

Écrans et énonciation : des personnages d'un troisième type dans *SOS* (2008) du Big Art Group

Introduction – Vert, l'écran

Dans les années 2000, la présence de l'écran sur scène commence à ne plus faire exception. Plus qu'un signe de la pénétration du cinéma ou de l'art vidéo au théâtre, elle est récente et encore nouvelle à l'échelle de l'histoire des arts vivants. Dans *SOS* du Big Art Group, l'écran est moins utilisé à titre d'élément de construction de la mise en scène que problématisé pour ce qu'il est, c'est-à-dire l'allié et le compétiteur de l'acteur, surface vide et infiniment dense à la fois. De manière plus structurale que dans les autres spectacles du Big Art Group, qui incluent en majorité des écrans, *SOS* témoigne particulièrement des préoccupations du XXI^{ème} siècle liées à la « technologisation » des relations et des imaginaires humains et son influence sur la possibilité d'une expérience du vrai, de l'authentique. L'écran déstabilise autant la scène qu'il questionne, comme elle, les notions de nature et d'artifice, de virtualité et de réalité ainsi que de fixité et de mobilité des identités.

SOS est composé de trois groupes de personnages dont l'évolution respective est donnée à voir alternativement sous forme de tableaux. Virtuoses de la transition, les acteurs et les deux caméramen-techniciens évoluent dans un dispositif technique destiné à créer la trame narrative et visuelle de la représentation, c'est-à-dire le matériel d'enregistrement sonore nécessaire, deux « *green screens* » et sept écrans sur lesquels sont projetés les personnages en direct, bref, « une forêt technologique » dans les termes du Big Art Group¹.

Le premier groupe inclut quatre faux animaux, des acteurs dans des costumes en peluche, qui se perdent dans un lieu qu'ils imaginent être une forêt, bien que l'endroit ne soit jamais déterminé clairement. Ils cherchent à survivre dans ce lieu naturel, mais ont perdu, ou peut-être n'ont-ils jamais eu, l'instinct animal qui le leur permettrait. Nulle forêt, ni indice de la forêt, si ce n'est une bande sonore de chants d'oiseaux. Le deuxième groupe est un duo de personnages en quête de sensations qui souscrivent à un abonnement chez un fournisseur d'expériences de réalité ou de « *realness* » (« réel », « réalité »). Chaque tableau mettant en scène ce groupe présente les deux acteurs (filmés par les caméramen) qui se tiennent debout respectivement devant un « *green screen* », sur lequel leur visage est incrusté en gros plan, ce qui restreint le champ de leurs mouvements. En arrière-plan : des motifs psychédéliques, différents objets et produits de

¹ <http://bigartgroup.com/work/sos/>. Traduction de l'auteur de : « forest of technology ».

consommation évoqués par les personnages. Le troisième groupe est formé de pseudo-révolutionnaires dont l'objectif est de mettre en branle une « révolution pour mettre fin à toutes les révolutions » (« *a revolution to end all revolutions* »), le « commencement d'un nouveau rien » (« *the beginning of a new nothing* »), à l'échelle planétaire. Les phases de préparation de cette révolution sont divisées en chapitres ou en thématiques dont les titres respectifs se retrouvent sur les écrans avant le début de chaque tableau.

Groupe I – Caméras et écrans au profit de la nature

Le premier groupe ouvre la réflexion sur les notions de nature et d'artifice, les termes de « nature » et de « réalité » sont associés ici en opposition à l'artifice, entendu au sens de « construit ». Les costumes que portent les acteurs, par exemple, constituent un compromis entre la forme humaine et la forme animale anthropomorphisée, se dénonçant eux-mêmes et s'assumant comme artifices. Leur caractère artificiel se voit amplifié lorsque les faux animaux exécutent une danse rituelle afin de faire venir la pluie pour assouvir leur soif, empruntant de ce fait les pratiques et les traits de ce qu'ils ne sont pas, c'est-à-dire des hommes. Ils quittent leurs costumes et les baissent jusqu'aux genoux, retournent à cent-quatre-vingt degrés leurs couvre-chefs en forme de tête d'animal de manière à ce que leur dos et leur tête d'animal soient face au public et crient : « Pluie, pluie ! » (« *Rain, rain !* »). La caméra bouge rapidement d'acteur en acteur et les postérieurs en mouvement de ces animaux maintenant à moitié-homme à moitié-peluche sont projetés sur tous les écrans. L'image qui entremêle ces corps humains presque nus aux mouvements presque lascifs et ces têtes de faux animaux qui, étrangement, sont de face et de dos à la fois donne vie à un entre-deux troublant qui renvoie davantage au monstre, produit d'un esprit humain qui se serait assigné le rôle de créateur, qu'à un être issu de l'ordre de la nature.

