

# Le corps représentable : stratégies du virtuel au coeur de <sup>14</sup>*Abeille*

Emmanuelle Favier

Number 125 (4), 2007

Paysages du corps

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/2089ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Favier, E. (2007). Le corps représentable : stratégies du virtuel au coeur de  
<sup>14</sup>*Abeille*. *Jeu*, (125), 94–99.

# Le corps représentable : stratégies du virtuel au cœur de <sup>14</sup>Abeille

## Représentation de l'horreur : corps réel et corps sublimé

6 décembre 1989 : un homme pénètre dans l'École polytechnique de Montréal et assassine quatorze jeunes femmes avant de se donner la mort. Un massacre qui marque définitivement la mémoire collective québécoise et devient le symbole des luttes contre la violence faite aux femmes<sup>1</sup>. Le projet <sup>14</sup>Abeille, que j'ai conçu avec Anne Pépin au sein du LANTISS<sup>2</sup>, repose sur une investigation théorique, dramaturgique et technologique autour de ce massacre. Il pose ainsi la question de ce qui est ou non représentable sur une scène de théâtre, sur le plan aussi bien éthique que pratique. Le recours aux nouvelles technologies apparaît parfois aujourd'hui comme une sorte d'impératif de l'expérimentation scénique et, en effet, peut constituer une réponse satisfaisante à ces interrogations. Toutefois sa légitimité doit toujours être examinée avec attention. Nous avons donc voulu nous demander si l'utilisation du virtuel pouvait ici être avancée comme une solution à l'impossibilité de la représentation, ou si elle restait une stratégie d'évitement narratif, une sorte de prosopopée moderne.

D'emblée, le choix d'un objet de réflexion tel que le massacre de Polytechnique pose à l'écriture et à la mise en scène le problème de la représentation de l'horreur. La violence des corps ne saurait intervenir sur la scène sans une médiation à la fois poétique et scénographique qui lui permette de trouver une forme de distance nécessaire à l'analyse. En effet, nous avons souhaité avec ce projet poser des questions par le biais de la transposition que permet la création artistique ; de ce souci découlait la nécessité d'éviter le réalisme de la reconstitution et de concevoir plutôt l'événement historique comme un syndrome, un point de départ pour une réflexion plus globale.

1. En 1991, la date du 6 décembre a été instituée Journée nationale d'action et de commémoration contre la violence faite aux femmes par le gouvernement canadien.

2. Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, de la scène et du Son (Université Laval). Anne Pépin, outre ses activités d'auteure, metteuse en scène et comédienne, est physicienne de formation et attachée scientifique à la Mission pour la place des femmes au CNRS. La pièce <sup>14</sup>Abeille a été créée au LANTISS, Université Laval, à la fin du mois de novembre, puis reprise les 11, 18 et 19 décembre au Centre culturel Art Neuf/Calixa-Lavallée à Montréal. Informations : <<http://www.emmanuellevavier.com/abeille.php>>.



<sup>14</sup>*Abeille*, spectacle conçu par  
Emmanuelle Favier et Anne Pépin  
(LANTISS, Université Laval, 2007).  
Photo : Emmanuelle Favier.

Sur le plan de l'écriture, nous avons élaboré cette transposition à travers un système narratif complexe, mêlant divers niveaux de temporalité et surtout de discours, lesquels se juxtaposent et résonnent les uns avec les autres au sein d'un mécanisme d'entrelacement dramaturgique<sup>3</sup>. Ces diverses dimensions peuvent être exprimées à travers la notion de *corps*. Il s'agit de s'éloigner du corps charnel – ici, quatorze corps, aux prises avec la violence, l'atrocité, la mort – au profit d'un corps transposé, sublimé. En particulier, la transposition en un *corps mythologique* est celle à laquelle je veux m'intéresser dans cet article. Elle s'opère à travers la sollicitation de quatorze personnages féminins empruntés au mythe (ou, dans certains cas, à l'Histoire, en tant qu'elle est envisagée comme force légendaire, à même de façonner des mythes). Nous n'avons pas, comme on pourrait peut-être s'y attendre, voulu choisir des femmes exemplaires, qu'il s'agirait de poser en victimes expiatoires ou en martyres de la cause féminine. Il nous semblait plus intéressant de travailler sur des personnages relevant d'une forme d'ambiguïté, entre cruauté et conscience de leur sexe. La majorité des figures féminines que nous avons retenues<sup>4</sup> assument ainsi une forme de pouvoir, ou une fonction, traditionnellement associées au masculin, comme c'était le cas pour les jeunes victimes de la tuerie, ces femmes de pouvoir potentielles.

