

ETC



L'ombre et la technologie

William Yang, Denis Marleau, Robert Lepage, Festival de
Théâtre des Amériques, Montréal. Du 22 mai au 8 juin 1997

Ludovic Fouquet

Number 40, December 1997, January–February 1998

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/400ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fouquet, L. (1997). L'ombre et la technologie / William Yang, Denis Marleau, Robert Lepage, Festival de Théâtre des Amériques, Montréal. Du 22 mai au 8 juin 1997. *ETC*, (40), 23–28.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

MONTRÉAL

L'OMBRE ET LA TECHNOLOGIE

William Yang, Denis Marleau, Robert Lepage, Festival de Théâtre des Amériques, Montréal. Du 22 mai au 8 juin 1997



PHOTO: JOSÉE LAMBERT

Les 3 derniers jours de Fernando Pessoa, 1997, mise en scène de Denis Marleau.

Créé en 1985, le Festival de Théâtre des Amériques (FTA) est en passe de devenir un événement d'envergure internationale. Cette septième édition a consacré la maturité de la plus importante manifestation théâtrale d'Amérique du Nord en rassemblant cette année 23 000 spectateurs. Comme tous les deux ans, Montréal est devenue un carrefour, une vitrine très dense témoignant de la vitalité de la création contemporaine du Québec et d'ailleurs : un théâtre vivant, un théâtre d'exploration en tous genres.

Il n'est donc pas surprenant de retrouver au sein de cette programmation des spectacles utilisant des nouvelles technologies et plus spécialement des technologies de l'image (vidéo et photographie). Ces explorations posent

la question de la relation de la technologie à la théâtralité, de son intégration et de sa matérialité¹. Trois spectacles utilisaient en effet la projection sous diverses formes : *The North* de l'australien William Yang, *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa*, du Québécois Denis Marleau (d'après le texte d'Antonio Tabucchi) et *Les sept branches de la rivière Ota*, du Québécois Robert Lepage.

Le théâtre s'est toujours construit sur l'intégration de divers arts et de nouveaux moyens de communication. Depuis le 17^e siècle et l'invention de la Lanterne Magique, on a commencé à projeter des images, mais c'est au 19^e siècle que l'on a appliqué ce procédé au théâtre, avec le « truc du spectre » (1863), réflexion d'une image au moyen de divers miroirs inclinés, qui créent l'illusion d'une image





「ホン」といつたらカトカワノヘルズ。

KADOKAWA
NOVELS



KADOKAWA
NOVELS



Les sept branches de la rivière Ota, 1996, de Robert Lepage/Ex Machina. Photo: Yves Dubé

flottant sans écran. La technologie est ici utilisée pour son pouvoir illusionniste ou pour son simple apport technique (découverte de l'électricité, invention du rhéostat, etc.), ça n'est que plus tard qu'elle sera intégrée à un plus vaste projet esthétique. Claudel, dès 1920, conçoit la projection comme « un chemin ouvert au rêve [et] l'écran comme une espèce d'affiche et de projection de la pensée »². Le scénographe Svoboda a eu très souvent recours à la projection de diapositives et de films (avec son principe du Polyécran : des écrans de diverses tailles et dans diverses perspectives créant des espaces de projections multiples) pour construire l'espace scénique. La projection est intimement mêlée au propos du spectacle et, comme dans ces trois spectacles, elle dépassera souvent le rôle de simple décors, substitut de la toile peinte (rôle informatif que la projection permettrait par sa plus grande souplesse de changement et son pouvoir de réalisme), pour se découvrir de nouvelles fonctions.

The North se présente comme un « monologue avec projections de diapositives de William Yang ». La présence technologique est donc clairement revendiquée et sera omniprésente pendant tout le spectacle. Le dispositif est réduit à sa plus simple expression : un écran occupe le centre de la scène, encadré d'un côté par le narrateur, debout devant un micro, et par un musicien de l'autre côté. L'écran s'offre dans sa matérialité brute, comme pour annoncer une conférence à base de diapositives. Malgré la sécheresse du dispositif, le statisme permanent du « conférencier », le public est embarqué dans un voyage étrangement captivant. Yang nous dévoile sa vie, photos à l'appui. Il reconstruit l'Australie de son enfance et l'épopée de sa famille d'immigrés chinois. Passé et présent se confondent dans le retour aux sources de l'enfance. Les diapositives ponctuent ou préparent la narration, elles permettent des sauts de temps et surtout jouent de la confusion spatio-temporelle entre l'Australie (de l'époque de la migration, de son enfance, et d'aujourd'hui) et la Chine (aux trois mêmes époques). L'écran est support de toutes ces images et les diapositives nous livrent des mondes qui nécessitent la parole du narrateur pour être appréhendés. À l'inverse, la parole seule serait moins habile à nous faire

