

Le cinéma et les défis de la représentation À propos de Robert Lepage, 4D Art et Alice Ronfard

Sylvain Duguay

Number 134 (1), 2010

À la scène comme à l'écran

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63061ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Duguay, S. (2010). Le cinéma et les défis de la représentation : à propos de Robert Lepage, 4D Art et Alice Ronfard. *Jeu*, (134), 84–92.

Dossier

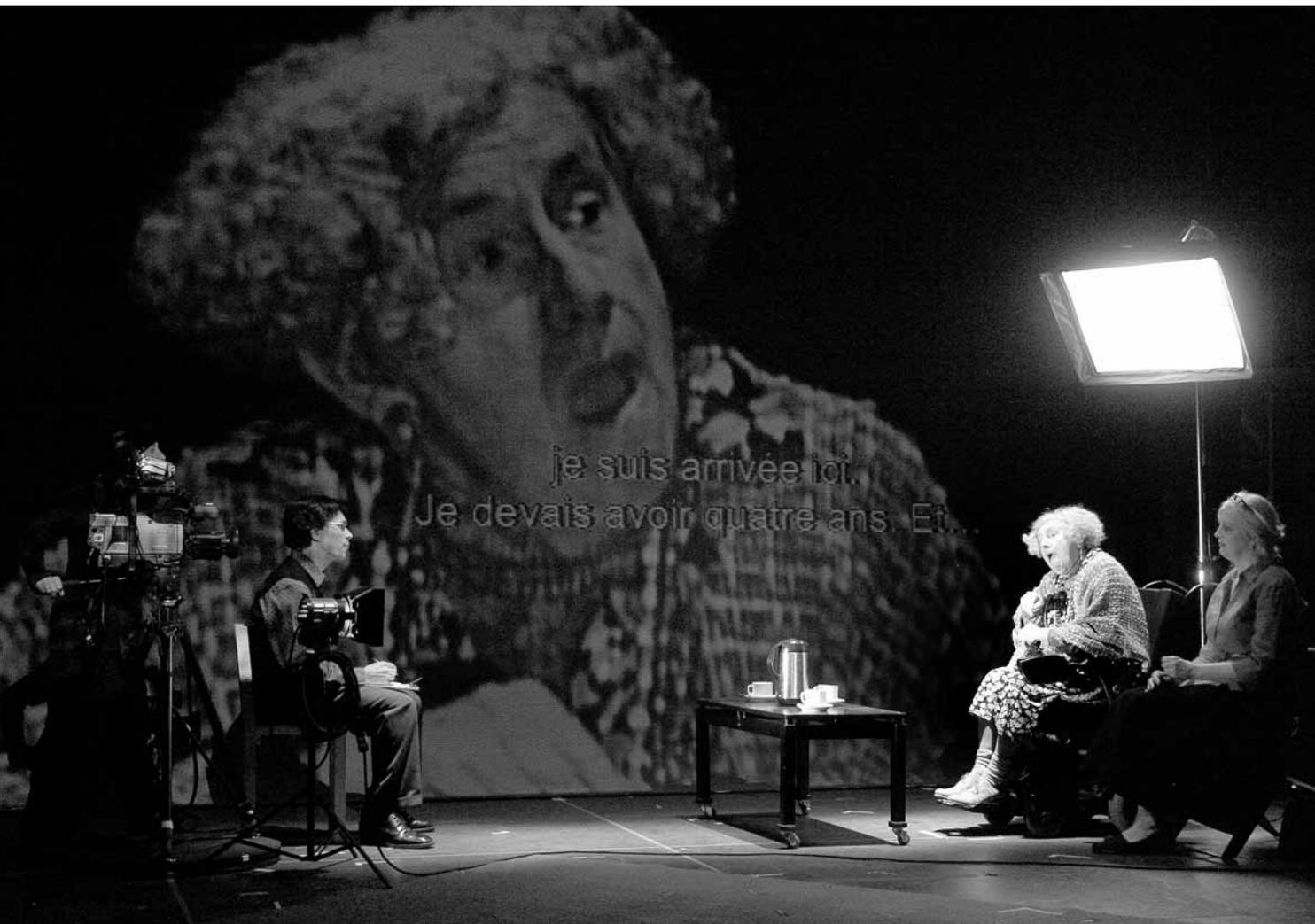
À la scène comme à l'écran

SYLVAIN DUGUAY LE CINÉMA ET LES DÉFIS DE LA REPRÉSENTATION

À propos de Robert Lepage, 4D Art et Alice Ronfard

La scène théâtrale, telle une éponge qui absorbe les codes des autres pratiques artistiques, ne saurait être appréhendée selon une classification hermétique qui oppose l'objet théâtral aux arts visuels et aux autres arts de la scène. Alors que certaines disciplines font partie de la représentation depuis si longtemps qu'on les remarque à peine, comme la peinture, l'architecture ou la sculpture, d'autres, par leur caractère spectaculaire, résistent à une assimilation complète. Qu'il s'agisse de la danse ou du cinéma, ces formes semblent avoir de trop nombreux points en commun avec le théâtre pour opérer une dissolution complète dans l'enceinte théâtrale. Si certains puristes tiennent coûte que coûte à séparer ce qui est « théâtre » de ce qui n'en est pas, c'est qu'ils ne tiennent pas compte des courants interdisciplinaires qui sont en train de balayer la pratique théâtrale et sa critique.

Le théâtre et le cinéma, la représentation et le film, la scène et l'écran, l'éphémère et le figé : autant d'oppositions qui ne servent qu'à gommer les nombreux points de rencontre de ces deux manifestations. S'il est indéniable que plusieurs différences existent tant sur le plan de la création que sur celui de la réception, il est primordial d'observer comment les deux systèmes hétérogènes du théâtre et du cinéma se réinventent lorsqu'ils sont mis en contact. La présence des images en mouvement sur les scènes québécoises contemporaines doit faire l'objet d'une étude attentive : cinématographiques ou télévisuelles, avec ou sans écran, intra ou extradiégétiques, ces images viennent apporter à la représentation théâtrale des outils qui transcendent les limites habituelles de la scène.



Lipsynch de Robert Lepage (Ex Machina, 2007). © Érick Labbé.

