

Marie-Christine Lesage

Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes

Le théâtre contemporain est multiforme et diversifié dans ses pratiques et ses esthétiques, et ce foisonnement hétéroclite des œuvres rend difficile la tâche de l'interprète qui tente de s'orienter au sein des différentes tendances qui animent la scène actuelle. D'autant que l'art théâtral bouge, se déplace, entre en dialogue avec d'autres formes artistiques (danse, arts plastiques, musique, vidéo, performance, etc.) et que d'autres scènes artistiques empruntent à une certaine théâtralité, ce qui contribue à brouiller les territoires entre les arts, fixés par une certaine tradition (du moins en Occident). S'il est difficile de dégager des unités stylistiques pour la période contemporaine (c'est là l'hypothèse du philosophe anglo-saxon Arthur Danto, pour qui « la période de l'art contemporain est celle du désordre informationnel et de l'entropie esthétique totale¹ », ce qui empêche toute direction narrative de son histoire – ainsi parle-t-il d'un art « posthistorique »), une évidence s'impose tout de même à l'observateur de la scène théâtrale : le théâtre est traversé par les dynamiques de l'interartistique², qui parfois renversent ses assises les plus anciennes, de façon à remettre en circulation une énergie « folle » entre le plateau et la salle, bref, à ranimer le désir du théâtre pour les spectateurs.

Bernard Dort, dans un texte qui a fait date, identifiait déjà cette tendance forte de la scène théâtrale contemporaine, qu'il a associée à l'« émancipation de la représentation » :

L'affirmation de la mise en scène a fait prendre conscience du rôle signifiant des éléments de la représentation. Le metteur en scène fut d'abord le seul à décider de leur organisation sémantique. Maintenant les autres praticiens du théâtre réclament une responsabilité parallèle et une relative autonomie. Texte, espace, jeu... s'émancipent. Ainsi s'esquisse une nouvelle conception de la représentation. Elle ne postule

plus une fusion ou une union des arts. Elle mise, au contraire, sur leur relative indépendance³.

L'autonomisation des langages scéniques entraîne à sa suite celle de chacune des pratiques qui y est potentiellement associée, et le théâtre devient de plus en plus un lieu de dialogue entre des artistes de différents horizons et d'interaction entre des médiums distincts. Aussi est-il devenu difficile de prescrire « ceci est du théâtre et ceci n'en est pas », d'autant que le théâtre surgit parfois là où on l'attend le moins... Cette mise en question des assises du théâtre, paradoxalement, revivifie son processus fondateur, soit la théâtralité en tant que matérialité expressive et structure symbolisante pour des spectateurs.

Parmi les ouvertures aux autres pratiques artistiques observées sur la scène contemporaine, celle faite aux techniques de l'image domine dans les créations de certains metteurs en scène. Par « technique de l'image », j'entends tout ce qui relève de médiums d'enregistrement du réel et des productions visuelles non référentielles que permet l'usage du film, de la vidéo (avec tous les procédés qui les caractérisent) et d'écrans (moniteurs, grands écrans de formes et de matériaux divers, du plus opaque au transparent). Loin de se servir des images filmiques, vidéo ou encore de synthèse informatique comme d'un outillage à la mode, qui participerait d'une certaine inflation du visuel dans une société hypermédiatisée, certains metteurs en scène réussissent à mettre la technique visuelle au service de l'imaginaire et d'un art scénique réinventé, en ce qui a trait tant au jeu de l'acteur (qui s'en trouve radicalement transformé) et aux configurations de l'espace scénique qu'à la relation, renouvelée, entre la scène et la salle. Je me propose, dans le cadre de cet article, d'effectuer une brève traversée de diverses modalités d'utilisation des techniques de l'image en scène par trois créateurs nord-américains, qui se servent de ce médium comme d'une véritable machine imaginaire et/ou critique. Je prendrai comme exemple Robert Lepage (*Ex Machina*), Elizabeth Lecompte (*Wooster Group*) et Denis Marleau (*Théâtre Ubu*).

De leurs œuvres récentes émergent trois versions distinctes d'intermédialité reliée à l'usage des techniques de l'image en scène, que l'on pourrait, dans l'ordre, désigner de la façon suivante : la première serait intégratrice, la deuxième différentielle et la dernière tendrait vers la simulation de présence. Ces trois formes d'intermédialité sont radicalement opposées les unes aux autres, tout en témoignant toutes trois de recherches pour une théâtralité renouvelée. L'intermédialité à laquelle je me réfère concerne la mise en relation (*inter*-⁴) de différentes médiations sur la scène théâtrale. Si le corps de l'acteur peut être envisagé comme un lieu de médiation entre un texte (s'il y en a un), un personnage et des spec-

tateurs, l'intermédialité cherche plutôt à mettre l'accent sur les supports matériels qui font partie de la scène contemporaine. Ces supports transforment les modalités expressives et les structures symboliques propres aux processus de la théâtralité scénique. Un médium, écrit Éric Méchoulan, ne se situe pas seulement entre un sujet et un objet perçu, mais il en compose aussi le milieu :

Le médium est donc ce qui permet les échanges dans une certaine communauté à la fois comme dispositif sensible (pierre, parchemin, papier, écran cathodique sont des supports médiatiques) et comme milieu dans lequel les échanges ont lieu⁵.