### Représentation du mythologique : le recours à la projection

Dans ce contexte, l'idée de faire appel aux nouvelles technologies, et en particulier à la projection d'images, se justifiait par la nécessité de maintenir ces corps mythologiques dans un espace fantasmatique, puisqu'ils prennent en charge le potentiel poétique et onirique de la pièce. Le texte s'allie à l'image pour les faire évoluer dans le domaine du rêve, seul à même de restituer leur nature fondamentalement « impalpable ». À chacune de ces femmes nous faisons donc correspondre un tableau de maître la prenant pour sujet. La question se pose ici de savoir dans quelle mesure l'image vient seconder ou remplacer ce qu'il y a de concret sur une scène (acteurs,

3. Une histoire individuelle, celle de deux jeunes femmes ayant vécu le drame de Polytechnique, à laquelle se superposent le discours d'un journaliste égrenant la chronologie des événements, celui de la scientifique qu'est devenue l'une des deux jeunes femmes et enfin celui de personnages mythologiques. Ce système de résonances entre histoire et Histoire, entre humanité et mythologie, entre poésie et science peut être rapproché des mécanismes dramaturgiques qu'on trouve chez Wajdi Mouawad ou chez Robert Lepage.

4. Par ordre d'apparition : Isis, Méduse, Athéna, Agavé, Penthésilée, Salomé, Kâli, La Kahina, Judith, Sainte-Catherine, Elizabeth I, Marie Stuart, La Corriveau et Lucrece.



décors, costumes) pour permettre la transmission d'un texte qui s'affirme comme poétique et pour faire exister des personnages virtuels. Car nous considérons ici le personnage mythologique comme un symbole, et même comme une métaphore à lui tout seul ; il nous est alors apparu qu'une représentation trop concrète de la métaphore était vouée à l'échec de par l'excès de réalité, voire la trivialité qu'elle impliquait.

Au contraire, l'image projetée offre à la parole poétique une voie/voix nouvelle pour s'exprimer, un autre corps, un corps appartenant au domaine du fantasme et non du charnel. Dans une certaine mesure (qu'il faut cependant déterminer, et là demeure sans doute la difficulté), le corps de l'acteur peut être évacué, avec tout ce qu'il charrie d'accidentel et d'humain. L'image possède un pouvoir de fascination sur le spectateur susceptible de lui faire accepter la présence du mythe mieux qu'un comédien de chair et d'os. La représentation du personnage mythologique trouve ici une nouvelle modalité et se libère en partie des contraintes de l'incarnation par un comédien. Car ce qui change avec l'image peinte, c'est qu'elle est un portrait sinon exact du moins potentiellement ressemblant (ou même, dans certains cas, il s'agit du seul portrait existant, lequel vient alors donner au personnage sa définition visuelle), tandis que le comédien prête son visage trop humain, ou trop unique, ou trop éloigné de celui du personnage. L'image projetée sublime en quelque sorte la condition précaire de l'acteur en scène en ce qu'elle est inaliénable et immortelle, et se trouve ainsi à même de prendre en charge un discours de type poétique.

<sup>14</sup>*Abeille*, spectacle conçu par Emmanuelle Favier et Anne Pépin (LANTISS, Université Laval, 2007).  
Photo : Emmanuelle Favier.

