Document généré le 3 juin 2025 04:36

Vie des arts

Vie des arts

Un art transfuge entre théâtre et cinéma

Marine Van Hoof

Volume 50, numéro 202, printemps 2006

URI : https://id.erudit.org/iderudit/58810ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (imprimé)
1923-3183 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Van Hoof, M. (2006). Un art transfuge entre théâtre et cinéma. *Vie des arts*, *50*(202), 29–29.

Tous droits réservés © La Société La Vie des Arts, 2006

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/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Un art transfuge entre théâtre et cinéma

Temps d'images
Spectacle présenté à l'Usine C

TEMPS D'IMAGES

En collaboration avec Temps d'Images

Initié par ARTE et la Ferme du Buisson

Avec la participation du Théâtre La Chapelle et du Mois Multi à Québec

Usine C
1345, ave Lalonde
Montréal
Tél. : (514) 521-4493
www.usine-c.com

Du 16 au 24 février 2006

Susciter la rencontre des arts de la scène et des arts de l'image à travers divers spectacles, performances et installations présentés par des artistes locaux et internationaux, tel est l'objectif de *Temps d'Images*, événement international créé en 2002 par ARTE. L'Usine C en a organisé la première édition en Amérique du Nord.

Dans la version montréalaise, quelques débats et rencontres sont venus également concrétiser la volonté de « permettre au public de mieux appréhender les formes artistiques d'avant-garde », l'idée étant d'« interroger le sens et non d'interroger le médium en tant qu'outil technologique ». Construire l'image projetée sur l'écran à partir d'acteurs évoluant en chair et en os sous les yeux des spectateurs, faire de la scène un dispositif modulable de fragmentation dynamique de l'image et du son, placer ouvertement le public sous l'œil d'une caméra de surveillance durant le spectacle dont il devient la « victime » annoncée, raconter une histoire en s'appuyant à la fois sur le cinéma, la vidéo, la photographie et l'architecture, faire partager au spectateur ses angoisses d'acteur durant le film, autant de solutions (parmi bien d'autres) proposées pour faire réfléchir le public sur la manière dont « la présence de l'image dans les arts de la scène transforme la façon de raconter la présence physique sur scène et aussi ce que l'on raconte ». Et toujours cette question dont l'insolubilité nous garantit encore – et c'est tant mieux – de nombreux festivals sur le sujet : des mots ou des images, qui mènent le récit aujourd'hui ? *Ut Pictura Poesis*. Le débat est vieux comme le monde, ce sont les armes des poètes et des peintres qui changent.

Parmi les spectacles, *House of no more*, la compagnie new-yorkaise Big Art Group, a le mieux synthétisé la capacité de transformer cette « image sur la scène » (sur laquelle on se questionne) en véritable moteur d'une histoire à laquelle le spectateur peut se laisser prendre à certains moments autant qu'il peut décider de ne jouir que de sa construction ouvertement exposée. Quatre caméras plantées à l'avant de la scène alimentent les deux ou trois écrans devant lesquels évoluent les acteurs. Munis d'accessoires qu'ils agitent devant les caméras, ceux-ci interprètent l'histoire digne d'un téléroman d'une certaine Julia qui part à la recherche de sa fille, poursuivie par Gary, un ex, mais se laisse séduire par Hugh au bord d'une piscine. Tout se passe à un rythme accéléré, au son d'une musique parfois endiablée ; les acteurs courent d'une caméra à l'autre, interprètent parfois à deux en parallèle le même personnage. Le côté dérisoire des accessoires découpés dans du carton contraste avec l'équipement hi-tech et suscite, tout comme de nombreuses phrases volontairement obscures, inévitablement le deuxième (parfois troisième) degré d'interprétation. Menée de façon aussi loufoque, l'histoire de Julia devient le récit décapant de la fabrication du réel qui hante les écrans TV et le monde de l'image en général.

De son côté, *Fragments*, installation scénographique dont la trame vidéo s'est inspirée d'un texte de Samuel Beckett, a été conçue par Caroline Ross. Sa présentation originale sous forme de performance (Gabriel Gascon) mettait en scène les réflexions d'un homme sur sa propre vie, prise à différents moments. Fondée sur la fragmentation de l'image et du son, la pièce rendait de manière originale l'univers dramatique de Beckett et communiquait de manière convaincante les différents niveaux de perception et le tumulte mental de son personnage. Visitée ensuite comme installation, l'œuvre se modulait au gré des déplacements des spectateurs.

Le spectacle *Petits épisodes de fascisme* quotidien présenté par la compagnie italienne Motus s'inspirait d'un texte théâtral-cinématographique de Rainer Fassbinder. Plus que sur l'histoire somme toute assez banale d'un couple de « serial killers », l'originalité du spectacle reposait sur l'approche visuelle très diversifiée visant à recréer sur scène à travers la vidéo, la photographie, le cinéma et l'architecture l'ambiance du film noir. Mais l'effet d'exploration esthétique de la narration l'emporte sur le plaisir de se faire raconter une histoire.

À la fois concert et installation-performance, *Paradiscount* du Collectif français MxM (mise en scène de Cyril Teste) a placé le public dans le champ de la vidéo-surveillance en combinant vidéo, lumière, musique en direct, chant et jeu d'acteur. S'emparant de divers systèmes de propagande publicitaire, le texte les détourne en dénonçant au passage la manière intrusive dont ceux-ci affectent notre vie quotidienne. Au total, le spectacle formait un pamphlet subversif plus convaincant que réellement divertissant, peut-être à cause de l'approche presque didactique.

La *soirée spéciale ARTV-États humains* a présenté lors d'une rencontre-débat, trois des épisodes de la série télévisuelle qui met en action des personnages-acteurs dans leur propre rôle aux prises avec leur quotidien, leur entourage et leur métier. L'objectif est de vivre une aventure de création collective originale, de porter un regard humoristique sur le métier d'acteur et d'amener l'esprit du théâtre à la télévision d'une autre manière. Malgré toutes les bonnes intentions de ce collectif dont plusieurs membres sont venus expliquer la démarche, on peut reprocher à ces films révélateurs (de processus et d'états divers) de n'être que cela, sans arriver à établir un sens au-delà du plaisir ressenti à fabriquer des histoires anecdotiques sur ce qu'est « jouer ». Les discussions qui ont suivi la présentation des épisodes ont illustré d'ailleurs assez bien la difficulté de tenir cette fameuse promesse du festival d'interroger le sens plus que le médium. Si *Temps d'Images* n'y réussit que partiellement – ce qui est déjà un succès –, c'est que beaucoup de créations (y compris plusieurs des vidéos d'art présentées) semblaient répondre d'abord au besoin d'intégrer des formes et des processus artistiques d'avant-garde sans qu'un contenu ou une idée semble y gagner un quelconque avantage. □

Marine Van Hoof