

Installations scéniques. Le cas du Théâtre UBU et du collectif Recto Verso

Marie-Christine Lesage

Numéro 26, automne 1999

Regards croisés : théâtre et interdisciplinarité

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/041392ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/041392ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (imprimé)

1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lesage, M.-C. (1999). Installations scéniques. Le cas du Théâtre UBU et du collectif Recto Verso. *L'Annuaire théâtral*, (26), 30–45.
<https://doi.org/10.7202/041392ar>

Tous droits réservés © Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET), 1999

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

Marie-Christine Lesage
Université de Montréal

Installations scéniques. Le cas du Théâtre UBU et du collectif Recto Verso

Depuis presque une trentaine d'années maintenant, le théâtre québécois a vu ses frontières devenir plus perméables aux influences d'autres disciplines artistiques. Comme avaient agi les futuristes et les constructivistes au début du siècle, des metteurs en scène ont établi des collaborations serrées avec des artistes de différents horizons des arts actuels, afin d'explorer des dynamiques scéniques inédites et de revitaliser la façon de faire du théâtre. On a beaucoup parlé de l'esthétisation grandissante de la mise en scène ces dernières années ; pourtant, c'est moins cet aspect qui retiendra mon attention que certains processus d'hybridation des arts sur la scène, qui ont instauré une complexité sur le plan de la réception du spectacle. En effet, l'espace scénographique a été le lieu de croisements particulièrement intéressants, un certain nombre de metteurs en scène s'adressant à des créateurs issus des arts plastiques et visuels qui n'ont pas fait du théâtre leur spécialité. Les artistes qui collaborent aux créations théâtrales ont souvent déjà développé un langage visuel personnel ; du coup, ils deviennent pratiquement des coauteurs de la création : ils élaborent des constructions scéniques qui peuvent être lues comme des objets d'art autonomes et qui font écho au matériau de départ (texte entier, montage de textes ou autre). Ce travail scénographique déborde largement le cadre traditionnellement assigné à cet art de l'espace, en

offrant des constructions spatiales qui travaillent le champ de la perception du spectateur. C'est précisément sur cet aspect de la scénographie, qui se rapproche du langage des arts visuels, que je me pencherai ici, en prenant pour exemples le Théâtre UBU et le collectif Recto Verso.

La scénographie organise l'espace en scène, elle cherche à

rendre l'espace actif, et même acteur, [à] définir un point de vue signifiant sur le monde, [à] élaborer des dispositifs et des lieux scéniques qui en assurent la mise en œuvre, [à] assurer un travail réfléchi de découpage de l'espace, du temps, de l'action, [à] conférer une valeur poétique à un cadre scénique approprié au drame représenté [...] (Corvin, 1995).

Aujourd'hui la scénographie met en place une image spatiale du texte, elle ne se contente pas d'illustrer un lieu dramatique comme le fait le décor.

Aussi, la première tâche du metteur en scène et du scénographe est-elle de transposer des données spatiales textuelles en signes scéniques, c'est-à-dire de créer un lieu réel pour *signifier*, d'une manière ou d'une autre, un espace fictif, l'espace dramatique contenu dans le texte. Il ne faut pas entendre cet espace dramatique comme le simple synonyme du lieu, de la localisation de l'action, puisqu'il peut tout aussi bien désigner une ambiance ou un espace psychique (Vigeant, 1992 : 35-36).

La scénographie se présente donc de plus en plus comme la spatialisation d'une pensée dramatique, et il existe des cas où ce rôle métaphorique attribué à l'espace est poussé beaucoup plus loin, jusqu'à devenir une véritable machine de la pensée qui met en jeu les espaces psychiques, perceptifs et mémoriels. Ces cas se rapprochent beaucoup des arts plastiques et, notamment, d'une pratique récente, l'installation, qui a remis en cause les formes traditionnelles des arts visuels, tout en s'inspirant de la peinture, de l'architecture, de la sculpture.

Tant chez UBU que chez Recto Verso, l'espace scénographique occupe un rôle de premier plan. La création des espaces scéniques y est confiée à des installateurs scéniques qui viennent d'autres horizons que le théâtre : Michel Goulet, sculpteur québécois bien connu, a conçu les espaces de *Roberto Zucco* (en 1993), du *Passage de l'Indiana* (en 1996), de *Nathan le Sage* (en 1997) et de *l'Urfaust* (en 1999), pour UBU ; Émile Morin, issu des arts visuels, a conçu les

espaces de *Paysages scénographiques* (en 1987), de *Parcours scénographique* (en 1991) et d' *Un Paysage/Eine Landschaft/A Landscape* (en 1998), pour Recto Verso. Chez cette dernière compagnie, l'espace est la source et le moteur de la création dramatique, ce que confirment éloquentement les titres des créations. Leur démarche se rapproche franchement de l'installation : les concepteurs utilisent le terme « espace installatoire » pour décrire leur approche scénographique, et leur façon de faire relève de procédés multidisciplinaires et multimédias qui mélangent installation, vidéo, paysages sonores et théâtre (jeu et trame dramatique), créant un matériau pour le moins composite et inclassable. Au Théâtre UBU, Denis Marleau, le directeur artistique et metteur en scène, a exploré les frontières du théâtre et des autres arts en établissant des alliances avec des artistes d'horizons divers : des sculpteurs (Pierre Granche et Michel Goulet), des plasticiens (Zaven Paré) et des compositeurs (Jean Derome, Denys Bouliane et Denis Gougeon). Ces collaborations se sont développées dans la foulée des créations inspirées du répertoire de l'avant-garde : on sait que ce moment de l'histoire artistique a été le lieu de nombreux échanges entre metteurs en scène, peintres et écrivains. Elles ont amorcé la seconde manière UBU, celle où les espaces scénographiques, sonores et, plus récemment, vidéographiques ont acquis une importance nouvelle.

