

Gros plan sur *Orféo*

Eza Paventi

Number 90 (1), 1999

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/16517ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

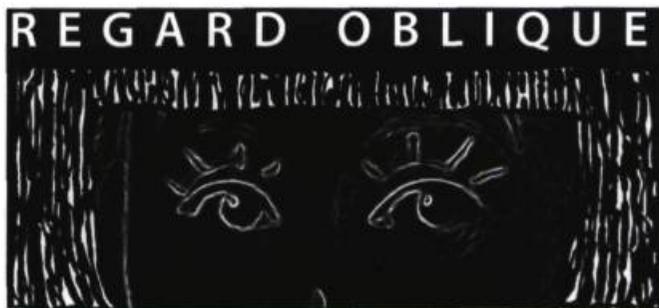
0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Paventi, E. (1999). Review of [Gros plan sur *Orféo*]. *Jeu*, (90), 171-173.



EZA PAVENTI

Gros plan sur *Orféo*

Théâtre, danse ou réalité virtuelle ? Nombreux sont ceux qui se sont posé la question en regardant *Orféo*, le dernier spectacle de Michel Lemieux et Victor Pilon. Ces enfants terribles du théâtre, qui font tourner bien des têtes ici et à l'étranger depuis quelques années, ne font pas l'unanimité chez les critiques. Imposteurs des planches ? Bafoueurs du langage théâtral ? J'ai vu la version d'*Orféo* amputée de ses dialogues. Ce spectacle m'a confirmé que l'intégration et l'exploration des nouvelles technologies dans la mise en scène ne limitent pas le langage dramatique mais, au contraire, l'enrichissent et lui donnent une toute nouvelle portée. *Orféo* est un spectacle imagé, riche en métaphores et doté d'une ligne dramatique solide.

Depuis près d'une dizaine d'années, Michel Lemieux et Victor Pilon créent en collaboration des œuvres dans lesquelles ils utilisent le langage du cinéma, de la vidéo, de la danse et des arts visuels. Plusieurs d'entre nous se souviennent du *Grand Défilé de nuit*, conçu à l'occasion du 350^e anniversaire de la ville de Montréal. Quelques années plus tard, *le Grand Hôtel des étrangers*, œuvre marquante dans leur carrière respective, part en tournée internationale. En 1996, les concepteurs signent la mise en scène de *Pôles*, un spectacle dans lequel l'histoire fait place aux mouvements et à l'esthétisme. Cette fois-ci, les deux créateurs arrivent à trouver un équilibre entre la danse, la dramaturgie et l'utilisation des nouvelles technologies sur scène en s'inspirant d'une vieille légende.

Orphée, dans la mythologie grecque, était chantre à Thrace. Trop occupé à séduire les bêtes et les hommes avec ses chants, il se fit enlever sa femme par la Mort. Fou de douleur, l'amoureux descendit dans l'Hadès et charma la Mort grâce à ses mélodies. Il obtint d'elle la permission de ramener Eurydice sur terre, à la condition

Orféo

CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE : MICHEL LEMIEUX ET VICTOR PILON, ASSISTÉS DE GINETTE PRÉVOST. CONCEPTEURS-PERFORMEURS : PETER JAMES, RODRIGUE PROTEAU ET JULIE SLATER ; SCÉNOGRAPHIE : VICTOR PILON ET MICHEL LEMIEUX, ASSISTÉS DE GABRIEL TSAMPALIEROS ; ÉCLAIRAGES : ALAIN LORTIE ET AXEL MORGENTALER ; MISE EN ÉCRITURE : MARIE-LOUISE NADEAU ; COSTUMES : CAROLE COURTOIS ET GABRIEL TSAMPALIEROS ; PROJECTIONS VIRTUELLES : MICHEL LEMIEUX ; PROJECTIONS SCÉNIQUES : VICTOR PILON, ASSISTÉ DE MARC BILODEAU. PRODUCTION DE LEMIEUX PILON CRÉATION, PRÉSENTÉE À L'USINE C DU 19 NOVEMBRE AU 5 DÉCEMBRE 1998.

de ne pas la regarder sur le chemin du retour. L'amant empressé ne respecta pas la règle et vit sa femme disparaître. « Archétype du créateur et signe du prix qu'il doit payer par son déchirement pour atteindre à l'harmonie de l'art¹ », Orphée a inspiré de nombreux artistes au cours des siècles. De la littérature au cinéma, en passant par l'opéra et la musique, le personnage a souvent changé de visage.

