

TRILOGIE DES PARENTHÈSES

« La duplication du réel (...) constitue la structure fondamentale du discours métaphysique, de Platon à nos jours. Selon cette structure, le réel immédiat n'est admis et compris que dans la mesure où il peut être considéré comme l'expression d'un autre réel, qui seul lui confère son sens et sa réalité. Ce monde-ci ne reçoit son sens que d'un autre monde qui le double, ou plutôt dont ce monde-ci n'est qu'une trompeuse doublure. Il n'est que la manifestation à la fois primordiale et futile d'un étonnant mystère »

La trilogie des parenthèses est pour moi l'occasion d'aborder, à travers trois spectacles résolument différents, la même question du réel. Il s'agit d'observer la manière dont les gens interviennent sur la réalité afin de survivre à leur isolement.

Ce que j'appelle « réalité », c'est cet espace-temps à l'intérieur duquel chaque individu évolue de manière singulière en y appliquant une grille de lecture qui lui est propre, quand bien même tous, nous pensons l'appréhender selon une grammaire commune. C'est donc à cet endroit du « réel » sans doute que se situe notre difficulté à nous rencontrer les uns les autres. C'est là le lieu-même du malentendu et de l'incompréhension mutuelle.

Or, partant de cette présumée valeur absolue, nous nommons irréalité — ou virtualité, ou phantasme, ou folie — tout ce qui s'en écarte. Pourtant, les limites sont moins nettes qu'on aimerait le croire.

Aujourd'hui, les avancées technologiques et la surenchère sensationnaliste des médias brouillent les frontières comme jamais auparavant. Une image, une parole, n'importe quel document peut être falsifié sans trace, et une mystification montée de toutes pièces plus vraies que nature. Des milliers de téléspectateurs mettent, plusieurs heures par jour, leur propre vie en suspens pour observer l'existence fictive de leurs congénères, d'autres accros à d'autres écrans passent plus de temps dans des jeux de cités virtuelles que dans la « vraie » vie, et d'autres encore exhibent un quotidien plus ou moins fabulé à des inconnus appelés « amis » qui nourrissent la même illusion...

Tout tend à faire de notre réalité une fiction et de nos fictions des réalités. Ces nouvelles composantes créent pour moi un troisième niveau qui se situe à l'intersection des deux premiers. A mi-chemin entre réel et irréel. Ainsi, il serait faux de dire qu'une émission comme Big Brother n'est pas la réalité, car si les scénarios et les personnages répondent à des critères précis, empruntés à l'univers de la fiction, les « acteurs-participants » sont quant à eux bien réels tout comme les téléspectateurs qui assistent au programme et interagissent avec lui. Ils créent donc ensemble une nouvelle forme de réalité, à mi-chemin entre le vrai et le faux, qui tend à devenir de plus en plus, et qu'on le veuille ou non, notre réalité.

Ainsi donc, les personnages qui interviennent dans la trilogie sont, chacun à leur manière, dans un rapport problématique à ce réel si difficile à définir et à délimiter. Et nous-mêmes usons d'un simulacre — la représentation théâtrale — qu'il convient de réinterroger, à chaque fois que nous en jouons, si possible avec la complicité

là le lieu-même du malentendu et de l'incompréhension mutuelle.

Or, partant de cette présumée valeur absolue, nous nommons irréalité — ou virtualité, ou phantasme, ou folie — tout ce qui s'en écarte. Pourtant, les limites sont moins nettes qu'on aimerait le croire.

Aujourd'hui, les avancées technologiques et la surenchère sensationnaliste des médias brouillent les frontières comme jamais auparavant. Une image, une parole, n'importe quel document peut être falsifié sans trace, et une mystification montée de toutes pièces plus vraies que nature. Des milliers de téléspectateurs mettent, plusieurs heures par jour, leur propre vie en suspens pour observer l'existence fictive de leurs congénères, d'autres accros à d'autres écrans passent plus de temps dans des jeux de cités virtuelles que dans la « vraie » vie, et d'autres encore exhibent un quotidien plus ou moins fabulé à des inconnus appelés « amis » qui nourrissent la même illusion...