L'utilisation de certains codes du cinéma sur scène sert souvent à amener la représentation théâtrale plus loin, à repousser les limites du représentable, à ouvrir le réalisme de la scène à une certaine abstraction et à rendre étrange la familiarité des mondes qui surgissent sur la scène. Que ce soit par l'inclusion du cinéma lui-même dans la fiction, par l'adjonction de certains de ses systèmes signifiants ou par une disjonction entre scène et écran, la présence du cinéma sur scène est rarement innocente.

LIPSYNCH : LE CINÉMA ET L'OBSCÈNE

Créé en 2007, *Lipsynch*¹ raconte les destins entrecroisés de plusieurs personnages unis par la voix et ses différentes modalités. Fidèle à son esthétique, Robert Lepage met en scène de nombreuses images projetées qui ont un lien direct avec l'histoire racontée et qui lui permettent d'explorer l'ob/scène de deux manières. Certains thèmes liés au corps malmené résistent souvent à une représentation scénique convaincante, ce qui les situe à l'encontre (*ob-*) de la scène. Mais ils sont aussi littéralement obscènes, c'est-à-dire qu'ils défient des interdits sociaux en montrant la sénilité et le viol. En ouvrant un espace autre, à l'extérieur de la scène, les projections permettent de représenter ce qui ne peut pas l'être.

D'une part, le personnage de Jérémie, jeune homme adopté en bas âge, écrit et réalise un film afin d'explorer ses origines. Ce film est projeté à plusieurs reprises alors que des comédiens enregistrent en direct le bruitage et le doublage des rôles. Si le film de Jérémie est codé comme « cinématographique » (projection sur grand écran, spectateurs qui regardent, montage, trame sonore), Lepage utilise ailleurs le corps comme surface de projection. La mère biologique de Jérémie, Lupe, n'était pas l'élève d'un professeur de piano qu'elle aurait dû quitter à cause d'une guerre quelconque, comme Jérémie l'imagine, mais plutôt une jeune fille sud-américaine vendue en esclavage sexuel. Pendant que le spectateur visionne avec Jérémie le récit de Lupe, le corps de celle-ci est envahi par des mains projetées qui représentent le viol ou les viols qu'elle a dû endurer. La projection permet de styliser le viol sans rien lui enlever de sa brutalité. La violence sexuelle est ici sublimée par le caractère indiciel de l'image.