À la fois outillage et milieu, les médias transforment « les modalités de pensée et la fabrication du sens⁶ ». Et c'est précisément ce qui émerge des créations de Lepage, Marleau et Lecompte : les techniques de l'image sont des dispositifs sensibles qui permettent de créer des milieux scéniques vivants dans lesquels les spectateurs se retrouvent un peu immergés par le travail de production sensorielle que permettent ces dispositifs. La fabrication du sens passe par des effets de sensations qui stimulent la pensée-corps ou le corps comme lieu de pensée. La sensation, écrit Deleuze à propos de la peinture de Francis Bacon, agit directement sur le système nerveux, elle est « ce qui se transmet directement, en évitant le détour ou l'ennui d'une histoire à raconter⁷ ». Dans les créations qui seront évoquées, on observe que la sensation permet d'entrer autrement dans les histoires ou les fables qui ne disparaissent pas complètement, mais dont la fabrique est déplacée vers un mode expérientiel.

Robert Lepage ou la version intégratrice.

Le travail du Québécois Robert Lepage est, depuis ses débuts dans les années 80, marqué par une sensibilité à l'image scénique dont témoigne la présence quasi systématique dans ses créations d'écrans et de projections diverses. L'écran scénique, à ses débuts, sert à recevoir des projections artisanales (jeux d'ombres, images projetées à partir d'un simple rétroprojecteur, etc.) qui, au fil de ses créations, vont devenir de plus en plus sophistiquées, par le recours à des techniques visuelles de pointe. Mais cette place plus grande accordée à la technique se fera toujours en parallèle à un usage artisanal de l'écran, qui côtoie la fabrication d'images vidéographiques et informatiques complexes. Quelle que soit la nature des écrans et des projections, ils ont chez ce créateur une fonction « intégratrice », car ils permettent de tisser entre le corps de l'acteur et les

images sur le support-écran des relations inédites qui, dans ses spectacles les plus récents, tendent à fusionner les deux, les supports matériels (l'écran) se transmutant en de véritables *milieus* de jeu, qui se rapprochent analogiquement d'une scène virtuelle.

Dans *Elseneur*⁸, solo créé en 1997 à partir d'*Hamlet*, de Shakespeare, Lepage fait dialoguer de façon originale l'acteur et les projections vidéo-graphiques, jusqu'à tenter une intégration des deux, tentative qui trouvera son plein accomplissement dans *Le Projet Andersen* (2006), où l'acteur joue littéralement *dans* l'écran. Le solo *Elseneur* met en place un jeu d'écrans qui assument différentes fonctions tout au long de la représentation, parmi lesquelles celles de dédoubler l'image de l'acteur (fonction la plus répandue de l'image vidéo en scène⁹), de créer des effets spectraux de présence¹⁰, d'inventer des espaces immatériels de jeu, notamment par la projection d'images sur une toile invisible tendue à l'avant-scène (support de plus en plus utilisé, notamment pour la projection d'images de synthèse qui paraissent flotter dans l'espace de la scène). Tous ces effets d'images, chez Lepage, tendent à créer une scène multidimensionnelle à la fois sur le plan de la forme et sur celui de la structuration symbolique pour le spectateur : le médium permet d'ouvrir et de suggérer des possibilités de faits et de sens qui seraient comme agglutinés ou condensés dans la composition scénique, et que le spectateur est invité à ouvrir¹¹.

Le meilleur exemple de ces possibles condensés dans l'image est celui de la scène intitulée « Les espions » et qui fait référence à celle où Rosencraft et Guldenstone viennent rendre visite à Hamlet après avoir été plus ou moins télécommandés par le Roi et la Reine, qui leur ont demandé de le surveiller. Hamlet se tient au centre de la scène et il est encadré, à sa gauche et à sa droite, par deux projections qui le redoublent en gros plan. En fait, les projections sont faites sur la toile invisible tendue à l'avant-scène, ce qui permet de créer un effet de perspective : les corps projetés sont plus grands qu'Hamlet (et on ne les voit que de la tête à la taille), comme s'ils se tenaient devant lui et à bonne distance, ce qui les rapproche du même coup des spectateurs. Hamlet est filmé par deux caméras vidéo disposées de chaque côté de l'acteur (mais invisibles), qui le captent simultanément sous deux angles différents alors qu'il tourne alternativement la tête à gauche et à droite pour s'adresser à ses deux amis : la caméra qui le filme côté jardin en projette l'image côté cour et inversement. Ainsi, lorsque Hamlet tourne la tête vers la droite pour s'adresser à son double « écranique » figurant Guldenstone, l'écran côté cour projette son visage de face, alors que celui côté jardin le montre mi-profil mi de dos. Que tirer de cette composition scénique qui semble, de prime

abord, ne mettre en place qu'un simple jeu de duplication des figures d'Hamlet ?