Chez ces deux compagnies, les espaces scéniques créés constituent des œuvres en soi, que l'on pourrait associer davantage à l'installation scénique, à mi-chemin entre l'installation en art visuel et la scénographie. C'est d'ailleurs ainsi que Pascale Beaudet désigne le travail de Granche chez UBU : « Qu'est-ce qu'un installateur scénique ? C'est quelqu'un qui pratique l'installation dans son travail d'artiste et qui collabore occasionnellement avec un metteur en scène pour concevoir la scénographie d'une pièce » (1992 : 18). Chez Recto Verso, par contre, il n'y a pas de metteur en scène, il n'y a qu'une structure multidisciplinaire de concepteurs sonore, théâtral, visuel et scénographique. L'installateur scénique devient un concepteur scénographique autonome qui collabore avec d'autres concepteurs autour d'une même vision (qu'elle prenne son origine dans un texte dramatique ou dans une autre source). À la différence du scénographe, l'installateur scénique contamine le théâtre par sa propre pratique artistique, il fait de l'espace scénique une matière autonome qui peut se lire comme une œuvre visuelle relativement indépendante de la mise en scène. À la manière de l'installation, ces espaces scénographiques dérivent de la sculpture, intègrent la vidéo, créent des architectures spatiales en mouvement. À la différence de l'installation plastique, l'installation scénique n'oblige pas d'emblée le spectateur à se déplacer au sein de cet espace ; ce travail revient à l'acteur. Mais si le spectateur de théâtre observe l'installation scénique, dans certains cas, celle-ci se met en mou-

vement devant lui, modifiant ainsi sans cesse son appréhension mentale et perceptive de l'espace. J'y reviendrai. Il importe, auparavant, de situer la pratique de l'installation à laquelle je me réfère.

L'installation est née, au tournant des années soixante-dix, à la fois d'une reformulation de la sculpture et d'un intérêt pour des matériaux inédits, dont la vidéo. D'une part, la sculpture, qui s'est développée en dépassant le minimalisme (à partir de 1965), a pris « conscience du contexte où s'actualise la proposition sculpturale [...] par une attention portée à l'ensemble des conditions matérielles du sculptural. Autrement dit, une attention aux contextes spatial et temporel de l'œuvre, ainsi qu'aux conditions de sa perception [...] » (Payant, 1987 : 336). D'autre part, l'installation utilise des matériaux comme la vidéo et « la mise en scène de compositions hybrides qui invitent le spectateur à prendre une autre attitude face à l'œuvre d'art » (p. 336). Pascale Ancel fait remonter la généalogie de l'installation au début du siècle, affirmant que le constructivisme russe, le cubisme et tout ce qui se rapporte au collage trouve un aboutissement dans la pratique de l'installation. Mais c'est dans une « nouvelle forme d'appréhension de l'espace, dans une volonté de fusionner peinture, sculpture et architecture que se précise l'identité de l'installation » (1996 : 37). L'intérêt accordé par la sculpture à la structuration de l'espace, de même que l'assemblage ou le collage d'éléments hétérogènes, issus de divers champs artistiques, fondent la particularité de l'installation en tant que genre multimédia. La remise en question des formes traditionnelles de l'art par l'installation et, plus essentiellement, l'intermédialité constitutive de cette pratique originale ont certainement influencé la façon de penser la scénographie chez certains créateurs. C'est d'ailleurs ce qu'a déjà affirmé, en entrevue, Michel Goulet : « Les arts visuels – notamment, depuis quelques années, la sculpture d'installation – ont beaucoup influencé les arts de la scène [...] » (Couëlle, 1993b : 34). Le recours à des écrans vidéo, par exemple, a d'abord été expérimenté dans des installations et, entre 1980 et 1985, nombre de créations théâtrales québécoises se sont inspirées de ces avenues ouvertes par les arts plastiques pour mettre en crise les codes de la représentation¹. Dès lors, la collaboration d'installateurs scéniques a donné naissance à des scénographies hybrides, pouvant se lire comme des installations sculpturales évocatrices et comme des machines à jouer, parfois contraignantes pour l'acteur. Une complexité cognitive, qui est liée à la superposition de langages plastiques

1. Comme il était amené à le faire pour de telles installations en art, le spectateur circulait dans un espace composé de stations où se déroulaient les scènes, en direct ou en différé. Le numéro 44 des *Cahiers de théâtre Jeu* (1987), intitulé « Théâtre et technologies. La scène peuplée d'écrans », a témoigné de cet engouement pour les installations vidéo sur scène.

distincts et à la multiplication des couches de sens, est inévitablement introduite dans des œuvres théâtrales des compagnies étudiées.

