

Article

« Projections de la mort. Sur deux mises en scène de Denis Marleau »

Hélène Jacques

L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales, n° 37, 2005, p. 113-127.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/041598ar>

DOI: 10.7202/041598ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

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 à l'URI <https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

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. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Hélène Jacques
Université Laval

Projections de la mort. Sur deux mises en scène de Denis Marleau

Celui qui lit *Hamlet* ou *Macbeth*, nous dit Edward Gordon Craig, conçoit fort bien la présence des esprits, fantômes et autres puissances obscures qui peuplent l'univers shakespearien. À l'inverse, celui qui assiste à la représentation théâtrale de l'une de ces tragédies risque de trouver peu crédible la coexistence, sur la scène, des acteurs et de spectres inquiétants. Incarner ces forces invisibles au théâtre amoindrit immanquablement l'effet créé par le texte, rompt la tension de l'atmosphère que l'imagination du lecteur amplifie. Mettre en scène les pièces de Shakespeare, en somme, constitue un véritable défi :

The man who would show these plays as Shakespeare, perhaps, might wish them to be shown must invest every particle of them with the sense of the spiritual; and so he must entirely avoid that which is material, merely rational, or rather, that which exposes only its material shell [...]' (Craig, 1962 : 279).

L'essence paradoxale de l'art théâtral shakespearien, et, par extension, celle de toute « représentation théâtrale envisagée comme un espace où l'invisible trouve sa matérialisation dans le visible de la scène » (Borie, 1997 : 10), consiste à révéler l'irreprésentable en faisant « sentir » sa présence, et ce, sans effectuer une simple substitution, sans incarner (par un acteur ou un objet) l'invisible². Le théâtre, bien qu'il ne parvienne que très rarement à représenter le spectre de manière plausible, est fondé sur cette dynamique insoluble, cette tension irréconciliable entre le visible et l'invisible.

Denis Marleau, dans deux récentes créations³, se confronte à cette apparente impasse, en ce sens qu'il doit rendre visibles les ombres de la mort. *Les aveugles* de Maeterlinck, perdus dans une dense forêt, attendent en vain le guide qui leur montrera le chemin du

retour et entendent la mort qui approche; Fernando Pessoa, lors de ses « trois derniers jours » de délire et dans la demi-conscience qui précède la mort, dialogue avec ses hétéronymes. Ces deux mises en scène ont en commun le fait d'exclure presque entièrement l'acteur puisque le directeur d'UBU recourt à des projections vidéographiques qui remplacent dans un cas et accompagnent dans l'autre l'acteur sur la scène. Cette présence médiatisée de l'homme sur la scène, qui remet en question les principes d'une théâtralité fondée sur la présence de l'acteur, résout-elle le paradoxe craiguien de la représentation? Concrétise-t-elle le rêve de l'acteur idéal de Craig, acteur qui deviendrait, à l'image des marionnettes antiques, le symbole de l'Homme contemplant la divinité plutôt que sa fade imitation? Cette étude sera consacrée à une réflexion, menée à la lumière des remarques de Craig, sur la transformation de l'acteur par l'intermédiaire de la vidéo dans les créations de Marleau, procédé scénique qui, sans être exceptionnel sur les scènes contemporaines, est poussé à son comble dans *Les aveugles, fantasmagorie technologique*. Les projections vidéographiques chez Marleau peuvent par ailleurs surprendre puisque dans la plupart de ses spectacles depuis la création de la compagnie en 1982, l'acteur – parfois seul au centre d'une scène quasi dépouillée – était celui sur qui reposait la représentation.

De la Surmarionnette à l'acteur devenu projection vidéographique⁴

L'art de l'acteur, selon Craig, devrait se situer à l'opposé de la fureur poétique, et plutôt résulter d'un travail intellectuel de composition régi par des lois. Simple interprète du véritable créateur qu'est le poète, l'acteur, emporté par ses sentiments et dont le jeu varie d'un soir à l'autre, ne peut se voir conférer le titre d'artiste comme, par exemple, le peintre qui parvient, grâce aux règles de son art et aux instruments qu'il a inventés, à une forme parfaite. En outre, le peintre – si l'on excepte les tendances réaliste et hyperréaliste – ne se contente pas de reproduire photographiquement la nature, mais il tâche d'aller au-delà. Ainsi, les acteurs qui imitent le réel en s'identifiant à leur rôle ne sont que des ventriloques, et Craig préconise bien davantage la convention affirmée, la création de formes scéniques qui « exprim[ent] le sentiment du monde spirituel » (Borie, 1997 : 225).

À l'acteur qui désire perfectionner son art, Craig propose de maintenir une distance entre le rôle et sa personnalité, de s'extraire de ce qu'il désire représenter. L'emploi du masque est à cet égard le moyen idéal pour, d'une part, exprimer de manière claire et précise une idée et, d'autre part, contourner l'imitation et figurer de manière symbolique cette idée. Craig rêve également à l'invention d'un instrument (lequel correspondrait à la Surmarionnette) qui puisse représenter, par médiation, son propos :

To me there is ever something more seemly in man when he invents an instrument which is outside his person, and through that instrument translates his message. [...] For a man through his person can conquer but little things, but through his mind he can conceive and invent that which shall conquer all things (1962 : 49)⁵.