Derrière l'apparente simplicité du travail avec les images se cache une orchestration multidimensionnelle de la scène, qui demande à être ouverte par le spectateur afin de faire émerger les différents points de vue possibles encadrés dans la composition. Premier sens possible : le dédoublement de la figure d'Hamlet ou l'exposition de sa double face (devant-derrrière) illustre le dédoublement du personnage sous le masque de la folie (l'acteur et ses doubles figurant les troubles intérieurs qui agitent le personnage). Ce premier sens peut se doubler d'un deuxième, qui lui est lié, que je nommerai l'« effet caméra de surveillance » (autre motif récurrent de la scène vidéo-filmée) : Hamlet se sait et se sent épié par le Roi, et la scène met en image ses soupçons, voire sa paranoïa, alors que ses amis viennent lui faire une visite supposée désintéressée. Les deux images agrandies qui l'encadrent créent l'impression qu'il est cerné, qu'il ne peut échapper au regard tout-puissant du souverain, incarné ici par les deux surveillants. Ce deuxième sens est étroitement lié à un troisième : les images redoublées du personnage sont mises pour Rosencraft et Guldenstone. Ce qui engendre un jeu ludique, car, chaque fois qu'Hamlet se tourne vers l'un ou l'autre, ils se détournent de lui (selon le principe vidéographique expliqué plus haut) : s'il s'adresse à Rosencraft, celui-ci a le visage tourné vers l'assistance et vice versa. Lorsqu'il leur demande la raison de leur visite, il les regarde alternativement plusieurs fois en leur disant « Parlez ! », ce qu'ils ne font évidemment pas, et ce jeu avec les images, de ludique, en vient à représenter la fuite des deux amis, qui refusent de lui faire face et lui tournent systématiquement le dos, afin d'esquiver la vérité de leur visite. Mise en images de leur mensonge et de leur trahison. Enfin, un quatrième point de vue possible demande de prendre l'image au pied de la lettre : les projections figurent les points de vue subjectifs des amis s'adressant à Hamlet qui se tient devant eux. L'image ne figure plus les personnages mais ce que leur œil perçoit, à la manière d'une caméra subjective : quand Hamlet est tourné vers l'un, celui-ci le voit de face alors que l'autre le voit de profil. Le spectateur, grâce aux deux écrans, a ainsi accès, simultanément, aux deux points de vue subjectifs de Rosencraft et de Guldenstone (de face et de profil). Cette orchestration crée un effet de rapprochement de l'œil du spectateur vers la scène telle que perçue par les deux personnages, comme s'il participait intimement à cette scène de surveillance : il en devient le troisième œil, celui qui a accès à tous les points de vue (celui, vulnérable, d'Hamlet – vulnérabilité accentuée par sa petite face à la grandeur des images qui l'encadrent – et ceux, omniscients, des comparses agissant comme surveillants du Roi). Le spectateur est ainsi inclus dans l'organisation de la vision scénique.

Tous ces points de vue encastrés les uns dans les autres contribuent à projeter une vision complexe de la dramaturgie du personnage. Comme l'écrivent Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos à propos du travail de Lepage :

il n'y a plus une seule image, construite à partir d'un point de vue unique : celui du Sujet – ou du regard – qui observe un objet à « bonne » distance, mais plusieurs encastrés. L'un sur l'autre, l'un sous l'autre, l'un *dans* l'autre¹².

Même si la scène est très cadrée, elle offre plus d'une perspective possible pour son interprétation, elle casse le point de vue unique en mettant en images toutes les couches entrelacées du drame d'Hamlet. Le jeu avec les images n'est pas que formel et ludique, il dramatise autrement la scène.

Dans d'autres tableaux, le metteur en scène cherche à dématérialiser l'espace scénique grâce aux projections, de façon à incarner visuellement l'imaginaire d'Hamlet et à le rendre sensible pour les spectateurs en créant de véritables *textures* visuelles. Une sorte d'équivalent des environnements virtuels est ainsi créé sur la scène, par la relation établie entre l'acteur et le support matériel des images. Cela est rendu possible par le dispositif scénographique¹³ mobile, qui permet à l'acteur d'être dans l'image et non plus seulement devant elle. En effet, l'acteur semble flotter au sein de l'environnement visuel, dans lequel il se fond littéralement. Lorsque Hamlet monologue sur le sens de l'existence, il se tient dans le rectangle, au centre du dispositif scénographique, qu'il fait basculer vers la gauche jusqu'à avoir la tête à l'envers (grâce au cercle pivotant). La scène est noire, ce qui permet la projection (sur la toile invisible) d'un immense ciel étoilé, dans lequel son corps semble suspendu, en état d'apesanteur, flottant tête en bas. Suit une série d'images projetées, celles d'un corps en mouvement, sous la forme de chronophotographies, dans lesquelles il s'incruste, comme s'il faisait partie intégrante de la projection. Cette façon d'intégrer le corps de l'acteur dans les images, de créer l'impression qu'il fusionne avec l'environnement spatial¹⁴, tend à faire de la scène un espace immatériel où les corps sont mis en apesanteur, projetés dans des espaces imaginaires sans limites, qui sont aussi des espaces de pensée : les projections servent une certaine dramaturgie, qui se trouve par là même réouverte à de nouveaux possibles de sens. Ce milieu visuel, de par sa composition, stimule la perception sensorielle et la rêverie du spectateur, qui se trouve, lui aussi, mis en orbite et transporté dans l'expérience d'un monde autre, qui exige peut-être, pour qu'en soit appréciée toute la portée, une « reconfiguration sensorielle¹⁵ ».