Ce tableau questionne ce qui, entre nature et artifice, procure aux animaux une sensation de contact avec la nature, leur vraie nature. Paradoxalement, les caméras et écrans sur scène accentuent le fait que ces faux animaux tendent davantage à l'artifice qu'à la nature, au sens où un véritable animal peut être naturel. Les caméras et écrans se rangent donc ici du côté du non-naturel, ils « font écran » au sentiment de contact avec la réalité. Ici, le potentiel de transformation ou de sublimation des objets par l'écran est utilisé non pas pour rendre aux animaux leur animalité, leur souhait dans la fable de la pièce, mais, en les transformant en monstre mi-homme mi-animal, pour révéler l'artificialité à la fois de leur démarche, c'est-à-dire

leur quête du naturel, et du dispositif technique dans lequel ils évoluent.

Groupe I (suite) – Caméras et écrans comme médiateurs : sketch comique

Les costumes de ces faux animaux contraignent les acteurs dans leurs mouvements et ne distribuent pas de manière uniforme et optimale les fruits de l'effort fourni. Le mouvement ne vise pas juste, ni n'est-il réduit à son essence ; il est plutôt dévié, faussé, atténué ou amplifié de manière à n'être jamais unitaire et complet. Cela est d'autant plus manifeste lorsque le renne et le loup se voient obligés d'accorder leurs mouvements lors d'une bataille. Non seulement le son préenregistré de leurs coups n'est-il pas en synchronisme avec leurs gestes, mais les deux personnages ne se touchent pas et frappent avec approximation et mollesse, comme si leurs membres abandonnaient leur cible en cours de route. La caméra et l'écran opèrent ici une médiation, dans la mesure où celle-ci est entendue comme la nécessité de s'interposer entre deux éléments afin qu'ils se donnent l'un à l'autre directement, ces éléments étant, en quelque sorte, trop incomplets, non-unitaires ou non-finis pour se « rencontrer » sans le processus de médiation.

La présence des caméras et des écrans influence le jeu et les mouvements des acteurs de la même manière que le font leurs costumes, c'est-à-dire qu'elle les entraîne à seulement esquisser leurs mouvements. C'est aux caméras et aux écrans de compléter, du moins en ce qui concerne le regard du public, les gestes, et, par le fait même, la fable, en permettant au public, par exemple, de voir le loup du point de vue de son adversaire et vice versa grâce au champ/contre-champ, qui met l'emphase sur le duel en train de se mener. Ces esquisses de mouvements donnent une tonalité de sketch comique au tableau, qui produit une forme de complicité entre scène et salle. Cette complicité n'est rendue possible que par la présence simultanée des écrans qui renvoient les images captées en direct par les caméras et de la scène en construction. Le va-et-vient du regard du spectateur entre ces deux systèmes de production coexistant sur la scène permet une mise à distance qui donne l'impression que les personnages ne sont pas envahis d'une animosité véritable ou authentique. Ils sont davantage en situation de présentation de ce sketch, dont les sons rappellent d'ailleurs les onomatopées employées en bande dessinée pour des scènes similaires.

