

Ludisme sonore et présence de l'acteur

Maria Stasinopoulou

Numéro 144 (3), 2012

Sciences et technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/67750ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Stasinopoulou, M. (2012). Ludisme sonore et présence de l'acteur. *Jeu*, (144), 79–83.

MARIA
STASIÑOPOULOU

LUDISME SONORE ET PRÉSENCE DE L'ACTEUR

L'un des traits du théâtre contemporain est assurément l'affaiblissement de la fonction discursive du langage. Catherine Bouko en rappelle une des conséquences, à savoir que « la matérialité des mots naissant lors de leur énonciation scénique prend le pas sur leur inscription dans un discours¹ ». Ce trait est présent dans *Caligula (remix)* et *Sepsis*, spectacles conçus et montés respectivement par Marc Beaupré et Christian Lapointe en 2012, puisqu'ils signalent la primauté du son et de l'esthétique vocale sur le discours. On peut aussi observer au passage dans ces œuvres la faculté de la musique non seulement de commenter l'action, mais de s'ériger en véritable épine dorsale de la représentation.

Dans ces spectacles, il convient de s'attarder à la façon dont l'environnement sonore renforce, voire éclipse l'aspect visuel, et appelle le type de kinésiologie, de mouvements exigés des acteurs. En outre, comment le son est-il capable d'y créer des effets de présence ? Nous aborderons ces aspects en tenant compte de l'interaction entre le spectateur et les objets sonores, afin de repérer de quelle manière les divers usages du son s'avèrent susceptibles de construire une relation particulière avec le public.

La mise en scène de *Caligula (remix)*² repose sur une adaptation du texte de Camus, mâtinée de diverses sources en provenance de l'Antiquité romaine. La particularité de cet événement artistique réside surtout dans la disposition scénique des acteurs qui suggère celle d'un chœur de huit interprètes, dirigé par Emmanuel Schwartz incarnant Caligula. Il n'y a ni décor, ni costumes, ni gestes évoquant le théâtre conventionnel, ce qui stimule

1. Catherine Bouko, *Théâtre et réception. Le Spectateur postdramatique*, Bruxelles, P.I.E. Lang, 2010, p. 56.

2. Pour plus de détails concernant ce spectacle, voir l'article de Yan Hamel, « Vie et mort de Caligula », dans *Jeu* 136, 2010.3, p. 27-28.



Caligula (remix)
de Marc Beaupré
(Terre des Hommes, 2010).
© Benoît Beaupré.

l'attention et l'imagination du spectateur et l'amène à se concentrer sur le son et le texte proféré de manière éminemment musicale.

La mise en place, qui rappelle la disposition d'un orchestre ou d'un studio d'enregistrement, souligne l'importance du corps du protagoniste. En effet, Emmanuel Schwartz est représenté, d'une part, comme un coryphée qui dirige, enregistre et remixe le matériel sonore ; d'autre part, il est le maître du jeu puisque, en tant que Caligula, il adopte un comportement tyrannique qui vise à mettre ses sujets face à leurs peurs les plus profondes. La présence dynamique de l'acteur-coryphée se situe « dans ce déplacement que l'acteur opère entre lui comme soi et lui comme autre³ », processus qui se retrouve aussi dans le caractère épique et fragmenté du jeu des autres acteurs-choreutes. Toutefois, la force de la présence de ce chœur est plutôt sonore ; ses membres ne sont pas tant engagés dans l'action scénique que dans la production de divers sons, annonçant les scènes, lisant des passages tout en mentionnant leurs sources. Ainsi, *Caligula (remix)* établit une fluidité narrative, même dans un texte en éclats, avec une subjectivité spatiotemporelle évoquant des espaces organiques et naturels, tels la circulation du sang à l'intérieur du corps, des distorsions vocales, ou encore des éléments de la nature qui se déchaîne (tonnerre, pluie, oiseaux, etc.).