Le Wooster Group ou la version différentielle.

La démarche de création du Wooster Group, animé par Elizabeth Lecompte, se situe à l'opposé de celle de Robert Lepage. En effet, les rapports entre jeu de l'acteur et écrans vidéo sont fondés sur l'exploration de distorsions et d'écarts différentiels. Aussi, les supports des techniques de l'image sont toujours dévoilés comme outillage, l'espace du plateau tendant à être déconstruit et disloqué par la multiplication des moniteurs vidéo et des actions, de façon à créer des relations conflictuelles entre les corps en scène et les corps sur écran. Et si le corps fait corps avec l'image vidéo, c'est souvent dans une visée de fragmentation¹⁶. Le Wooster Group est connu pour son travail de déconstruction des textes (classiques américains et européens), des scènes, des dialogues et des images, et pour une utilisation systématique de la vidéo : Lecompte juxtapose les fragments de textes à d'autres formes expressives de façon à en faire exploser les codes et à faire émerger une nouvelle façon de les percevoir. La technique de l'image et du son (car elle recourt aux microphones) vise souvent à créer une distanciation dans le jeu de l'acteur, dont la voix est transformée par les micros et dont l'expressivité est parasitée par une machine scénographique souvent complexe.

La vidéo crée des effets de dislocation temporelle et spatiale ; elle a la capacité de projeter simultanément des images conflictuelles et cela force les spectateurs à recourir à des formes de concentration variées, afin de décrypter et de décoder les multiples dispositifs de cadrage et les méthodes différées de lecture des images¹⁷.

Dans *House/Lights* (1998), par exemple, la scénographie est composée de moniteurs vidéo installés dans une mécanique mobile où tout bouge à la manière d'une machine des temps modernes, constituant une scène « à obstacles » pour les acteurs, et instituant un jeu sur les automatismes. La pièce de Gertrude Stein, *Doctor Faustus Lights the Lights* (1938), est entrelacée à un film noir et blanc de « soft porn » de Joseph Mawra, *Olga's House of Shame* (1964), dont des extraits sont présentés sur les écrans vidéo. Les comédiens devaient copier les mouvements des acteurs sur les écrans, se déplaçant en même temps qu'eux dans l'espace, effectuant les mêmes gestes : ils devenaient le jouet ou la marionnette des images filmiques (comme lorsqu'une actrice court sur place derrière un moniteur alors que l'écran présente en gros plan les jambes du personnage du film en train de courir). La multiplication en simultané d'interactions de ce type entre les acteurs et les écrans (en plus du flux

verbal caractéristique de l'écriture steinienne et des voix trafiquées) contribuait à disperser le point de vue entre actions scéniques et images vidéo :

Ces interactions généraient un double effet. D'une part, elles montraient comment notre ère des médias est dominée par l'image, ici aux dépens de la prétendue priorité ontologique accordée aux acteurs *live*. D'autre part, elles transformaient les acteurs en prothèses du décor [...] en les réduisant à l'état d'outils technologiques¹⁸.

L'acteur, en effet, paraît être au service des images (ou absorbé par elles), diminué dans sa prestation scénique, rendu accessoire ; et pourtant ce sont plutôt des effets de performativité qui en émergent (tenir le rythme et le timing avec les images relève de la haute voltige), de même qu'un jeu paradoxalement réinventé à travers l'automatisation des gestes et déplacements : les corps sont follement vivants dans cette compétition débridée avec les écrans.

L'intermédialité de Lecompte creuse un espace critique, voire limite, qui confronte le vivant aux techniques visuelles afin de créer une scène décentrée et reconfigurée autrement sur le plan imaginaire. Sa plus récente mise en scène, *Hamlet*¹⁹, reprend le procédé de *House/Lights*, celui des acteurs imitant d'autres acteurs jouant dans un film, mais cette fois avec une visée dramatisante beaucoup plus poussée. Le dispositif scénique est tout autre : en fond de scène, sur un très grand écran, est projeté le film *Hamlet* réalisé par Richard Burton en 1964, à partir d'une production de Broadway filmée en direct avec dix-sept caméras disposées selon différents angles. Le montage du film a été projeté deux jours seulement dans deux mille cinémas partout à travers les États-Unis. Pour sa création, Lecompte inverse donc le processus, en reconstruisant une hypothétique pièce de théâtre à partir du film et de ses différents fragments « comme un archéologue inférant un temple à partir d'un ensemble de ruines » (notes du programme). Aussi, la mise en scène n'est pas celle du *Hamlet* de Shakespeare mais celle du *Hamlet* de Shakespeare mis en scène par Burton, le film devenant la trace susceptible de les amener scéniquement vers l'original. Ce travail de palimpseste visuel (une écriture scénique sur un film sur une représentation d'une pièce de théâtre de Shakespeare) permet au metteur en scène de créer une scène où le médium filmique numériquement retravaillé, manipulé par eux, se transforme en une texture imagée contribuant à réinventer l'espace et le jeu de l'acteur, et à approfondir l'imaginaire du drame.

