

## L'écart et la surface, prémices d'une poétique du corps écranique

Ludovic Fouquet

Number 108 (3), 2003

Le corps projeté

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25979ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fouquet, L. (2003). L'écart et la surface, prémices d'une poétique du corps écranique. *Jeu*, (108), 114–120.

# L'écart et la surface, prémices d'une poétique du corps écranique

Quand apparaît le spectre – que ce soit grâce à une lanterne magique, à la vitre du *Pepper's Ghost* (1863) ou plus tard à un écran –, l'espace du plateau se transforme pour devenir dispositif de vision, dispositif qui, parallèlement aux (r)évolutions scéniques en cours, va développer une conception mosaïque de la scène. La photographie, le film, la vidéo, puis l'image de synthèse seront des outils fréquents de cet espace mosaïque qui propose des images faisant exploser la vision unifiée du plateau. La perception du public se trouve alors formidablement stimulée. Ce sont parfois des images de corps qui sont proposées, et c'est aux incidences de ces apparitions charnelles sur écran que nous voudrions réfléchir dans cet article.

Le corps écranique relève à la fois du reflet, du double (image de soi-même) et de l'apparition (image d'un autre) – soit, d'un point de vue symbolique : le miroir et la fenêtre. L'intérêt de nombreuses propositions réside précisément dans la confusion et la simultanéité de ces définitions-catégorisations. En effet, certains écrans relèvent simultanément du miroir et de la fenêtre – exploitant, par exemple, le rapport au verre et à la transparence que peuvent offrir ces deux supports – tout en renvoyant éventuellement à d'autres réalités. Ainsi, chez Robert Lepage, le panneau-écran a de nombreuses significations indépendantes de sa fonction d'écran (tapisserie, panneau shoji d'une maison japonaise, robe, toile de tente...). Le corps écranique chez ce créateur a d'ailleurs d'abord été un corps d'ombre (*les Aiguilles et l'Opium*), que ce soit par le recours au rétroprojecteur ou à la silhouette d'ombre<sup>1</sup>.

1. Dans *les Sept Branches de la rivière Ota*, la silhouette d'ombre croise l'image projetée sur la même surface écran et s'y superpose dans des stratifications très oniriques. Le corps écranique relèverait historiquement (les portraits à la silhouette, les lanternes magiques...) et fantasmatiquement de la silhouette d'ombre.





*Le Pavillon aux pivoines* de Peter Sellars, présenté à Berkeley (Californie) en 1999. Photo : Catherine Swatek, tirée de l'ouvrage dirigé par Frédéric Maurin, Peter Sellars, Paris CNRS Éditions, 2003, p. XVII.

*Les Aiguilles et l'Opium* de Robert Lepage (Productions d'Albert/CNA/Productions AJP, 1991). Photo : Claudel Huot.

La surface de l'écran a de nombreux points communs avec celle, réfléchissante, du miroir. L'écran propose parfois une image qu'il est censé réfléchir, surtout lorsque le médium utilisé est la photographie, la vidéo ou le cinéma, autant de supports magnétiques ou de supports résultant d'une rencontre lumineuse (rapport physique au réel dont se moque l'image de synthèse). La vidéo, et ses capacités de traitement en temps réel, est le support le plus courant. Dans le cas d'un spectacle recourant à la captation, la caméra devient témoin (plus ou moins intégré dramaturgiquement) d'une action qu'elle relaie. Face à son double, l'acteur se comporte, se compose comme devant un miroir. Un tableau des *Sept Branches de la rivière Ota* se situe dans la gare d'Osaka autour d'un appareil photomaton dont on ne voit que la façade. Pénétrant à l'intérieur, l'interprète se retrouve en fait face à une caméra,