D'autre part, alors que la mère de Jérémie regarde la télévision, elle tombe sur l'entrevue d'une ancienne professeure de chant, très vieille, qui peine à trouver ses mots et s'égaré constamment. La vieille dame est assise de fait à l'arrière-scène, devant une caméra qui projette son image en direct sur un grand écran au milieu de la scène. L'acteur qui l'incarne est fortement maquillé, et les gros plans rendus possibles par la caméra permettent de bien remarquer le grotesque du corps en déchéance. Le triple jeu du regard (la mère regarde la télé, la professeure, la caméra et le spectateur, la mère, la professeure et l'écran) met l'accent sur les différents niveaux d'engagement que les images projetées suscitent, celles-ci ouvrent la scène à une représentation très physique de la sénilité qui agit en contrepoint du discours décousu de la vieille dame. La vieillesse, que l'on tente souvent de garder à une distance confortable, est impossible à ignorer à cause du gros plan révélateur et de la place centrale qu'occupe l'écran sur scène.

De cette manière, le viol, la vieillesse et la démence sont traités dans *Lipsynch* par le biais d'images vidéo qui ont un double effet de distanciation et d'identification. Elles permettent au spectateur, d'une part, de se distancier du contrat théâtral en rompant l'espace-temps de la scène et en concentrant son attention sur le caractère construit de la représentation ; d'autre part, elles lui donnent l'occasion de s'identifier à l'image cinématographique, que ce soit par l'intermédiaire du personnage ou par l'entremise de la caméra. Ainsi, le spectateur doit réconcilier les codes d'engagement du théâtre et du cinéma afin de lier le caractère obscène de ces images au reste de la représentation théâtrale.

1. Comme les spectacles de Lepage évoluent sans cesse, je précise que la version de *Lipsynch* à laquelle je fais référence a été présentée à Montréal en mai 2007. Le spectacle, inachevé, durait alors cinq heures et demie.



Lipsynch de Robert Lepage (Ex Machina, 2007). Sur la photo : Nuria Garcia. © Érick Labbé.



Norman de Michel Lemieux et Victor Pilon (4D Art, 2007). Sur la photo : Peter Trosztmer. © Victor Pilon.



NORMAN : ABSTRACTION ET INTERACTION

Avec la création de *Norman*, en 2007², Michel Lemieux et Victor Pilon poursuivent avec leur compagnie 4D Art leur exploration des projections d'images en mouvement en mettant cette fois l'accent sur le cinéma lui-même. Ce spectacle hommage au cinéaste d'animation Norman McLaren prend pour objet l'homme et son œuvre, alors que plusieurs codes du cinéma sont convoqués dans l'espace scénique par le truchement d'une multiplication des surfaces de projection et une utilisation originale de l'abstraction et de l'interactivité.

Les spectacles précédents de Lemieux-Pilon, de *Grand Hôtel des étrangers* (1994) à *la Tempête* (2002), utilisaient principalement le plan virtuel³ pour projeter les images en mouvement dans l'espace scénique, mais *Norman* met en place une scénographie qui évoque tout d'abord l'écran de cinéma. À leur arrivée, les spectateurs sont assis devant un écran blanc entouré d'une frise plissée qui rappelle l'habillage des salles de cinéma. Ce premier écran sera souvent utilisé à la manière d'un écran cinématographique opaque sur lequel seront projetés des extraits de films de McLaren, des images ayant trait à sa vie et des diaporamas didactiques, ce qui favorise chez le spectateur une identification toute cinématographique. La présence d'un performeur devant l'écran opaque trouble cependant le contrat spectaculaire, de même que les effets de transparence qui permettent de briser le caractère bidimensionnel de l'écran et d'entrevoir ce qui se passe en profondeur.