Le procédé de départ est simple : les acteurs en scène imitent le jeu des acteurs sur le grand écran en simultané, positionnant leur corps de la même manière, reprenant leurs gestes et attitudes, et effectuant les mêmes déplacements dans l'espace. Ce jeu, au départ assez ludique, fait apparaître l'acteur comme une marionnette au service du médium filmique. Mais ce dernier ne cache pas les moments où il regarde l'écran, afin de vérifier sa position, de la rectifier si nécessaire, ce qui introduit un espacement entre son jeu et l'écran, ou un effet de distanciation entre l'acteur et l'incarnation de son personnage (qui ici est imitation d'un autre personnage) caractéristique de l'esthétique du Wooster Group. De plus, sa voix est amplifiée, ce qui permet de jouer sur l'ambiguïté entre la voix scénique et la voix filmique, les deux se relayant imperceptiblement, de façon à brouiller la perception du spectateur, qui ne sait plus exactement qui parle. Par ailleurs, les acteurs ne font pas qu'imiter le jeu des comédiens sur l'écran, ils recréent également, par leurs déplacements physiques, les mouvements de la caméra : tous les changements de plan sont repris par les corps en scène, qui se mettent à vaciller latéralement lorsque la caméra bouge de façon circulaire, qui reculent brusquement lors d'un zoom arrière, qui sont agités de petits soubresauts lorsque l'image tremble (et ainsi de suite), ce qui crée des effets d'étrangeté dans le jeu des acteurs. Une théâtralité du corps décentrée et en décalage par rapport au réel émerge de cette interaction ludique avec l'image. En ce sens, l'intermédialité est à la source d'une forme de jeu réinventé. Le Wooster Group est aussi intervenu sur le film, en modifiant les images ou, plus précisément, en effaçant, de façon d'abord ponctuelle, les corps ou parties de corps des acteurs sur écran, n'en gardant qu'une trace spectrale. Lorsque le comédien du film disparaît, l'acteur en scène (qui imite sa partition de jeu) le remplace comme s'il faisait partie de la scène filmique. À un moment, il ne reste de l'acteur jouant Hamlet que la main ; l'acteur en scène focalise son jeu sur sa main en accord avec celle sur l'écran, son interprétation glissant ainsi vers une stylisation poétique.

À mesure qu'avance la représentation, les corps filmiques tendent à disparaître, ne laissant voir que leur empreinte, traces spectrales remplacées par leurs doubles scéniques qui re-tracent dans l'espace la composition de l'image (en refont le tracé), faisant advenir ainsi une autre théâtralité qui, petit à petit, devient révélation d'une vision, celle de l'excavation d'une œuvre enfouie sous les strates de la mémoire (des couches d'images). Et vision de l'œuvre historique comme trace spectrale. Ce processus de déréalisation de l'image filmique s'accroît dans la seconde partie de la représentation : l'écran fait disparaître toute image, ou de la neige parasite la scène filmée, ou encore un travail

vidéographique d'incrustation de couleurs (vert, bleu) et de lignes balayant l'écran en fait une toile soudainement abstraite, avec parfois de brèves percées d'images du film qui réapparaissent. Ce travail numérique sur l'image filmique est doublé d'une création sonore qui accentue la sensation de pénétrer dans un espace autre, dans l'envers de l'image (ou d'atteindre son ombilic comme celui du drame). Et en effet le jeu d'Hamlet tend à s'intensifier, les images paraissant alors faire la spectrographie de sa tension intérieure : l'écran devient le scanner graphique de la folie grandissante qui atteint les personnages (Hamlet, Ophélie) et de la dérive meurtrière qui en résultera. L'écran, entre fragments de film et abstraction (ou bruit), entre signe et signal, vient dramatiser autrement la scène d'Hamlet : en accompagnant sur les plans visuel et sonore l'état joué du personnage, il devient pur matériau de conscience.

Par ce travail avec l'écran, Elizabeth Lecompte élargit encore le jeu des différences et des relations possibles entre la théâtralité et les techniques de l'image, se servant de ces dernières pour reconfigurer le jeu de l'acteur, la scène théâtrale et surtout l'imaginaire du drame d'Hamlet, traité comme un matériau lointain dont il faudrait déterrer les restes ; et la vision ainsi construite est à la fois ludique, mémorielle, mentale et sensorielle, les textures visuelles et sonores (spectrales et abstraites) sur écran créant un milieu de sensations qui stimule la « pensée-corps²⁰ » chez le spectateur.

Denis Marleau ou la présence simulée.