Groupe II – Vide et saturation

Avec le deuxième groupe, la question de l'authenticité de l'expérience de la réalité se

pose plutôt en regard des possibilités de surconsommation et de « surdivertissement » qu’offrent les technologies de la virtualité, plus précisément, les possibilités d’échapper à la réalité ou de la suspendre. Les motifs psychédéliques aux couleurs criardes et sans cesse en mouvement à l’arrière-plan des personnages incrustés donnent l’impression d’élaborations inutiles, de constructions vaines : ils ont le statut d’un élément qui aurait servi à décorer un objet et qui se retrouverait soudainement dépourvu de cet objet, autrement dit, une « surdécoration ». Les arrière-plans concourent parfois à donner un indice sur l’endroit où se situent les personnages ou sur l’activité à laquelle ils s’adonnent. Lorsqu’ils sont en voiture, par exemple, un volant est projeté au milieu des motifs. Cependant, la présence de ce volant est seulement indicielle, le volant n’est rattaché à aucune voiture ni ne s’inscrit dans un environnement où il serait susceptible de remplir sa fonction, une route ou un habitacle. Flottant, détaché de sa structure d’origine, il n’est que le signe d’une idée générale et univoque de la voiture ; magnifié, décoré par les motifs qui l’entourent et décorant lui-même la scène qui est en train de se jouer.

D’ailleurs, les tableaux mettant en scène ces deux personnages vêtus et coiffés de couleurs aussi tape-à-l’œil que celles qui se trouvent à leur arrière-plan, se donnent dans cet esprit univoque qui rappelle l’esthétique de la publicité. Composé de clips, *SOS* n’inscrit pas le matériel visuel que projettent les écrans en gros plan dans un tout qui leur attribuerait un sens général, mais donne davantage l’impression d’une course effrénée à l’accumulation de toujours plus de matériel. Ces gros plans, équivalents d’affiches, ne se bouclent pas par une forme de montage tel que le définit Marie Danniel-Grogner : « L’image en gros plan ou très gros plan tend à devenir un signe pur, sans profondeur, sans arrière-monde, ne valant pas pour lui-même, mais par sa combinaison avec d’autres images. Ce n’est qu’au montage qu’il prend – éventuellement – du sens². » Les couleurs, les motifs et le texte, texte que les acteurs énoncent le plus rapidement possible et qui est la plupart du temps formé d’exhaustives descriptions de films hollywoodiens contemporains, d’émissions de télé-réalité ou de produits de consommation, forment un bloc massif que le spectateur expérimente comme un trop-plein. Certes, une oppression visuelle et sonore contribue à cette sensation, mais l’impression que tous ces éléments ne semblent être là que dans le seul but d’être accumulés déconcerte et étourdit davantage.

Paradoxalement, c’est pour aborder le sujet du vide, du « nouveau rien » (« *new*

² Danniel-Grogner, Marie. « Le gros plan au cinéma : une surface haptique » in *La surface*, dir. Mathilde La Cassagnère et Marie-Odile Salati, Chambéry, Université de Savoie, Laboratoire « Langages, littératures, sociétés », coll. Écriture et représentation, pp. 73-95, p. 76.

nothing ») comme les pseudo-révolutionnaires l'appellent, que *SOS* sollicite le trop-plein. Le spectacle met en tension deux mondes inverses, la « surdécoration » et la volonté d'épuration, les écrans affichant parfois des slogans tels que « J'ai besoin d'air frais, nous allons repartir à zéro » (« *I need fresh air, we will start from zero* ») de manière à ce qu'ils se révèlent l'un l'autre. En effet, en sollicitant en condensé autant de matière visuelle, sonore et textuelle pour transmettre une impression de vide et d'ennui, *SOS* aborde la notion de gaspillage. L'un des tableaux est d'ailleurs intitulé « *Wasteland* » (« La terre vaine ») qui rappelle le poème moderniste de T. S. Eliot (1922) et le caractère dérisoire de la surconsommation.