L'acteur sera en mesure de donner une forme à l'invisible en empruntant un détour, en utilisant un objet de son invention. Plutôt que d'incarner un rôle, l'acteur doit le représenter; plutôt que d'interpréter un personnage, il doit chercher à constituer et à exprimer le symbole de l'Homme.

Les arts antiques, dans lesquels sculpteurs et peintres, en respectant les règles établies par la tradition, s'attardent non pas à reproduire leur sujet avec un souci naturaliste mais à cerner ce qui en représente l'essence, permettent à Craig d'illustrer à l'aide d'un exemple concret l'art auquel il aspire, mais également de faire référence à une pratique autrefois rattachée aux cultes. Un tel art s'oppose à la vie (c'est-à-dire à son imitation), dépasse la réalité quotidienne et explore le monde de l'esprit, des dieux, de la mort. « *I think that my aim shall rather be to catch some far-off glimpse of that spirit which we call Death – to recall beautiful things from the imaginary world* » (1962 : 74)⁶. C'est pour contrecarrer radicalement l'esthétique réaliste et mimétique et pour renouer avec un art dont les préoccupations sont liées au sacré que Craig prône ce retour aux sources de l'expression et se réclame du monde de la mort. L'art, selon Craig, est « du côté de la Révélation » (Borie, 1997 : 226) et doit par conséquent manifester un monde qui dépasse le réel sensible. La marionnette et le masque, objets inanimés, libèrent le langage scénique de la convention réaliste en instaurant une distance avec le quotidien; en tant que médiations, ils rendent également possible une représentation symbolique.

Craig sème néanmoins le doute quant à la forme concrète que doit prendre l'instrument de l'acteur, la Surmarionnette. En effet, d'un texte à l'autre, il en propose différentes formes : si dans « *The Actor and the Über-Marionette* », essai incendiaire écrit en 1907, Craig proscrie la présence de l'acteur, dans *The Theater Advancing*, qui paraît en 1919, il nuance cette affirmation et privilégie un modèle théâtral qui mettrait de l'avant son caractère artificiel et dans lequel l'acteur, travesti et masqué, se débarrasserait de ses faiblesses en ayant pour modèle la marionnette aux gestes précis. C'est cette conception du jeu que l'on retrouve dans plusieurs mises en scène de Marleau – principalement dans la première phase de création de la compagnie –, dans lesquelles l'acteur semble s'inspirer des gestes des marionnettes. Marleau se tourne, pendant cette période, vers les avant-gardes européennes et exige de ses acteurs qu'ils se transforment en « instruments de la langue » réglés au quart de tour pour réciter avec vélocité et virtuosité des collages de textes dont le sens est souvent secondaire par rapport à la sonorité. Les mouvements, dans ces mises en scène, sont stylisés, répétitifs et mécaniques. Exécutant de manière précise une gestuelle épurée et calculée, les acteurs maîtrisent à la perfection leur partition scénique; ils

« accepte[nt], écrit l'acteur Carl Béchard, de devenir pour un temps un matériau visuel et sonore » (1990 : 40), des acteurs-marionnettes que dirige le metteur en scène.

D'autre part, l'étude de manuscrits permet à Didier Plassard et à Irène Eynat de résoudre pour une part le problème que soulèvent les affirmations contradictoires de Craig. L'homme de théâtre a en effet conçu, en 1905 et 1906, des projets de mise en scène dans lesquels la Surmarionnette occupe une place prépondérante. Dans l'un d'eux, Craig décrit une troupe constituée de surmarionnettes dont il détermine précisément les dimensions; « l'interprétation, donc, [y] serait confiée à des effigies de taille variée [...] dont Craig fixe le nombre à vingt-cinq. [...] [C]es marionnettes seraient probablement manipulées depuis des cintres (Plassard, 1992 : 50-51). Craig a en somme véritablement imaginé un théâtre sans acteur, lequel théâtre serait supérieur à celui qui convoque l'homme sur la scène : « *he considered the über-marionette a superior instrument for the creation of a work of art and he devoted a great deal of his time and energy to plans of what was in the end an unfulfilled project* » (Eynat, 1980 : 172). Par ailleurs, Monique Borie attribue à Craig le désir de retrouver l'*eidôlon* de la Grèce archaïque, soit « l'apparition d'une réalité de l'ordre de l'invisible » (1997 : 226) incarnée par le *colossos*, statue de pierre qui devient la figuration, le double de cet invisible. Ainsi, il semble que pour Craig le passage par la pierre, par l'inanimé, soit plus propice à la révélation des insaisissables figures de l'au-delà. Borie souligne en outre les nombreuses références, chez Craig, à la statue, au masque et au portrait, pour affirmer que ces derniers, lorsqu'ils s'animent, deviennent « les grandes métaphores de l'acteur, un acteur entre l'inanimé et l'animé, véritable figure de l'esprit animant la matière » (1997 : 234). La Surmarionnette est donc un objet visité par l'invisible, animé par les ombres qui apparaissent dès lors, par son entremise, sur la scène. Dans cette perspective, l'emploi de projections vidéographiques qui donnent vie à des masques en remplaçant ou en côtoyant l'acteur, plonge le spectateur dans un univers scénique de l'entre-deux, constitué de tensions entre l'animé et l'inanimé. La scène de Denis Marleau s'apparente ainsi au théâtre inorganique dont rêve Craig dans lequel la Surmarionnette « *will not be the flesh and blood but rather the body in trance – it will aim to clothe itself with a death-like beauty while exhaling a living spirit* » (1962 : 84-85).

