

“Leur vie d’homme presque, d’homme tout juste, d’homme assez’: une étude de l’hybridation des créatures beckettiennes dans le contexte de l’Anthropocène”

Céline Thobois*¹

Candidate au doctorat, School of Creative Arts, Trinity College Dublin, Ireland

cthobois@tcd.ie

Résumé:

Cet article offre une nouvelle mise en contexte des créatures beckettiennes dans l’Anthropocène et la Grande Accélération, ce qui nécessite l’introduction d’un nouveau vocabulaire afin de conceptualiser les créatures hybrides de Beckett. Après la définition du concept de techno-humain selon *The Techno-Human Condition* de Braden R. Allenby et Daniel Sarewitz, cet article étudie l’usage que fait Beckett de la technologie dans *Oh les beaux Jours* et *Comédie* aux niveaux artistique, pratique et éthique, et montre comment cela ouvre la voie aux adaptations cybernétiques.

Abstract:

This article offers a re-contextualisation of Beckett’s creatures in the Anthropocene and the Great Acceleration which leads to the introduction of a new vocabulary in order to conceptualise his hybrid creatures. After the definition of the concepts of the ‘techno-human’ according to Braden R. Allenby and Daniel Sarewitz’s *The Techno-Human Condition*, this article explores Beckett’s use of technology in *Happy Days* and *Play* at artistic, practical and ethical levels, and showing how this paves the way for cybernetic adaptations.

Anthropocene / Hybridisation / Techno-human / Behaviourism / Ethics / Cybernetics

Anthropocène / Hybridation / Techno-humain / Béhaviourisme / Éthique / Cybernétique

Recevoir, lire, mettre en scène, performer ou adapter l’œuvre de Samuel Beckett au XXI^{ème} siècle participe à l’élan artistique, philosophique et politique actuel qui vise à repenser les êtres vivants en échange constant avec leurs environnements et les autres éléments les peuplant. Les études beckettiennes ont déjà démontré que les personnages de Beckett sont souvent à la limite entre l’être humain et l’animal, entre l’être humain et le végétal, entre l’être humain et le minéral, ou entre l’être humain et l’objet. Ce qui apparaît immédiatement comme étant en jeu ici, c’est en fait l’ancestrale distinction philosophique nature/culture qui est aussi prégnante dans l’anthropologie depuis la fin du XIX^{ème} siècle. Or, comme l’explique l’anthropologue Philippe Descola, “la distinction entre nature et artifice” n’est pas tenable: tout est hybride de manière non binaire, des êtres vivants aux objets techniques et technologiques. Descola précise que les entités existantes peuvent “naturellement” s’hybrider. De fait, il défend l’idée selon laquelle “il est bien plus fécond [...] de suivre les réseaux qui attachent ces entités à d’autres et d’examiner les procédures qui les font advenir, quitte à admettre la coexistence dans un plurivers de modalités différenciées d’actualisation des existants” (104-105). L’étude des relations entre l’humain et le non-humain dans l’œuvre de Beckett, et plus particulièrement entre le vivant et la technologie, montre que Beckett intègre ce processus d’hybridation constant de manière expérimentale, dans une perspective ontologique et phénoménologique. On peut d’ailleurs observer au fil de l’œuvre une hybridation croissante des personnages qui

* Cet article fait suite à la présentation “A Conceptual Study of the Hybridisation of Beckettian Creatures” lors de la conférence “Beckett and the Nonhuman” à Bruxelles en février 2019. Je remercie chaleureusement Pr. Nicholas Johnson pour m’avoir mise sur la piste fertile de l’Anthropocène ainsi que pour ses conseils durant l’élaboration de cet article et pour ses relectures scrupuleuses. Je remercie également Mégane Mazé pour ses relectures minutieuses.

résistent de plus en plus à une logique taxonomique. Simultanément se dessine une pensée du vivant qui anticipe les débats actuels autour de l'Anthropocène et du post-humanisme.

En effet, notre époque est marquée par la prolifération d'objets technologiques en tout genre. La technologie se présente ainsi à nous physiquement dans la sphère publique et dans la sphère domestique, désormais beaucoup moins séparées. Nous sommes capables de reconnaître l'existence de ces objets technologiques. Cependant, ils ne sont que la présence matérielle d'environnements dématérialisés dans lesquels nous existons, regroupés sous le nom de "cyberespaces"². Leur invisibilité les rend complexes à percevoir et à comprendre. L'existence de ces nouveaux environnements et les conséquentes stratifications et opacification de la réalité nécessitent néanmoins de les reconnaître en tant que tels et de réfléchir aux implications de notre existence dans ces espaces virtuels. Or, ce qui apparaît ontologiquement et phénoménologiquement comme un moment de rupture n'est en fait que le symptôme de l'évolution rapide de la technologie marquée par la *dématérialisation*, l'*invisibilisation* et la *complexification*. Le phénomène de Grande Accélération reconnaît qu'entre autres, l'hybridation du vivant et du non-vivant s'est intensifiée avec les progrès de la technologie, ce qui a pour conséquence de multiplier et changer les relations entre les différents acteurs de l'Anthropocène. De fait, le vocabulaire employé s'est élargi pour désigner les différentes créatures de l'Anthropocène, les théories correspondantes qui ont pour but de conceptualiser la relation vivant-technologie, et les dogmes qui visent à encourager l'hybridation à des fins biopolitiques. Ce sont principalement les termes 'cyborg,' 'posthumain,' 'techno-humain,' et 'transhumain' qui sont utilisés pour articuler la nouvelle compréhension de l'humain dans l'Anthropocène. Cet article se concentrera sur le concept de 'techno-humain' appliqué à *Oh les beaux jours* et *Comédie* afin de saisir avec plus de précision l'hybridation des créatures beckettiennes et de mieux en comprendre les enjeux politiques et éthiques. Il s'inscrit dans la pensée de la créature beckettienne de Joseph Anderton dans *Beckett's Creatures*, mais élargit le contexte de l'étude de la période qui suit 1945 à l'Anthropocène afin de replacer l'étude de la créature beckettienne dans une temporalité plus vaste, celle de l'histoire de l'homme et de la technique.

