



Dictionnaire des théâtres du monde

Temps et théâtre

Le temps au théâtre, comme l'espace, auquel il est souvent associé, suppose déjà constituée pour l'ensemble des participants la perception du temps en général dans toute sa complexité, ce qui en fait une des données culturelles fondamentales de la pratique du théâtre. Mais, à la différence de l'espace, qui organise la perception du monde comme extérieur au sujet percevant, le temps traverse le sujet et le constitue de l'intérieur de son expérience.

Les multiples niveaux de temporalité théâtrale

Toutes les notions temporelles sont présentes dans la description qu'on peut faire du temps au théâtre, mais l'expérience du temps y est fondamentalement celle d'un temps différent – plus exactement l'expérience simultanée de plusieurs temps différents – et du jeu de leurs rapports, selon l'organisation propre au dispositif théâtral : celui d'un groupe réuni dans un espace séparé, où certains (les acteurs) jouent pour les autres (les spectateurs) à représenter (« rendre présents », notion temporelle) des figures « absentes » (qui appartiennent à un autre temps). Le théâtre se joue donc toujours dans le présent, mais c'est un présent complexe, qui n'est pas le simple présent de nos présences...

Dans cette accumulation de présents, on peut isoler certains niveaux : d'abord le temps réel de présence du spectateur, mis en rapport de contiguïté/différence avec son temps quotidien : son passé, son futur, son ailleurs, présents dans sa mémoire, et qui déterminent sa disponibilité. On sait à cet égard que la durée d'une séance théâtrale n'est définie par aucune règle, mais s'inscrit dans les habitudes d'une société ou d'un groupe donnés : qu'elle soit en plein jour ou de nuit, de plein air ou en salle, qu'elle dure une journée ou une heure est d'une incidence considérable sur tous les éléments de la représentation. La soirée romantique durait cinq heures ; les deux heures et quart nécessaires au déroulement de la tragédie classique semblent parfois longues aux habitudes contemporaines, même si, par rupture soigneusement annoncée à l'avance, on peut assister à des marathons comme *La nuit du Mahabharata* de [Brook](#) ou celle du *Soulier de satin* dans la mise en scène de [Vitez](#).

Ensuite le temps global de la fiction jouée, mis en rapport avec la mesure du temps réel. Le spectateur superpose le présent des personnages à son propre présent, avec une souplesse d'esprit extrêmement variable. Parfois il accepte de grandes distorsions, parfois il veut une relative identité, exigence qui est à la base du problème de l'[unité de temps](#). Les spectateurs classiques, on le sait, avaient le plus grand mal à entrer dans le jeu si de trop grandes distances temporelles séparaient le début des événements représentés de leur fin, alors qu'ils ne restaient au théâtre que quelques heures. Les « 24 heures » sont la trace (selon une mesure volontairement approximative) de cette limite du jeu. Les ellipses du cinéma ont habitué le spectateur moderne à plus de souplesse.

Ensuite l'articulation des divers temps de la fiction dans leur succession, mise en rapport avec la continuité de présence du spectateur. C'est le mécanisme des conventions de la représentation théâtrale qui est en jeu ici, au centre du dispositif : entre la continuité de vie des personnages et le temps réel limité des participants (acteurs et spectateurs), s'impose l'instauration d'une règle, reposant sur le mode de superposition entre la présence en scène des acteurs (et donc le temps réel des spectateurs) et la présence représentée des personnages, et l'usage ou non d'éléments de découpage (interruption des éléments de jeu, retour au simple temps réel des spectateurs, possibilité de condensation des épisodes non représentés). Ainsi, dans la tragédie grecque, la présence constante du [chœur](#) empêche d'isoler le présent des épisodes comme autonome. Ainsi encore le [nô japonais](#) admet qu'un personnage fasse un voyage de trois mois que l'acteur mime en cinq minutes, alors que le réalisme fondamental du théâtre occidental, depuis la Renaissance, impose une superposition exacte du temps de présence du personnage et du temps de présence de l'acteur (et donc du temps réel du spectateur), renvoyant toute condensation du temps aux moments de non-jeu (les [entractes](#)),

et interdisant toute dilatation du temps, sauf dans le théâtre lyrique, où la musique, en revanche, possède cette vertu.