Le contenu des répliques est difficilement compréhensible d'abord parce que la vitesse de débit des acteurs concourt avec celle de la production d'images mentales chez le spectateur, puis, parce qu'il implique des éléments hétéroclites : l'actrice américaine Jodie Foster, une tribu africaine, une orgie bachique, une pandémie, etc. Autant d'éléments dont le rapprochement nécessite un surplus d'efforts de la part de l'imagination du spectateur. Il est donc à la fois difficile de dégager un sens de l'assemblage de ces éléments ; le texte dénonce d'ailleurs par là l'extravagance, l'absurdité et le sensationnalisme des scénarios hollywoodiens contemporains ; mais pourtant inévitable de saisir l'entière du tableau, qui se résume à ce trop-plein causé par cet état de monstration des choses. De la même manière, il est possible de saisir l'essence d'un produit publicisé sans pourtant pouvoir expliquer tout à fait la manière dont le sens parvient à émerger. Les poses des deux personnages, qui tiennent un gobelet de café d'une chaîne de restauration rapide quelconque, un séchoir à cheveux ou un sac de marque, rappellent d'ailleurs les poses des personnes sur les affiches publicitaires qui regardent le spectateur avec en mains le produit à vendre de manière à le mettre en valeur. Leurs répliques sont elles aussi empreintes de l'univocité caractéristique de la publicité, elles se résument à une simple appréciation comme « Génial ! », « J'aime ! » et « J'adore » (« *It's awesome !* », « *I love it !* », « *I adore it !* »). Il en est également de cette impression d'unité massive lorsque l'œil du spectateur, conditionné à se déplacer d'un élément scénique à un autre, se voit empli d'une seule et même image au moment où un personnage ou le titre d'un chapitre se met à occuper tous les écrans.

Parallèlement, le mode d'être des objets et des personnages, la manière dont ils semblent mener leur vie, est extrémiste, car ils sont soit à la quête de sensations extrêmes ; soit pris d'une grande lassitude, répétant avec panique qu'ils « s'ennuient » (« *I'm bored* ») ou qu'ils « se sentent vides » (« *I feel empty* »). D'ailleurs, le personnage côté cour en quête de nouvelles idées

pour se distraire propose au personnage côté jardin de tout « éteindre » (« *switch off* »), de « se retirer » (« *withdraw* »). Ces personnages ne peuvent vivre que dans ce dualisme entre « marche » (« *on* ») ou « arrêt » (« *off* »), entre une monstration totale et le vide, l'inexistence. À l'incomplétude ou au manque d'unité de la gestuelle de combat des animaux du premier groupe vient se superposer ici une impression d'unité comme sait en générer la publicité. L'acteur en gros plan à l'écran a une existence totale, telle une machine, voire, un écran, qui, en marche (« *on* »), est infiniment plein et qui, à arrêt (« *off* »), n'est qu'une surface en attente, n'existe plus.

Les poses influencent aussi la temporalité de la scène dans laquelle elles ont lieu, plus particulièrement lorsqu'elles sont effectuées devant les arrière-plans qui présentent un objet, comme celui montrant un volant. Les poses des personnages sont mises de l'avant au profit d'une contextualisation spatiale de la scène jouée. Le spectateur se retrouve alors davantage dans la temporalité des poses que dans la temporalité d'un parcours en voiture. Cependant, comme ces poses s'inscrivent tout de même dans l'arrière-plan visuel et dramaturgique de la voiture, elles donnent une impression de ralenti. Plus précisément, le spectateur sait pertinemment qu'une scène de voiture se déroule, mais ne peut toutefois y assister vraiment, puisque les poses prennent tout l'espace, ces poses qui prennent forme, en quelque sorte, hors de la scène « principale ». La pose, que l'écran a le rôle d'encadrer, à laquelle il sert d'écrin, agit ainsi en tant que figure de la digression, de la périphérie, et modifie ainsi le centre d'attention du spectateur. Elle marque ainsi une disproportion de la place occupée par l'acteur par rapport à la « fable », une mise en avant de sa volonté d'énonciation.

Groupe III – La réflexivité des caméras et des écrans

En ce qui concerne le troisième groupe, l'expérience de l'authenticité est remise en cause dans l'« être-sur-scène » ou la présence, ainsi que dans l'identité, dû à la nature trouble de l'adresse des personnages au public. Celui qui semble être le leader se retrouve avec les autres membres du groupe dans une salle d'opération et subit une chirurgie esthétique. L'écran central est occupé en entier par le visage du leader en train de subir son opération. Les membres du groupe occupent tour à tour les écrans latéraux, en gros plan également. Le leader élabore son plan « subversif » (« *subversive* ») en regardant la caméra et l'un de ses acolytes lui oppose une autre stratégie et tente de convaincre le leader, et ce, encore une fois, par le biais de la caméra. Les deux personnages semblent respectivement se regarder dans un miroir, miroir à qui ils