suivre toute cette généalogie de voyageurs (car Yang nous montre plus de 50 portraits de famille) et surtout, nous serions uniquement dans une forme orale de performance, comme celle du conteur. De la même façon, le musicien, entouré de tout un ensemble d'instruments hétéroclites, souligne l'importance de l'action faite à vue, de la magie qui se dévoile en même temps qu'elle opère. Il fait un autre commentaire de ces photos, plus suggestif, fait d'impressions de bruits de vents et de pluies.

Car Yang s'ingénie à rendre son dispositif technologique le plus humain possible, c'est-à-dire, le moins savant, le moins brillant, bref, le moins technologique possible (comprendre le moins high-tech). C'est pourquoi l'écran est légèrement courbé, caduc, le micro à pied rappelle celui des chanteurs des « sixtees », les instruments n'ont rien d'électriques. Cet aspect désuet, bricolé, se retrouve dans les collages disjoints des diapositives juxtaposées sur l'écran. La parole du conférencier est pleine d'humour et la manipulation se fait à vue, au moyen d'une vieille télécommande à main. Ceci n'empêche pas une très grande qualité esthétique des clichés, car Yang est avant tout photographe. Il nous ouvre les pages de son album familial, mais ces confrontations spatio-temporelles (permises par la parole *et* la projection), transforment la séance de diapositives informative en une recherche ontologique, doublée d'une réflexion esthétique (sur ce qui constitue notre environnement).

Toute autre est l'approche de Denis Marleau, qui signait un spectacle peu convaincant du point de vue de l'intégration de la technologie, en même temps qu'un beau défi technologique et ontologique. Pessoa est à l'agonie. L'auteur, qui s'est inventé 1000 vies, relit son parcours et sa non-vie, et reçoit la visite ultime de ses cinq principaux doubles, ses hétéronymes. La scène est vide, juste habitée d'un lit, d'un tabouret et d'un fauteuil. De grands drapés bordent cette chambre d'hôpital, qui relève plus du sanctuaire, de l'espace mental, que du dispensaire : c'est la frontière trouble de la mort, où réalité et délire se confondent.

Pessoa (Paul Savoie) parle seul, allongé, faible. Le médium vidéo intervient à partir de la première visite d'un



Les sept branches de la rivière Ota, 1996, de Robert Lepage/Ex Machina. Photo: Yves Dubé

hétéronyme : être hybride, il est à la fois corps physique et spectre. Il a un corps réel (Daniel Parent), mais son visage n'est qu'une image projetée sur un masque, spectre surmontant un corps vivant. Et ce visage spectral est d'autant plus troublant qu'il représente celui de Pessoa lui-même (Paul Savoie)³. Pessoa agonisant parlant à Pessoa vivant, l'un et l'autre totalement présents et à moitié absents. La force de Marleau est de diversifier le rôle du spectre et d'intervertir cette répartition des présences, en multipliant les incertitudes. Car c'est parfois Pessoa agonisant qui est joué par le spectre et l'hétéronyme qui est bien réel. Ou encore, le visiteur est joué par un mannequin, portant un même masque écran, ce qui permet de jouer avec un personnage-écran mobile.