Spectateur et temps vécu

Ces divers niveaux de temporalité isolés par l'analyse ne sont pas nécessairement perçus avec clarté par le spectateur ; au contraire, ils jouent plus ou moins confusément aux limites de sa conscience, faisant l'originalité du vécu théâtral. À la différence de la catégorie d'espace, cadre où la fiction peut se projeter comme un monde extérieur, le temps, lui, ne se projette pas, on est toujours dans le présent. Le spectateur peut se mettre en recul de l'espace qu'il regarde, il ne peut pas se désimpliquer du temps qu'il vit. Cette adhérence plus grande introduit à un autre niveau de l'expérience du temps, celui d'une fusion avec le monde des êtres fictifs. Sommes-nous dans leur temps ? Sont-ils dans le nôtre ? C'est bien le temps qui est au fondement du sentiment de déréalisation et d'illusion. Au-delà de cette expérience, on débouche bientôt sur un temps « suspendu », unifié, qui n'est plus celui du présent dans son déroulement, mais du présent dans une immobilité intemporelle – faut-il dire dans une éternité ? Hors du monde et de ses repères ordinaires, le spectateur se retrouve face à face avec des êtres hors du temps, avec des ombres, des figures, bref dans une mémoire qu'il emporte avec lui en quittant le théâtre.

Ce double rapport au temps – temps du déroulement fondé sur le temps réel du spectateur et expérience du temps suspendu formalisant une expérience esthétique et philosophique – permet de comprendre, à travers les exemples historiques de la pratique théâtrale, la diversité des systèmes et leur place dans la culture des diverses sociétés. Ainsi, par exemple, dans le théâtre classique, le temps condensé des unités, proche du dénouement, réduit les mouvements des personnages à la confrontation sur la scène d'entités qui n'ont guère de temporalité hors de celle-ci. Il construit ainsi un temps exemplaire d'événements significatifs, autour de héros qui, même s'ils obéissent à des motifs proches des nôtres, les traduisent dans des poses (ou des pauses) où peut se développer leur rhétorique poétique : on peut y reconnaître l'universalisme de l'humanisme chrétien. Ainsi, le théâtre réaliste de la fin du XIX^e siècle, avec son souci mimétique de la réalité contemporaine, tend à faire coïncider temps du jeu et temps de la fiction. Sans doute ne peut-il pas échapper à la prise de la mémoire sur l'ensemble comme tableau finalement immobilisé autour d'un sens ; il s'efforce du moins que cette mémoire renvoie à une temporalité quotidienne et à un fonctionnement individualisé de la mémoire. On peut y reconnaître les valeurs de la rationalité bourgeoise. Ainsi encore, le théâtre contemporain, en rompant avec la chronologie linéaire et l'univocité des temps désignés, développe-t-il, comme chez [Beckett](#), l'image d'un temps cyclique qui ne s'est jamais mis en mouvement, et qui, confronté à la durée vécue du spectateur, est générateur d'attente et d'angoisse.

Spectateur et temps perçu

Si l'on considère maintenant non plus le vécu temporel du spectateur en général, mais la perception qu'il a de l'œuvre représentée comme temporelle, il faut distinguer entre deux éléments :

– ce qu'on appelle la « représentation du temps » concerne des indices temporels permettant de situer la fable dans un « ailleurs » historiquement daté (costumes, éléments de décors, indications textuelles). Tous ces éléments, qui désignent un temps, ne sont pas eux-mêmes de nature temporelle. Il en va de même pour ceux qui marquent que le temps de la fable n'est pas de nature mimétique (une accélération du temps joué marqué par une pendule qui tourne vite), où qui marquent la condensation du temps représenté d'une séquence à une autre (le vieillissement du personnage par le grimage de l'acteur, par un changement de costume, comme dans *Les Dactylos* et *Le Tigre* de [Schisgal](#)). Sur ce plan, on peut dire que le temps qui coule est traduit en termes d'espace.

– la dimension temporelle du spectacle, au contraire, comme celle de tous les arts dits « vivants », ne se représente pas. Elle se manifeste par la présence des participants réels (acteurs et spectateurs) et par le déroulement de leur temps. La représentation théâtrale dure « un certain temps » et le jeu de présence/absence des acteurs suffit à manifester le temps sans qu'il soit nécessaire ni même possible de le « représenter ». En revanche, cette durée est l'objet d'une mesure incessante de la part du spectateur, à l'aide de la perception des niveaux énumérés plus haut et de leurs rapports, mais appliquée à un nouvel objet : l'ordre de la succession formelle des éléments qui la composent, et la notion fondamentale est alors celle de rythme.

Ce rythme est perçu subjectivement par le spectateur, avec des variations importantes de l'un à l'autre, mais aussi des modes de perception collectifs et codés. Le jeu de répétitions-variations-composition est au fondement de son plaisir esthétique, car ce qui se déroule alors devant lui est une forme, dont il perçoit la structure. Mais comme cette structure n'est achevée qu'au moment où se termine la représentation, on retrouve ici le paradoxe de toute œuvre d'art engageant une dimension temporelle, qu'elle ne trouve sa fin que dans le regard rétrospectif de la mémoire : le jeu du théâtre

n'est accompli que quand il a cessé.