Dans *Orféo* de Michel Lemieux et Victor Pilon, le poète grec est devenu casque bleu, tandis que sa compagne travaille comme recherchiste à la radio. Eurydice, cette fois-ci, se fait emporter par la Mort dans un accident d'auto. Une fois morte, elle fera la rencontre d'Heurtebise, personnage inventé par le cinéaste Cocteau. Ni ange ni démon, Heurtebise est mis au service de la Mort après son suicide. Quoique l'histoire soit actualisée et le mythe plus ancré dans un présent immédiat, la légende n'en conserve pas moins toute sa portée. « C'est le privilège des légendes d'être sans âge », nous rappelle Cocteau dans son film *Orphée*. En fait, les quelques changements apportés à la trame narrative ne sont, tout compte fait, que des détails. C'est plutôt sur le plan de la forme que Michel Lemieux et Victor Pilon portent un nouveau regard sur le mythe d'Orphée.

Cette fois-ci, le voyage de l'homme est onirique. Orféo oscille entre deux frontières, celles d'un monde réel et d'un monde virtuel. Après la mort de son amie, il sombre rapidement dans l'alcool. Dès lors, l'appartement, témoin un peu plus tôt des ébats des amoureux, se transforme en un véritable champ de bataille grâce à un habile jeu d'éclairage. Une lampe de poche, mue dans l'espace, déforme les ombres des meubles et des objets qui

deviennent, du coup, extrêmement menaçantes. Les ombres se déplacent, meurent et renaissent dans des fondus enchaînés. Quelques coups de feu se font entendre au loin, une musique apocalyptique emplit l'espace. On pourrait jurer, pendant quelques secondes, assister à la représentation d'un film de Coppola. D'ailleurs, les concepteurs font fréquemment appel aux codes de la vidéo et du cinéma.

Tout d'abord, les scènes se déroulent derrière un tulle dont la texture rappelle un peu le grain de l'image sur pellicule. De plus, la conception des éclairages relève d'un style très cinématographique. Le spectacle, par exemple, commence dans un appartement pratiquement désert où Eurydice est assoupie sur son lit. Tout est obscur et immobile, excepté la lumière projetée à travers les stores par les phares des voitures passant à l'extérieur. Lorsque Orféo rejoint Eurydice, les amoureux sont tantôt plongés dans l'obscurité totale, tantôt éclairés par la lumière éphémère des phares dans la rue. Le spectateur, privé de lumière pendant quelques secondes, com-

Orféo, spectacle de Michel Lemieux et Victor Pilon.
Sur la photo : Julie Slater (Eurydice) et Rodrigue Proteau (Orféo).
Photo : Victor Pilon.



1. *Dictionnaire encyclopédique Larousse*, vol. 17, 1990, p. 1021.

Julie Slater (Eurydice) dans
Orféo. Photo : Victor Pilon.



plète le tableau de la scène dans son imagination, un peu comme il le ferait devant une scène de film très faiblement éclairée.

Les concepteurs explorent donc le langage cinématographique sur le plan de l'éclairage, tandis que les chorégraphies avec les projections tridimensionnelles renvoient plutôt au langage vidéographique. L'image se dédouble, se modifie, se distord. Pour la première fois dans les créations de Michel Lemieux, l'action est filmée et projetée en temps réel, ce qui donne lieu à de grands moments de poésie sur scène. Je pense en particulier à cette scène dans laquelle Eurydice danse avec elle-même. Les bras s'entremêlent, les silhouettes se rejoignent ou s'éloignent, mais chacune demeure le miroir de l'autre.

Aussi, les projections permettent d'introduire un élément visuel très peu utilisé au théâtre : le gros plan. Les metteurs en scènes explorent plusieurs fois au cours du spectacle le potentiel dramatique de ce nouveau point de vue offert au spectateur. Le gros plan permet d'une part de mettre

en valeur l'émotion qui paraît sur le visage de l'acteur et, d'autre part, de souligner les relations entre les personnages. Ainsi, lorsque la projection de l'immense tête d'Heurtebise surplombe les deux corps enlacés des amoureux, le personnage devient d'un seul coup un être supérieur et menaçant. Enfin, l'image vidéo, dont la composition et les couleurs peuvent être modifiées, offre une latitude intéressante aux concepteurs, qui ont choisi de mettre en relief la forme onirique du mythe.

Dans son ensemble, *Orféo* est un véritable plaisir visuel. Toutefois, en aucun cas l'utilisation majoritaire du langage visuel n'affaiblit la trame narrative du spectacle. Au contraire, Victor Pilon et Michel Lemieux, grâce à leur création, élargissent les paramètres du langage théâtral. Après un siècle de bouleversements et d'explorations scéniques, au sein d'une société influencée par l'émergence des nouvelles technologies, le théâtre n'est plus uniquement l'art de la parole. Il est aussi l'art du mouvement, l'art de l'image. **■**