"J'emploie les mots que tu m'as appris. S'ils ne veulent plus rien dire apprends-m'en d'autres."

Cet article part du principe posé par Rosi Braidotti dans *The Posthuman* selon lequel la pensée post-humaniste replace l'être humain dans une communauté plus large que celle de la seule espèce humaine et qui inclut l'environnement et les autres éléments de cet environnement. Elle pose dès la première page du livre que: "the concept of the human has exploded under the double pressure of contemporary scientific advances and global economic concerns. After the post-modern, the post-colonial, the post-industrial, the post-communist and even the much contested post-feminist conditions, we seem to have entered the post-human predicament" (1). Cette dernière phase épistémologique permet d'accéder à une nouvelle compréhension de l'humanité et de s'inscrire dans une action éthique élargie, inclusive et non-anthropocentrique.³ Le concept d'«humain», qui fait de l'humanité une espèce supérieure aux autres et essentiellement différente, est devenu obsolète. De manière liminale, il est intéressant de noter

² L'utilisation du mot "cyberespaces" est dans cet article une traduction de l'Anglais "cyberspaces" tel qu'il est défini par Mark Nunes dans *Cyberspaces of Everyday Life* (2006), c'est-à-dire la construction par l'être humain d'espaces virtuels médiés par des interfaces technologiques (telles que les ordinateurs, les smartphones ou les tablettes) qui ont profondément modifié au quotidien notre existence incarnée, notre autonomie et nos relations.

³ "To be posthuman does not mean to be indifferent to the humans, or to be dehumanized. On the contrary, it rather implies a new way of combining ethical values with the well-being of an enlarged sense of community, which includes one's territorial or environmental inter-connections" (190).

ici que les éditeurs du Beckett Digital Manuscript Project (BDMP) se sont efforcés de classer les griffonnages (*doodles* en anglais) de Beckett et que le mot ‘Humanoid,’ intégré à la section ‘Organism,’ a été retenu pour désigner les dessins pouvant s’apparenter à la forme humaine. L’hybridation des créatures beckettiennes, comprise ici comme faisant partie de la pensée du vivant chez Beckett, s’avère aussi présente dans ses représentations picturales. Dans l’entreprise taxonomique du BDMP, le choix des mots ‘Humanoid’ et ‘Organism’ abonde dans le sens d’une compréhension post-humaniste du vivant chez Beckett qui ne se confine pas seulement à ses textes. En proposant une réflexion centrée sur les progrès scientifiques et les intérêts économiques, Braden R. Allenby et Daniel Sarewitz, dans *The Techno-Human Condition*, inscrivent leur réflexion sur le vivant dans le contexte de l’Anthropocène qui amplifie les relations unissant tous les éléments de l’univers. À travers leur travail de déconstruction du projet transhumaniste, ils élaborent le concept de ‘techno-humain’ sur lequel se fonde cet article. Ils établissent tout d’abord une différence qualitative et quantitative entre la technologie avant et après la cybernétique. Contrairement à *Natural-Born Cyborgs* d’Andy Clark et à *The Techno-Human Shell* de Joseph Carvalko, la réflexion que propose Allenby et Sarewitz est axée sur la technologie du moment présent et non sur l’humain ou l’imagination des technologies du futur. Premièrement, ils rejettent le dualisme cartésien corps/esprit. Deuxièmement, ils définissent l’histoire de l’humanité comme la co-évolution immanente de la technologie et de l’humain (16), s’opposant à la vision transcendantale du transhumanisme. Le concept de techno-humain naît donc de l’évolution de l’espèce humaine en termes de co-évolution. Ce qui est nouveau avec la cybernétique, c’est l’hybridation croissante de l’intelligence humaine et de celle des machines qui offre une possibilité accrue de contrôle des individus, aussi bien physique que cognitif, et qui pourrait radicalement changer nos sociétés. Ils adoptent une méthodologie taxonomique qui divise les fonctions de la technologie en trois niveaux:

Tableau 1: Les trois niveaux de la technologie⁴

Niveau I	LA FONCTIONNALITÉ	Un appareil technologique est inventé pour atteindre un objectif le plus efficacement possible. <i>Exemple: Une voiture permet de transporter un individu d’un point A à un point B de manière efficace et fiable.</i>
Niveau II	LE SYSTÈME SOCIO-TECHNOLOGIQUE	L’appareil technologique est toujours intégré à des systèmes sociaux et culturels connus et compris, néanmoins plus complexes, qui ont des conséquences moins prévisibles et qui génèrent des comportements inattendus. C’est le niveau de la contingence relative. <i>Exemple: La création de banlieues, de centres commerciaux, de systèmes d’autoroutes, des embouteillages...</i>
Niveau III	LES SYSTÈMES	L’existence de l’outil technologique est intégrée dans

⁴ Toutes les informations et les exemples de ce tableau sont directement issus des chapitres 3 et 4 de *The Techno-Human Condition* respectivement intitulés “Level I and Level II Technology: Effectiveness, Progress, and Complexity” et “Level III Technology: Radical Contingency in Earth Systems”. Ces informations sont pour la plupart des traductions du texte original en anglais.

	TERRESTRES ("Earth systems") une myriade de systèmes en perpétuels changements et en constante adaptation à l'échelle planétaire. Dans ces systèmes terrestres, les êtres humains tout comme les autres éléments naturels interagissent et produisent ainsi des comportements difficiles à identifier et à comprendre. C'est le niveau de la contingence radicale. À ce niveau, la technologie ne fonctionne plus dans le but pour lequel elle a été conçue. <i>Exemple: Les modifications des systèmes de ressources énergétiques, les changements environnementaux...</i>
--	--

Cette taxonomie leur permet d'aboutir à la conclusion suivante:

Humans are not bundles of traits, nor are they merely hubs in social networks; they are all these things—but much more. The point is not that any particular technology may affect a particular human; the point is that we cannot understand what humans are unless we also understand the meaning of the technological systems that we make, and which in turn re-make us. For as individuals, as members of communities and larger societies, and as members of the dominant species of this planet, the state of technological play is bound up with what it means for us to be human.

Allenby et Sarewitz 83

Ainsi, l'homme existe seulement en tant que techno-humain dans une relation co-évolutive que le terme lui-même représente morphologiquement, le tiret matérialisant cette co-existence et co-évolution.

De la condition techno-humaine et de ces développements cybernétiques apparaissent plusieurs conséquences. Allenby et Sarewitz démontrent que l'existence des êtres humains dans le niveau II et surtout dans le niveau III nécessite de redéfinir notre compréhension de l'individualité et du pouvoir individuel d'action comme intégrés à des réseaux ou systèmes qui mettent l'individu en relation constante avec les autres éléments de ces environnements. En effet, la complexité des niveaux II et III crée des dynamiques qui représentent des contraintes importantes pour les individus: "It creates dynamics at Level II and III that significantly constrain individual choices and intentionality, and limit the usefulness of worldviews and admonitions based on the systemic efficacy of the individual" (104-105). Il faut également accepter que la complexité, inintelligible, est une condition de notre existence et qu'elle n'est pas un problème à résoudre. Elle nécessite néanmoins un certain nombre d'adaptations, notamment éthiques. La prise en compte de la rapidité des changements engendrés par la cybernétique dans le continuum nature-culture est primordiale afin de la penser et de répondre à l'imprédictibilité et à la contingence radicale par plus d'options et plus d'actions (106). La complexité et la contingence relèvent de la catégorie du pernicieux ou "wicked" en anglais: "Complexity is wicked when a system's makeup and dynamics are dominated by different human values and by deep uncertainty not only about the future but even about knowing what is actually going on in the present" (109). À cette nouvelle réalité, onze solutions principales sont développées parmi lesquelles:

- L'interdisciplinarité: adapter une méthode interdisciplinaire est essentielle, l'isolation de chaque domaine de connaissance et de recherche ne suffit pas pour faire face au rhizome. Allenby et Sarewitz affirment que "Pluralism is smarter than expertise"(163).

- La fiction: dans le chapitre précédent, la nécessité de mise en place de moyens qui s'adressent autant à l'individu qu'à l'humanité entière pour comprendre et penser la situation avait été soulignée (157). À présent, les deux auteurs donnent un rôle déterminant à la littérature et aux arts qui créent des scénarios imprédictibles. Ceux-ci permettent aux lecteurs, spectateurs, observateurs, utilisateurs, etc de faire l'expérience de l'imprédictibilité et de la rapidité du changement donc de la nécessité de l'adaptation (164).
- L'apprentissage continu: que ce soit pour les individus ou pour les institutions, il faut faire un effort constant d'actualisation des connaissances dans une démarche multidisciplinaire (cet article préfère l'emploi d'"interdisciplinaire") pour gérer au mieux la contingence: "it is the study of such mixed systems – human individuals and technologies acting as integrated cognitive networks in performing complex tasks such as navigation – that gives us some idea of how learning occurs in anthropogenic systems" (167).