L'une des particularités observables de ces installations scéniques est qu'elles tendent à créer des équivalents (ou des modèles) d'états mentaux et perceptifs, et ce sont ces états (qui déclenchent des affects) qui donnent aux œuvres leur sens. Il ne s'agit plus seulement, dans ces cas limites, de signifier un espace fictif, il s'agit aussi et surtout de faire vivre ou d'imager, c'est selon, une expérience sensorielle qui engage, en les déstabilisant parfois, des fonctions cognitives du spectateur. La vision proposée par ces scénographies, qui relèvent de la sculpture et de l'installation visuelle, peut déclencher chez le spectateur des expériences affectives, sensorielles et perceptuelles, le sens prenant racine dans les sens. C'est moins le processus de représentation iconique de l'espace qu'il apparaît important d'étudier que l'expérience perceptive et cognitive qui est suscitée chez le spectateur. Le Théâtre UBU et Recto Verso offrent deux modèles distincts d'installation scénographique. Le premier vise des représentations plus iconiques scéniquement, mais que l'on peut rapprocher d'événements perceptifs et cognitifs ; autrement dit, certaines de ses installations constituent des modèles imagés d'expériences cognitives et sensorielles intérieures. Le second travaille plus directement, à partir d'une saturation des *stimuli* sensoriels, perceptuels et visuels ; ses propositions scénographiques relèvent davantage de l'expérience que du modèle iconique.

Spatialité, cognition et perception

Une large part des adeptes de la sémiotique actuelle tend à revoir ses positions, en s'attardant à ce qui entre en jeu dans le phénomène de la signification et de la représentation, soit les processus sensoriels, perceptifs, affectifs qui sont à la base de toute forme de représentation mentale. Les sciences cognitives, vers lesquelles plusieurs semblent vouloir se tourner, paraissent ouvrir des avenues pertinentes :

Aussi, la tâche la plus pressante de la sémiologie générale est-elle de reconnaître, en même temps que l'insuffisance des théories sémiotiques conventionnelles qui ont si longtemps prévalu, l'urgence d'y suppléer [...]. On soupçonne déjà qu'il est question de produire des modèles théoriques qui rendent compte de phénomènes extrêmement nombreux et divers, surgissant des interrelations continues de l'action, de l'émotion et de la cognition avec les représentations mentales et linguistiques, au sein de l'espace de vie humain (Saint-Martin, 1997 : 224).

Cette ouverture sur les sciences cognitives (qui font le pari de l'interdisciplinarité en alliant les neurosciences, la psychologie, la linguistique, la philosophie et l'informatique) apparaît particulièrement appropriée lorsqu'il s'agit d'étudier les œuvres plastiques qui, essentiellement, représentent des expériences sensorielles : le corps y devient la principale source de la (re)connaissance. Dans ses recherches sur Robert Lepage, Chantal Hébert a été parmi les premières à ouvrir la voie à une telle réflexion appliquée au théâtre : « [...] ce théâtre visuel semble [...] avoir la faculté de donner à voir les assises et les mécanismes qui régissent nos modes de perception et nos processus cognitifs » (1997 : 25). La portée épistémologique des sciences cognitives pour l'étude des phénomènes esthétiques demeure encore une question ouverte, dans la mesure où certains se sont demandé s'il fallait absolument connaître le fonctionnement du cerveau humain pour saisir les processus de perception visuels, auditifs, kinesthésiques qui sont mis en jeu dans les formes artistiques. De l'avis de Jocelyne Lupien, « ne pourrait-on plutôt formuler des théories cognitives globales à partir de l'observation des discours plastiques et à partir de ce que leur aspectualisation nous révèle des processus de la pensée humaine » (1997 : 249) ? Si je ne puis prétendre analyser ici quelques espaces scénographiques dans une optique cognitiviste, je m'inspirerai certainement du point de vue privilégié par cette approche encore à découvrir en art. L'hypothèse de Lupien permet par ailleurs de faire le pont avec le langage analogique, tel qu'il a été développé par Bateson, Peirce et Eco², qui suppose l'existence, dans certaines formes artistiques, d'une relation d'équivalence homéomorphe entre la structure expressive de l'œuvre et l'objet (« l'icône », dirait Peirce) auquel cette structure renvoie. Le sens de l'œuvre réside alors dans le donné immédiat perçu par les canaux sensoriels, ainsi que dans les affects provoqués chez le récepteur. Aussi est-il possible de poser l'hypothèse qu'il existe des liaisons analogiques entre une construction visuelle et spatiale et l'espace mental auquel cette dernière renvoie (en admettant que la perception, la sensation, les affects constituent la base de toute représentation mentale).