Tout tend à faire de notre réalité une fiction et de nos fictions des réalités. Ces nouvelles composantes créent pour moi un troisième niveau qui se situe à l'intersection des deux premiers. A mi-chemin entre réel et irréel. Ainsi, il serait faux de dire qu'une émission comme Big Brother n'est pas la réalité, car si les scénarios et les personnages répondent à des critères précis, empruntés à l'univers de la fiction, les « acteurs-participants » sont quant à eux bien réels tout comme les téléspectateurs qui assistent au programme et interagissent avec lui. Ils créent donc ensemble une nouvelle forme de réalité, à mi-chemin entre le vrai et le faux, qui tend à devenir de plus en plus, et qu'on le veuille ou non, notre réalité.

Ainsi donc, les personnages qui interviennent dans la trilogie sont, chacun à leur manière, dans un rapport problématique à ce réel si difficile à définir et à délimiter. Et nous-mêmes usons d'un simulacre — la représentation théâtrale — qu'il convient de réinterroger, à chaque fois que nous en jouons, si possible avec la complicité des spectateurs.

Le principe des trois volets est le suivant : raconter une histoire extrêmement violente, mais sous une forme détournée par le symbole, la métaphore ou l'allégorie, afin d'emmener le spectateur dans une proposition théâtrale inédite, établie sur des règles qui sont les mêmes tout au long de la trilogie, à savoir : « outrepasser la réalité stricto sensu afin d'accéder à la polysémie. » C'est dire que nous attendons du spectateur, au mieux de la perspicacité et au moins du consentement. Selon qu'il ait envie de participer ou non, qu'il soit extrêmement averti ou simplement curieux, il pourra faire son chemin au travers des différentes propositions, rester en surface ou plonger dans les pistes qui lui seront proposées, et en fin de compte accéder à la fiction telle qu'il aura été lui-même en mesure de la définir.

Dans (Self) service , premier volet de la trilogie, créé en décembre 2008, Sally Rousseau était une jeune femme que la peur poussait à l'isolement jusqu'à faire naître en elle un « trouble de personnalité multiple ». Ainsi vivait-elle, peuplée par ses doubles, au sein d'une réalité créée

TRILOGIE DES PARENTHESES

de toutes pièces, jusqu'à ce que son propre équilibre, et sa survie-même, en soient finalement menacés.

HABIT(U)ATION, deuxième volet de cette trilogie, est l'histoire d'Anni Sennes, une petite fille qui, le jour de son septième anniversaire, répond à l'impossibilité de mener la vie qui lui est proposée, en assassinant les membres de sa famille, avant de se donner la mort.

Le dernier volet de cette Trilogie, *After The Walls* (UTOPIA/ DYSTOPIA) poursuit son exploration des liens entre les individus et leur habitation et aborde une ultime fois la question de l'isolement des hommes.

Le rêve du collectif y est un thème central. Il est abordé au travers d'un mouvement qui, au départ des visions d'un homme, s'exprime dans une réalité d'où il subit son échec.

Afin de rendre compte de ce mouvement, le projet sera scindé en deux parties, UTOPIA et DYSTOPIA, toutes deux reliées par un temps d'attente spécifique, une websérie *I wanna live after the Walls*.

UTOPIA est une conférence fictive, célébration théâtrale, au cours de laquelle un architecte expose ses visions de l'avenir et confronte le spectateur à la question de la relation entre son habitat et ses rêves.

DYSTOPIA est une fiction théâtrale d'anticipation prenant le point de vue des habitants qui, dix ans après les prémices d'une utopie, assistent à son anéantissement.

Bien qu'à première vue, on puisse être tenté de résumer l'intervention de mes protagonistes sur le réel au seul fait de donner et/ou se donner la mort, les choses sont plus complexes. Alors que le suicide de Sally Rousseau intervenait en fin de parcours, comme la faillite-même de son système imaginaire de survie, la mort telle que l'envisage la petite Anni a une tout autre portée. En effet, elle sera pour elle le passage vers un ailleurs possible, loin des schèmes aliénants de la pure et concrète réalité ; l'inconnu où tout est à vivre et à explorer, le retour à l'état primitif. Il en va de même pour les derniers survivants du projet *After The Walls*, qui vont trouver dans la figure du trou celle de l'abri souverain, point de départ de nos aspirations les plus fondamentales.

Anne-Cécile Vandalem, *Octobre 2011*.