Par conséquent, une nouvelle approche de l'éthique est nécessaire dans ce contexte, et ce, à chaque niveau de la technologie:

Tableau 2: Une éthique adaptée à chaque niveau de technologie⁵

Niveaux	ÉTHIQUE	Responsabilité	Explication
I	PROFESSIONNELLE	L'ingénieur	L'ingénieur travaille à l'intersection de l'éthique déterminée par l'entreprise qui l'emploie et son éthique personnelle. Il s'agit d'une éthique utilitaire et culturelle. Exemple: Ne pas inventer de données, ne pas voler de données, ne pas harceler ses collègues...
II	TECHNO-SOCIALE	Entre l'ingénieur et le contexte institutionnel	Le contexte politique, géo-politique, social, économique va créer des demandes qui génèrent des conflits d'intérêt. C'est l'éthique d'une société dans sa globalité qui intervient à ce niveau. Exemples: 1. La demande de voiture à faible coût pour le consommateur peut aboutir à la construction d'un véhicule dangereux pour l'utilisateur en cas d'accident. 2. La société veut s'équiper d'armes nucléaires, si l'ingénieur refuse, un autre le

⁵ Toutes les informations et les exemples de ce tableau sont directement issus du chapitre 8 de *The Techno-Human Condition*. Ces informations sont pour la plupart des traductions du texte original en anglais.

			fera.
III	MACROÉTHIQUE ("Macroethics")	Les individus et les institutions	Seuls le débat et la vigilance au niveau individuel et collectif peuvent garantir un comportement et une action appropriés de tous face à l'imprédictibilité du futur dans l'Anthropocène.

Le niveau III renvoie donc à la conscience individuelle et réaffirme une conception monadique de l'individu. L'individualité est doublée d'une pratique morale fondée sur le principe d'authenticité. "Authenticity, we claim, requires that individuals accept and exercise their responsibility to critically engage the techno-human condition, while simultaneously accepting that their identity and even cognition are increasingly the products of emergent systems whose behavior cannot be traced through cause-and-effect chains back to the individual." (189) L'authenticité requiert des individus une intégrité profonde bien qu'elle ne puisse être contrôlée. La liberté de l'individu réside donc dans la réinvention constante. Ne pouvant échapper à leur historicité, les êtres humains de la Grande Accélération doivent embrasser cette liberté et les obligations morales qui en découlent: "For now this freedom, from whence rises moral obligation, is neither comfortable nor (sometimes at least) even bearable. But it is the freedom demanded by the historical moment" (189).

Du techno-humain de Beckett au techno-humain des artistes beckettien contemporains

Allenby et Sarewitz se demandent "ce que cela signifie de s'impliquer authentiquement – courageusement, ouvertement, honnêtement – dans un monde qui ne semble pas seulement rendre l'individu insignifiant mais qui rend aussi la compréhension impossible ?"⁶ Question à laquelle ils répondent:

It means that authenticity must build on a foundational cognitive dissonance. One must accept the validity of one's own experience, upbringing, culture, and other contributions to one's own grounding while simultaneously understanding that one is a partial and contingent reflection of the evolving and incomprehensible complexity that is out there.
185-186

James Knowlson, dans *Damned to Fame*, ainsi que Dirk Van Hulle et Mark Nixon, dans *Samuel Beckett's Library*, montrent la curiosité qui anima Beckett tout au long de sa vie. Ses lectures intensives, leur variété, et ses prises de notes systématiques sont le témoignage d'une volonté de comprendre le monde par différents prismes et d'une rigueur intellectuelle relevant de l'authenticité qu'évoque Allenby et Sarewitz. Sa pratique artistique, qui s'étend à travers les genres littéraires, mais qui emploie aussi régulièrement différentes technologies telles que la radio ou la télévision, ajoute à l'interdisciplinarité de sa méthode indéniablement expérimentale. Cette approche atteint son paroxysme dans les pièces théâtrales et intermédiaires par le recours à des stimuli neutres et conditionnels. La critique beckettienne du XXI^{ème} siècle, qui a définitivement dépassé l'interprétation purement existentielle des textes, a notamment montré combien la vie de Beckett, son expérience propre, et ses souvenirs se retrouvent dans

⁶ Traduit de l'anglais par l'auteur: "What could it mean to engage authentically–fearlessly, openly, honestly–in a world that seems not only to render the individual meaningless but also to make comprehension impossible?" (Allenby et Sarewitz 185)

son œuvre. La vie, l'œuvre et la pratique artistique de Beckett semblent s'inscrire dans cette compréhension phénoménologique et politique de l'individu. En tant qu'auteur et metteur en scène, la primauté de l'expérience se confirme dans sa pratique. Les pièces de Beckett ne peuvent se résumer à des tableaux à regarder ou à des textes à écouter, elles sont surtout à vivre. Le spectateur fait donc partie de l'expérience proposée par Beckett qui explore son intérêt pour le vivant dans ses environnements. L'analyse qui suit d'*Oh les beaux jours* et de *Comédie* montre que les créatures beckettienne correspondent au concept de 'techno-humain' et ouvrent la voie au techno-humain du XXI^{ème} siècle.