## Perception du corps mythique

Dans cette perspective, nous avons abordé la recherche iconographique avec un soin particulier. Chaque image sélectionnée correspond à la fois à la représentation subjective que nous nous faisons du personnage, et à une certaine forme de consensus objectif autour de cette représentation. Les images sont tirées de tableaux qui pour la plupart, étant relativement assez connus, peuvent être d'une certaine manière inscrits dans l'imaginaire collectif ou du moins jouer sur une impression de familiarité (la Méduse du Caravage, la Salomé de Gustave Moreau, la Judith d'Artemisia Gentileschi...). D'autres encore sont issus de l'art populaire (indien ou kabyle) dans lequel les codes culturels, au moins en surface, restent lisibles. Au-delà de l'aspect esthétique de ces œuvres d'art, nous les avons choisies avec pour contrainte la recherche d'une certaine forme de représentativité.

Car les personnages mythiques possèdent en fait d'image une double construction, culturelle et individuelle par les récits, ou iconographique et collective par les tableaux. De ce point de vue, la perception du spectateur se fait selon une approche phénoménologique qui va de la sensation à la représentation, à travers les filtres de la mémoire et de la pensée. Le problème de l'apparition du « personnage », de la première image perçue, nous a notamment intéressées dans ce contexte. Le personnage étant sacralisé par son statut mythique, l'apparition prend la forme d'une *révélation*, au sens presque mystique du terme, d'un véritable avènement. De ce fait, une part de la scénographie s'articule autour d'un buste de mannequin de couture. Celui-ci fonctionne comme support transitionnel du mythe ou, si l'on préfère, comme ouverture sur l'espace mythique<sup>5</sup>. Il permet en effet aux figures d'apparaître, d'être « libérées » par cette porte qu'est le mannequin entre l'univers scénique et le monde où elles sont confinées. Si le mannequin est le lieu, la projection est le moyen. Les images sont ainsi projetées sur le mannequin avant de transiter vers nos corps, puisque toutes deux prenons en charge l'ensemble des quatorze personnages. Nous devenons ainsi à notre tour surfaces écraniques, effet renforcé par l'utilisation de costumes spécifiques offrant plusieurs surfaces de réception de l'image.

Un constant échange visuel entre corps mythique projeté et corps de la comédienne commande ainsi le mode de présence en scène des personnages mythiques. Par le truchement de ces costumes-écrans, nous sommes à même, d'une part, de donner vie au personnage projeté en une image fixe, d'autre part de nous intégrer nous-mêmes physiquement à l'image. Le jeu que corps et costume élaborent avec l'image permet, par exemple, de mettre en valeur un élément du costume (peint) du personnage, un de ses attributs ou encore une partie de son corps. Ce processus d'incarnation affirme sa pertinence, en ce qui concerne l'efficacité théâtrale, par rapport à l'incarnation se courue par des costumes d'époque et autres accessoires. Il permet, en effet, de maintenir le jeu au niveau fantasmatique qu'exige l'appartenance des personnages au mythe. Les accessoires et les costumes, exploités à des fins de reconstitution, risqueraient ici d'encombrer le plateau comme l'imaginaire.

5. On peut voir dans cette utilisation plurielle, concrète et poétique à la fois, d'un objet à la signification polymorphe une référence aux expérimentations lepagiennes.

## Effets de présence : du conflit à la complicité

Néanmoins, le paradoxe d'une telle démarche, et sa difficulté, résident dans le fait que l'objectif demeure finalement de donner un corps aux personnages mythologiques. Notre présence de comédiennes en scène leur confère malgré tout la réalité de la grandeur nature, de la matière humaine et de l'éphémère scénique. Dès lors, il s'agit de trouver un équilibre entre les deux régimes de présence qui se confrontent sur la scène. Le corps du personnage mythologique tire un supplément de réalité de son inscription dans la matière humaine, mais aussi de la dimension virtuelle dans laquelle il continue d'évoluer. La difficulté est toujours, dans l'utilisation scénique des modalités du virtuel (qu'il s'agisse de vidéo, d'images fixes projetées ou de procédés plus sophistiqués<sup>6</sup>), de définir la manière dont il s'équilibre avec le *présentiel*. La question est autant de savoir comment donner un effet de présence à une image virtuelle, comment faire, en quelque sorte, exister ce qui n'existe pas, que de savoir comment éviter que l'image virtuelle ne vienne dévorer le vivant de la présence humaine. L'image est en effet fascinante, et le corps humain éprouve parfois des difficultés à s'y mesurer. Le dispositif conçu vise donc à définir le mode de translation adéquat pour établir un rapport entre notre corps présentiel, lequel doit imposer son existence au sein du dispositif technologique, et les corps virtuels des personnages mythologiques.

Nous nous sommes ainsi demandé d'où vient l'effet de présence du personnage virtuel, une fois dépassé le phénomène de fascination, de « médusation » par l'image et son esthétisation volontaire. Les personnages virtuels sont performatifs au moment où ils cessent d'être purement représentatifs et où ils créent leur propre réel<sup>7</sup>. Et ici ce réel advient grâce à ce que vient lui offrir la comédienne : un investissement physique, bien sûr (l'image bouge, évolue, se déplace sur le corps et sur l'écran, joue avec l'ombre projetée de la comédienne et donc se dote d'un corps mouvant par le biais de l'actrice et de son costume), mais aussi vocal (la voix de la comédienne change en fonction du personnage) et linguistique (son discours et son registre de langue varient). C'est ainsi que le personnage peut acquérir un effet de présence, par ce dépouillement de la comédienne au profit de l'instance virtuelle qu'elle veut faire advenir. Cependant, l'intrusion de ce réel doit en permanence composer avec la nécessité de conserver le poétique que charrie la représentation picturale.

C'est pourquoi, si le dispositif de <sup>14</sup>*Abeille* joue sur un effet de substitution du corps projeté au corps réel, comme c'est le cas dans les *Fantasmagories* de Denis Marleau, la différence pour ce qui est de l'effet de présence tient ici à ce que, d'une part, la substitution se fait en temps réel et non de manière différée, mais surtout qu'elle est en constante alternance avec le mode de substitution inverse, du corps réel au corps projeté. De fait, l'image joue avec la présence et réciproquement, de manière à ce que jamais l'un des deux corps ne soit complètement oublié. Cet effet est en outre renforcé par l'alternance des séquences faisant intervenir les personnages mythologiques

6. On pense ici notamment au procédé du *motion capture*, un des champs de recherche explorés au LANTISS.

7. Ces idées m'ont été suggérées par la communication de Josette Féral et de Louise Poissant au colloque du CRI, 26 mai 2007.



<sup>14</sup>*Abeille*, spectacle conçu par  
Emmanuelle Favier et Anne Pépin  
(LANTISS, Université Laval, 2007).  
Photo : Emmanuelle Favier.

avec des séquences où nos corps de comédiennes s'affirment dans leur réalité, sans qu'aucune projection ne vienne interférer avec les personnages que nous interprétons alors<sup>8</sup>.

Ainsi, dans <sup>14</sup>*Abeille*, le recours à la technologie ne doit pas être perçu comme une décorporalisation de l'événement théâtral. Bien plutôt, il manifeste une volonté de réfléchir sur ce que le recours à l'image virtuelle peut apporter, dans le contexte de la représentation, au corps qui est présent sur la scène et qui entend conserver toute sa puissance expressive. Comment l'image virtuelle et le corps présentiel peuvent devenir complices, dans l'espace d'une création qui veut rester d'essence théâtrale tout en exploitant les ressources de la technologie, voilà ce que nous avons voulu explorer par cette recherche. ¶

---

**Emmanuelle Favier** est l'auteure d'une thèse sur Rimbaud adapté au théâtre, et a publié plusieurs articles sur la poésie et le théâtre ainsi que deux recueils (*À chaque pas, une odeur*, Librairie-Galerie Racine, Paris, 2002, et *Dans l'éclat des feuilles vives*, La Musaraigne, Paris, 2005). Ses poèmes, parus dans diverses revues, ont fait l'objet de lectures publiques dans plusieurs festivals. Elle mène depuis 2001 une carrière de metteuse en scène et comédienne en France et au Québec, où elle a effectué un stage postdoctoral en recherche et création autour du projet <sup>14</sup>*Abeille*.

---

8. Ceux des deux jeunes femmes.