exposent leur plan et qui devient leur véritable interlocuteur. Les acteurs ne se regardent pas entre eux, ils regardent plutôt la caméra qui, dans un deuxième temps, dirige ce regard vers la salle par l'entremise de l'écran. Chacun agitant sa perruque, ils semblent davantage préoccupés par la manière dont leurs cheveux tombent sur leur visage que par le fait de convaincre leur partenaire. Ils ne semblent pas animés de leur idéal qui est pourtant de grande importance, la révolution mondiale. L'impression de détachement par rapport à l'action qui se dégage de cette scène n'est pas causée par une adresse directe aux spectateurs de la part des acteurs, c'est-à-dire qu'il n'est pas question d'une forme de complicité entre scène et salle qui mettrait à l'écart la « fable » dont ils sont tour à tour créateurs et témoins. Plutôt, la désinvolture du jeu se donne à voir plus que le jeu ne sert à exposer les passions des personnages ou à tracer le déroulement de l'action. À cause de cette relation réflexive entre l'acteur et la caméra, il est difficile de distinguer le personnage de l'acteur. D'ailleurs les personnages ne sont pas individualisés, ils portent tous la même perruque et la même robe, hommes et femmes confondus. La troisième entité créée par l'écran se situe en quelque sorte entre l'acteur et le personnage, il ne s'agit donc pas d'une distanciation de type brechtien, mais d'acteurs qui se font présents du texte.

Il y a aussi glissement identitaire chez les personnages, par exemple entre le masculin et le féminin. Alors qu'il se retrouve dans le désert, un des membres du groupe se met à jouer alternativement un petit garçon et une petite fille, interprétés précédemment par deux autres acteurs sur les écrans latéraux. Pour ce faire, il énonce à voix haute à la fois ce qui pourrait être considéré comme les didascalies ou le méta-texte ainsi que le texte. Avant de prononcer chaque réplique, le personnage annonce qui de la petite fille ou du petit garçon s'apprête à parler en disant : « changer pour la petite fille » (« *shift into little girl* ») ou « changer de nouveau pour le petit garçon » (« *shift back into little boy* »). Au fur et à mesure que le débit accélère, le personnage ne prend plus le temps de dire « changer pour » (« *shift into* ») et ne prononce que « garçon » (« *boy* ») ou « fille » (« *girl* ») avant de dire sa réplique. Tous ces mots sont donc prononcés par le personnage : « Garçon : Veux-. Fille : tu. Garçon : te. Fille : transformer ? » (« *Boy : Do. Girl : you. Boy : want. Girl : to. Boy : transform ?* »). Le petit garçon et la petite fille joués alternativement par le personnage en viennent ainsi à se partager l'énonciation d'une même phrase. De plus, le personnage est face au leader, ce qui laisse supposer que c'est à lui qu'il s'adresse. Pourtant, le leader et le personnage tournent alternativement leur tête de quatre-vingt-dix degrés vers la caméra, donc vers les spectateurs, de manière à ne jamais se regarder en

même temps. Lorsque le personnage regarde le leader, ce n'est d'ailleurs que pour dire le texte didascalique ou méta-texte, soient les « changer pour », « garçon : » ou « fille : », ce qui a pour résultat que le texte seul de la réplique, soit « Veux-/tu/te/transformer ? » (« *Do/you/want/to/transform ?* »), n'atteint jamais de destinataire, sinon la caméra, bref, n'entre jamais dans le cœur d'un échange entre les acteurs. Le texte entier ne sera donc jamais communiqué par et entre plusieurs personnages, mais n'existera que pour l'écran, pour l'image, entité composée des deux personnages. En résumé, plusieurs niveaux de glissement identitaire donc : d'abord, le personnage incarnant tantôt le jeune garçon, tantôt la jeune fille ; ensuite, ce jeune garçon et cette jeune fille énonçant ensemble une question comme un personnage à double identité ; puis, leur réplique évoquant également dans son contenu une « transformation », donc une identité mouvante.

