings, and Dos Passos*. New York : Palgrave Macmillan.

- Farman, J. (2009). Surveillance Spectacles: The Big Art Group's Flicker and the Screened Body in Performance. *Contemporary Theatre Review*, 19(2), 181-194.
- Fernández Porta, E. (2011). *Homo sampler: culture et consommation à l'ère afterpop*. Paris : Éditions Inculte.
- Fernández Porta, E. et Pardo, J. L. (2010, 13 septembre). Peut-on encore distinguer haute et basse culture ? *Courrier international*.
- Filippi, F. et Jabot, P. (2012). Mix, DJing et Night-clubbing : résurgences d'une culture « néo-baroque » ? *Images [&] Narrative*, 13(3), 35-53..
- Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. Londres ; New York : Routledge.
- Fix, F. et Toudoire-Surlapierre, F. (2010). *La citation dans le théâtre contemporain (1970-2000)*. Dijon : Éditions universitaires de Dijon.
- Fjellman, S. M. (1992). *Vinyl leaves: Walt Disney World and America*. Oxford : Westview.
- Foucault, M. (2009). *Le corps utopique - Les hétérotopies*. Paris : Lignes.
- Gagné, G. (2011). La question des générations : Qui a pris, laissé ou transmis quoi à qui, comment et pourquoi ? *Liberté*, 53(1), 7-39.
- Gallagher-Ross, J. (2010a). Babes in the Woods: Big Art Group's SOS. *Theater*, 40(2), 33-39.
- (2010b). Image Eaters: Big Art Group Brings the Noise. *TDR: The Drama Review: A Journal of Performance Studies*, 54(4 [T208]), 54-80.
- Gayraud, A. (2018). *Dialectique de la pop*. Paris : Éditions La Découverte/Cité de la musique-Philharmonie de Paris.
- Guay, H. (2006). Le nouveau désarroi amoureux et quelques vertiges identitaires : portrait de la dramaturgie de 1995 à 2005. *Jeu : revue de théâtre*, (120), 96-104.
- Giesekam, G. (2004). What Is This Dancing? The Pleasures of Performance in the Wooster Group's Work. Dans J. Callens (dir.), *The Wooster Group and its traditions* (p. 83-94). Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.

- (2007). *Staging the Screen: the Use of Film and Video in Theatre*. Basingstoke, Hampshire; New York : Palgrave Macmillan.
- Glinoyer, A. et Saint-Amand, D. (s. d.). Mondes de l'art. Dans *Le lexique socius*.
- Goldberg, RoseLee. (2001). *La performance: du futurisme à nos jours*. Paris : Thames & Hudson.
- Gray, J. (2008). *Television Entertainment*. New York ; Londres : Taylor & Francis.
- Gregg, M. et Seigworth, G. J. (2011). *The Affect Theory Reader*. North Carolina : Duke University Press.
- Grenier, L. (1997). « Je me souviens »... en chansons: articulations de la citoyenneté culturelle et de l'identitaire dans le champ musical au Québec. *Sociologie et sociétés*, 29(2), 31-47.
- Grossberg, L. (1992). *We Gotta Get Out of this Place. Popular Conservatism and Postmodern Culture*. New York : Routledge.
- Grosz, E. (1994). *Volatile Bodies Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington : Indiana University Press.
- (2008). *Chaos, Territory, Art : Deleuze and the Framing of the Earth*. New York : Columbia University Press.
- Hagemann, S. (2013). *Penser les médias au théâtre : des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*. Paris : L'Harmattan.
- Hébert, C. (1981). *Le burlesque au Québec un divertissement populaire*. LaSalle : Hurtubise HMH.
- (1988). Sur les scènes de la mémoire : des Variétés à l'expérimentation théâtrale. *L'Annuaire théâtral*, (5-6), 51-59.
- Heinich, N. (1999). Art contemporain et fabrication de l'inauthentique. *Terrain*, 33(01).
- (2014). *Le paradigme de l'art contemporain: structures d'une révolution artistique*. Paris : Gallimard.