Le temps du jeu

Du côté de l'acteur, les choses sont semblables par la superposition et la confusion des niveaux d'expérience du temps, mais selon un équilibre différent, dû aux conditions du jeu. L'acteur, comme le spectateur, vit son temps réel, ici et maintenant, comme individu vivant, dans son rapport avec son expérience quotidienne du temps ailleurs. Mais le rapport aux temps de la fiction est différent, car pour lui la fiction n'est pas donnée à voir, il la fabrique ; et il la fabrique consciemment, avec des signes de son temps réel : apparaît chez lui un « temps du jeu » (qui n'est pas le temps joué), fondé sur le travail et la répétition : un temps construit dans l'enchaînement des actes (gestuels ou de parole), donc un temps maîtrisé, mesuré, anticipé selon un modèle reproductible. Ce qu'on appelle la « fiction » (la cohérence des contenus de la représentation, personnages, actions) revêt chez lui la forme d'un schéma mental d'actes à accomplir. Son mode temporel principal est celui du repérage des rythmes : rythme des gestes, débit de la parole, reproduction de la forme préalablement mise au point (ce n'est pas hasard si la notion même de « rythmique » fut inventée, pour être appliquée au corps, par [Jaques-Dalcroze](#) et développée par [Decroux](#)).

Ce n'est que secondairement à ce niveau de conscience qu'il peut, en s'appuyant sur cette exécution des rythmes de la partition, s'investir dans le domaine de la fiction et jouer à vivre au tempo du personnage qu'il représente. Refoulant la contrainte au plan des automatismes, il peut se donner l'illusion d'une liberté retrouvée, dans un présent hors du temps réel, qui fonde le plaisir du jeu et la condition de son efficacité symbolique. Mais ce niveau du jeu, quoique assez général dans la pratique contemporaine, n'en est pas moins facultatif. On connaît des acteurs qui n'engagent aucune fiction dans leur jeu (la thèse du Paradoxe n'est pas loin ! [voir [acteur/comédien](#), [diderot](#)]), on n'en connaît point qui n'aient pas à exécuter un schéma de conduite préfixé. Le véritable temps de l'acteur est bien celui de la décharge énergétique, lié au plaisir physique de l'action, de la production des gestes et des sons, sous le contrôle du schéma rythmique : c'est le temps des athlètes, c'est le temps subjectif de la performance.

Temps objectif : temps mort

Ainsi, la seule dimension du temps qui n'intervienne pas dans le temps du jeu (de l'acteur comme du spectateur), est celle du temps objectif, celui qui se mesure de l'extérieur avec la régularité du métronome. Car ce temps-là ne peut être que celui d'un œil extérieur, celui du critique, de l'analyste, celui également du metteur en scène, ou si l'on veut, celui de la dramaturgie : c'est le temps du déroulement d'ensemble considéré comme une forme arrêtée, c'est un temps transposé en termes d'espace.

Le dramaturge peut alors donner une objectivité au temps de la fiction (dates, durées, rythmes) comme au temps de la représentation (potentielle dans les textes, réelle dans les traces d'un spectacle comme une vidéo ou une régie technique), et analyser leurs rapports multiples, notamment les rapports de superposition (correspondance terme à terme de la visée mimétique, ou condensation, ou dilatation) et leurs conséquence dans l'organisation des formes du récit: découpage en séquences, effets de succession, de simultanéité, de répétition, de circularité, durée des ensembles. On retrouve alors le problème de la « partition » (éléments textuels qui transposent en écrit, pour le fixer, l'ordre du déroulement), ou, si l'on préfère, de l'écriture, vu cette fois sous l'angle de la fabrication, et non plus de l'exécution (qui est le problème de l'acteur). Il est la marque certaine d'une ambition : celle de la maîtrise d'un temps compté, d'un temps qui échappe enfin au temps qui passe. Mais la permanence des textes est antinomique à la vie du théâtre.

Rédacteur(s)

[P. VOLTZ](#)

Édition Bordas, 2008

Classement

Cet article relève de la spécialité [Lexique théorique et théoriciens](#)

Voir aussi

Citations pertinentes de cet article dans le dictionnaire : Brook (P.) Vitez (A.) représentation Mah?bh?rata (le) Soulier de satin (le) conventions spectateur Beckett (S.) jeu fiction Schisgal (M.) fable Dactylo et le Tigre (la) Jaques-Dalcroze (E.) Decroux (É.) récit

Article à retrouver sur : <https://dictionnaire.artcena.fr/articles/lexique-temps-et-theatre>