Troisième et dernier cas de figure nord-américain, celui du metteur en scène québécois Denis Marleau, directeur artistique du Théâtre Ubu fondé au début des années 80. En 1997, il met en scène *Les Trois Derniers Jours de Fernando Pessoa*, d'après le récit d'Antonio Tabucchi, où il recourt pour la première fois aux masques vidéographiques²¹ pour incarner scéniquement les doubles de Pessoa qui viennent le visiter sur son lit de mort : ils sont portés par un acteur ou par un automate. Dans sa mise en scène de *l'Urfaust* de Goethe (1999), les mêmes masques parlants se retrouvent sur des statuaires, incarnant les esprits et les visions des personnages. Mais c'est dans sa mise en scène des *Aveugles* de Maeterlinck²² que Marleau atteint un sommet de la simulation de la présence, en ne recourant qu'à des masques vidéographiques pour jouer la pièce, l'acteur faisant son travail d'interprétation en amont de la représentation, et devant une caméra plutôt que devant un public – et les spectateurs d'assister à une représentation sans acteurs. Ainsi, le metteur en scène

tend à faire disparaître le cadre du support médiatique en le rendant anthropomorphe, afin de créer une image vivante qui remplace la présence de l'acteur, ce qui élimine du même coup toute interaction entre l'acteur et l'écran²³. Cette exploration, qu'il poursuit dans ses mises en scène de *Comédie* de Beckett et de *Dors mon enfant* de Jon Fosse²⁴, n'est pas sans parenté avec les installations de l'Américain Tony Oursler, qui a inventé ce qu'il nomme des « *Talking Heads* », ou têtes parlantes montées sur des corps de chiffon qui en font d'étranges marionnettes médiatiques.

Le dispositif scénique des *Aveugles*²⁵ est composé de douze têtes vidéo-graphiques parlantes²⁶ (Denis Marleau parle d'« écrans humains », ce qui renforce l'idée de simulation de présence), dont les visages rayonnent dans l'espace noir de la scène. L'ensemble donne l'impression de faire face à des têtes virtuelles qui flottent dans l'espace, alors qu'elles ne sont pas impalpables mais bien le fruit de l'alliage entre l'image projetée du visage de l'acteur et le masque en relief (image sculptée du visage du même acteur). Ainsi, l'image fait littéralement corps avec son médium, elle l'anime et rend la sculpture vivante. Cette empreinte en relief du visage joue un rôle fondamental dans la façon dont l'image se présente au spectateur (le support est le médiateur entre l'image et le corps du spectateur²⁷) : la réunion de l'image et de l'empreinte du visage tend à accroître la force « auratique » de cet *organisme virtuel*, qui fait impression sur la perception du spectateur (certains ne comprendront qu'à la fin, lorsque le dispositif installé sera dévoilé, qu'il s'agissait de projections...). L'effet de présence est maximal, tout comme l'effet d'étrangeté (à la fois présence et spectre), devant ces douze têtes d'aveugles plongées dans la nuit obscure de leur cécité et du soir qui tombe. Les spectateurs vont être invités à accompagner ces aveugles au cœur de leur nuit, à vivre une sorte d'équivalent sensoriel de leur perception, entre autres par le dispositif installé par Marleau : il a en effet choisi de « faire entendre un décor absent », de faire voir le paysage par l'oreille en rendant sonores tous les bruits inscrits dans le texte (bruits de pas dans les feuilles, jappements de chien, etc.) et en y ajoutant une matière sonore non référentielle. Ces bruits viennent de tous les côtés (car des haut-parleurs sont disposés en divers endroits, devant, en haut, comme derrière les spectateurs), ce qui crée une véritable enveloppe sonore ayant comme effet d'inclure tout le corps du spectateur au sein de l'installation, de lui faire vivre le drame et l'angoisse des aveugles sous la forme d'une expérience sensorielle. Comme l'explique Denis Marleau :

Car il me semble que l'art actuel, du moins celui qui m'interpelle, propose une implication active de l'imaginaire du spectateur dans son

acte de regarder. Un acte qui met en cause ses automatismes, ses préjugés et ses certitudes²⁸.

Cette installation théâtrale, à la fois vidéographique et sonore, amène le spectateur à vivre une expérience limite, où la frontière entre la réalité matérielle devant soi et la réalité mentale en soi vacille, ou du moins est mise à l'épreuve. En effet, le trop-plein visuel de tous ces regards surexposés (les visages nous regardent intensément), qui remplissent l'espace en le faisant éclater par le mouvement déconcertant de leurs voix, vide notre regard, ou l'ouvre en nous amenant à fermer les yeux. Ainsi, on n'y voit plus rien mais il y a beaucoup à regarder, car, pour reprendre l'expression de Georges Didi-Huberman, « c'est à un vide que l'œuvre nous renvoie²⁹ », à un vide qui nous constitue et qui nous inquiète. Le processus ou la dynamique expérientielle de cette création exige que « nous pensions ce que nous saisissons [de l'image] en face de ce qui nous y "saisit" – en face de ce qui nous y laisse, en réalité, dessaisis³⁰ ». Et c'est là l'opération de ce théâtre technologique. Ainsi l'œuvre nous laisse-t-elle désorientés, face à une « expérience dans laquelle nous ne savons plus exactement ce qui est devant nous et ce qui ne l'est pas³¹ », où ce qui est dedans soi se mêle au devant soi. Cette installation théâtrale inorganique invite étrangement « à une expérience corporelle globale qui ne réduit pas le spectateur à son seul sens de la vue. Elle l'oblige à renoncer à la consommation passive des images³² » au profit d'une attention sensorielle redoublée. Une rencontre limite, entre théâtre et technologie, qui opère un réel déplacement du regard et de la pensée.