- Hickey Moody, A. (2013). "Affect as Method: Feelings, Aesthetics and Affective Pedagogy". Dans R. Coleman et J. Ringrose (dir.), *Deleuze and Research Methodologies* (p. 79-95). Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Horkheimer, M. et Adorno, T. W. (1974). *La Dialectique de la raison: fragments philosophiques* (É. Kaufholz-Messmer, trad.). Paris : Gallimard.
- Hutcheon, L. (1985). *A Theory of Parody: the Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York : Methuen.
- (1995). *Irony's Edge the Theory and Politics of Irony*. Londres; New York : Routledge.
- Simpson J. A. éd, Edmund S. C Weiner éd et Oxford University Press. (1989). *The Oxford English dictionary* (2nd ed.). Oxford : Clarendon Press, Oxford University Press.
- Jacques, H. (2010). Rêves à la une / Félicité. *Jeu : revue de théâtre*, (137), 14-16.
- Jakovljevic, B. (2010). Wooster Baroque. *TDR: The Drama Review*, 54(3), 87-122.
- Jameson, F. (2011). *Le postmodernisme, ou, La logique culturelle du capitalisme tardif*. Paris : Beaux-arts de Paris.
- Kirby, M. (1965). The New Theatre. *The Tulane Drama Review*, 10(2), 23-43.
- Knowles, R. (2004). The Wooster Group's House/Lights. Dans J. Callens (dir.), *The Wooster Group and its traditions* (p. 189-202). Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.
- Lamarche-Vadel, G. (2014). *Politiques de l'appropriation*. Paris : L'Harmattan.
- Lamonde, Y. (2001). *Allégeances et dépendances: l'histoire d'une ambivalence identitaire*. Québec : Éditions Nota bene.
- Landay, L. (2010). « *I Love Lucy* »: *TV Milestones Series*. Detroit : Wayne State University Press.
- Lapointe, M.-E. (2018). Jean dit. Texte et mise en scène d'Olivier Choinière. *Spirale*, (264), 48-50.

- Larrue, J.-M. (2008). Théâtre et intermédialité. Une Rencontre tardive: *Intermédialités: Histoire et Théorie des Arts, des Lettres et des Techniques/History and Theory of Arts, Literature, and Techniques*, 12, 13–29.
- Lefebvre, P. (2013). Le passé compliqué / Mommy, texte d'Olivier Choinière, mise en scène d'Olivier Choinière et d'Alexia Bürger, présenté aux Écuries du 19 février au 15 mars 2013. *Liberté*, (300), 49.
- Lehmann, H.-T. (2002). *Le théâtre postdramatique*. Paris : L'Arche.
- Lemoine, X. (2010). Big Art Group : Théâtre total minoritaire queer. Dans M. Gonzalez et P. Brasseur, *Authenticity and Legitimacy in Minority Theatre: Constructing Identity*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing.
- Lesage, M.-C. et Cyr, A.-A. (2013). Critique théâtralisée des esthétiques marchandes Les dramaturgies performatives d'Olivier Choinière et de Guillaume Corbeil. *Voix et Images Voix et Images*, 39(1), 29.
- Levine, L. W. (2010). *Culture d'en haut, culture d'en bas: l'émergence des hiérarchies culturelles aux États-Unis*. Paris : Éditions La Découverte.
- Lipovetsky, G. et Serroy, J. (2013). *L'esthétisation du monde: vivre à l'âge du capitalisme artiste*. Paris : Gallimard.
- Lordon, F. (2009, 28 mars). *Ce que la valeur esthétique fait à la valeur économique*. Théâtre de la Colline-Paris.
- (2013). *La société des affects: pour un structuralisme des passions*. Paris : Seuil.
- (2015). *Imperium: structures et affects des corps politiques*. Paris : La Fabrique.
- Lütticken, S. (2005). The Feathers of the Eagle. *New Left Review*, (36), 109-125.
- Lyotard, J.-F. (1985). *La condition postmoderne*. Paris: Minit.
- Macé, É. (2001a). Qu'est-ce qu'une sociologie de la television? *Réseaux*, 105(1), 199-242.
- (2001b). Éléments d'une sociologie contemporaine de la culture de masse. À partir d'une relecture de L'Esprit du temps d'Edgar Morin. *Hermès, La Revue*, (31), 233-257.