remplaçant le miroir habituel. Le photomaton confond à la fois miroir et appareil de prise de vue, puisque c'est derrière le miroir que se situe l'objectif. L'image de l'interprète est projetée hors de l'appareil, reflet nomade et agrandi de l'individu dans sa cabine. Dans le cas d'un corps projeté sur écran, l'échelle tend vers un grossissement généralisé de la représentation : reflet spectaculaire destiné au regard de tout un public et non au simple regard de celui qui s'y mire. Mais dans le cas d'une diffusion sur moniteur, l'échelle est souvent respectée<sup>2</sup>. Dans la version technologique du *Pavillon aux Pivoines* de Peter Sellars, les petits moniteurs vidéo, voire les écrans de contrôle latéraux des camescopes, sont matériellement signifiants, à la fois miroirs et autoportrait de la jeune défunte, que l'on se tend, que l'on admire, que l'on vénère, que l'on accroche dans son intérieur...

Dans ces deux exemples, le miroir évoqué est tout de même particulier en ce sens qu'il propose un reflet manipulable. En effet, l'image-reflet peut être ralentie, accélérée, réduite, figée, retournée, etc., dépassant là le simple effet de loupe. Le reflet se découvre alors une nouvelle autonomie, il s'affranchit de son sujet et évolue selon d'autres lois. Par le biais de l'intervention de la régie, les images sont modifiées en temps réel ; le régisseur (mais aussi l'acteur lorsqu'il devient manipulateur-cadreur) devient demiurge, contrôlant les instances de reproduction du *miroir*. Un écart supplémentaire se crée entre le sujet se mirant et la surface d'inscription du reflet, et c'est dans cet écart même – connectique – que le régisseur intervient, comme l'acteur face à un écran tactile pourrait le faire, touchant la surface du *miroir* et modifiant ainsi le reflet ; cette utilisation d'écrans tactiles reste à explorer. Lepage, dans *Elseneur*, joue avec des reflets juxtaposés, inversés, agrandis, et se dédouble. Debout dans l'ouverture du panneau central du dispositif – appelé le Monolith –, il est flanqué de deux

2. Sur le moniteur comme miroir, voir Frédéric Maurin, « Scène, mensonge et vidéo », dans *Théâtre Public*, « Théâtre et technologie », n° 127, 1996, p. 41-47.



images de lui-même avec qui il converse ; l'une de face, filmée depuis la salle, l'autre de dos, filmée par une caméra placée derrière le dispositif. Ces images-reflets sont à la fois des images de lui-même qu'il scrute et celles de ses camarades d'études, Rosencrantz et Guildenstern, qu'il observe. Hamlet leur demande des révélations, et ces reflets ne parlent pas. Hamlet le fait pour eux – et pour cause ! À un autre moment, assis de profil dans l'ouverture du Monolith, Hamlet converse avec Horatio (en fait son autre profil projeté sur la surface du Monolith) sur les genoux duquel il semble assis : le corps projeté d'*Elseneur* amplifie la polysémie du corps de l'interprète, son pouvoir de métamorphoses multiples et simultanées. Cela entraîne aussi chez l'interprète une autre conscience de son corps, car non seulement l'acteur filmé doit avoir conscience que son dos comme ses profils sont signifiants, mais surtout il doit intégrer le fait que simultanément il est plusieurs personnages suivant l'angle de vue. Ici, Lepage est à la fois Hamlet pour le public et Horatio pour la caméra (et le public distingue parfaitement ces deux personnages). « L'acteur doit produire deux impressions de lui-même. Il doit être un acteur "scénique", il doit aussi être "écranique". Il doit être conscient de son ombre autant que de sa présence physique, il doit construire son image bidimensionnelle<sup>3</sup>. »