*
* *

À ces trois variations autour d'un même dispositif, il aurait fallu ajouter un quatrième cas de figure, donné par les créations de Heiner Goebbels³³, de Frank Castorf ou encore de Ivo van Hove, qui se servent du médium vidéographique pour sortir l'acteur et la théâtralité du théâtre, les faisant jouer ailleurs (dans un appartement, hors scène ou dans la rue), l'écran retransmettant leur jeu pour les spectateurs laissés à eux-mêmes dans la salle. L'intermédialité sert alors à mettre en question le processus spectaculaire et performatif, tout en travaillant à déplacer la perception et les attentes du spectateur.

Les techniques de l'image, telles que travaillées par les metteurs en scène nord-américains dont il a été ici question, ne sont pas au service d'une inflation du visuel mais plutôt en quête d'une théâtralité remise en jeu sur le plan de l'imaginaire. Le médium tend à s'effacer comme support

pour devenir *milieu* de jeu pour l'acteur chez Lepage et simulation de présence chez Marleau, alors qu'il est fortement souligné comme support chez Lecompte, mais pour un jeu de l'acteur et une dramaturgie renouvelés. Chez ces trois metteurs en scène, que tout oppose dans la pratique, on retrouve une volonté de dramatiser la scène autrement, à la fois en creusant par les images l'esprit du texte et en sollicitant l'expérience sensorielle du spectateur ou son corps pensant : « Les artistes pensent en termes de percepts et d'affects, c'est-à-dire de sensations. Ils pensent dans et avec le médium ³⁴. » L'intermédialité inhérente à leurs œuvres témoigne donc aussi d'un déplacement de la façon de fabriquer du sens et des mondes possibles.

Marie-Christine LESAGE
lesage.mariechristine@gmail.com
École supérieure de théâtre
Université du Québec à Montréal

NOTES

1. Arthur Danto, *L'Art contemporain et la Clôture de l'histoire* (1997), Paris, Seuil, 2000, p. 40.
2. C'est l'objet du dossier de la revue *Registres* intitulé « Théâtre et interdisciplinarité » (automne 2007). Pour une discussion sur l'interartistique, voir Marie-Christine Lesage, « L'interartistique : une dynamique de la complexité », *Registres*, revue de l'Institut d'études théâtrales, Paris, Sorbonne nouvelle, n° 13, automne 2007.
3. Bernard Dort, *La Représentation émancipée*, Arles, Actes Sud, 1988, p. 181.
4. Le préfixe *inter-* signifiant autant le lien que l'écart, le travail de connexion que l'opérateur de différences.
5. Éric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, printemps 2003, p. 16.
6. *Ibid.*, p. 17.
7. Gilles Deleuze, *Logique de la sensation*, Paris, Seuil, 2002, p. 42.
8. Je me réfère à la version anglaise jouée en 1997, à la Brooklyn Academy of Music de New York, avec l'acteur britannique Peter Darling : les solos de Robert Lepage sont créés par lui puis délégués à un autre acteur.
9. Je renvoie au texte-référence de Frédéric Maurin, « Scène, mensonges et vidéo. La dernière frontière du théâtre américain », *Théâtre/Public*, n° 127, 1996, p. 41-47.
10. Voir les diverses études de Béatrice Picon-Vallin, dont « Hybridation spatiale, registres de présence », in B. Picon-Vallin (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998, p. 9-35, et « Les nouveaux défis de l'image et du son pour l'acteur. Vers un "super-acteur" ? », *Études théâtrales*, n° 26, 2003, p. 59-68.
11. Pour une étude plus approfondie du théâtre de Robert Lepage et de ses dynamiques visuelles, voir l'ouvrage de Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, *La Face cachée du théâtre de l'image*, Québec / Paris, Les Presses de l'Université Laval / L'Harmattan, 2001.
12. *Ibid.*, p. 68.

13. Le dispositif scénographique est composé d'un très grand écran carré de bois, dont la surface peut recevoir des projections, qui pivote sur son axe à 180 degrés (rotation de haut en bas). À l'intérieur de ce carré, il y a un cercle encastré qui tourne sur lui-même à 360 degrés. Ce cercle est percé d'un rectangle qui peut être ouvert ou fermé et dans lequel se tient souvent l'acteur. Ce dispositif est multifonctionnel : il sert de surface de jeu lorsqu'il est à l'horizontale et de support de projection lorsqu'il est à la verticale. Il est visible ou rendu invisible par le noir nécessaire aux projections. En plus de ce dispositif, un écran transparent est tendu à l'avant-scène, sur lequel sont projetées des images qui envahissent le plateau au point de faire disparaître sa matérialité.

14. Dans son dernier spectacle solo, *Le Projet Andersen* (2006), Lepage utilise un écran en forme de conque dans lequel l'acteur peut jouer et sur lequel sont projetés des espaces en trois dimensions. Ces espaces projetés, qui ont de la profondeur (à la différence de ceux d'*Elseneur*), paraissent accueillir l'acteur comme dans un jeu vidéo : le mouvement de l'image, conjoint à celui de l'acteur, donne l'impression qu'il se déplace dans l'espace dimensionné. Avec cette création, Lepage montre qu'il est à la recherche d'une fusion entre l'image et le corps de l'acteur, qu'il tente de transformer l'espace scénique en un analogue des espaces virtuels, sans écarter le corps de l'acteur, comme ont pu le rêver certains précurseurs (Craig, Meyerhold), la scène devenant ainsi un milieu d'interaction entre le vivant et le virtuel.

15. C'est le terme utilisé par Emanuele Quinz pour parler d'œuvres qui tendent à impliquer plus profondément le spectateur sur le plan expérientiel : « Notes sur la scène des interfaces », *Études théâtrales*, n° 30, 2004, p. 85.

16. Pour une étude précise de ces effets de fragmentation dans l'utilisation de la vidéo au Wooster Group, voir Frédéric Maurin, « Scène, mensonges et vidéo », art. cité.

17. Arold Aronson, *American Avant-garde Theatre : A History*, Londres / New York, Routledge, 2000, p. 195 (je traduis).

18. Johan Callens, « Les expériences technologiques du Wooster Group », *Études théâtrales*, n° 26, 2003, p. 81. Du même auteur et sur ce même spectacle, voir « From Dismemberment to Prosthetics : The Wooster Group's *House/Lights* », in Nathalie Roelens et Wanda Strauven (dir.), *Homo Orthopedicus. Le corps et ses prothèses à l'époque (post)moderniste*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 393-415.

19. The Public Theatre, New York, novembre 2007.

20. Henk Oosterling parle de « *thinking body* » pour décrire l'expérience à la fois physique et mentale, entre pensée et matière, générée par les œuvres intermédiales contemporaines ; voir « Sens(a)ble Intermediality and Interesse. Towards an Ontology of the In-Between », *Intermédialités*, n° 1, printemps 2003, p. 42.

21. Les masques sont moulés sur le visage de l'acteur puis portés par lui ou mis sur une statue. Ils reçoivent ensuite la projection vidéo du visage de l'acteur, dont la partition de jeu a été filmée et enregistrée. Les visages sont légèrement déformés et agrandis par un travail sur l'image vidéo. Pour une explication détaillée, voir Stéphanie Jasmin, « Parcours du personnage vidéo. Miroir, multiplication et effacement de l'acteur », *Alternatives théâtrales*, n° 73-74, juillet 2002, p. 40-42.

22. Musée d'Art contemporain de Montréal en 2002 et Théâtre de la Cité universitaire de Paris à l'automne 2003 ; repris au festival TransAmériques de Montréal en mai 2007.

23. Interaction qui était encore présente dans les deux créations précédentes, où l'acteur demeurait le support du masque vidéo, offrant ainsi l'image d'un personnage hybride, ou encore il dialoguait avec ses doubles dans un face-à-face troublant.

24. Présentés au festival TransAmériques de Montréal en mai 2007.

25. Je reprends en partie quelques éléments d'une réflexion présentée lors du colloque « Arts et nouvelles technologies », à l'université Paul-Verlaine, à Metz, les 24-25 novembre 2004. Sur cette création, voir aussi l'article de Bénédicte Boisson, « *Les Aveugles* de Maeterlinck / Marleau », *Théâtre s en Bretagne*, n° 20, 2004, p. 80-85, ainsi que le numéro 73-74 d'*Alternatives théâtrales*, consacré en partie au théâtre de Denis Marleau.

26. Le metteur en scène a filmé les visages de deux acteurs, Céline Bonnier et Paul Savoie, dont il a multiplié les images sur les masques selon la distribution de la pièce de Maeterlinck : six hommes et six femmes. Le noir nécessaire à leur apparition vidéographique renvoie aussi au noir dans lequel sont plongés les douze aveugles du drame.

27. Sur ce sujet, voir Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.

28. Louise Ismert, « Une fantasmagorie technologique. Entretien avec Denis Marleau », *Alternatives théâtrales*, n° 73-74, juillet 2002, p. 107.
29. Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1992, p. 67.
30. *Ibid.*
31. *Ibid.*, p. 133.
32. Hans Belting écrit cela à propos des installations de Bill Viola ; voir *Pour une anthropologie des images, op. cit.*, p. 64.
33. Voir Marie-Christine Lesage, « Une théâtralité déterritorialisée et réinventée. À propos d'*Eraritjaritjaka* de Heiner Goebbels », *Ligeia*, n° 81-84, janvier 2008.
34. Henk Oosterling, « Sens(a)ble Intermediality and Interesse », art. cité, p. 42.

RÉSUMÉ

Cet article analyse trois modalités d'utilisation des techniques de l'image (intégratrice, différentielle et de simulation) dans trois créations nord-américaines : le solo *Elseneur* (1997) de Robert Lepage, *Hamlet* (2006) du Wooster Group et *Les Aveugles* (2002) de Denis Marleau. Les techniques de l'image, mises au service de l'imaginaire, tendent à déplacer la perception du spectateur et à réinventer la dynamique théâtrale sur scène.

SUMMARY

*This essay investigates three different uses of visual technology (integration, differential and simulation) in three North-American productions : the solo *Elseneur* (1997) by Robert Lepage, *Hamlet* (2006) by The Wooster Group and *Les Aveugles* (2002) by Denis Marleau. It demonstrates how, in these cases, the use of visual technology stimulates the spectator's imagination, moving its perception and reinventing theatrical dynamism.*