Bref, il est difficile de dire qui énonce, par exemple lorsque les membres du groupe s'adressent tous à la caméra, tirant la langue et montrant l'intérieur de leur cavité buccale, en disant : « Nous t'aimons, sois avec nous » (« *We love you, be with us* »). À qui s'adressent-ils ? Comment « aimer » ou « être avec » un objet dont l'identité est insaisissable ? Aussi, comment « aimer » ou « être avec » un objet narcissique qui n'en a que pour son propre reflet ? Les personnages dénoncent ainsi à la fois la volatilité de leur identité et le caractère virtuel de celle-ci, cette scène étant d'ailleurs suivie d'une longue séquence où tous les écrans projettent une voiture traversant le désert dans un jeu vidéo, summum de la virtualité.

Conclusion – L'incorporation de l'écran

Le tableau qui met en scène la tentative de transformation du renne en « vrai » animal fait voir à lui seul l'un des fondements du spectacle, c'est-à-dire l'expérience de perturbation causée par la présence d'écrans, à la fois sur scène, et plus globalement, dans la vie quotidienne. Dans ce tableau, les faux animaux ont comme dernière issue de « jouer », de « paraître » (« *act like* ») ce qu'ils cherchent à devenir. Ils enfilent donc des fourrures trouvées sur le sol, se fabriquent des dents et des griffes et se mettent à grogner et à hurler. Après qu'ils aient quitté la scène un à un, le renne reste seul et le public assiste à l'extinction graduelle de ses cris. D'abord habité par cette animalité vers laquelle il tend, le corps du renne reprend son aspect initial. Le renne se met à pleurer devant sa fourrure et ses griffes qui lui paraissent soudainement dans toute leur artificialité. Le renne réalise que son entreprise est vaine et tourne au ridicule.

Ce passage d'un état quasi-possédé, donc de l'atteinte d'une forme d'inconscience de soi, à la conscience de « jouer » l'animal, à l'auto-observation, voire l'autodérision, parle non seulement du renne, mais possiblement de l'acteur, voire de l'homme dans une société de plus en plus « virtualisée », ou encore, de l'homme face à sa propre image sur écran. Le fait de rapprocher en une même scène, en un même personnage, en un même corps ces deux états antithétiques, c'est-à-dire la conscience et l'inconscience d'être vu, qui trouvent leur parallèle dans le jeu avec et sans caméra, rappelle qu'ils sont les deux faces d'une même médaille, témoigne d'une faillite du naturel et exprime la difficulté de différencier la vérité du faux-semblant. Le renne n'arrive d'ailleurs jamais à savoir s'il est animal ou non, il s'interroge : « Suis-je en train de changer, je ne le sais pas » (« *Am I changing, I don't know* »).

La vitesse à laquelle se transforme le sens donné et produit à l'écran dans son interaction avec l'acteur et la scène dans le théâtre contemporain est sans doute proportionnelle à celle à laquelle évolue l'expansion et la complexification des rapports entre les écrans et les sociétés numériques. Certains spectacles d'autres artistes et ultérieurs à *SOS* mettent en scène l'écran de manière moins autoréférentielle. Ils ne pointent plus tant l'écran comme un outil de virtualisation de la réalité et une menace possible de l'authenticité de l'expérience de l'être et de l'identité, mais davantage comme un dispositif narratif, dramaturgique, voire esthétique. Le spectacle *33 tours et quelques secondes* (2012) de Lina Saleh et Rabih Mroué, par exemple, dans lequel un écran occupe la majeure partie de la scène, avec au centre les vestiges du bureau d'un jeune activiste suicidé questionne certes l'absence de l'humain (et de l'acteur à la fois), mais rend surtout compte de la présence du jeune homme dans les médias sociaux, et, par le fait même, de son implication concrète ou « vraie » dans la Révolution arabe. Ces deux présences, en chair et en os, puis sur les médias sociaux, semblent avoir valeur égale. Il ne s'agit plus, déjà seulement quelques années après *SOS*, d'opérer une forme de « sacrifice »³ ou de « retour à zéro » pour retrouver une identité ou une réalité, « *realness* », perdues.

³ <http://bigartgroup.com/work/sos/>. Traduction de l'auteur de : « sacrifice ».