La présence de la vidéo sur la scène, plus prononcée depuis les vingt dernières années, ne manque pas de susciter un débat sur lequel il n'est pas nécessaire de s'attarder, mais qui peut difficilement être complètement ignoré. Dans les spectacles de Marleau, seuls les visages des acteurs sont reproduits par la vidéo, présentant une image partielle des acteurs. Le spectateur n'a plus affaire à la présence immédiate des acteurs, dans la mesure où la vidéo offre un « effet de présence », illustre un avatar de l'acteur, un simulacre, une trace de vie. Le corps, du moins dans *Les aveugles*, n'est plus présent : il est représenté et médiatisé. L'acteur perd en outre sa troisième dimension et sa capacité de se mouvoir, il se

« dématérialise » (Asselin, 2002 : 25), se dépossède de sa chair. Replacée dans la perspective des réflexions d'Edward Gordon Craig, cette transformation de l'acteur par la vidéo semble permettre de restituer à la scène la puissance de révélation que réclamait l'homme de théâtre anglais et d'évoquer les forces invisibles que contiennent les textes représentés. La vidéo ouvre, on le verra, les portes de la conscience humaine et celles de la mort; elle donne à voir l'autre dans l'homme, la face cachée derrière le masque du quotidien. D'autre part, si l'acteur a disparu, nous dit Marleau – fidèle en cela à toute sa démarche et à la conception d'un théâtre reposant sur la dramaturgie –, le texte est quant à lui au centre de la représentation : « l'outil vidéo se met exclusivement au service du personnage et de sa partition textuelle » (2000 : 83).

Les trois derniers jours de Fernando Pessoa : Narcisse postmoderne

L'acteur est encore présent *hic et nunc* dans cette adaptation du récit d'Antonio Tabucchi, Marleau ayant conçu un dispositif scénique où l'homme interagit avec des automates. Puisque l'un des acteurs devient un objet, un support pour les projections vidéographiques, et que plusieurs mannequins servent de partenaires de jeu à l'acteur, différents « registres de présence⁹ » coexistent sur la scène. Daniel Parent, aux côtés de Paul Savoie qui incarne Pessoa, se transforme littéralement en marionnette : immobile, il a la tête bandée d'un voile blanc sur lequel est projetée l'image du visage de Savoie interprétant les répliques des hétéronymes. Il s'apparente à l'instrument, à la marionnette, dans la mesure où il ne joue pas de rôle et où son corps est utilisé en tant qu'écran. L'un des acteurs s'efface, ne prenant plus en charge son personnage; l'autre est présent sur la scène et joue avec ses doubles virtuels, confronté à d'autres « lui-même ». Dans cet espace de tensions entre l'organique et l'inorganique, les projections vidéographiques complexifient les rapports entre le vivant et l'inanimé en introduisant un troisième joueur : le virtuel qui modifie à la fois l'acteur et l'objet. Au matériel, à l'homme et à l'objet plein et tridimensionnel s'oppose aussi l'immatériel, l'image bidimensionnelle et évanescence.

Les apparitions fantomatiques des hétéronymes incarnent une sorte d'entre-deux en se situant à la fois du côté de la réalité et du rêve, de l'animé et de l'inanimé. Alors que l'objet côtoie l'homme et se meut, prend vie grâce aux images projetées, l'homme se chosifie : Daniel Parent se transforme en mannequin et Paul Savoie interprète un homme au seuil de la mort. D'ailleurs, dans l'un des tableaux, Parent prend la place de Savoie dans le lit du mourant. Le rôle de Pessoa est à son tour matérialisé par un mannequin sur lequel est projetée l'image du visage de Savoie, ce dernier jouant alors le rôle de Bernardo Soares, plus vivant que Pessoa lui-même. Les statuts de l'homme et de l'objet sont bouleversés : les

caractéristiques de l'un se déplacent chez l'autre, ils existent, le temps de la représentation, dans un même niveau de réalité, dans un présent commun. Dans la confusion qui s'instaure entre les acteurs et les objets, la mort et la vie deviennent, sur la scène d'UBU, des vases communicants.

L'utilisation de la vidéo, dans ce spectacle qui dévoile le monde intérieur de Pessoa, est pertinente à plusieurs égards. D'abord, il est possible d'affirmer avec Antonio Tabucchi – lorsqu'il s'intéresse au thème de la nostalgie chez Pessoa –, que le projet de l'auteur portugais est dicté par un désir de vivre ce qu'il ne connaît pas et n'a jamais connu, une vie qu'il aurait voulu vivre. Ce désir (comme tout désir) est virtuel, et par conséquent le sentiment de nostalgie, le désir de retrouver un lieu ou une personne connus qu'expriment les hétéronymes, s'applique à un passé relevant du fantasme : « ce qui caractérise Pessoa, c'est la Nostalgie au carré, la nostalgie par personne interposée, la nostalgie au degré hypothétique. Non pas une nostalgie de ce qu'on a eu mais de ce qu'on aurait pu avoir. » (1998 : 9) Les hétéronymes représentés par la vidéo demeurent des ombres, tout comme la velléité de Pessoa de faire l'expérience de multiples impressions, de multiples existences reste virtuelle. La vidéo, nous dit Anne-Marie Duguet en citant Peter Campus, à l'instar de l'instrument imaginé par Craig, fonctionne à la manière d'« un opérateur de passage entre le réel et l'imaginaire, [...] une puissance de transformation qui confronte différentes constructions perspectives » (2002 : 95-96). Comme l'écriture pour Pessoa, la vidéo donne forme aux constructions fictionnelles des hétéronymes, et le caractère virtuel de ces constructions confirme leur statut de figures de l'imaginaire.

Fernando Pessoa a thématisé l'une des grandes questions qui hantent la littérature occidentale du XX^e siècle, celle de l'altérité, la création des hétéronymes constituant à l'évidence un moyen de résoudre le problème de la polyphonie de l'âme humaine. La « sociabilité intelligente » d'hétéronymes que le poète a imaginés en « tête à tête avec lui-même » (Pessoa, 1999 : 78) représente les nombreuses facettes de l'individu, les projections de l'être – plutôt des êtres –, qu'il aurait voulu devenir; à travers son projet d'écriture, Pessoa fabrique une image à laquelle il aurait voulu correspondre. « Je me sens multiple, nous dit Pessoa. Je suis comme une chambre aux innombrables miroirs fantastiques, qui réfléchissent les images déformées d'une unique réalité primordiale qui n'est dans aucune et qui est dans toutes » (cité d'après Bréchon, 2001 : 21). Les projections vidéo ont une fonction spéculaire, et la scène qu'a imaginée Marleau est l'espace d'une intériorité, une complexe chambre aux miroirs dans laquelle le visage de Paul Savoie, multiplié et projeté sur différents écrans, reproduit chaque fois cette part de l'autre en soi, un « même » légèrement modifié. En effet, les supports changent au cours de la représentation puisque le visage de Savoie apparaît sur des automates de différentes tailles ainsi que sur son partenaire. Comme si le poète contemplant son image dans une étendue

d'eau agitée, le reflet du visage de l'acteur est déformé, jamais tout à fait semblable à l'original. Il se crée une sorte d'amplification du moi qui occupe toute la scène, mais ce moi virtuel projeté sur les objets semble bien fragile, sombre image toujours sur le point de s'évanouir. Les doubles créent l'illusion de l'identique : les fantômes vidéographiques auxquels s'adresse Pessoa sont faux, n'existent que le temps de la représentation, que dans les limites du cadre (les visages-écrans) prévu à cet effet. À l'instar du miroir, la projection vidéographique permet à l'acteur d'interagir avec sa propre image, mais le miroir, on le sait, est un instrument de connaissance de soi qui, parce qu'il mène à la prise de conscience du vide masqué par le reflet, comporte un grand danger. Dans le miroir, l'autre est un leurre, un simulacre de soi-même qui disparaît dès qu'on ferme les yeux ou lorsque l'on regarde derrière la glace. Narcisse « s'éprend d'un reflet sans consistance, il prend pour un corps ce qui n'est qu'une ombre » alors que cette image « n'est rien par elle-même » (Ovide, 1966 : 100-101), ne consiste qu'en une trace évanescence de ce qui existe réellement.

Or c'est bien le vide qui existe sous les visages virtuels comme derrière chacune des signatures des hétéronymes. Pessoa a créé de nombreuses vies imaginaires, de multiples *personae* qui masquent l'absence à soi, mais qui finalement accusent la faille, le néant ontologique. Ce thème est d'ailleurs un leitmotiv dans l'œuvre de Pessoa, la multiplication des représentations du moi révélant le sentiment du non-être intérieur. L'enveloppe charnelle n'est qu'une illusion identitaire, une coque vide qu'une quelconque image bidimensionnelle remplace aisément¹⁰. Les projections vidéographiques ne sont que des images fugitives qui n'existent pas « par elles-mêmes » et qui figurent l'absence¹¹. En ce sens, le fonctionnement des projections vidéographiques se rapproche de celui de la photographie, dans la mesure où cette dernière représente ce qui était là lors du processus de captation de l'image; les projections fixent dans une séquence reproductible l'événement passé et soulignent le manque, dans le présent, de l'objet représenté. L'image photographique, en effet, est une trace, une empreinte lumineuse du réel déposée sur la pellicule. Les différents reflets du visage de Savoie constituent alors une galerie de portraits, un album contenant des photographies qui témoignent des multiples identités rêvées par le poète au cours de sa vie, lesquelles apparaissent sur la scène comme des réminiscences.

Paradoxalement, l'impression générale qui se dégage du spectacle n'est pas celle de l'angoisse que pourrait ressentir le personnage de Pessoa en constatant l'irréversible morcellement de son identité. C'est dans une atmosphère plutôt sereine que les hétéronymes apparaissent avec la grâce des spectres, et le poète accepte les différentes manifestations et facettes de sa personnalité, qu'il laisse ensuite partir pour rester seul et unique dans la mort. Le Fernando Pessoa de Marleau est un Narcisse conscient de la pluralité de son identité et de la collection d'impressions qui le compose. Il dépasse

toutefois le vertige que cette conscience entraîne, se réconciliant avec lui-même et assumant la fiction de l'unité identitaire.

***Les aveugles, fantasmagorie technologique* : gros plan sur la mort**

Si dans *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* les acteurs se chosifient, ce sont plutôt les objets – douze masques animés par des projections vidéographiques –, qui prennent vie dans *Les aveugles, fantasmagorie technologique*. Marleau donne suite aux intuitions de Maeterlinck, qui cherchait comme Craig à transformer la présence de l'acteur en recourant aux masques, aux figures de cire ou aux marionnettes afin de représenter symboliquement l'Homme, la vie, la mort¹². Le metteur en scène modifie par ailleurs le titre de la pièce du poète belge en lui ajoutant le sous-titre « fantasmagorie technologique », ce qui annonce d'emblée la nature insolite de cette œuvre présentée dans un musée, à mi-chemin entre la sculpture, l'art vidéo et le théâtre. La « fantasmagorie », qui renvoie aux inventions précédant celle du cinéma, est un « procédé qui consiste à faire apparaître des figures irréelles dans une salle obscure à l'aide d'effets optiques » (Marleau, 2002 : 19). Au cœur de cette représentation se trouve donc l'utilisation d'une technologie dont la visée est celle de créer l'illusion de la présence de l'homme.

Marleau élabore pour ce spectacle une « sculpture vidéographique¹³ » : les douze masques sont disposés sur la scène, face aux spectateurs, et servent de supports pour les projections vidéographiques provenant du fond de la salle. Les structures qui soutiennent les masques sont dissimulées dans la pénombre; le plateau devient une véritable chambre noire, et les visages semblent émaner du fond obscur comme les figures d'une émulsion photographique. La projection de l'image sur le masque s'apparente à une « surimpression », procédé de mixage vidéo qui consiste à placer l'une sur l'autre deux images. Le visage de l'acteur est projeté sur le masque dont les formes sont identiques, ce qui produit un effet d'épaisseur. Philippe Dubois affirme que la superposition d'images crée une profondeur « de surfaces [...], faite de la mise en couches d'images » (1995 : 169); le dessous (le masque) et le dessus (l'image) se confondent à un point tel que l'image vidéographique paraît émerger de l'intérieur du masque, provoquant une illusion de profondeur. De plus, les visages sont démultipliés, et les personnages (six hommes représentés par le visage de Paul Savoie, six femmes, par celui de Céline Bonnier) ne possèdent aucune caractéristique distinctive, exception faite de la différenciation sexuelle. Le personnage représenté par le masque devient une conscience sans corps, dénuée de sens (les personnages de Maeterlinck sont par ailleurs aveugles et leurs perceptions, brouillées

par la peur). Alors que dans *Les trois derniers jours...* la confrontation de l'acteur avec son double permettait au spectateur de conserver une référence avec le réel, de comparer le double au modèle original, dans *Les aveugles* ce double reste seul en scène, sans le sujet à partir duquel il a été conçu, image brisée d'un corps disparu.

Denis Marleau a isolé les visages de Bonnier et de Savoie comme un cinéaste aurait resserré le cadre de son objectif pour ne saisir, en gros plan, que le visage et l'expression de l'acteur, excluant tout détail concernant l'espace. Gilles Deleuze souligne que le gros plan, au cinéma, détache le visage de son contexte spatio-temporel « pour faire surgir l'affect pur » (1983 : 137), et qu'il dissout dans le même mouvement les fonctions du visage : le gros plan « pouss[e] le visage jusqu'à ces régions où le principe d'individuation cesse de régner » (p. 142). Il « efface » le visage en le dépouillant de ses fonctions, « fait du visage un fantôme » (p. 141) en décorporéisant le sujet. Si les masques aveugles et multipliés ne se distinguent pas les uns des autres, dans sa pièce Maeterlinck définit lui-même à peine ses personnages (le cinquième, la jeune, les trois vieilles, etc.), tous également effrayés, également incapables d'agir, leurs voix s'entremêlant comme celles d'un seul individu. Visage fantôme nous dit Deleuze. À qui a-t-on véritablement affaire dans *Les aveugles*? Les voix sont-elles celles d'un personnage-choral au seuil de la mort qui, à l'instar de Pessoa, converse avec lui-même au cœur de sa propre conscience? Ces traces d'hommes que Marleau nous donne à voir représentent-elles des âmes mortes, des spectres rôdant sur le lieu de leur mort? Les masques, dans ce cas, deviennent mortuaires et gardent le souvenir d'êtres disparus.

Contrairement au théâtre entendu comme art vivant, la peinture et les arts de « l'ère de la reproductibilité technique » n'impliquent plus la présence réelle de l'homme au-delà du processus de création. La peinture serait d'ailleurs née, selon les récits mythologiques, du désir de conserver une trace de l'être absent¹⁴. Le portrait, dont la fonction est de garder vivante la mémoire d'une personne éloignée ou décédée, est le signe d'une absence puisqu'il rend présent le disparu¹⁵, et Édouard Pommier affirme que « si le portrait peut triompher de la mort, c'est parce que la mort triomphe du modèle et qu'il y a une sorte de complicité entre la mort et le portrait, lesquels accomplissent le même travail sur le modèle. » (1998 : 46-47) Les acteurs sont symboliquement mis à mort dans *Les aveugles* puisqu'ils sont représentés, portraiturés dans des images qui témoignent de leur absence. En fait, les masques animés projettent l'idée de la mort, les personnages de Maeterlinck se trouvant effectivement au seuil du royaume de Proserpine. Puisque les traits des acteurs sont reproduits sans différence d'un masque à l'autre, Marleau n'a pas cherché à transcrire les traits individuels de chaque personnage : les visages n'incarnent pas le mort en particulier comme le ferait un masque mortuaire, mais bien la mort, le manque (Nancy,

2000 : 54). La mort de tout homme, aveugle face à l'inconnu, est en somme illustrée sur la scène par le froid regard des aveugles, et sur les visages indifférenciés une même expression d'angoisse est éternellement fixée. À cet égard, la comparaison qu'effectue Philippe Dubois entre l'acte photographique et le regard assassin de la Méduse, qui pétrifie quiconque tombe sous ses yeux, est évocateur. L'image photographique, en effet, fixe un instant, réifie un moment en l'extrayant du temps et de l'espace. Les spectateurs aperçoivent ici les aveugles pétrifiés par la peur dans le moment qui précède la mort et l'immobilité totale, cet instant de vie que capte l'appareil photographique avant de le figer éternellement dans une image. Toutefois, si le portrait des aveugles fige leur image dans le masque, il prend également vie grâce à la vidéo, se situant dès lors, tel le spectre, entre l'animé et l'inanimé, la vie et la mort.

« Le voyant étant pris dans cela qu'il voit, nous dit Merleau-Ponty, c'est encore lui-même qu'il voit : il y a un narcissisme fondamental de toute vision » (1964 : 181). En s'intéressant à la peinture et au portrait, Philippe Dubois affirme que « si l'image qu'observe Narcisse dans la source est son propre reflet "peint" et si le tableau, comme la source, est lui aussi une peinture-"reflet", alors ce qu'il réfléchit sera toujours l'image du spectateur qui l'observe, qui s'y observe. C'est donc toujours moi qui me vois dans le tableau que je regarde. [...] [T]out regard sur un tableau est narcissique » (1983 : 137) et la peinture, par conséquent, fonctionne comme le miroir. La relation narcissique du sujet confronté à sa propre image qui, on l'a vu, constitue le noyau des *Trois derniers jours...*, pourrait donc éclairer aussi *Les aveugles*, mais en impliquant cette fois-ci le public : les spectateurs sont-ils face à la scène comme face à un tableau, et, par extension, face à un miroir? Cette hypothèse est plausible, dans la mesure où le public est placé devant les multiples visages des aveugles qui, flottant dans une demi-obscrité, paraissent quasi identiques et peuvent se confondre avec son propre reflet. De plus, la bande sonore et l'étroitesse de la salle font disparaître la frontière entre le public et la scène, démarcation qui devient mince comme la surface de l'eau séparant Narcisse de son image. L'appareillage technique, savamment dissimulé dans l'obscurité, produit un effet de présence étonnant et laisse le spectateur face à douze têtes qui lui paraissent vivantes. Les visages fantômes des aveugles représentent la mort, mais ils reflètent également en miroir le visage du spectateur et la part d'ombre qui gît au fond de lui-même.

Croyance et technologie

Plusieurs aspects de la mise en scène théâtrale sont déplacés dans les créations étudiées. Elles posent, on l'a dit, la question de la théâtralité, dans la mesure où il ne reste des acteurs que des masques et des traces vidéographiques de leur visage. De plus, l'outil

technologique, particulièrement dans *Les aveugles*, est prépondérant : plutôt que de soutenir la mise en scène au centre de laquelle se trouve l'acteur, il devient l'unique objet s'offrant au regard et à l'oreille. Le travail du metteur en scène est aussi transformé puisqu'une partie du projet dépasse la direction d'acteurs et consiste à perfectionner le dispositif scénique sur lequel repose la représentation. La relation entre la salle et la scène, dans le cas des *Aveugles*, est également bouleversée, en ce sens que le public et les masques, immergés dans le noir et dans un environnement sonore englobant, partagent le même espace. L'expérience à laquelle le spectateur est convié reste néanmoins théâtrale : c'est dans le présent de la représentation, avec une communauté de spectateurs et douze aveugles, qu'il écoute le texte représenté et sent la mort approcher. *Les trois derniers jours...* et *Les aveugles* s'inscrivent très certainement dans la continuité des changements souhaités par Craig : l'Homme y est figuré par une « invention », une machine scénique à la fois organique et technologique qui symbolise dans un cas l'homme et son intériorité, dans l'autre l'homme face à la mort. Si les correspondances entre l'esthétique rêvée par Craig et les réalisations de Marleau concernent, on l'a vu, la thématique de la représentation de la mort, elles sont également frappantes en ce qui a trait à la pensée sur la technique et la technologie. Les réflexions d'Edward Gordon Craig sur la Surmarionnette sont développées dans un contexte où l'émergence des techniques et l'avancement des sciences suscitent de nouveaux espoirs quant aux moyens dont la scène pourra désormais se doter pour faire reculer les limites du représentable. Les technologies à l'œuvre dans les mises en scène étudiées participent du même désir d'utiliser la technique et ses moyens pour les mettre au service du texte à illustrer.

Le discours craiguien sur l'art, dans lequel sont privilégiés la technique et un jeu de l'acteur contrôlé et raisonné, n'exclut pas pour autant l'émotion esthétique. Au contraire, l'instrument doit réhabiliter un théâtre de la croyance : « Craig, qui recherche le moyen de donner naissance à une nouvelle "croyance", pense qu'il sera possible, en recourant à de grandes effigies, proches des statues des temples de l'Antiquité, de restaurer sur la scène le sens du mystère, donc du sacré. » (Plassard, 1992 : 53) L'emploi de l'instrument permet de contourner la simulation, de faire renaître un art de « la croyance en la présence d'un invisible » (Borie, 1997 : 236). Est-il possible d'envisager les créations de Marleau dans cette perspective? Peut-être, si l'on considère que les projections vidéographiques provoquent un effet de présence saisissant. Dans *Les aveugles*, l'appareillage technologique se fait oublier, à un point tel que le spectateur a l'impression de se trouver face à de véritables visages et de croire, lui aussi, qu'une sombre puissance envahit la salle.

Les dispositifs scéniques que développe Marleau actualisent le projet craiguien d'élaborer une forme de l'entre-deux, qui se situerait à la fois du côté de l'animé et de celui de son contraire, et qui permettrait de révéler le monde des idées. Les identités imaginaires

de Pessoa et la mort des aveugles sont rendues visibles, de manière éphémère, par le subterfuge de la vidéo qui anime les surfaces inertes des objets. Denis Marleau s'aventure, comme Craig, près de l'Achéron, empruntant le détour de l'objet et des technologies récentes pour représenter l'irreprésentable. Si les masques et la vidéo nous entraînent du côté de la mort, ils impliquent aussi un rapport narcissique du sujet avec son image. Le masque porté par le héros tragique, nous dit Monique Borie, est le signe de l'altérité, et celui de la Méduse, incarnant l'effroyable et la mort, constitue l'altérité suprême. Celui qui contemple la Gorgone se transforme en pierre et appartient dès lors à l'au-delà, permettant à cette dernière d'observer comme dans un miroir son propre visage de mort. En raison de ce face à face meurtrier, le masque du tragique tend « au spectateur tout à la fois l'image d'une altérité qui l'épouvante et un miroir dans lequel il reconnaît son propre visage de ténèbres » (Borie, 1997 : 70). Le reflet que donnent à voir les visages démultipliés des aveugles et du poète est en somme celui du « double venu de l'ombre » (p. 70) du spectateur, et ce dernier ne s'identifie ni au visage, ni au personnage, mais bien à « cet esprit que nous appelons Mort¹⁶ » (Craig, 1999 : 92) qu'une esthétique de l'entre-deux laisse apercevoir.

Notes

1. « Pour représenter ces pièces comme Shakespeare aurait voulu peut-être qu'on les interprêtât, il faut que tout soit, d'un bout à l'autre, imprégné du sens du surnaturel; il faut pour cela écarter tout ce qui est matériel, ou simplement rationnel, ou même ce dont on n'aperçoit que l'extérieur rationnel [...] » (Craig, 1999 : 212).
2. Georges Banu et Monique Borie relèvent cette contradiction essentielle : Craig souligne « la nécessité pour le metteur en scène de se confronter, à travers l'incarnation du fantôme, à la représentation d'un invisible dans le visible de la scène et toutefois, chez ce même metteur en scène, la conscience que le théâtre échoue toujours plus ou moins à figurer l'invisible, à donner corps aux ombres » (1999 : 28-29).
3. Il s'agit des spectacles *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* (1997), d'après le récit d'Antonio Tabucchi, et *Les aveugles, fantasmagorie technologique* (2002), texte de Maurice Maeterlinck. Le directeur d'UBU, compagnie de création, utilise aussi les projections vidéographiques, objet de cette étude, dans *Urfaust, tragédie subjective* (1999) et dans *Dors mon petit enfant* (2004).
4. Pour cette section portant sur la pensée craiguienne, je me réfère surtout à deux textes dans *On the Art of Theatre* (1962) : « The Artists of the Theatre of the Future » et « The Actor and the Über-Marionette ».
5. « Il me semble plus séant pour l'homme de créer, de fabriquer un instrument à l'aide duquel il rendra ce qu'il veut dire que d'user de sa propre personne. [...] Car l'homme ne peut au moyen de

son corps triompher que de petits obstacles, et peut, par contre, à l'aide de sa pensée, en concevoir des inventions qui triompheront de toutes choses » (Craig, 1999 : 74).

6. « Je chercherai plutôt à entrevoir cet esprit que nous appelons Mort – à invoquer les belles créatures du monde imaginaire » (Craig, 1999 : 92).

7. « il considérait que la Surmarionnette était un instrument supérieur pour la création d'une œuvre d'art, et il a consacré une grande partie de son temps et beaucoup d'énergie au développement de projets qui sont restés inachevés ».

8. la Surmarionnette « ne [sera] pas le corps de chair et d'os, mais le corps en état d'extase, et tandis qu'émanera d'elle un esprit vivant, elle se revêtira d'une beauté de mort » (Craig, 1999 : 99).

9. Cette notion permet de « rendre compte des variations de l'"être-là" hybride de l'acteur, des objets » (Picon-Vallin, 1998 : 29).

10. Les citations abondent dans l'œuvre. Je ne rappellerai que le célèbre « Bureau de tabac » d'Alvaro de Campos : « Je ne suis rien. Je ne serai jamais rien. Je ne peux vouloir être rien » (Pessoa, 2001 : 167).

11. Marie-Christine Lesage développe un propos semblable au sujet des *Trois derniers jours...* dans *Alternatives théâtrales* (2002).

12. « Il faudrait peut-être écarter entièrement l'être vivant de la scène. Il n'est pas dit qu'on ne retournerait pas ainsi vers un art des siècles très anciens, dont les masques des tragiques grecs portent peut-être les dernières traces. [...] L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, une projection de formes symboliques ou un être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie? » (Maeterlinck, 1999 : 462)

13. L'expression est de Gilles Daigneault (2002).

14. Voir entre autres, au sujet des origines mythologiques de la peinture, les commentaires d'Édouard Pommier sur les récits canoniques. Il évoque l'histoire de Pliny l'Ancien selon qui la peinture serait née lorsqu'une jeune fille, pour garder vivante l'image de l'amant qui la quittera, trace les contours de son ombre sur le mur : « c'est la thèse de la *circumductio umbrae*, de la circonscription de l'ombre » (1998 : 18).

15. À cet égard, on pourrait évoquer, pour faire pendant au narcissisme évoqué au sujet des *Trois derniers jours de Fernando Pessoa*, l'idée du fétichisme. L'image et les masques des acteurs servent ici de substituts à l'absence. Voir l'article d'Olivier Asselin (2002) dans *Alternatives théâtrales*.

16. « *that spirit which we call Death* » (Craig, 1962 : 74).

Bibliographie

ASSELIN, Olivier, « Le fantôme et l'automate. De la reproductibilité technique sur la scène », *Alternatives théâtrales*, n° 73-74 (juillet), 2002, p. 24-29.

BANU, Georges, et Monique BORIE, « L'horizon du théâtre », préface à Edward Gordon Craig, *De l'art du théâtre*, réédition, Belfort, Éditions Circé, 1999, p. 7-31.

- BÉCHARD, Carl, « Jouer chez UBU », *De Queneau à l'Ouvroir de littérature potentielle, Oulipo Show, Les almanachs du Théâtre UBU*, n° 1 (octobre), 1990, p. 36-41.
- BORIE, Monique, *Le fantôme ou le théâtre qui doute*, Arles, Actes Sud/Académie expérimentale des théâtres, 1997.
- BRECHON, Robert, *L'innombrable. Un tombeau pour Fernando Pessoa*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2001.
- CRAIG, Edward Gordon, *On the Art of the Theatre* (1911), London, Mercury Books, 1962.
- CRAIG, Edward Gordon, *The Theatre Advancing* (1919), London, Constable, 1921.
- CRAIG, Edward Gordon, *De l'art du théâtre*, réédition, préface de Monique Borie et de Georges Banu, Belfort, Éditions Circé, 1999.
- DAIGNEAULT, Gilles, « À propos de quelques jumelages heureux », *Espace*, n° 60 (été), 2002, p. 25-27.
- DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983.
- DUBOIS, Philippe, « Vidéo et écriture électronique. La question esthétique », dans Louise Poissant (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 1, 1995, p. 157-174.
- DUBOIS, Philippe, *L'acte photographique*, Bruxelles, Édition Labor, 1983.
- DUGUET, Anne-Marie, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- EYNAT, Irène, « Gordon Craig the Über-Marionette, and the Dresden Theatre », *Theatre Research International*, vol. 5, n° 3 (automne) 1980, p. 171-193.
- LESAGE, Marie-Christine, « Figures de l'intériorité », *Alternatives théâtrales*, n° 73-74 (juillet), 2002, p. 43-45.
- MAETERLINCK, Maurice, *Œuvres*, Bruxelles, Éditions Jacques Antoine, 1980.
- MAETERLINCK, Maurice, *Œuvres*, Bruxelles, Éditions Complexes, t. 1, 1999.
- MARLEAU, Denis, « Les aveugles et l'utopie. À partir du projet d'une installation-théâtre », *Puck*, n° 13 (octobre), 2000, p. 82-85.
- MARLEAU, Denis, « Denis Marleau : Les aveugles. Un entretien réalisé par Louise Ismert », *Denis Marleau. Les aveugles, fantasmagorie technologique*, Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, 2002, p. 5-21.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- NANCY, Jean-Luc, *Le regard du portrait*, Paris, Éditions Galilée, 2000.
- OVIDE, *Les métamorphoses*, trad. Joseph Chamonard, Paris, Garnier-Frères-Flammarion, 1966.
- PESSOA, Fernando, *Le livre de l'intranquillité*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1999.
- PESSOA, Fernando, *Poèmes d'Alvaro de Campos*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2001.

PICON-VALLIN, Béatrice, « Hybridation spatiale, registres de présence », dans Béatrice Picon-Vallin (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p. 9-35.

PLASSARD, Didier, *L'acteur en effigie : figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1992.

POMMIER, Édouard, *Théories du portrait. De la Renaissance aux Lumières*, Paris, Gallimard, 1998.

TABUCCHI, Antonio, *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa. Un délire*, Paris, Seuil, 1994.

TABUCCHI, Antonio, *La nostalgie du possible. Sur Pessoa*, Paris, Seuil, 1998.