A. *Le corps et l'environnement : une hybridation immanente*

Pour le spectateur d'*Oh les beaux jours* ou de *Comédie*, la première rencontre avec les créatures abolit d'emblée la perception de l'humain du point de vue humaniste. En effet, les créatures sont intégrées à leur environnement dans une esthétique hybride. Winnie apparaît comme une plante sur son "mamelon" (11) et les têtes des trois créatures dans un prolongement direct des jarres : "*Visages sans âge, comme oblitérés, à peine plus différenciés que les jarres*" (9). Ces trois créatures sont une représentation marquante du continuum vivant-objet. Dans *Oh les beaux jours*, le vocabulaire employé dépasse la représentation. Le paysage est un "mamelon" (11), une partie du corps humain, et Winnie est "enterrée" comme un objet inanimé. À travers la personnification du mont et l'objectification de Winnie, l'hybridation est présentée comme un paradigme ontologique. L'hybridation ne concerne pas uniquement l'humain, il s'agit d'une hybridation immanente qui met en scène le continuum nature-culture en co-évolution, puisque Winnie dans l'acte II est "enterrée jusqu'au cou" (59) alors qu'elle ne l'était que "jusqu'au-dessus de la taille" (11) dans l'acte I. L'expérience d'être est donc celle de l'incorporation et les créatures de Beckett sont intégrées à leur environnement terrestre comme une partie du tout, ce qui est une donnée fondamentale de la condition techno-humaine. Au niveau phénoménologique, la réflexion de Winnie montre d'ailleurs qu'elle perçoit elle-même cette co-existence: "Il y a si peu qu'on puisse faire. (*Un temps.*) On fait tout. (*Un temps.*) Tout ce qu'on peut. (*Un temps.*) Ce n'est qu'humain. (*Elle commence à inspecter le mamelon, lève la tête.*) Que nature humaine. (*Elle se remet à inspecter le mamelon, lève la tête.*) Que faiblesse humaine. (*Elle se remet à inspecter le mamelon, lève la tête.*) Que faiblesse naturelle" (27-8). Les glissements successifs de l'humain à la nature et de la nature à l'humain, qui aboutissent à la conclusion de leur faiblesse partagée, construisent esthétiquement les conditions de l'existence techno-humaine et instillent une nouvelle forme d'humilité dans l'humain.

B. *La technologie sur scène de niveau I à III dans Oh les beaux jours : vers des systèmes complexes*

Les objets de Winnie – le sac à main, l'ombrelle, la brosse à dent, le tube de dentifrice, la petite glace, les lunettes, le peigne, la brosse, le mouchoir, le bâton de rouge, la toque, la loupe, la lime à ongles, le pistolet – tous sont caractérisés par leur fonctionnalité de niveau I : l'ombrelle vise à abriter Winnie du soleil, etc... Cependant, tous ces objets sauf le pistolet, mis en relation et combinés dans le premier acte, lui servent aussi à construire sa féminité comme l'a montré Anna McMullan. Winnie réitère ainsi un comportement de classe sociale, ce que McMullan appelle : "her gendered reproduction of middle-class *manners or habitus*" (2010, 53). La technologie de niveau I est alors intégrée dans un système techno-social plus complexe de niveau II auquel Willie semble être sensible. À la fin du premier acte, alors que Winnie lui demande ce qu'est un porc, il explique l'utilisation du cochon par la société: "Cochon mâle châtré. [...] Élevé aux fins d'abattage", "Prime rendement", "Avantages sociaux" (56). Winnie, représentante de l'humanité, et les porcs, représentants du vivant non-humain, sont englobés

dans des systèmes techno-sociaux complexes qui limitent la liberté de l'individu et conditionnent sa subjectivité et son identité. À ce niveau, ils restent identifiables et compréhensibles.

Enfin, l'acte II montre que ces objets technologiques sont englobés dans un réseau plus vaste où leur fonction initiale perd toute pertinence, le niveau des systèmes terrestres. Winnie se réjouit que le sac soit toujours là, mais il ne lui sert plus à ranger ses objets puisqu'elle ne peut plus utiliser ses bras. C'est le pistolet qui reste l'objet le plus significatif et le seul présent dans l'acte II. En effet, cet objet, fait pour tuer, est posé à côté d'elle, et dans ce monde en changement constant et imprédictible, la raison perd sa pertinence, au point que plus rien ne semble justifier l'effort de survie. Winnie demande d'ailleurs à Willie : "La Terre, Willie, tu crois qu'elle a perdu son atmosphère ?" (62). À travers sa réflexion sur les changements de l'environnement terrestre, devenu complètement hostile, Winnie se persuade que sa raison tiendra bon, qu'elle ne se suicidera probablement pas, même si le monde est devenu incompréhensible : "Si la raison sombrait. (*Un temps.*) Elle ne le fera pas bien sûr. (*Un temps.*) Pas tout à fait. (*Un temps.*) Pas la mienne. (*Sourire.*) Plus maintenant. (*Sourire plus large.*) Non non. (*Fin du sourire. Un temps.*)" (63). Par cet entrelacement complexe des trois niveaux de technologie, le monde qu'habitent les créatures beckettiennes est présenté comme imprévisible : une contingence relevant de l'Anthropocène y règne. D'ailleurs dans le premier acte Winnie reconnaît et accepte ce fait et se réjouit de la capacité d'adaptation de l'humain, oubliant ici le reste du vivant : "Je transpirais abondamment. (*Un temps.*) Autrefois. (*Un temps.*) Plus maintenant. (*Un temps.*) Presque plus. (*Un temps.*) La chaleur a augmenté. (*Un temps.*) La transpiration a diminué. (*Un temps.*) Ça que je trouve si merveilleux. (*Un temps.*) La façon dont l'homme s'adapte. (*Un temps.*) Aux conditions changeantes" (42-43).