L'écran est donc utilisé ici en tant que personnage. La vidéo pose toujours la question du réel tout en l'introduisant (comme la diapositive était porteuse de diverses réalités géographiques dans *The North*). Ici, elle se fait passer en plus pour le vivant. L'image paraît incarnée, car elle épouse exactement la forme de visage du masque (et surmonte un corps vivant), tout en contenant elle-même un visage (celui de Paul Savoie, enregistré) : fond et forme de l'image veulent créer une présence réelle. L'écran est camouflé, nié en même temps que montré; mais cette prouesse technologique à réduire sa surface à un simple masque se révèle en fait comme un réel barrage à l'interprétation. Ce jeu très lent répond certes à un esthétisme fort, mais l'on sent trop que ce jeu est conditionné par des obstacles non surmontés. La technologie se veut invisible, mais les contraintes techniques bloquent l'imaginaire en retenant le jeu. L'émotion retombe souvent car l'on sent un flottement, un axe mal réglé devant le projecteur, une main tâtonnante, non à cause de l'agonie, mais à cause du jeu en aveugle qu'oblige le masque (prouesse de jeu). De plus, l'image n'étant pas captée en direct, Paul Savoie se répond à lui-même par le biais de l'image enregistrée (autre prouesse d'acteur). Mais le non vivant ne parvient pas à faire oublier sa nature première.

Il n'y a plus une faille, plus rien d'humain, que des images un peu pâles au-dessus de corps hésitants. L'incertitude ontologique se résout-elle dans une présence technologique ? Nous sommes bien dans l'antichambre de la

mort, ou avec des personnages incarnant des vies rêvées et nous les écoutons parler, sans vraiment frémir. La technologie s'est voulu parfaite et a oublié de s'appropriiser !

Les sept branches de la rivière Ota est le spectacle qui utilisait le plus les techniques de projections, Robert Lepage convoquant régulièrement différents types d'images, qui sont autant de strates de l'histoire de l'image (depuis le théâtre d'ombre jusqu'aux images de synthèse, en passant par la vidéo). Ce « spectacle-fleuve » (5h30 sans les entractes), véritable *work-in-progress* en totale évolution sur trois années⁴, fut créé à l'occasion du cinquantième anniversaire de la catastrophe d'Hiroshima. Une exigence de mémoire domine tout ce spectacle et il n'est pas étonnant de retrouver des technologies de la mémoire, comme la vidéo et la photographie, au service de cette vaste fresque qui met en scène les tribulations de survivants et d'européens pendant cinquante années; et ceci à travers 7 parties, 7 branches, 5 parties ont recours à la projection⁵ au sein d'espaces multiples mais à la structure unique : une maison japonaise. Module premier autour et à l'intérieur duquel tous les autres lieux vont se décliner. Cette maison aux parois coulissantes, c'est un petit théâtre posé sur la scène, c'est la magie du spectacle qui est mise en abyme. Jeu métathéâtral de l'illusion. Tel un rideau de théâtre, les murs coulissants se referment quelques secondes pour se rouvrir sur un autre espace. Tout se joue dans et autour de cette maison (qui sera appartement new-yorkais, camp de concentration, temple bouddhiste, maison de diplomate, salle de restaurant, scène de théâtre).

L'écran fait donc partie intégrante d'un ensemble plus grand en bois. C'est un élément, souvent une « porte ouverte » dans ce décor. La projection enrichit le décor et ne le supplante pas. L'écran occupe alors un ou plusieurs panneaux de la façade ou bien il est situé en fond de scène (utilisation d'un cyclo) et crée un espace derrière la maison japonaise, totalement évidée. C'est un panneau que l'on va déplacer dans les rails de la façade en bois, tout comme l'on fera glisser de fausses cloisons, des portes. Rectangle de tissu (spandex) tendu sur un cadre en bois, l'écran est comme une toile vierge sur son cadre, mais une toile avec laquelle l'on jouera des possibilités de transpa-



The North, 1997, de William Yang & Colin Orford.

rence et d'opacité que permet le tissu. Avec les effets de distorsions qu'offre le spandex, l'écran sera à la fois surface et profondeur. Écrans et panneaux seront interchangeables et bien souvent, la projection commence sur les seconds avant que les premiers ne soient en place. L'installation se fait à vue, par les personnages manipulateurs. Enfin, cette façade lorsqu'elle est recouverte de trois grands écrans, n'est pas sans rappeler l'écran de cinéma ou la pellicule⁶.