Une fois l'introduction faite, l'écran s'ouvre pour faire place à la scène théâtrale, à une reconstitution des bureaux de l'Office national du film à Montréal. C'est ici que se situe le plan virtuel et que les codes du cinéma sont intégrés à l'espace. Le héros, Peter, voit en effet apparaître autour de lui de nombreux personnages virtuels qui, selon les codes du documentaire, confient ce qu'ils connaissent de McLaren et de son œuvre. Ces personnages, filmés sur fond noir, se matérialisent dans l'univers scénique, comme échappés du cadre cinématographique. Le plan virtuel sert aussi à projeter des extraits des films de McLaren avec lesquels le personnage interagit, forçant encore une fois l'image aplatie à s'ouvrir à la complétude corporelle du performeur. Enfin, le fond et le cadre de scène sont à plusieurs reprises utilisés comme surfaces de projection, ce qui a pour effet de faire déborder l'image cinématographique de son cadre, comme si l'espace scénique ne pouvait la contenir complètement : la scène devient infinie.

Le dispositif scénographique permet de libérer l'image cinématographique des contraintes de l'écran et de percer l'espace scénique afin de mettre en scène *l'ailleurs*. Cette déstabilisation des contraintes spatiales est amplifiée par le niveau d'interaction du performeur, qui peut commander le déclenchement des séquences, s'insérer dans le dialogue préenregistré des entrevues

2. Voir également l'article de Frédérique Doyon, « Dialogue corps/image », dans *Jeu* 127, 2008.2, p. 140-143. NDLR.

3. Le plan virtuel fait référence à l'illusion créée par l'absence de support visible pour ces images qui semblent se matérialiser à l'intérieur de l'espace scénique, autour des performeurs.

et influencer le rythme du spectacle. Cette interaction empêche l'impression de *placage* des images cinématographiques puisqu'elles sont reconnues par le performeur et, de cette manière, partie intégrante de son univers.

L'utilisation du cinéma d'animation très expérimental de McLaren vient aussi ajouter toute une dimension visuelle abstraite habituellement absente de la représentation théâtrale. Si l'abstraction peut parfois intégrer l'espace théâtral traditionnel par l'entremise d'un langage déconstruit ou d'autres techniques ponctuelles, *Norman* met en scène une double abstraction du mouvement et de l'image. Le danseur s'inspire des films pour créer son mouvement, mais les films sont aussi réinterprétés par la chorégraphie. À certains moments, les gestes du danseur génèrent des images virtuelles qui reprennent les codes des films de McLaren. Le danseur semble ainsi créer les films avec lesquels il interagit.