Et quand tous ses objets échouent à lui permettre de survivre, un seul outil reste à sa disposition : le langage, ramenant Winnie à sa condition première de techno-humain. Le langage, qui est à la fois employé comme un outil de communication avec Willie, est la plupart du temps employé comme un outil de survie qui lui permet de s'adapter "aux conditions changeantes," plaçant le langage au niveau III. Julie Bates associe le langage de Winnie à des pépiements d'oiseau, une de ses stratégies d'évasion de son environnement terrestre, la situant dans un rapport d'égalité aux animaux et ajoutant à son hybridité une dimension animale. Dans le dialogue de Winnie, la logique se délite par excès de logique et finit par échouer à faire sens. Cette entropie se fait le miroir d'un monde qui ne peut plus s'expliquer par des effets de causalité et par la raison. En effet, si la raison ne sert plus à expliquer le monde ni à y survivre, l'expérience individuelle apparaît comme un élément fiable. Winnie déclare : "Eh bien, les lois naturelles, les lois naturelles, c'est comme le reste sans doute, tout dépend du sujet. Tout ce que je peux dire c'est que pour ma part en ce qui me concerne elles ne sont plus ce qu'elles étaient quand j'étais jeunette" (41). Dans cette seule phrase, l'accumulation de "je", "pour ma part", "en ce qui me concerne" et "quand j'étais" transforment le raisonnement logique de Winnie en parodie, mais érige l'expérience individuelle au statut de principe d'appréhension du monde.

C. Invisibilisation, Dématérialisation, Complexification

Oh les beaux jours et *Comédie* sont reconnues pour leur filiation notamment grâce à l'emploi de la sonnerie dans la première pièce et de la lumière dans la deuxième. Le fait que Beckett retire le réveil de la scène d'*Oh les beaux jours*⁷ et qu'il dédie dans *Play* (version

⁷ Dans *Beckett's 'Happy Days': A Manuscript Study*, Stanley E. Gontarski note que : "Beckett was evidently bothered by the alarm-clock, even though he stipulated that the clock should face away for the audience. First, he moved the alarm-clock into Winnie's bag (ETE56, p.40), then finally cut it altogether: 'Cut out alarm-clock. Invisible bell.' (ETE56, p.42)" (38)

anglaise de *Comédie*) une note complète au fonctionnement de la lumière, soulignant son rôle coercitif – “The source of light is single and must not be situated outside the ideal space (stage) occupied by its victims” (318) – montre une volonté d’expérimenter avec le potentiel de la technologie comprise à la fois comme de petits objets technologiques et aussi comme de vastes systèmes complexes. La démarche de dématérialisation, d’invisibilisation, et de complexification de la technologie entreprise ici par Beckett témoigne de son intérêt pour le domaine et de ses inquiétudes. Lors de la conférence “Beckett and Technology” (Septembre 2019 – Prague), son neveu, Edward Beckett, a confirmé la technophobie de son oncle dans sa vie privée et a reconnu pourtant la place centrale qu’occupe la technologie dans l’œuvre de Beckett qui apparaît finalement comme un outil artistique d’expérimentation et révèle peut-être une compréhension politique du rôle de l’artiste.

Dans les deux pièces à l’étude, la sonnerie et la lumière sont utilisées comme des stimuli conditionnels au sens pavlovien du terme. La technologie sert à produire un comportement ou une réponse conditionnée. Winnie est conditionnée à ouvrir les yeux à la sonnerie qualifiée de “perçante” (12). F1, F2, et M dans *Comédie* sont conditionnés à parler lorsque la lumière se braque sur leurs visages. Ulrika Maude note au sujet des créatures de *Comédie*: “The players, like Pavlov’s conditioned dogs or Watson’s subjects, lack a sense of agency or intentional subjectivity” (2013, 87). Ce procédé de contrôle montre que Beckett perçoit l’enjeu cognitif de la technologie. Le recul de l’autonomie des créatures en tant qu’individus et de leur pouvoir d’action, ainsi que le recours à la cognition pour les contrôler, ne va pas sans rappeler les implications de l’usage de la technologie cybernétique dans nos sociétés identifiées par Allenby et Sarewitz. La rapidité qui caractérise *Comédie* témoigne du pouvoir accru de la technologie et de l’accélération générée par les nouvelles technologies et par laquelle l’individu se retrouve happé et infiniment connecté. En effet, dans cette pièce, la technologie permet non seulement d’obtenir de chaque individu le récit de leur expérience, mais l’interrogatoire qui est opéré par la lumière, naviguant de manière algorithmique d’un personnage à l’autre, défait aussi les histoires individuelles et recrée une autre histoire à partir des fragments d’histoires obtenus. À l’ère des réseaux sociaux, sur lesquels les individus racontent des fragments de leur histoire, et du big data – comprenant l’accumulation de données personnelles obtenues principalement sur internet et les analyses croisées de ces données avec celles des autres utilisateurs – notre identité est constamment démantelée, fragmentée et recomposée dans le cyberspace. L’analogie entre la fiction que Beckett propose et le fonctionnement du cyberspace montre chez Beckett une compréhension du potentiel de la technologie et rejoint la thèse d’Allenby et de Sarewitz quant à l’utilité de la littérature et des arts dans la pensée politique de la technologie. L’analogie montre également une pensée complexe de la technologie que les artistes beckettiens actuels peuvent exploiter dans le contexte du XXI^{ème} siècle afin de conserver la pertinence de l’œuvre.

De plus, le recours à des pratiques béhavioristes au théâtre implique de véritablement conditionner les acteurs. On peut donc remettre en question l’éthique de cette méthode. Néanmoins, ce qui peut apparaître comme une pratique artistique questionnable se révèle en fait être un choix esth-éthique. En proposant au spectateur une expérience de conditionnement et de contrôle comme moteur de la fiction, Beckett invite le spectateur à réfléchir aux implications de l’usage de la technologie. Neill O’Dwyer et Nicholas Johnson décrivent d’ailleurs le texte de *Comédie* comme : “an interactive game between light operator and the actors, which exposes the mechanisms behind their functioning and foregrounds the theatre itself” (55). Si l’environnement théâtral opacifie les rouages de la technologie, Beckett les met au jour. Qui tenir pour responsable du contrôle des trois créatures ? Est-ce le dramaturge qui a délibérément composé cette scène de contrôle ? Est-ce le metteur en scène qui fait passer l’œuvre de pure fiction à expérience réelle de contrôle ? Est-ce l’ingénieur qui contrôle la lumière ? Est-ce le théâtre qui choisit de programmer cette pièce ? Est-ce l’acteur qui accepte de se laisser conditionner ? Est-ce le public qui paie pour assister à cette scène ? Ou bien tous

collectivement ? Ces questions qui émergent de l'œuvre de Beckett rejoignent celles posées par Allenby et Sarewitz au niveau macroéthique. L'œuvre de Beckett offre au spectateur la possibilité de faire l'expérience de la complexité et de l'opacité éthique de la technologie qui est une donnée de l'existence du techno-humain, l'incluant dans un réseau techno-cognitif précurseur des technologies cybernétiques.

Dans cette entreprise, le rôle du spectateur est crucial. Le spectateur des pièces de Beckett participe dans une certaine mesure à l'expérience. Si les créatures de *Comédie* sont déjà conditionnées, produisant dès le début de la pièce la réponse conditionnée, ce n'est pas le cas de Winnie dans *Oh les beaux jours*. En effet, au début de l'acte I, Winnie n'ouvre pas les yeux au son de la cloche. Une "sonnerie plus perçante" (12) est nécessaire pour lui faire ouvrir les yeux. L'évolution du conditionnement est saisissant au début de l'acte II. À deux reprises : "Sonnerie perçante. Elle ouvre les yeux aussitôt" (59-60). Les sonneries qui étaient des stimuli neutres dans l'acte I deviennent des stimuli conditionnels dans l'acte II. Le spectateur, probablement confiné sur son siège, pris au piège au milieu des autres spectateurs se retrouve dans des conditions d'immobilité similaires à celle de Winnie. La sonnerie, étant un stimulus auditif, a donc un effet sur le spectateur, amplifié par la répétition. Le spectateur peut d'ailleurs se surprendre à réagir à la sonnerie. Le même effet est identifiable dans *Comédie* avec une intensité supérieure. Le spectateur dans l'assistance, en raison de son isolement sur son siège, peut se rendre compte qu'il est dans la même situation que les créatures sur scène. Il est pris au piège, comme les trois protagonistes, forcé à regarder ce qui se passe, forcé à regarder les trois créatures livrer leurs monologues. À la manière dont F1, F2 et M sont victimes de la lumière, les spectateurs sont victimes de l'ombre, conditionnés à attendre le retour de la lumière, signe de la fin. Comme le soutient McMullan, "While the audience perceives the heads' subjection to the mechanisms of theatre itself, they also become aware of their own entrapment within their own role as spectators" (1993, 172). En tant que spectateurs, être silencieux, nous semble aujourd'hui être une norme, une mesure de respect. Cependant, le théâtre n'a pas été créé comme un lieu de silence, bien au contraire, le silence s'est manifesté comme une caractéristique du théâtre occidental tardivement :

Enfin au théâtre, et la chose n'est pas paradoxale, le son c'est aussi l'absence de son, c'est-à-dire le silence. On sait que, longtemps – et encore maintenant de manière moins évidente –, le silence du public a été l'enjeu majeur des mises en scène et l'un des impératifs des théoriciens pour faire prévaloir l'espace dramatique et la manifestation de la fable mise en fiction.
Biet et Triau 339

Le silence relève donc d'une éducation, d'un conditionnement du spectateur. Dans *Comédie*, la lumière est détournée de sa fonction première d'éclairage de l'espace scénique et utilisée comme une technologie complexe. Ainsi les spectateurs font partie de l'expérience mais de manière passive, ce qu'O'Dwyer et Johnson décrivent en les termes suivants : "Beckett's original text consists in the audience bearing witness to a sort of Pavlovian trial" (54-55). En créant, *Virtual Play*, une adaptation de *Play* en réalité virtuelle, la responsabilité de l'interrogatoire est donnée à l'individu portant l'équipement de réalité virtuelle, de fait utilisateur et non plus spectateur. L'utilisateur se retrouve plongé dans l'univers virtuel de *Virtual Play* et par un simple mouvement de tête peut faire parler les créatures virtuelles ou choisir de les laisser dans le confort de l'obscurité. Les aspects ludique et virtuel de *Virtual Play* invitent néanmoins à jouer avec les créatures, révélant la facilité avec laquelle le cyberspace peut devenir un espace de contrôle. À travers l'expérience proposée aux utilisateurs, les artistes et les ingénieurs de V-SENSE offrent une version actualisée des questionnements éthiques au cœur de *Comédie*. L'expérience de *Virtual Play* ayant lieu en public, comme lors du "Intermedial Beckett Symposium" (14 octobre 2017 – Dublin) recrée

un nouveau théâtre. L'utilisateur n'est pas le seul à faire l'expérience d'exister dans le monde physique et dans un monde virtuel. La prise de conscience n'est que plus frappante pour les observateurs de l'utilisateur qui le voient progresser dans l'espace physique sans que cela ne fasse sens, puisqu'eux n'ont pas accès au monde virtuel. En adaptant *Play* aux technologies cybernétiques, les questionnements éthiques sont actualisés, les créatures de Beckett deviennent des avatars virtuels, et les utilisateurs embrassent leur existence de techno-humains.

Anna McMullan conclut *Performing Embodiment in Samuel Beckett's Drama* par la déclaration suivante: "A consideration of how Beckett's drama is reconstituted in interdisciplinary and intercultural translation and embodiments will transform our approach to Beckett in the twenty-first century" (2010, 144). Le rôle du spectateur est essentiel, car si le techno-humain de Beckett présente nombre de caractéristiques d'avant-garde, qui permettent de mieux comprendre notre propre existence, c'est en adaptant d'une part la technologie employée par Beckett aux technologies actuelles – qui font évoluer notre existence – et d'autre part en conservant la démarche intellectuelle que l'œuvre reste pertinente. Donner du pouvoir au spectateur est capital. Il passe ainsi de passif à actif. Avec *Augmented Play*, une adaptation de *Play* en réalité augmentée fonctionnant sur smartphone, V-SENSE poursuit son travail de mise à jour des rouages de la cybernétique et des multiples implications pour les individus et les sociétés. Grâce à cette nouvelle adaptation, ils dépassent les contraintes d'accessibilité propres à *Virtual Play* et invitent à réfléchir à la place croissante de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée dans nos sociétés, qui créent et subissent en retour la Grande Accélération. Les artistes beckettien émergent inéluctablement sur la scène publique comme des acteurs engagés, qui à travers leur travail créatif, permettent au spectateur ou à l'utilisateur, en tant que citoyen, de faire l'expérience des implications et complications qu'apporte notre usage de la technologie.

Works Cited

- Allenby, Braden R., et Daniel Sarewitz, *The Techno-Human Condition* (Cambridge; London: The MIT P, 2011).
- Bates, Julie, "The Political and Aesthetic Power of the Everyday Life in Beckett's Happy Days," in *JOBS* 28.1 (2019), 52-66.
- Beckett, Samuel, *Oh les beaux jours*, in *Oh les beaux jours suivi de Pas moi*, 1974 ed. (Paris : Éditions de Minuit, 1963).
- Beckett, Samuel, *Comédie*, in *Comédie et actes divers*, 1972 ed. (Paris : Éditions de Minuit, 1972)
- Beckett, Samuel, *Play*, in *The Complete Dramatic Works*, 2006 ed. (London: Faber and Faber, 1986).
- Biet, Christian, et Christophe Triau. *Qu'est-ce-que le théâtre ?* Paris : Gallimard, 2006.
- Braidotti, Rosi, *The Posthuman*. (Cambridge: Polity P, 2013).
- Descola, Philippe, *L'Écologie des autres: L'Anthropologie et la question de la nature* (Versailles: Quæ, 2011).
- Gontarski, S.E., *Beckett's 'Happy Days' : A Manuscript Study* (Columbus, Ohio : Ohio State University Libraries, 1977).
- Maude, Ulrika, "Pavlov's Dogs and Other Animals in Samuel Beckett," in *Beckett and Animals*, ed. Mary Bryden (Cambridge : Cambridge University Press, 2013), 82-93.
- McMullan, Anna, *Performing Embodiment in Samuel Beckett's Drama* (New York, Londres: Routledge, 2010).
- McMullan, Anna. *Theatre on Trial: Samuel Beckett's Later Drama* (New York, Londres: Routledge, 1993).

Nunes, Mark, *Cyberspaces of Everyday Life* (Minneapolis, Londres: U of Minnesota P, 2006).
O'Dwyer, Neill, et Nicholas Johnson, "Exploring volumetric video and narrative through Samuel Beckett's *Play*," in *International Journal of Arts and Digital Media* 15.1 (2019), 53-69.