### Polymorphisme et ubiquité

S'il doit avoir conscience de cette image, l'acteur projeté devient virtuose par procuration. L'écran peut être mobile, tourner en tous sens, quasiment affranchi des lois habituelles de l'attraction (c'est ainsi que les individus filmés se retrouvent flottants au-dessus du plateau dans + *ou - là* du chorégraphe Rachid Ouramdane<sup>4</sup>), et surtout les manipulations de l'image même sont infinies. Le devenir écran du corps de l'acteur semble le doter d'une virtuosité nouvelle, il devient polymorphisme et ubiquité absolus. Le corps écranique semble même alors affranchi de son référent, ombre malicieuse. Cependant, c'est de nouveau dans l'écart et la confrontation de ces deux corps que réside la force de la proposition et le plaisir du spectateur, voire sa marge d'intervention. Ainsi, pour rester sur l'exemple de + *ou - là*, un mouvement d'aller et retour s'effectue sans cesse entre l'action sur la scène et sa version diffusée (sur les divers écrans plasma suspendus – format d'écran qui joue encore plus de mimétisme avec le tableau qu'un moniteur), et l'écart est souvent ludique, volontiers citationnel : trois interprètes sur le plateau jouent à plat une scène de crucifixion dont le sens ne surgit que dans le dispositif et les images écraniques, chaque moniteur diffusant le visage d'un des protagonistes dans une topographie reprenant celle du Calvaire (le Christ au centre regardant en bas les deux femmes). Ouramdane témoigne de cette conscience bidimensionnelle du corps lorsque, de dos, il fait un solo nu, assis au sol. Un écran se trouve juste au-dessus de lui et diffuse son

3. Voir mon entretien avec Robert Lepage, « Du théâtre d'ombre aux technologies contemporaines », dans *les Écrans sur la scène*, [sous la dir. de] Béatrice Picon-Vallin, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p. 326.

4. Voir mon article, « Festival d'Automne à Paris 2002 », dans *Jeu* 106, 2003.1, p. 158-159.



Elseneur de Robert Lepage  
(Ex Machina, 1996). Photo:  
Richard-Max Tremblay.

image à l'envers (la tête en bas). Le corps écranique occupe alors toute la surface de l'image dans une composition quasi abstraite rappelant à la fois la virtuosité de l'*Acrobate* de Picasso et les ondulations des compositions fluides de Bram Van Velde. Il est vrai que le corps initial, celui d'Ouramdane, est déjà athlétique, mais son rendu écranique le magnifie et le rend d'autant plus plastique.

Ce rapport ludique au reflet, réel ou symbolique, est manifeste dans l'approche du moniteur développée par le Wooster Group. Dans *Doctor Faustus Lights the Lights*, d'après Gertrude Stein, c'est à la fois leur image même, mais aussi celle d'autres acteurs dont ils veulent rejouer les scènes, que les interprètes contrôlent sur les moniteurs, afin de ne pas se laisser surprendre et rivaliser de vitesse. Le corps écranique est alors à la fois reflet et modèle. Dans *Flicker* (Cie Big Art Group, New York), Caden Mansen s'ingénie à présenter au spectateur des reflets qui sur-fragmentent et découpent les corps<sup>5</sup>. Un individu parle à distance d'un autre sur le plateau, le « touchant » par le biais d'un troisième acteur qui prête son bras et se place dans le champ d'une des caméras. Sur l'écran, on a effectivement l'impression que les deux acteurs sont seuls et se touchent. Le cadrage donne la clé du sens en parodiant une syntaxe cinématographique (cadrage, mouvements de caméras, jeu de *play-back...*), un rythme télévisuel (*zapping*): langage induit par l'écran dont le corps filmé se fait alors le vecteur.