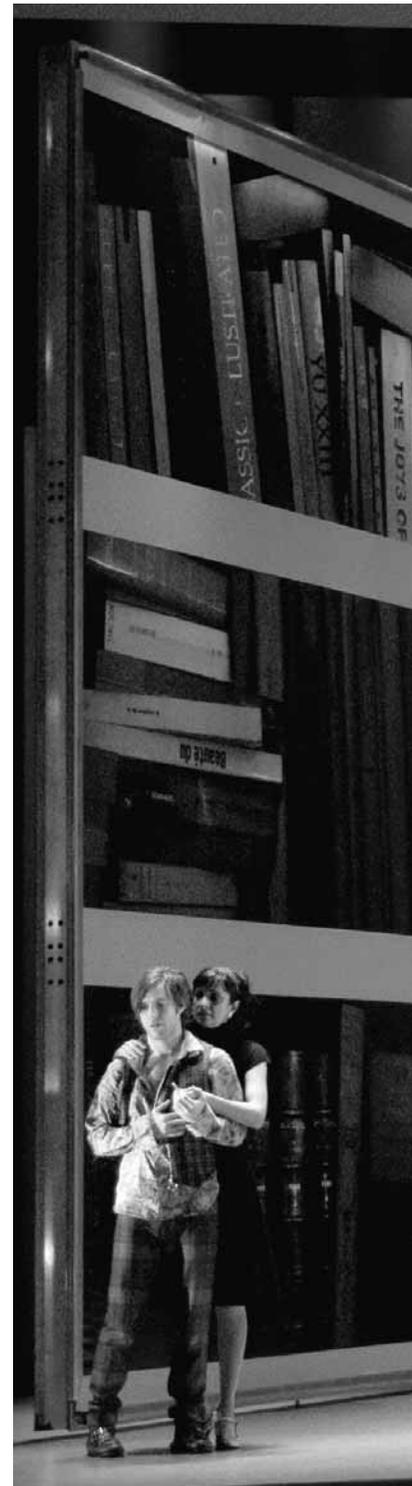
Au-delà des films de McLaren qui sont convoqués sur scène, c'est la nature même de la relation entre théâtre et cinéma qui est remise en question dans *Norman* : l'image cinématographique perd ses deux dimensions et sa fixité est remplacée par la malléabilité qu'offre l'interactivité ; l'espace théâtral s'ouvre à l'infini de la représentation filmique et à l'abstraction visuelle propre au cinéma expérimental ; le spectateur doit naviguer entre l'absorption cinématographique et le contrat théâtral ; le plaisir d'une identification protéiforme est mis de l'avant.