De plus, un dialogue s'établit entre les sons-images⁴ qui gardent leur caractère évocateur, les sons abstraits qui créent une ambiance ambiguë, les sons-émotions qui rappellent la passion incestueuse de Caligula pour sa sœur Drusilla et les sons-messages qui représentent la voix du peuple romain et qui progressivement s'individualisent. Au fur et à mesure que le drame avance, le chœur perd son homogénéité vocale, de sorte que le spectateur perçoit les choreutes comme des personnages de l'environnement intime et public de l'empereur. Chacun maintient un rapport particulier avec l'empereur romain, exprime ses sentiments

3. Josette Féral, *Théorie et pratique du théâtre*, Montpellier, Éditions l'Entretemps, 2011, p. 90.

4. Voir François Delalande, *Le Son des musiques. Entre technologie et esthétique*, Paris, Institut National de l'Audiovisuel, 2001, p. 142.

envers lui. Parallèlement, chez le personnage de Caligula tel qu'interprété par Emmanuel Schwartz, les décisions politiques se conjuguent à la quête existentielle.

D'un côté, l'affaiblissement de la structure narrative, la fragmentation et la disjonction entre le jeu et le sens des mots transforment l'identité des personnages; le spectateur observe une mobilité continue des rôles au sein du groupe, ce qui l'entraîne dans un engagement ludique. De l'autre, chez les acteurs, cet engagement ludique impose la grande attention et la concentration dont ils doivent faire preuve. Bref, le spectacle exige l'investissement total des acteurs étant donné qu'une « fausse note » ou un mauvais geste détruirait l'ensemble de la performance artistique. Ainsi, nous pourrions dire que la présence des acteurs est renforcée par le parfait contrôle du son, de la voix, de l'espace scénique et de l'interaction avec les technologies sonores qu'assure le metteur en scène, dont Caligula devient en quelque sorte le double scénique.

Pour sa part, *Sepsis* constitue le dernier volet de la tétralogie du *Cycle de la disparition*, commencée en 2007 avec *C.H.S. (Combustion Humaine Spontanée)*, qui a été présenté au Festival d'Avignon en 2009. Les autres pièces de la tétralogie sont *Anky ou la fuite/Opéra du désordre* et *Trans(e)*.

Le décor de *Sepsis* représente une morgue. Son aménagement scénique a la forme d'une boîte rectangulaire dont la perspective est faussée puisque la vue de la morgue est inversée. Ainsi, dans cette scénographie, les tiroirs-cercueils remontent verticalement et non horizontalement. En outre, le spectateur voit un *tableau vivant* qui montre avec exactitude ce lieu sinistre, le plus souvent visité dans des circonstances douloureuses. Est-ce dans le but d'accroître le caractère macabre de l'endroit ? Toujours est-il que nous entendons au début de la représentation des

Caligula (remix)
de Marc Beaupré
(Terre des Hommes, 2010).
© Benoît Beaupré.



bruits divers : soins intensifs, ouverture assourdissante et aiguë des tiroirs-cercueils, etc. Sur la scène, six acteurs immobiles incarnent six cadavres qui, à travers leurs soliloques, esquissent une rétrospective de leur vie. Le discours des acteurs est fragmenté, imprécis et est dénué de tout sentiment. En outre, la parole supprime l'individualité psychologique, laissant à peine place à une variété d'accents, d'intonations et de nuances. Dans la deuxième partie, il y a une installation vidéo : sur l'écran multiple sont projetés les gros plans des acteurs dont les visages sont déformés et illuminés par un éclairage latéral. Ces lumières donnent un air mystérieux et dramatique aux visages, qui paraissent arrondis et bouffis.

L'énonciation du texte en tant que matériel sonore, débité de façon plutôt monotone et avec pour sujet l'expérience personnelle de la mort, vise à évoquer la présence d'un corps sans individualité, qui ressemble plutôt à une figure au sens où l'entend Patrice Pavis, c'est-à-dire « une forme imprécise qui signifie par sa position structurale plus que par sa nature interne⁵ ». Pendant les solos ainsi que dans la partie chorale du spectacle, la vélocité des sons et les alternances des voix humaines en brisent la monotonie et prennent en quelque sorte la forme d'une fugue. Dans l'ensemble, *Sepsis* propose un aménagement sonore et vocal qui pourrait ressembler à un oratorio. Dans la deuxième partie, l'utilisation de l'écran multiple, la forme polyphonique du texte scénique et l'effet stroboscopique décomposent les corps des acteurs d'une façon telle que leur est attribuée une nouvelle unité qui évoque le corps humain universel. Dans ce contexte sonore, les acteurs s'adressent en temps réel au spectateur, élément qui fait peser une épée de Damoclès sur le cours de la représentation, puisqu'elle exige une concentration et un engagement totaux des acteurs. Le fait que Christian Lapointe choisisse de ne pas enregistrer les sons et la parole souligne l'importance que l'artiste accorde au présent, voire à l'immédiateté, afin de donner au spectateur l'impression que les idées et les sons sont en train de se produire et que l'acteur est présent et prêt à prendre des risques⁶.

Cette volonté de prendre des risques et de provoquer le malaise chez le spectateur se retrouve, à notre avis, dans toutes les créations de Christian Lapointe. Il en va de même dans *Sepsis* où l'artiste propose au public des textes denses, *a priori* impossibles à monter et qui exigent des techniques de jeu sophistiquées et des acteurs prêts à aller au bout de leurs capacités physiques et vocales. De cette façon, le spectateur se familiarise avec des expériences artistiques limites, dans la mesure où elles sont surprenantes et peu communes.

5. *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2002, p. 141.

6. Christian Lapointe, « Autoportrait. Dix ans de théâtre en Péril ou comment faire en sorte de ne pas céder à l'envie du confort », *le Souffleur*, cahier publié par le Théâtre Péril, Québec, 2009, p. 74, 76, 79, 88.

7. Le spectacle débute de manière inverse, c'est-à-dire que ce mur descend rapidement pour laisser voir au spectateur la morgue décrite plus haut.

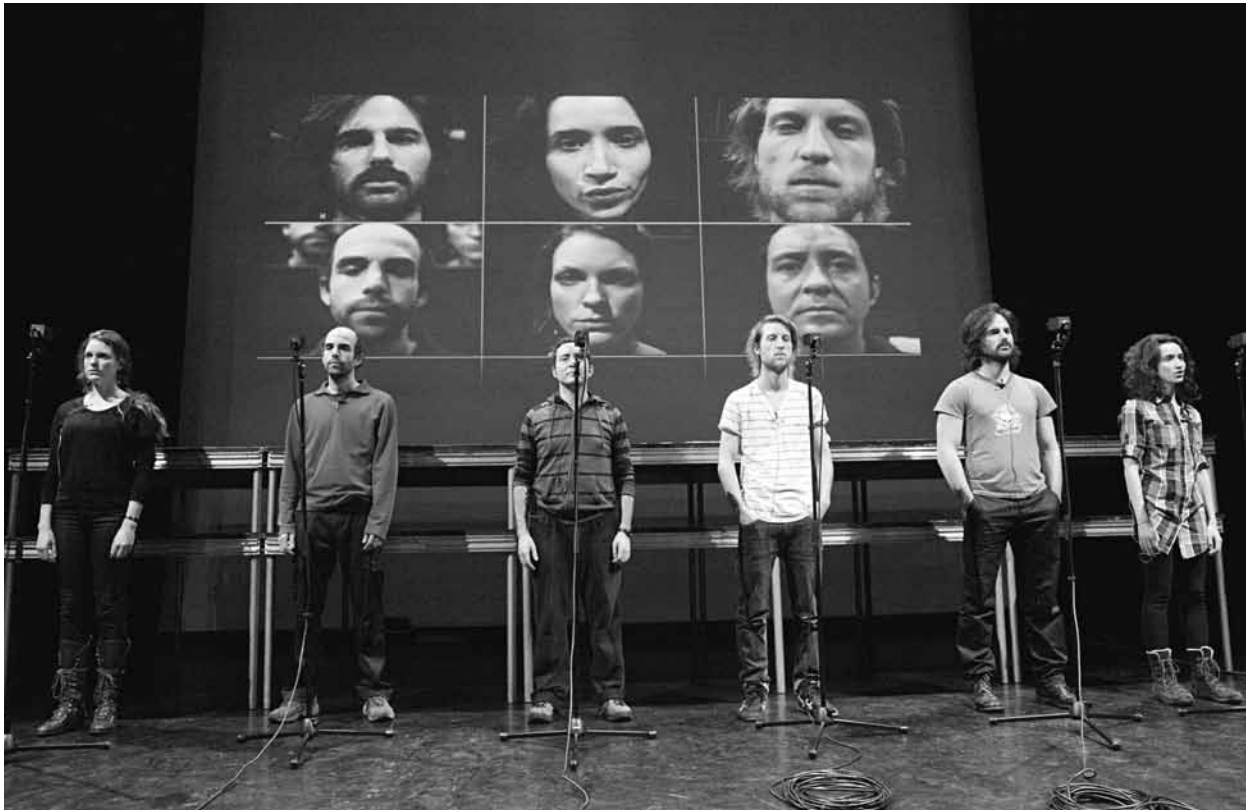
8. *De la poésie dramatique* dans *Œuvres* de Denis Diderot, t. IV, Paris, Jacques André Naigeon, 1798, p. 449.

9. Voir Paul Ardenne, *Extrême : esthétiques de la limite dépassée*, Paris, Flammarion, 2006, p. 54-56.

LE LUDISME TECHNOLOGIQUE ET L'INTERACTION AVEC LE SPECTATEUR

Si ces deux spectacles ont été présentés dans des salles établissant un rapport frontal avec le spectateur, celui-ci, bien calé dans son fauteuil, garde tout de même ses distances. Pourtant, dans le cas de *Sepsis*, à la fin du spectacle, le public est surpris puisqu'un grand mur se dresse brutalement et voile la scène⁷. Le spectateur est troublé devant le mur et le silence qui s'abattent sur lui et ne sait pas s'il doit applaudir. Cet effet peu fréquent rappelle Diderot, lorsqu'il s'adressait aux artistes de son époque en disant : « L'applaudissement vrai que vous devez vous proposer d'obtenir, ce n'est pas ce battement des mains qui se fait entendre subitement [...] mais ce soupir profond qui part de l'âme [...] il est une impression plus violente encore [...] c'est de mettre un peuple comme à la gêne⁸. » Christian Lapointe, dans *Sepsis*, sollicite l'ouïe et le regard du spectateur en l'immergeant dans un espace sonore et visuel déstabilisant, en le confrontant à un univers auquel il désire échapper, mais qui, en même temps, pique sa curiosité métaphysique⁹.

Pour sa part, Marc Beaupré utilise le support sonore comme un médiateur entre la scène et la salle, et propose au spectateur de substituer à la vue comme sens dominant celui de l'ouïe. En effet, souvent l'attitude humaine prête à la vision ce qui participe de l'audition,



croyant avoir « vu » la chose « entendue ». Éventuellement, l'effet polysémique des images sonores pourrait nous porter à attribuer à *Caligula (remix)* des nuances cubistes. En clair, comme dans la peinture cubiste, nous voyons le même objet sous plusieurs angles de sorte que celui-ci devient difficilement reconnaissable. Ainsi, dans *Caligula (remix)* la parole, le bruit et la musique créent des images mentales décentrées en s'adressant autrement au spectateur : au lieu de viser premièrement la vue, on mobilise chez lui d'abord l'ouïe. Le spectateur est ainsi obligé d'écouter davantage, de porter prioritairement son attention vers le déchiffrement de signes sonores en constant mouvement.

Marc Beaupré et Christian Lapointe proposent tous deux un espace sonore antimimétique qui vise à établir une relation singulière avec le spectateur. Ces metteurs en scène amènent les spectateurs à modifier les paramètres par lesquels ils perçoivent le spectacle. Ils leur permettent ainsi de s'en souvenir longtemps grâce au caractère spécifique de cette expérience. De plus, on pourrait dire que cette relation techno-esthétique s'élabore, entre autres, en raison de la dimension cognitive du spectacle. Ici, cette relation particulière s'attache à interroger, dans un cas, la question de l'autorité politique et, dans l'autre, la compréhension du phénomène de la mort en tant qu'effacement des êtres et de leurs discours. D'où la profondeur du lien qui se tisse entre les créateurs et les spectateurs quand de tels enjeux trouvent à s'exprimer dans un cadre relationnel ludique et engageant au sein duquel la technologie occupe une place importante. La force du cadre relationnel auquel la technologie participe scelle en quelque sorte l'envie de la présence de l'autre, qui est au cœur de l'activité spectaculaire. ■

Sepsis de Christian Lapointe (Théâtre Péril/Recto-Verso, 2012). Sur la photo : Rachel Gratton, Silvio Arriola, Israël Gamache, Jocelyn Pelletier, Éric Robidoux et Joanie Lehoux.
© Yan Turcotte.

Maria Stasinopoulou est titulaire d'un D.E.A. de Littérature et de Civilisation françaises de Paris IV, docteur ès lettres du département de Langue et de Littérature françaises de l'Université d'Athènes. Elle a effectué un stage postdoctoral sur le théâtre québécois contemporain à l'Université du Québec à Trois-Rivières.