Le miroir peut parfois refléter l'intérieur de notre corps même. C'est ainsi que Romeo Castellucci, empruntant à l'imagerie médicale, nous montre, par l'utilisation d'une caméra endoscopique, les cavités nasales d'un interprète puis ses cordes vocales en tension, en action alors que l'acteur récite un texte (*Giulio Cesare*). Reflet physiologique assez perturbant mais qui montre de l'intérieur la mécanique de l'interprète, la caméra est alors totalement fureteuse et le reflet, profondément organique. De la même façon, il croise une caméra à un microscope électronique pour nous montrer un ballet de spermatozoïdes frénétiques (*Il Combattimento*<sup>6</sup>) sur un écran circulaire, forme, souvent adoptée dans ses spectacles, qui suggère à la fois l'œil, le microscope, l'objectif, voire la vulve (images de films pornographiques des années 30 dans *le Voyage au bout de la nuit* – reprenant les métaphores connues depuis un certain *Chien andalou*). Autant de métaphores circulaires qui renvoient aux miroirs de mêmes formes des tableaux anciens, confondant dans un même cercle l'œil et le miroir, omnivoyance toute baroque que reprennent nombre de dispositifs vidéo – ce que fait Lepage dans *la Face cachée de la lune*, avec cette mini-caméra supposée filmer ce que voit l'œil malade d'un enfant. L'image est ici diffusée sur un écran circulaire, offrant une intimité physiologique, là où l'écran propose plus souvent un miroir

5. *Ibid.*, p. 159.

6. Voir mon article, « Festival d'Automne à Paris : de nouveaux horizons », *Jeu* 98, 2001.1, p. 141.



symbolique de notre psychisme – dans une lecture psychanalytique de l'image et de sa formation.

### Le corps absent

Le corps écranique peut aussi être l'image d'un autre corps que celui de l'acteur présent sur scène (ou le sien mais à un autre moment d'action). Relevant d'une symbolique d'apparition, il tient alors de l'image vue à travers une fenêtre que ce soit celle d'une conscience où qu'elle soit plus matérielle. Un dialogue s'amorce parfois, soit de manière très ludique et basique (ainsi, dans le spectacle *Marciel monte à Paris* de Marc Hollogne (1998), l'acteur conversant avec des acteurs célèbres, reprenant des répliques de grands films ou s'hybridant avec ces mêmes images, passant derrière l'écran et en émergeant dans des calages très précis) ou de manière plus symbolique (présence de la foule muette des invités, contemplant le règlement de comptes familial qu'est *la Danse des spectres* de Strindberg, mise en scène par Daniel Jeanneteau). Il s'agit volontiers de spectres ou d'absents. Le corps écranique est alors un corps intervenant mais non totalement présent, exhibant son absence dans le lieu et l'instant même de son intervention.



*Les Sept Branches de la rivière*  
*Ota*, mises en scène par  
Robert Lepage (Ex Machina,  
1994-1997). Photo: Yves Dubé.

Le corps projeté de Teiji Furuhashi, mort du sida au moment de la tournée du spectacle *SN*, prenait une incidence particulière dans cette performance où les corps projetés étaient autant de cibles (corps inscrits dans des images circulaires défilantes, trame de croix recouvrant les corps). Ces croix évoquent le geste médical de radioscopie, mais aussi une symbolique guerrière et mortifère, et par-delà, une opinion générale assassine (« *conspiracy of silence, conspiracy of science* », pouvait-on lire sur les écrans, autour des cibles). Chez Dumb Type, le corps projeté est un des éléments participant à un environnement symbolique ultra-signifiant, espace de résonance questionnant autant l'image que le corps. Le corps absent est aussi ce qui motive le choix d'une vidéo en 3D dans *la Tempête* mise en scène par Lepage (1998). Ariel et ses comparses sont à la lettre des « esprits », « dissipés dans l'air », composant un « spectacle incorporel » (citation du texte). La vidéo 3D est translucide, elle est le brouillard d'une image, rajoutant un voile qui prend tout de même une épaisseur et un réalisme insolites. La figure écranique tente par ailleurs de s'affranchir de son support (ce que Lepage affinera dans *Jean Sans Nom*<sup>7</sup>), exprimant là un fantasme courant dont le cinéma s'est vite emparé et que l'on retrouve en partie dans les scénographies jouant de la stratification et de la transparence des écrans. Le corps écranique est alors un corps nomade, spectral, flottant d'une strate à une autre,

7. Spectacle d'Ex Machina (en coproduction), présenté les 3 et 4 juin 1999 à Nantes, à l'occasion du Printemps du Québec en France.