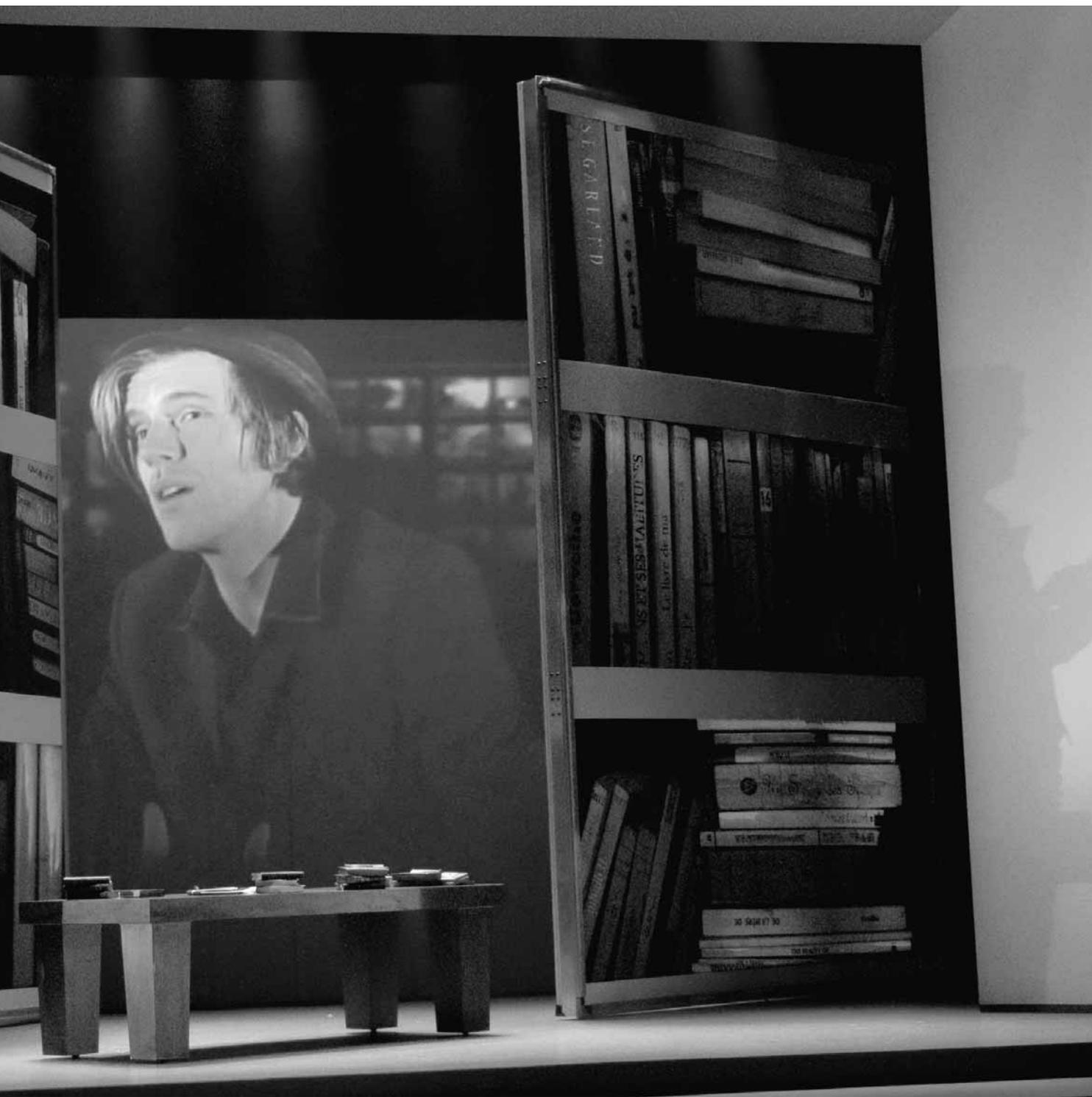
L'IMPOSTURE ET L'EXPLOSION DE LA REPRÉSENTATION

Il est impossible de parler de la relation entre le théâtre et le cinéma sans prendre en compte les mutations profondes qui touchent l'industrie cinématographique depuis deux décennies. L'explosion des plateformes numériques a forcé la révision des pratiques de distribution et de consommation des films ; la facture cinématographique des grands studios déborde dans l'univers télévisuel ; les grands conglomérats partagent leurs activités de production entre le grand et le petit écran. Les baladeurs donnent accès à des films, des vidéoclips ou des émissions télé de manière indifférenciée, et les nouveaux spectateurs, s'ils parviennent encore pour la plupart à tracer la ligne entre cinéma et télévision, naviguent entre les deux médias avec une aisance déconcertante. La masse des spectateurs est fragmentée et porte de plus en plus fréquemment, à la suite de la démocratisation des outils de création et de diffusion, le chapeau du producteur de contenu. Le cinéma est en pleine redéfinition, débordant les écrans qui lui sont traditionnellement assignés.

C'est dans cette optique qu'il convient d'aborder la mise en scène de *l'Imposture* (2009) qu'a signée Alice Ronfard à partir du texte d'Evelyne de la Chenelière. Cette histoire qui tourne autour des mots, de leur création et de leur appropriation semble de prime abord résister à une mise en image, peut-être à cause des relents d'une opposition toute littéraire entre les mots et les images. Mais les projections viennent désamorcer ce binarisme puisque ce sont des mots qui sont projetés d'entrée de jeu : des passages d'un livre écrit par la mère sont montrés sur l'écran à l'avant-scène, fragmentés et démesurés, à l'image de l'écriture mise en cause dans la fiction. Ces mots laissent toutefois rapidement la place à l'image du fils, filmé en plan rapproché, à la manière d'un tête-à-tête télé : profil trois quarts, regard hors champ, réponses qui reprennent une question coupée au montage. Ce sont ici les codes de l'entrevue télévisée qui sont exposés, entrevue de promotion ou de magazine littéraire, plutôt que ceux du cinéma documentaire : ce n'est pas tant un portrait qu'on trace qu'une tribune qu'on offre. Ces scènes courtes, qui font office de prolepses disloquées, ponctuent le déroulement de l'action scénique de manière régulière et permettent de lentement comprendre le jeu de l'imposture que la mère

L'Imposture d'Evelyne de la Chenelière, mise en scène par Alice Ronfard (TNM, 2009).
Sur la photo : Francis Ducharme et Violette Chauveau. © Yves Renaud.





propose à son fils. Alors que sur scène la mère tente de convaincre son fils d'accepter de signer un roman qu'elle a écrit pour lui, l'entrevue télévisée nous montre ce dernier dans un avenir plus ou moins lointain, ayant déjà accepté de jouer le rôle qu'on a écrit pour lui.