Les images diapos sont essentiellement des images de lieux, les films (vidéo 8 mm) sont soit des images d'archives avec lieux et personnages, soit des captations filmées *en live*, la vidéo agrandissant les traits, pénétrant dans l'intimité d'une cabine photomaton et se faisant passer pour une photo grand format, ou encore jouant avec les clichés de l'interview télévisuelle. « Il y a eu une explosion, un flash énorme qui pulvérise les hommes et laisse sur les murs la trace de leur ombre. C'est vraiment l'idée de la cabine photomaton, du flash » dit Robert Lepage⁷. C'est à la photographie, au film, qu'est confié le rôle d'évoquer l'expérience de la bombe. Donc, c'est à la technologie que revient la charge d'évoquer, de faire revivre l'une des plus grandes catastrophes de ce siècle; catastrophe issue des progrès technologiques ! La technologie exprime ce que les personnages ne peuvent ou ne veulent plus dire, elle devient un protagoniste au même titre que les comédiens.

La grande force de ces images est qu'elles ne sont pas à voir en tant que telles (sauf pour quelques images d'archives), mais qu'elles sont le plus souvent superpositions de diverses strates d'éléments visuels, bi ou tridimensionnelles (ombres, éléments de décors, acteurs réels, projections didascaliques). L'image est profondément incarnée, vivante, en volume. Et surtout, elle existe en temps réel, car le grand secret de la magie de ces images réside dans le fait qu'elles sont fabriquées à vue (avec une caméra visible ou non) et en direct. Même les images vidéo d'archives sont retravaillées en direct par la régie (coloration, réduction, déplacement ou gel de l'image sont assurés en temps réel par un mixeur vidéo), ce que le spectateur pressent, tant la complicité écran/acteur est efficace. Il y a là une même tentative de vie que dans *Pessoa*, mais les moyens sont dévoilés, l'illusion fonctionne en même temps et parce qu'elle est dévoilée.

De plus, comme chez Yang, tout ne repose pas sur la projection. Ces nouveaux médiums ne sont qu'une portée de la partition que ces créateurs conçoivent pour leur spectacle. La technologie ne fait pas le spectacle (ce que Lepage avait tenté dans une première version de son *Else-neur*, version technologique d'*Hamlet*), elle n'est qu'un des moyens, l'un des éléments, qui nous fait redécouvrir les contours d'un art total, où tout médium, de la musique à la peinture, en passant par la danse, le conte et les marionnettes, fonctionne de concert et apporte une coloration particulière aux autres. Réunion et échanges. Yang est un photographe qui réunit l'oralité, la musique et l'image. Il n'est pas surprenant que Lepage, pour son prochain spectacle, s'intéresse aux moyens de la danse et de l'image à l'architecture, art qu'il va associer à la polyphonie de ses créations. Ces deux créateurs tentent de rendre la technologie humaine, mais tous trois ont adapté pour la scène des technologies qui n'étaient pas théâtrales, en s'appropriant ces techniques aux règles différentes. La vidéo, la diapositive, ont besoin pour fonctionner sur scène de se théâtraliser, c'est-à-dire de subir une alchimie qui les rendent artisanales, reproductibles... mais aussi faillibles !

LUDOVIC FOUQUET

NOTES

- ¹ Sur ces questions, lire le n°127 de *Théâtre/Public* : théâtre et technologie (Théâtre de Gennevilliers, France, 1996).
- ² Paul Claudel, *Mes idées sur le Théâtre*, Gallimard, Paris, 1966, p. 117; à propos du Livre de Christophe Colomb.
- ³ Légèrement déformé par la projection bidimensionnelle sur un masque en volume.
- ⁴ La version présentée au FTA était la troisième version et offrait de nombreux changements de chronologie et de distributions. Il est intéressant de souligner que ces changements furent influencés par la version filmée des *Sept branches* réalisées par Francis Leclerc; diffusée en première mondiale, le 8 juin 97 à Montréal, à l'occasion du festival du nouveau cinéma et des nouveaux médias (FCMM).
- ⁵ Une partie se sert des propriétés des miroirs sans tain — autre moyen de rentrer dans l'image, de donner une profondeur à l'écran.
- ⁶ Le jeu prend donc place dans l'espace de la pellicule, espace qui est supposé imprimer, recevoir une image, faire mémoire. Bien souvent, les personnages jouent avec cette ressemblance et font mine de sortir du cadre.
- ⁷ Entrevue à paraître au CNRS (France), dans un ouvrage collectif portant sur les écrans et la scène, réalisée à Québec, le 2 juin 1997.