Langage analogique

Le langage analogique tel que pensé par Bateson, de même que la théorie de l'iconisme de Peirce, offrent une approche qui permet de formuler des hypothèses cognitives à partir de l'observation des formes artistiques. En effet, leurs

2. L'objet de ma thèse de doctorat était l'étude et la modélisation du langage analogique selon ces trois auteurs, suivies d'une application à un corpus d'œuvres dramatiques (Lesage : 1998).

réflexions théoriques sur le langage analogique et iconique³ se rejoignent sur certains points et ouvrent la voie à une possible interprétation des correspondances de type analogique entre des structures spatiales symboliques et les formes de représentation mentale auxquelles elles renverraient. Le terme « analogique », tel que défini par Bateson, désigne un type de codage des événements basé sur des identités de rapports entre des structures. L'intérêt de cette notion pour l'analyse de la perception en art réside dans le fait que ce mode s'exprime en fonction de modèles et de possibilités de relations. La communication analogique propose des modèles ou des structures relationnelles semblables à un objet de référence. Ce modèle est donc *redondant*, et la redondance forme la signification de la communication analogique. Alors que le langage verbal nomme ce dont il veut parler, le langage analogique l'incarne dans un modèle de comportement qui *simule* le modèle de son objet. La modalité iconique constitue une mise en relation de propriétés spatiales, elles-mêmes relationnelles. C'est en ce sens que Eco précise qu'un signe iconique ne possède pas les propriétés physiques de son objet, mais met en œuvre une structure perceptive semblable à celle déclenchée par l'objet : « [...] il s'agit d'établir, étant donné la transformation des *stimuli* matériels, ce qui reste inchangé dans le système de relations qui construit la Gestalt perçue » (Eco, 1992 : 37). En clair, le signe ne ressemble pas à l'objet, il ressemble au modèle perceptif que celui-ci met en branle : « [...] le signe iconique construit un modèle de relations [...] homologue au modèle de relations perceptives que nous construisons en connaissant et en nous rappelant l'objet » (Eco, 1972 : 185). Le modèle analogique simule la structure cognitive de l'objet à laquelle renvoie la matérialité de l'œuvre, l'interprétation de celle-ci exigeant alors de reconstruire mentalement l'architecture analogique qui caractérise cette dimension cognitive. Nous rejoignons ainsi, également, l'hypothèse de Fernande Saint-Martin, selon laquelle, « dans la perception d'un texte visuel, les constructions spatialisées offertes par le texte "réactivent" des configurations perceptuelles antérieures mémorisées par le sujet [...] » (1997 : 229). Cette réactivation, selon l'auteure, passe notamment par des homéomorphismes entre les structures cognitives et émotives présentées sur le plan de l'expression de l'œuvre et des configurations inscrites dans le mental.

3. Bateson utilise le terme « analogique » dans l'abstrait et « iconique » lorsqu'il parle de ces processus dans le contexte du monde vivant et artistique. Quant à Peirce, il utilise le terme « iconisme » pour désigner des relations de type analogique.

Un modèle iconique : la sculpture scénographique chez UBU

L'une des constantes des installations scénographiques réalisées par les sculpteurs Granche et Goulet ou le plasticien Paré, c'est d'offrir des modèles iconiques qui renvoient à un espace subjectif, tel qu'il est suggéré dans le drame mis en scène. L'apport de ces artistes fait en sorte d'évacuer tout décor réaliste ou trop référentiel au profit des matériaux et de leur potentiel évocateur. Ce langage concret dans l'espace se développe alors que Marleau commence à mettre en scène des textes dramatiques entiers, mais dont la forme est cependant fragmentée et révélatrice de l'espace subjectif exploré. Les espaces créés par Goulet pour *Roberto Zucco* et *Urfaust*, et par Paré pour *Woyzeck*, avaient tous en commun d'être des structures en mouvement et transformables, et d'être construites à partir de matériaux bruts, comme l'acier (*Roberto Zucco*) et le bois (*Woyzeck*). L'utilisation de tels matériaux, rare au théâtre (qui leur préfère la patine et ses effets en trompe-l'œil), reflète bien l'influence de la sculpture d'installation, qui travaille à partir du pouvoir suggestif propre aux matières utilisées, ce dont témoigne Goulet :

L'acier est rarement utilisé au théâtre. Il arrive qu'on s'en serve pour la construction des structures, mais pas pour la partie visible du décor. L'acier émet un son particulier [...] l'acier prend toutes les colorations, toutes les intentions qu'on veut bien lui prêter. C'est un matériau de base, tel le fusain ou le crayon. Il change selon l'éclairage et selon la perception que nous en avons (Couëlle, 1993b : 37).

En restant près des matériaux qui caractérisent le langage visuel de sa propre œuvre sculpturale, Goulet installe un espace qui fait davantage appel à l'imaginaire et aux sens du spectateur. En effet, l'acier non seulement amène des jeux de perception visuels selon les éclairages, mais il instaure un espace sonore relié à la vibration de cette matière sous les pas des comédiens, ce qui crée des jeux de résonance particuliers. Le travail avec des matériaux bruts permet de déployer tout un éventail de sons et de teintes qui se surimposent à l'architecture visuelle de façon à créer un environnement plastique polysensoriel. Contrairement aux scénographies qui mettent d'abord l'accent sur ce que Lupien nomme une « représentation narrative iconique » (1997 : 251), l'installation scénique privilégie d'abord les *stimuli* perceptuels visuels et kinesthésiques (couleurs, textures). Ainsi, sont stimulés chez le spectateur les processus de la reconnaissance conceptuelle et les premiers niveaux cognitifs de la sensation et de la perception. La reconnaissance conceptuelle possède une faible composante sensorielle et consiste à associer un percept à l'identification de l'objet représenté

(par exemple, identifier l'espace d'un parc ou d'un métro dans la structure métallique de *Roberto Zucco*). Par contre, la sensation et la perception concernent directement les espaces sensoriels : selon Jean-Pierre Changeux, la sensation désigne « le résultat immédiat de l'entrée en activité de récepteurs sensoriels », et la perception, « l'étape finale qui, chez le sujet alerte et attentif, aboutit à la reconnaissance et à l'identification de l'objet » (1983 : 165). Si le percept primaire suppose l'interaction directe avec le monde extérieur, le percept final rattache une signification, et donc un concept, aux impressions reçues. On peut penser que le langage plastique qui est mis de l'avant par les installations scéniques stimule l'expérience perceptive primaire du spectateur.

Le principe de la transformation des installations scénographiques dans l'espace, qui est une constante chez UBU, semble particulièrement intéressant car, d'une part, le mouvement des structures modifie l'appréhension mentale et perceptive du spectateur, qui doit constamment ajuster percept et concept. Ce processus correspond à « l'épreuve de la réalité » qui consiste « en la comparaison d'un concept ou d'une image [mentale] avec un percept » (p. 176). L'espace mental du spectateur est, à l'instar de ce qui se déroule devant lui, en constante activité de reconfiguration. D'autre part, ces structures en transformation pourraient constituer des modèles iconiques qui renvoient, comme en écho, justement à cet espace mental subjectif. Voilà rejointe l'hypothèse, émise plus haut, selon laquelle il existerait des liaisons analogiques entre une construction visuelle et spatiale et certaines structures cognitives inscrites dans l'espace mental. Or, chez UBU ce lien analogique est de l'ordre du modèle iconique métaphorique, c'est-à-dire que ces installations scéniques renvoient à une représentation conceptuelle d'un espace subjectif interne. Pour leur part, les créations de Recto Verso offrent des espaces qui travaillent sur le plan de la sensation/perception primaire d'une façon plus immédiate, qui relève de la présentation.

Je me concentrerai sur deux exemples de scénographies de Goulet : *Roberto Zucco* et *Urfaust*. Dans *Roberto Zucco*, l'installation scénique est une architecture modulaire qui évolue tout au long de la représentation, suggérant divers lieux grâce à des changements de perspective scénique. Le principe de base est la mise en valeur des potentialités multiples d'un même objet scénique, qui est déplacé et manipulé de manière à faire apparaître différentes formes référentielles. Les textes représentés, dont les tableaux « sautent » d'un lieu à l'autre sans continuité narrative, appelaient une telle modulation de l'espace. Goulet a construit une structure géométrique de plans qui envahit tout l'espace et qui se transforme pour désigner un nouvel espace. « Occupant la surface plane de la scène et ses

espaces environnants, s'étendant de long en large et de haut en bas, les multiples plates-formes métalliques s'imbriquaient les unes dans les autres, se superposaient au gré des tableaux. La solide structure poreuse se transformait minimalement pour désigner chaque nouvel espace⁴ » (Couëlle, 1993a : 32). Un support à bicyclettes qui descend des cintres suffit à suggérer l'aire d'un parc, des sièges attachés à un mur le métro de Paris. L'imaginaire du spectateur est appelé à compléter les percepts en leur superposant une image mentale ou un concept. En d'autres mots, l'expérience et la mémoire des spectateurs complètent visuellement l'espace perçu, en dehors de toute référence réaliste. Goulet affirme d'ailleurs que

l'imaginaire est aussi fort que le visuel. C'est-à-dire que la partie qu'on regarde est très influencée, colorée, par ce que l'on sait déjà. Par exemple, si vous me parlez de quelque chose, la façon dont je vais l'interpréter dépendra de l'expérience que j'en ai. Ainsi, si je regarde un décor qui n'est pas réaliste, et qu'on me dit qu'il représente un métro, c'est ce que j'y verrai, car je sais ce qu'est un métro. Je puise dans ma propre expérience du métro (Couëlle, 1993b : 40).

Dans ce cas, la relation entre le percept et le concept ou l'image mentale⁵ n'est pas immédiate, elle demande qu'on reconstruise mentalement le lien entre une forme abstraite et un objet référentiel concret enregistré dans la mémoire⁶. Les percepts externes en transformation continue amènent le spectateur à modifier sans cesse ses images et représentations mentales. On peut également se demander, et c'est là le deuxième axe de ma réflexion, dans quelle mesure ces installations scéniques constituent le modèle iconique et métaphorique de l'espace subjectif du protagoniste central du drame, soit Roberto Zucco. Si tel est le cas, il est possible d'affirmer que ce modèle scénique forme un modèle iconique de l'expérience perceptuelle intérieure du sujet du drame. Marleau, le metteur en scène, valide cette hypothèse :

4. Il est intéressant de noter que les *Cahiers de théâtre Jeu* ont fait appel à une journaliste spécialisée dans les arts visuels contemporains pour rendre compte de la scénographie de ce spectacle.

5. L'image mentale est « un objet de mémoire autonome et fugace dont l'évocation ne requiert pas une interaction directe avec l'environnement » (Changeux, 1983 : 174).

6. La même chose se produisait avec l'espace scénique de *Woyzeck*, imaginé par Paré, où d'immenses caissons de bois étaient constamment déplacés par les comédiens, afin de reconfigurer l'espace et de suggérer les rues de la ville, de montrer l'intérieur d'une maison, etc.

Avec *Roberto Zucco*, je pressentais que l'idée qui allait s'avérer déterminante pour ma mise en scène était que je devais réaliser cette pièce comme une approche introspective d'un monde imaginaire. C'est-à-dire qu'il fallait inventer un monde qui pouvait faire entrevoir ce que percevait Zucco, ce qu'il se représentait subjectivement du monde en tant que personnage. Comme si lui-même, finalement, nous faisait entrer dans son monde intérieur, dans sa pensée et dans son cauchemar (Lavoie, 1993 : 28).

Ainsi, l'espace labyrinthique créé par Goulet renvoyait à la pensée de Zucco, en constituant le modèle métaphorique de son espace intérieur tortueux. Cette modélisation iconique est métaphorique, car elle exige, pour être interprétée, la reconstruction, par le spectateur, de l'architecture cognitive qui caractérise l'icône auquel l'espace perçu renvoie ; elle oblige à relier la forme labyrinthique et transformable perçue à l'espace de la pensée du personnage et, donc, à dépasser le niveau de la reconnaissance conceptuelle de l'espace.

Il semble que ce type de modélisation métaphorique soit une constante des installations scéniques de Goulet. Dans *Urfaust*, des panneaux rotatifs noirs bougent latéralement en grinçant, de façon à projeter le spectateur dans un espace aux formes circulaires et tortueuses, en constante reconfiguration. Cet espace mobile plongé dans un sombre clair-obscur travaille le champ de la perception du spectateur sur le plan des *stimuli* sensoriels d'abord : une résistance visuelle est imposée par la quasi absence de lumière qui ajoute à la lourdeur du dispositif scénique ; c'est cette impression de pénétrer dans un antre inquiétant à l'atmosphère étouffante qui, au départ, assaille le spectateur. Après un certain temps, le processus d'identification de l'objet installé sur scène peut activer un travail de reconstruction conceptuelle de l'icône métaphorique. À l'analyse, il est possible de reconnaître un lien analogique entre le sujet du drame et l'installation scénique, celle-ci offrant un modèle imagé d'un espace mental : en effet, on peut voir dans cette structure visuelle – et dans les *stimuli* sensoriels qu'elle met en place – l'icône du cerveau de Faust, de cette complexe mécanique psychique à l'intérieur de laquelle le personnage navigue péniblement, se déplaçant au sein des entrelacs et sillons labyrinthiques de sa pensée. Les mouvements de l'espace scénique font écho aux mouvements de son esprit qui se soumet à la torture de questionnements existentiels et de sentiments passionnels. Cette modélisation analogique de l'espace scénique – qui, à mon avis, est reliée à l'influence de l'installation comme art – offre des représentations iconiques que l'on peut rapprocher d'expériences perceptives et cognitives internes.

L'expérience sensorielle : Recto Verso

Si les installations scéniques de Goulet pour le Théâtre UBU mettent en place des icônes métaphoriques qui renvoient à un espace mental subjectif, le collectif Recto Verso offre, pour sa part, des équivalents des modes de perception, sans emprunter la voie de la métaphore. *Parcours scénographique* (en 1991) et *Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape* (en 1998) sont deux créations dans lesquelles l'espace scénographique a la forme d'une installation qui travaille le champ de la perception du spectateur. Les œuvres de ce collectif sont le fruit d'un processus de création original, qui superpose différents langages artistiques (son, images filmées, textes, installation scénique et jeu) à partir d'un point de départ commun, sans déterminer à l'avance l'orchestration de l'ensemble.

Dans *Parcours scénographique*, le point de départ est une trame d'images filmées de cinquante-sept minutes à laquelle les autres langages doivent répondre ; les lieux compris dans cette trame visuelle constituent une base que chaque créateur doit ensuite interpréter par le biais de son propre langage, les concepteurs supposant que ce procédé d'écritures parallèles créera une œuvre singulière dont la cohérence sera assurée par le matériau de départ. Cette composition en strates confère une forte densité polysensorielle à l'œuvre scénique, au point de rendre difficile le travail conceptuel de décryptage du sens et la reconnaissance d'un objet en prise directe sur la réalité. L'épreuve de la réalité n'est possible qu'une fois l'expérience finie, qui sature le spectateur de *stimuli* sensoriels. L'espace scénographique est composé d'un mur en équerre lambrissé de pieux, spécialement conçu pour éviter la dispersion du son ; ce mur est percé de fenêtres à travers lesquelles défile la bande vidéo d'images ayant servi de matériau de départ à la création. Au sol, parmi les personnages, une femme prostrée dans une position renversée inconfortable débite un texte (qui s'apparente davantage à une texture sonore) alors qu'une image bleue changeante est projetée sur elle. Les spectateurs sont tous munis d'écouteurs qui leur retransmettent la voix des comédiens, autrement inaudible ; à cette audition intime, proche, se superpose une trame sonore (de John Oswald) qui parvient aux spectateurs par des haut-parleurs installés au-dessous et au-dessus de l'espace scénique. La trame sonore est en fait une masse sonore composée de basses fréquences qui envahissent l'espace au point de créer une vibration très forte et constante dans la cage thoracique. Il est aisé de saisir comment l'agencement des voix et du jeu des comédiens, le défilement rapide et obsédant des images dans ce lieu étouffant et cette masse sonore à la fois hypnotique et agressive peuvent créer une impression de saturation des *stimuli* sensoriels, empêchant toute possibilité de pensée. Nous ne faisons plus face ici à une représentation

narrative iconique d'espaces mentaux, mais bien à un équivalent des processus psychiques et perceptifs. En effet, cette représentation joue essentiellement sur les affects et les sensations, de façon à plonger le spectateur dans un état psychique et sensoriel s'apparentant à une sorte d'aliénation intérieure, d'enfermement schizophrénique où la seule fuite possible devient celle par les images. Le système de relations spatiales, visuelles et auditives construit est analogue à un modèle perceptif, au sens où l'entend Eco, c'est-à-dire qu'il simule un état mental plutôt que d'en fournir une représentation iconique. Autrement dit, cette œuvre recrée, par synesthésie, une densité ou un bios scénique qui a la même valeur que certains états mentaux, et qui fait vivre cet état au spectateur, provoquant des chocs sensoriels qui peuvent faire émerger des affects déstabilisants.

Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape, en plus de proposer un environnement polysensoriel, présente un dispositif scénique mobile et en constante évolution. Les spectateurs, assis dans une sorte de caisson fermé, font face à un écran sur lequel sont projetées des images et textures visuelles qui rappellent le flux d'une image mentale, telle que définie par Changeux, c'est-à-dire un objet de mémoire fugace dont l'évocation ne requiert pas une interaction directe avec l'environnement. En écho au texte de Heiner Müller, dont s'inspire ce spectacle, l'écran offre des fragments fugitifs d'images du réel, qui se forment et se déforment de manière à créer une sorte de flou sensoriel évoquant l'espace de perception interne propre à l'imaginaire. Ensuite, l'écran laisse transparaître l'espace scénique installé derrière, composé d'une structure rotative et d'un écran circulaire. L'image projetée sur cet écran se déplace latéralement et en parallèle avec la structure, de façon à opérer un mouvement continu de tout l'espace scénique. L'effet créé joue sur les mécanismes de la perception spatiale, en offrant différents angles de regard sur un réel représenté par fragments. Cela est accentué par les jeux sur la profondeur instaurés visuellement, selon que l'écran avant s'opacifie, présentant des images floues, ou devient transparent, laissant voir l'écran circulaire et la structure rotative. L'espace décrit dans la pièce de Müller est celui d'une peinture que le narrateur s'emploie à rendre active mentalement, en multipliant les histoires à partir du même tableau ; le dispositif scénographique constitue une modélisation analogique de ce processus psychique de représentation qui produit des lectures multiples d'une même image. Le spectateur est placé devant un paysage mental en action qui simule concrètement les relations perceptives construites par rapport à l'objet pictural observé. Les créateurs de *Recto Verso* cherchent ainsi à faire entrer le spectateur dans un autre état de perception, qui lui demande ensuite de reconstruire l'architecture analogique qui caractérise la dimension cognitive de l'objet représenté. Dans la

mesure où « [...] le paradigme de la cognition n'est pas le raisonnement, mais la combinaison des trois grandes capacités cognitives humaines : la faculté de percevoir, d'imaginer et de bricoler » (Hébert, 1994 : 57), on peut penser que cette installation scénographique offre aussi un équivalent de ces processus cognitifs, ce qui exige du spectateur la capacité à faire des liens entre des configurations perceptuelles inscrites dans son propre espace mental et le plan de l'expression de l'œuvre représentée.

* * *

J'ai tenté de montrer, à l'aide d'exemples puisés chez UBU et Recto Verso, comment l'ouverture du théâtre à la pratique de l'installation avait contribué au développement de la scénographie dans une direction inexplorée. La façon dont l'installation traite le réel a contaminé une certaine forme de théâtre, en l'amenant à penser l'espace non plus uniquement comme la métaphore d'une signification quelconque, mais bien comme une modélisation d'espaces psychiques et sensoriels. Ces installations scéniques travaillent le champ de la perception du spectateur au point, souvent, de le désorienter, en ne lui offrant pas de pistes de sens immédiatement conceptualisées sur scène. Cependant, il importe de souligner qu'il existe différentes formes de modélisations de l'espace mental : j'ai identifié une modélisation iconique dans le travail de Goulet chez UBU et une modélisation de l'ordre de l'équivalent analogique chez Recto Verso. Si dans les deux cas l'espace fait vivre une forme subjective de la perception et exige du spectateur de complexes opérations de décryptage, l'impact sensoriel n'est pas de même niveau. Dans le premier cas, l'effort exigé passe par le fait de relier, sur le champ, percepts primaires et concepts ; dans le second, l'expérience privilégiée est davantage sensorielle, déstabilisante, et semble viser une sortie hors de la sphère conceptuelle, afin de déclencher une série d'affects. Il semble que le champ des sciences cognitives puisse réellement aider à étudier et à comprendre ces objets théâtraux qui, trop souvent, sont jugés et interprétés à l'aide d'outils devenus inadéquats.

Marie-Christine Lesage est professeure adjointe au Département d'études françaises de l'Université de Montréal. Elle s'intéresse aux rapports entre le théâtre et les autres arts et à la dramaturgie contemporaine. Elle dirige actuellement un projet de recherche (FCAR) qui porte sur les formes dramatiques hybrides, mélangeant récit, poésie et théâtre. Elle collabore à diverses revues québécoises, dont les Cahiers de théâtre Jeu, Nuit blanche, Tangence et Voix et images.

Bibliographie

- ANCEL, Pascale (1996), *Une représentation sociale du temps. Étude pour une sociologie de l'art*, Paris, L'Harmattan.
- BEAUDET, Pascale (1992), « Pierre Granche. Installateur scénique », *Les almanachs du théâtre UBU*, n° 4 (juin), p. 18-23.
- CAHIERS DE THÉÂTRE JEU (1987), « Théâtre et technologies. La scène peuplée d'écrans », n° 44.
- CHAÎNÉ, Francine (1997), « Collage, assemblage, bricolage ou la mise en scène dans l'installation-vidéo », *Theatre Research in Canada/Recherches théâtrales au Canada*, vol. 18, n° 1 (printemps), p. 42-58.
- CHANGEUX, Jean-Pierre (1983), *L'homme neuronal*, Paris, Fayard.
- CORVIN, Michel (dir.) (1995), *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas.
- COUËLLE, Jennifer (1993a), « Michel Goulet, scénographe », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 69 (décembre), p. 30-33.
- COUËLLE, Jennifer (1993b), « Construire un espace déjà habité. Entretien avec Michel Goulet », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 69 (décembre), p. 33-40.
- ECO, Umberto (1972), *La structure absente : introduction à la recherche sémiotique*, Paris, Mercure de France.
- ECO, Umberto (1992), *La production des signes*, Paris, Librairie Générale Française.
- FRANCEUR, Louis (1992), « L'iconisme au théâtre », *L'Annuaire théâtral*, n° 11 (printemps), p. 41-55.
- HÉBERT, Chantal (1994), « L'écriture scénique actuelle. L'exemple de Vinci », *Nuit blanche*, n° 55 (printemps), p. 54-58.
- HÉBERT, Chantal (1997), « De la *mimesis* à la *mixis* ou Les jeux analogiques du théâtre actuel », dans Chantal HÉBERT et Irène PERELLI-CONTOS (dir.), *Théâtre, multidisciplinarité et multiculturalisme*, Québec, Nuit blanche éditeur, p. 25-39.
- LAVOIE, Pierre (1993), « Dépasser la vie. Entretien avec Denis Marleau », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 69 (décembre), p. 22-29.
- LESAGE, Marie-Christine (1998), « Modalités analogiques et structures imagées du langage dramatique actuel ». Thèse de doctorat, Québec, Université Laval.
- LISTA, Giovanni (1997), *La scène moderne. Encyclopédie mondiale des arts du spectacle dans la seconde moitié du XX^e siècle*, Paris, Actes Sud.
- LUPIEN, Jocelyne (1997), « La polysensorialité dans les discours symboliques plastiques », dans Pierre OUELLET (dir.), *Action, passion, cognition d'après A. J. Greimas*, Québec/Limoges, Nuit blanche éditeur/PULIM, p. 247-266.
- NOËL, Lola, et Louise VIGEANT (1992), « Encadrements et pyramides. Pierre Granche chez UBU », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 63 (juin), p. 31-39.

- PAYANT, René (1987), *Védute. Pièces détachées sur l'art, 1976-1987*, Québec, Éditions Trois.
- PICON-VALLIN, Béatrice (dir.) (1999), *Les écrans sur la scène*, Paris, CNRS Édition.
- SAINT-MARTIN, Fernande (1997), « Structures alternatives de la signification et de la représentation », dans Pierre OUELLET (dir.), *Action, passion, cognition d'après A. J. Greimas*, Québec/Limoges, Nuit blanche éditeur/PULIM, p. 223-233.
- VIGEANT, Louise (1992), « De la métonymie à la métaphore : la didascalie comme piste », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 62 (mars), p. 33-40.