*Jean Sans Nom*, mis en scène  
par Robert Lepage. Spectacle d'Ex  
Machina (en coproduction), présenté  
à Nantes en juin 1999, à l'occasion  
du Printemps du Québec en France.  
Photo : Jacques Collin.



explorant tout l'intervalle et s'y modifiant, un corps en recherche de support ou en fuite de ce même support. L'installation vidéo – faite d'une succession de strates de plastique ajouré recevant l'image du corps d'une femme – qui occupe le cœur du dispositif d'*Anamnèse*, proposition chorégraphique d'Haim Adri (2003)<sup>8</sup>, répond tout à fait à cela. Le spectacle s'est construit à partir d'un récit d'enfance dévoilé par un artiste, filmé et remonté par le chorégraphe, avant d'être réinterprété par un danseur qui se le réapproprie. Il y a donc passation, perte, souvenir, travail de mémoire, autant d'éléments que symbolise le corps de la femme, projeté sur ces strates de plastique.

Enfin, il arrive que le corps écranique intervienne dans un espace d'où l'acteur vivant (sujet du miroir ou sujet de la fenêtre) a été effacé. Le spectateur est alors directement confronté à ce corps écranique, dans une proposition qui malmène la définition du théâtre qui requiert une présence humaine d'un acteur performant... ; nous n'avons pas la place de revenir ici aux théories premières, aux mythologies personnelles de chaque créateur, mais nous pouvons remarquer que des propositions scéniques se passent de l'acteur vivant sans pour autant relever uniquement du cinéma ou de l'installation. J'ai déjà décrit dans ces pages *être-élévision* de Boris Charmatz<sup>9</sup>, spectacle chorégraphique pour un téléviseur et un spectateur, qui rejoint à sa manière *les Aveugles* de Maeterlinck, mis en scène par Denis Marleau, je pense aussi à 360° ou aux propositions précédentes des Autrichiens Granular Synthesis. Chez Charmatz, comme chez Granular, il n'y a plus que le spectateur face à un écran affiché comme tel (contrairement aux *Aveugles*, pour lesquels on crée une obscurité particulière que chaque visage sur moniteur (blanc sur fond noir) vient percer comme s'il se fût agi d'un véritable corps pris dans un faisceau lumineux) et pourtant on ne regarde ni une télévision ni un écran de cinéma. Quelque chose du contrat théâtral reste valide, sans doute est-ce par la conduite qui se fait en temps réel (mais elle n'est effective au sens plein que dans le cas de Granular), mais surtout il me semble que cela intervient par l'expérience partagée d'un espace<sup>10</sup> et d'une perception plutôt que d'une fable (comme c'est le cas dans une salle de cinéma). C'est une cérémonie à laquelle nous assistons dans les trois cas, et

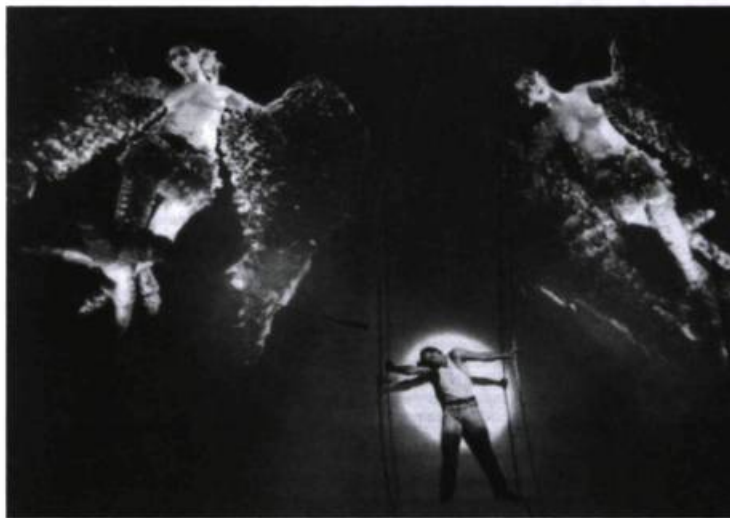
8. Ménagerie de Verre, Paris, mars 2003.

9. Voir mon article, « La recherche du frisson », dans *Jeu* 105, 2002.4, p. 62.

10. Ce sur quoi j'insistais à propos de mon expérience de *être-élévision*, le spectacle dans la boîte télévision au-dessus de moi, mais aussi dans la pièce-boîte où je me trouve, puis dans ma boîte crânienne qui associe les informations venant de partout, et même de la boîte-piano sur laquelle je suis allongé. *Op. cit.*



les corps écraniques y participent, victimes immolées : chez Granular (dans leurs propres performances et dans leur collaboration avec Lepage pour *Zulu Time*), l'image du corps surgit comme après un long effort, elle est triturée, ralentie, dédoublée, elle vient buter sur son propre reflet, la coupant à moitié au rythme de la musique étourdissante. L'effort comme la souffrance sont palpables dans ces trois exemples. Mais ce qu'ils mettent à jour, et qui rejoint toute proposition de corps écranique, c'est combien ce dernier est un corps en attente, un corps inabouti. Le corps écranique ne serait-il pas une proposition dont l'aboutissement s'accomplit dans le regard qui la saisit ? Un corps qui n'existerait que dans sa pragmatique – une pragmatique figée, fixée, éternelle, qui s'accomplirait en boucle sur elle-même – mais dont la véritable finalité serait sa rencontre avec le regard du public, son inscription dans un ensemble signifiant, ce que nous citons avec *Dumb Type*, mais qui est en œuvre depuis Piscator et particulièrement depuis les scénographies de Josef Svoboda ?



Projections des sirènes dans  
*l'Odyssee* de Josef Svoboda  
(Laterna Magika, 1987).  
Photo : V. Pisarik, tirée de  
*l'Œuvre d'art totale*, Paris,  
CNRS Editions, 1995, p. 309.

### Le mystère de l'apparition

Apparition d'un autre individu ou d'une créature purement fantasmée (créature de synthèse), le corps écranique surgit en scène auréolé d'une vibration lumineuse particulière – et souvent terriblement attractive pour le spectateur à la manière d'un insecte de nuit s'approchant d'une lampe jusqu'à s'y brûler les ailes. Reflet, spectre, corps artificiel, le corps écranique renouvelle une fascination pour le mystère de l'apparition, tout en questionnant la notion de surface de réception (que ce soit celle de l'image ou celle de sa compréhension), autant de notions qui nous renvoient à l'interface. Par interface, on peut comprendre à la fois la surface qui me fait face, l'écart qui subsiste entre le corps projeté (sa face) et moi qui suis devant ou l'acteur qui se trouve entre moi et l'image, mais aussi la notion plus électronique ou numérique du lieu d'échange entre l'homme et la machine. L'écran devient la surface ou l'espace de la communication, et le corps écranique, vecteur de cette communication, nous renvoie à notre propre corps, interface en puissance entre la proposition scénique qui me fait face et mon esprit qui la reçoit. Interface, il me tend une image de moi (ma face) à travers l'écart (la scène). La notion d'apparition renvoie à celle de naissance, d'éruption, de réception, voire d'invention, autant de réactions entraînées par l'action première de la vision (avec toute l'ambiguïté spectrale qu'elle comporte). Il y a comme une accélération, celle d'un entendement confronté à une apparition. Le corps écranique scénique tend à son spectateur un reflet : c'est lui qu'il voit, même si l'image n'a rien à voir avec lui. C'est sa perception qu'il entrevoit en même temps qu'il voit cette image, c'est sa disponibilité, sa vélocité et son imagination qu'il teste. Le corps écranique offrirait donc une occasion unique de découverte et de connaissance de soi, mais aussi de ce lieu d'échange qu'est la scène. C'est dans l'écart que tout se joue, un écart qui est à la fois distance et surface, plateau et corps. **J**