- Maigret, É. et Macé, É. (2005). *Penser les médiacultures: nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris : Colin : INA.
- Marranca, B. (2003). The Wooster Group: A Dictionary of Ideas. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 25(2), 1–18.
- Martel, F. (2006). *Theater: sur le déclin du théâtre en Amérique (et comment il peut résister en France)*. Paris : La Découverte.
- (2010). *Mainstream: enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*. Paris : Flammarion.
- Massumi, B. (2015). *Politics of Affect*. Hoboken : Wiley.
- McLeod, K. (2014). Finding the New Radical: Digital Media, Oppositionality, and Political Intervention in Contemporary Canadian Theatre. *Theatre Research in Canada / Recherches théâtrales au Canada*, 35(2).
- McLuhan, M. (2015). *Pour comprendre les médias*. Paris : Seuil.
- McNamara, B. (1974). Popular Entertainments Issue: An Introduction. *The Drama Review: TDR*, 18(1), 3-4.
- McNeil, L. et Osborne, J. (2011). *The Other Hollywood: l'histoire du porno américain par ceux qui l'ont fait*. Paris : Allia.
- McRobbie, A. (2005). *Postmodernism and Popular Culture*. Londres; New York : Routledge.
- Mellencamp, P. (1986). Situation Comedy, Feminism, and Freud: Discourses of Gracie and Lucy. Dans T. Modleski (dir.), *Studies in entertainment: critical approaches to mass culture* (p. 80-98). Bloomington : Indiana University Press.
- Mèmeteau, R. (2014). *Pop culture: réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*. Paris : La Découverte.
- Morin, E. (2008). *L'esprit du temps*. Paris : Armand Colin.
- Morin, E. (2017). Culture de masse. Dans *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 19 avril 2017 à l'adresse <http://www.universalisedu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/culture-culture-de-masse/>

- Moser, W. (1993). Recyclages culturels. Élaboration d'une problématique. Dans C. Duchet et S. Vachon, *La recherche littéraire: objets et méthodes* (XYZ). Montréal; Saint-Denis : XYZ; Presses universitaires de Vincennes.
- Negri, A. (2004). Multitude : guerre et démocratie à l'époque de l'Empire. *Multitudes*, n° 18(4), 107-117.
- Nelson, J. (2010). SOS. *Theater*, 40(2), 40-65.
- Nelson, J. (2012). Artists' Notebook: After Spectacularity. *Theater*, 42(3), 4-9.
- Parker-Starbuck, J. (2004). Framing the Fragments: The Wooster Group's Use of Technology. Dans J. Callens (dir.), *The Wooster Group and its traditions* (p. 217-228). Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.
- Parnes, U. (1985). Pop Performance in East Village Clubs. *The Drama Review: TDR*, 29(1), 5-16.
- Prieur, A. et Savage, M. « Les formes émergentes de capital culturel », Philippe Coulangeon et al., *Trente ans après La Distinction, de Pierre Bourdieu*, La Découverte « Recherches », 2013, p. 227-240.
- Puchner, M. (2006). « The Performance Group Between Theater and Theory. », *Restaging the Sixties: Radical Theaters and Their Legacies*, ed. James Martin Harding et Cindy Rosenthal, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- (2011). Drama and Performance: Toward a Theory of Adaptation. *Common Knowledge*, 17(2), 292-305.
- Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible: esthétique et politique*. Paris : La Fabrique.
- (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris : La Fabrique.
- (2008). « Critique de la critique du « spectacle » ». *La Revue Internationale des Livres et des Idées*, consulté à l'adresse <http://www.revuedeslivres.net/articles.php?idArt=360>.
- Rey, A. (2016). *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris : Le Robert.
- Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Seuil.
- Roque, G. (2000). *Majeur ou mineur? les hiérarchies en art*. Nîmes : J. Chambon.