Il est toutefois impossible pour le spectateur de résoudre cette imposture pour de bon, puisque l'image elle-même passe pour fausse. Ces images représentent-elles l'*à-venir*, ou utilise-t-on l'appareil⁴ de l'image projetée pour nous faire voir un monde possible, issu des fantasmes du fils ou de la mère ? L'imposture est-elle consommée dans le monde réel, ou est-elle confinée à une exploration infinie des possibles liés à un tel geste ? Si la pièce ne donne pas de réponses, elle pose une question importante quant à la présence des images projetées sur la scène : l'univers théâtral, imposture par excellence, peut-il se permettre de refuser la mesure d'imposture qu'ajoute le cinéma sur scène ? La contiguïté de l'acteur et du spectateur force le spectateur de théâtre à suspendre son adhésion à son propre univers, et la suture créée par l'œil de la caméra en fait tout autant, mais par d'autres moyens. Ce sont ainsi les nouvelles possibilités d'engagement, liées à la coprésence du théâtre et du cinéma, qui illustrent le mieux l'imposture à laquelle ces nouvelles scènes cinématographiques nous convient.

SCÈNES HYBRIDES

L'étude des images en mouvement projetées dans les espaces scéniques n'est pas la seule manière de témoigner de l'impact des systèmes signifiants du cinéma sur les pratiques théâtrales contemporaines. Le cinéma, en tant que système narratif, dépasse en effet largement les effets visuels liés à la caméra : si le cadrage et les mouvements de caméra offrent un indice certain de la parenté des images projetées avec le cinéma, c'est toute une manière d'écrire et de raconter qui est en train de se transformer, même chez des artistes qui sont de manière générale davantage associés à un théâtre fortement centré sur le poids des mots.

La fragmentation narrative associée au montage cinématographique est un exemple de ces nouvelles écritures éclatées, où un Wajdi Mouawad peut imbriquer plusieurs histoires l'une dans l'autre et s'attendre à ce que le spectateur puise dans ses expériences cinématographiques pour reconstituer la fable. Et point besoin d'images projetées pour évoquer les codes visuels : un travail d'éclairage soigné et de découpage spatial serré transforme *Chasseurs* d'Eric Jean en parent proche du cinéma, de même qu'un jeu de miroirs habile donne au dédoublement de personnalité des airs de projections cinématographiques dans le *Provincetown Playhouse...* de Carole Nadeau. Enfin, l'appareillage du cinéma peut être exposé et utilisé en contre-emploi pour créer des effets de distanciation : la caméra sur rails dans *les Pieds des anges* ou la caméra web à vue dans *Bérénice a deux sœurs qui ne s'aiment pas*, tous deux mis en scène par Alice Ronfard, ou encore la caméra portative dans *Anima* de Lemieux-Pilon, mettent de l'avant l'utilisation de l'image vidéo en direct sans tenter de camoufler le mécanisme, de provoquer l'immersion dans l'image.

Arts du spectacle, l'un vivant, l'autre moins, le théâtre et le cinéma développent depuis plus de cent ans une relation donnant-donnant qui élargit les possibilités d'engagement des spectateurs et ajoute des cordes aux arcs des créateurs à l'esprit éclaté. Les nouvelles productions hybrides, qui ne mettent pas du tout en danger celles qui se plient à une forme plus traditionnelle, permettent de répondre à la multiplication des moyens de création et de satisfaire un public assoiffé de mots, d'images et de surprises. ■

Sylvain Duguay est chercheur postdoctoral à l'École supérieure de théâtre. Il s'intéresse aux relations entre le théâtre et le cinéma, tant sur le plan des adaptations cinématographiques que des nouvelles technologies de la scène. Il enseigne les études cinématographiques à l'Université Concordia et est membre du comité de rédaction de *l'Annuaire théâtral*.

4. *Appareil* est ici entendu au sens althusserien, c'est-à-dire de la manière dont le cinéma fonctionne pour nous attirer dans son univers, par le biais de l'interpellation et de la reconnaissance.