- Roy, B. (2005). Lecture politique de la chanson québécoise. *Cités*, 23(3), 155.
- Ryngaert, J.-P. et Sermon, J. (2011). *Le personnage théâtral contemporain: décomposition, recomposition*. Montreuil : Ed. Théâtrales.
- Salter, C. (2010). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge : MIT Press.
- (2010a). Dramaturgies du son. Conception sonore interactive pour la performance sur scène. *Théâtre/Public*, (197), 73-76.
- Salvato, N. (2007). Uncloseting Drama: Gertrude Stein and the Wooster Group. *Modern Drama*, 50(1), 36-59.
- Sauvagnargues, A. (2002). Art mineur - Art majeur : Gilles Deleuze. *Espace Temps*, 78(1), 120-132.
- (2005). *Deleuze et l'art*. Paris : Presses universitaires de France.
- Savran, D. (1993). *Breaking the Rules : the Wooster Group*. New York : Theatre Communications Group.
- (2004). Obeying the Rules. Dans J. Callens (dir.), *The Wooster Group and its traditions* (p. 63-69). Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.
- Schaeffer, J.-M. (2000). Système, histoire et hiérarchie : le paradigme historiciste en théorie de l'art. Dans G. Roque, *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art*. Nîmes : J. Chambon.
- Schryburt, S. (2011). *De l'acteur vedette au théâtre de festival: histoire des pratiques scéniques montréalaises, 1940-1980*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- Shusterman, R. (1992). *L'art à l'état vif la pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*. Paris : Éditions de Minuit.
- St-Jean-Raymond, D. (2016). *La québécoité dans le théâtre contemporain Mythanalyse de Scotstown, Yukonstyle et Félicité* (mémoire de maîtrise inédit). Université de Montréal, Montréal.

- Storey, J. (2012). *Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction*. Harlow : Pearson Education Limited.
- Strinati, D. (2004). *An Introduction to Theories of Popular Culture*. Londres ; New York : Routledge.
- Svich, C. (2006). Editorial: Popular forms for a radical theatre. *Contemporary Theatre Review*, 16(3), 275-280.
- Takacs, S. (2015). *Interrogating Popular Culture: Key Questions*. New York ; Londres : Routledge, Taylor & Francis Group.
- Thériault, M. (2008). *L'art de masse et l'art populaire dans la philosophie analytique de l'art, ou, Le paradoxe des fans d'Elvis* (thèse de doctorat inédite). Université du Québec à Montréal, Montréal.
- Thériault, M. (2015). *Le « vrai » et le reste: plaidoyer pour les arts populaires*. Montréal : Varia.
- Tomiche, A. (2015). *La naissance des avant-gardes occidentales: 1909-1922*. Paris : Armand Colin.
- Totaro, D. (1995). Peter Jackson et la comédie-gore. *Séquences*, (176), 22-37.
- Traverso, E. (2012). Adorno et les antinomies de l'industrie culturelle. *Communications*, 51-63.
- Trudel, A. (2012). Entre identification, appropriation et ironie : l'économie du détournement chez Guy Debord. Dans A. Trudel et N. Dupont, *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XXe et XXIe siècles* (Presses de l'Université du Québec, p. 75-90). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Vanden Huevel, M. (2004). L.S.D. (Let's Say Deconstruction!): Narrating Emergence in American Alternative Theatre History. Dans J. Callens (dir.), *The Wooster Group and its traditions* (p. 71-82). Bruxelles et New York : P.I.E.-Peter Lang.
- Véron, É. (1994). De l'image sémiologique aux discours. *Hermès*, (13-14), 45-64.
- Vinciguerra, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*. Paris : Librairie philosophique J. Vrin.

- Weber, T. (2009). La télé. *Médium*, (20-21), 232-249.
- Wehle, P. (2006). Caden Manson & Big Art Group's « House of No More »: Creating Monsters for Our Time. *TheatreForum*, (29), 3-9.
- Williams, L. (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, 44(4), 2-2.
- Williams, R. (1983). *Keywords. A Vocabulary of Culture and Society*. New York : Oxford University Press.
- (1998). *The Analysis of Culture. Cultural Theory and Popular Culture*. Athènes : The University of Georgia Press.
- (2004). *Television, Technology and Cultural Form*. New York : Routledge.
- Woycicki, P. (2014). *Post-cinematic Theatre and Performance*. Houndmills, Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan.