Désarticuler la figure humaine : boîtes d'espaces et boîtes à images chez Teatrocinema - *Histoire d'amour* (2013), *Sans sang* (2007) et *L'homme qui donnait à boire aux papillons* (2010)

Marie Garré Nicoara

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/2022>

DOI : 10.4000/entrelacs.2022

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Référence électronique

Marie Garré Nicoara, « Désarticuler la figure humaine : boîtes d'espaces et boîtes à images chez Teatrocinema - *Histoire d'amour* (2013), *Sans sang* (2007) et *L'homme qui donnait à boire aux papillons* (2010) », *Entrelacs* [En ligne], 13 | 2017, mis en ligne le 18 mai 2017, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/2022> ; DOI : 10.4000/entrelacs.2022

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Désarticuler la figure humaine : boîtes d'espaces et boîtes à images chez Teatrocinema - *Histoire d'amour* (2013), *Sans sang* (2007) et *L'homme qui donnait à boire aux papillons* (2010)

Marie Garré Nicoara

- 1 Teatrocinema, compagnie chilienne, est issue de la dissolution en 2006 de la compagnie La Troppa. Le travail de La Troppa, créée en 1987 par Jaime Lorca, Laura Pizarro et Juan Carlos Zagal à Santiago du Chili, était avant tout orienté vers l'illusion scénique grâce à des machineries ingénieuses, un langage qui avait recours aux comédiens masqués et à la marionnette. La compagnie a assez vite acquis une renommée internationale, en Europe notamment, où de nombreuses représentations ont eu lieu. On se souvient particulièrement de *Voyage au centre de la terre*, de *Pinocchio*, de *Jesus Betz* ou encore de *Gemelos*, adapté du roman *Le Grand Cahier* d'Agota Kristof.
- 2 La séparation a donné naissance à deux entités distinctes : Jaime Lorca seul d'un côté avec la compagnie Viaje inmovil¹, qui s'oriente plus nettement vers la marionnette, et de l'autre la compagnie Teatrocinema² (Juan Carlos Zagal et Laura Pizarro) qui développe une esthétique de l'illusion passant avant tout par un travail de l'image scénique, fondée sur la confusion du cinéma et du théâtre. Bien qu'elles prennent des voies différentes, les deux compagnies sont marquées par la notion d'animation et d'illusion, qu'elle soit marionnettique ou filmique.
- 3 La compagnie Teatrocinema, comme son nom l'indique, cherche littéralement à fondre les langages et les techniques des deux arts, pour qu'ils deviennent inséparables et uniques. Cette rencontre entre les deux médias s'opère avant tout dans le traitement de l'espace scénique, du décor.
- 4 Cette fusion mène à une sorte de confusion pour le spectateur : il est difficile, face à leur spectacles de distinguer si on assiste à une scène jouée par un acteur sur le plateau ou s'il

s'agit d'un film projeté sur l'écran qui envahit toute la scène. Leurs récentes créations poussent cette confusion très loin, avec l'insertion sur le plateau d'images numériques et d'animations en 2D et en 3D. On y retrouve également un travail de la bande-son aussi important qu'au cinéma.

- 5 Depuis *Jesus Betz* (2003), la compagnie travaille sur l'écran comme dispositif d'illusion : élément majeur qui instaure une ambiance lumineuse sur le plateau. Cette technique peut être retrouvée chez Philippe Genty notamment, dont les créations présentent des acteurs tantôt présents, incarnés, tantôt se fondant comme des ombres sur l'écran de fond de scène.
- 6 Dans *Gemelos* (2006), le cinéma muet et son langage investissent la boîte scénique qui était percée d'une ouverture à l'iris fonctionnant sur un mode artisanal, le jeu très gestuel des acteurs reprenant les codes du cinéma muet.

Gemelos, d'après *Le Grand cahier*, Agota Kristof, mise en scène Laura Pizarro et Juan Carlos Zagal, récréation 2006.

- 7 Dans leurs créations plus récentes, l'écran se dédouble et crée une véritable boîte, qui occupe tout l'espace scénique comme dans leur triptyque "*Histoire d'amour/Sans sang/L'homme qui donnait à boire aux papillons*" qui propose un dispositif similaire pour les 3 créations.
- 8 L'espace scénique y est celui d'une boîte dans laquelle les acteurs évoluent, pris entre deux écrans.
- 9 Grâce à un jeu de superpositions d'écrans opaques et de tulles, la compagnie mêle image filmée et plateau théâtral, de telle sorte qu'il devient impossible de distinguer ce qui relève du décor réel ou du décor virtuel.

Vue du dispositif pour *L'homme qui donnait à boire aux papillons*, capture d'écran du reportage consacré à la compagnie.³

- 10 Les acteurs, dont les gestes et les déplacements sont calés avec une grande précision, viennent « habiter » ces images, ces espaces qui se succèdent les uns aux autres à une vitesse irréaliste : appartement, métro, confiserie, bar, voiture roulant dans la ville.
- 11 Dans la dernière création de la trilogie, *Histoire d'amour*⁴, d'après le roman de Régis Jauffret, créée en 2013, la compagnie Teatrocinema échaude un dispositif de monstration complexe et fascinant, qui allie emboîtement des présences et immersion des acteurs dans un espace écranique. Effets de cadrage, de découpe de l'image, travail de la lumière et jeu mécanique des comédiens accentuent l'étrangeté de ce langage scénique qui oscille entre profondeur et image en deux dimensions, entre spectacle vivant, bande dessinée et cinéma d'animation.
- 12 Cette démarche met en question la boîte scénique, y introduisant des effets cinématographiques propres à questionner la présence humaine, l'image scénique, autant que le regard du spectateur.
- 13 Au-delà de la prouesse technique et de la fascination visuelle, comment ce dispositif se trouve-t-il au service d'une véritable dramaturgie ?
- 14 Nous verrons tout d'abord en quoi la scénographie du spectacle élabore une « boîte d'images », faisant pénétrer le spectateur dans l'espace mental d'un homme dérangé.
- 15 C'est ensuite le travail de la plasticité de l'espace que nous aborderons : comment cet espace se construit-il, selon quels codes et comment devient-il un espace littéralement animé ?
- 16 Enfin, et surtout, c'est la problématique de la présence humaine que nous observerons, présence qui complexifie et décale le langage écranique mais qui échappe pourtant à la relation théâtrale classique : l'acteur est pris dans un entre-deux à la fois spatial (entre deux écrans, deux plans) mais aussi au niveau de sa présence, qui est à réinventer.

- 17 *Histoire d'amour*, spectacle créé en 2013, met en scène le roman de Régis Jauffret⁵. C'est un récit à la première personne d'une histoire d'amour : un professeur d'anglais célibataire, d'une trentaine d'années, rencontre une femme dans le métro, décide qu'elle sera la femme de sa vie. Le problème est qu'il ne lui demandera jamais son avis. Il la suit jusque chez elle, la viole, la tient enfermée. Un véritable drame se noue : lui ne se rend compte de rien, est dans son imaginaire, croit qu'il vit une histoire d'amour. Elle est dans la sidération : de vivante elle semble peu à peu se transformer en objet.
- 18 « Je savais que désormais Sophie était à moi, petit à petit je ferais sa conquête. J'étais son avenir, elle n'en aurait jamais d'autre. »⁶
- 19 Il va la traquer, la retrouver à chacun de ses déménagements, pour finir par l'épouser et lui faire un enfant. On ne sait jamais si ce qui nous est raconté est la réalité ou un fantasme pervers. Jusqu'à la dernière page du roman, le doute ne sera pas levé.

Une boîte d'images

- 20 Le dispositif est donc littéralement celui d'une boîte, dans laquelle les acteurs évoluent, enfermés, mais visibles du public (le 4^e mur étant matérialisé par l'écran de tulle).
- 21 Sur le plateau, l'enfermement est perceptible de diverses manières. Par le jeu des acteurs notamment : la mise en scène le garde système d'énonciation du roman : lui « raconte » son histoire d'amour, récit qu'il adresse au public. Les rares moments de dialogue s'apparentent à un monologue, on n'entend quasiment que la voix de l'homme.
- 22 Le récit est celui d'une tragédie dont il est la victime incomprise. On comprend peu à peu que ce dont il est question est plus pervers : l'homme s'évertue à imposer à la jeune femme sa propre fiction amoureuse (tandis qu'elle se comporte comme si elle attendait que le cauchemar se termine). Chacun est donc enfermé dans sa fiction, l'histoire qu'il se raconte à lui-même, lui, cherchant à la faire durer, elle, cherchant à y échapper.
- 23 "Nous nous étions déjà vus plusieurs fois, il était anormal que ma présence l'effarouche. Elle aurait dû me saluer, et mener avec moi une conversation, au lieu de claquer des dents comme si elle se trouvait en présence du violeur qu'elle avait voulu voir en ma personne à notre première rencontre."⁷
- 24 Pour le metteur en scène, Juan Carlos Zagal, il s'agit d'une tragédie de la solitude :
- 25 « Je pense que c'est une tragédie, une tragédie contemporaine, sans la présence de dieux manipulateurs de volontés. »⁸
- 26 La mise en scène rend compte de l'espace pesant dans le roman, espace de la traque dans une ville impersonnelle. La bande dessinée avec son trait épuré et ses perspectives interminables rend d'ailleurs compte de ce caractère lisse et froid de l'environnement.
- 27 L'homme s'immisce progressivement dans l'espace intime, quotidien, de la jeune femme :
- 28 « Je comprenais qu'elle ne souhaite pas toujours ma présence, mais mon envie d'elle était plus forte que tout ce qu'elle pouvait éprouver. Il fallait qu'elle s'habitue, je finirais par me fondre avec les meubles, l'évier, le frigo, le plancher, les fenêtres. »⁹
- 29 À plusieurs reprises, on voit apparaître la problématique de la cloison, de l'intérieur et de l'extérieur. L'enjeu pour le narrateur est de réussir à pénétrer chez la jeune femme, et il réussit quasiment à chaque fois, par la force, l'intimidation, par surprise également. Elle

le laissera toujours entrer, de gré ou de force, à tel point que le lecteur finit par douter de l'épaisseur des murs qui la protègent.

- 30 Lors des rares scènes où seul l'écran du fond est animé, fonctionnant à la manière d'un décor « classique » de théâtre, comme une toile peinte derrière les acteurs, l'espace se referme à chaque fois très rapidement par l'apparition progressive d'images sur l'écran frontal, enfermant littéralement les personnages.
- 31 Cette cloison est aussi celle de l'espace mental du narrateur, hermétique à toute compassion. Le lecteur/spectateur est introduit dans cette boîte, cette fiction, sans autre point de vue possible que celui du narrateur, les autres personnages se réduisant juste à être des accessoires de sa folie.

Plasticité et animation de l'espace scénique

- 32 Cette boîte, au-delà de sa fonction d'enfermement, est une sorte de matrice (espace d'engendrement) qui produit perpétuellement des images, une boîte d'espaces qui réinvente le décor. La projection sur les deux écrans d'images d'animation produit un espace animé, qui progresse sur un mode cinématographique.
- 33 Le recours au langage de la bande dessinée instaure un travail sur les échelles qui déréalise l'espace permettant de montrer l'obsession du narrateur.

Histoire d'amour. Photographie : Montserrat Quezada Antequera

Cette femme occupe littéralement tout son espace mental. Le dessin de la vignette est souvent travaillé dans un souci de perspective, produisant une illusion de profondeur.

Histoire d'amour. Photographie : Montserrat Quezada Antequera

- 34 Il s'agit de voir à la manière du narrateur, à travers son regard. Ainsi, quand la jeune femme pleure pour la première fois, on voit apparaître sur l'écran de face une surimposition de 3 vignettes en très gros plans cadrés sur ses larmes. L'image est fragmentée, produisant une focalisation et un emboîtement des plans.

Histoire d'amour. Photographie : Montserrat Quezada Antequera

- 35 Il lui refuse toute intimité, son regard scrute ses actions et les moindres recoins de l'intérieur de ses appartements successifs.
- 36 L'espace jouera parfois de sa bidimensionnalité, parfois de sa profondeur : ainsi, des objets réels manipulés par l'acteur seront relayés par des images numériques (une bouteille saisie réellement par l'acteur et lâchée au sol volera en éclats sur l'écran de face)
- .

- 37 Autre code de la bande dessinée que l'on retrouve : le recours à des bulles pour donner la parole au (x) personnage (s) et les graphies et onomatopées qui composent l'espace sonore muet de la BD.
- 38 Par l'animation, on voit se déployer l'espace que l'image en 2D emprisonne dans sa surface. L'écran apparaît comme un espace qui se déplie (sa planéité factice révèle une profondeur souvent impressionnante).
- 39 On retrouve plusieurs procédés cinématographiques : ellipse, plongée et contre-plongée, changements instantanés de l'axe de caméra (et donc du point de vue du spectateur).
- 40 Le champ/contrechamp permet au spectateur de n'être plus prisonnier du seul regard du narrateur (lors des rares scènes où l'on peut voir par les yeux de l'homme puis de Sophie Galot).

Histoire d'amour. Photographie : Montserrat Quezada Antequera

- 41 Le retournement de l'image provoque une distorsion du film qu'il se joue dans sa tête et provoque la compassion du spectateur.
- 42 À d'autres moments (rares eux aussi), le dédoublement des plans et leur inversion permettent de voir parallèlement comment la scène se déroule pour l'un et pour l'autre et de saisir l'opposition qui les caractérise.
- 43 Cette plasticité de l'espace se caractérise aussi par des changements d'espaces ultra-rapides, et permet de passer du dehors au-dedans de manière imperceptible, ce qui nous ramène à la problématique de la cloison. L'acteur dans ce décor peut entrer dans l'appartement en un coup d'épaule et le spectateur se retrouve face au même étonnement que dans le roman où les effractions se font souvent de manière irréelle, avec une facilité déconcertante.
- 44 Un recours au travelling circulaire permet de suivre le point de vue du narrateur dans l'espace de l'appartement dont l'attention se porte sur la porte de la chambre où s'est enfermée Sophie.
- 45 Plus encore, dans la scène de la pizzeria, le décor semble se pencher en même temps que Sophie, il palpite au rythme de son affolement, tangué, fonctionnant comme un relais de ses émotions. L'espace mouvant rend compte du bouleversement de ses perspectives et fonctionne comme incarnation de l'intériorité.

- 46 Le cinéma est pour la compagnie un prolongement de leurs débuts dans les arts de la marionnette et de l'illusion. Le cinéma et l'art de la marionnette partagent en effet une même dynamique de l'espace.
- 47 Dans l'art de la marionnette, plus qu'au théâtre d'acteurs, il s'agit de guider le regard du spectateur (au théâtre, par essence, le regard est libre de se poser où il veut, tandis qu'au cinéma il voit à travers l'œil de l'objectif). L'espace dans l'art de la marionnette est manipulé pour y emmener le regard, par un travail de cadrage opéré par la lumière, des dispositifs tels que des cadres de scène miniatures (dans le castelet notamment), et dans la manipulation à vue par différents index qui guident la conduite du regard : la mise en mouvement par le manipulateur, son positionnement en retrait derrière la marionnette, son effacement autant que son propre regard qui indique au spectateur où il doit regarder¹⁰.
- 48 C'est le manipulateur qui intervient à la fois comme montreur de la présence marionnettique, mais aussi véritablement comme monteur de l'image : il découpe, cadre, modifie le point de vue.
- 49 Ici, ce dépassement du langage marionnettique par le cinéma d'animation, cette plasticité étendue à l'échelle du plateau entier conduit le spectateur à développer de nouvelles formes de perception.
- 50 C'est ce qu'affirme Laura Pizzarro, co-directrice de la compagnie : « au début le spectateur ne comprend rien à ce qu'il voit, mais après il s'habitue à voir de cette manière »¹¹.
- 51 La compagnie instaure donc des espaces à la lisière de la scène et de l'écran, entre effets de surface et de profondeur, mais surtout entre présence réelle et effacement de l'acteur.

Désarticulation de la figure humaine

- 52 Le dispositif ainsi mis en place pose plusieurs problèmes à l'acteur, parmi lesquels la conduite de son jeu, le doute qui s'instaure entre présence réelle et effigie, et enfin son statut dans ce dispositif d'images.

1 Théâtralité du jeu des acteurs

- 53 Le travail de la compagnie Teatrocinema met en tension deux univers et deux modes de présence de l'acteur qui semblent irréconciliables. En effet, le théâtre trouve son assise dans le vivant : représentation après représentation l'œuvre se renouvelle. C'est ce que Walter Benjamin appelle *l'aura*, liée à l'unique apparition de l'objet théâtral (*L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*).
- 54 C'est cette dimension de spectacle vivant que revendique Juan Carlos Zagal : « L'œuvre tient beaucoup du cinéma, mais elle ne cesse jamais d'être du théâtre, qui fonctionne comme un acte unique et organique à chaque représentation. »¹²
- 55 Ce qui se joue dans l'ici et maintenant de la représentation c'est aussi la relation théâtrale, interaction même muette entre la scène et la salle. Au cinéma, l'acteur se caractérise par son absence (la relation est celle d'un spectateur à une image) et l'œuvre est immuable projection après projection. Ici, la mise en scène met en tension les deux

médias, entre le vivant et sa présence à la fois puissante et fragile et le décor programmé, enregistré.

- 56 La coexistence sur les scènes contemporaines des nouvelles technologies et de l'acteur vivant a eu un impact profond sur le jeu et la présence humaine en scène. On peut se demander ce que devient l'acteur dans cette confrontation avec la scène transformée.
- 57 La première contrainte pour les acteurs, c'est le fait de devoir jouer dans un couloir assez réduit, sans pouvoir s'y déplacer librement. Ils sont ainsi contraints de mimer la marche et le déplacement dans des espaces en 2D qui défilent, le jeu n'est donc absolument pas naturel, il s'apparente à du mime.
- 58 Les acteurs sont véritablement au service de l'image (l'acteur a alors une présence entre-deux, entre incarnation du personnage et geste technique comme dans la marionnette et plus encore dans le théâtre d'ombres : le placement des éléments scéniques est millimétré pour composer l'image sur l'écran –, ici l'acteur se soumet à une partition, une chorégraphie millimétrée des déplacements et attitudes (parfois figées) entre les deux écrans.
- 59 Autre aspect de cette mise au service dans la scène de la pizzeria, l'espace animé de l'image sur l'écran se penche, tourne : les acteurs évoluent sur des plateformes tournantes, s'assoient à des meubles qui s'inclinent, mettant en péril leur équilibre à tout moment. Les personnages apparaissent comme prisonniers d'un drame qui les dépasse.
- 60 Bien sûr, ce travail scénique demande un temps conséquent de préparation et de répétitions pour les acteurs. Le processus d'écriture des images animées étant lui aussi assez long, la compagnie fait très rapidement travailler les acteurs dans des « brouillons », des esquisses de l'image finale.
- 61 Jose Manuel Aguirre, acteur de la trilogie, considère que ce type de dispositif influe sur la perception de l'acteur en jeu :
- 62 « Les caractéristiques du dispositif et le dialogue avec les images animées impliquent de développer un don d'ubiquité, temporelle et spatiale. La phrase cliché « même une seconde et un centimètre comptent » perd son caractère métaphorique. Un décalage aussi minime qu'une seconde sur une œuvre d'une durée d'une heure quarante peut générer une catastrophe. Le corps doit affiner sa perception de lui-même à chaque instant. »¹³
- 63 Pour l'acteur, la relation au public est elle aussi très particulière. Il s'agit de s'habituer à être visible et non visible, à fonctionner sur un mécanisme d'apparition/disparition.
- 64 « L'acteur prend goût au fait d'apparaître et disparaître. Le corps commence à se familiariser avec l'idée d'être vu ou pas. Il y a une « conscience spectrale », un plaisir de se déplacer sans être détecté. »¹⁴
- 65 On remarque aussi que, à la manière de fantômes, les personnages ne semblent pas avoir de prise sur leur environnement : peu d'objets sur le plateau sont véritablement palpables, en volume : bouteille en 2D, sinon tasse, édredon, oreiller... Sans prise sur le réel, ils évoluent littéralement dans le vide.
- 66 Le seul élément qui possède une véritable épaisseur, c'est le corps vivant de l'acteur sur le plateau.

2 De l'humain à son effigie

- 67 Pour autant, la présence vivante semble elle aussi comme contaminée par l'espace en 2D. L'humain subit une désarticulation, tendant plus vers son effigie que sa présence concrète.
- 68 Cette désarticulation est palpable chez Sophie. Dans le roman, la jeune femme ne formule que 4 ou 5 phrases sur les 150 pages de texte, elle est littéralement privée d'articulation, de parole, muette, docile ou simplement pas entendue par le narrateur. Ce mutisme le conduit à la comparer à une poupée :
- Je me demandais si je n'étais pas passé à côté de son intelligence, et si en l'abordant avec davantage de diplomatie je n'aurais pas pu faire la connaissance d'un personnage attachant, malicieux, à la place de cette poupée sans intérêt qui se tenait sur la défensive.¹⁵
- 69 Dans le roman, elle est représentée comme un personnage totalement hermétique, ce qui n'éveille aucune compassion chez le narrateur. Dans le spectacle, elle est régulièrement privée de sa liberté de mouvement, il la manipule, et semble l'alléger de son poids de présence. On rejoint là la vision de Jean Baudrillard quant aux images (photographiques, cinématographiques) : « Faire d'un objet une image c'est lui ôter toutes ses dimensions une à une : le poids, le relief, le parfum, la profondeur, le temps, la continuité et, bien sûr, le sens. »¹⁶
- 70 À de nombreuses reprises, cet allègement touche les deux personnages : l'acteur va ainsi se transformer en ombre puis en image (effigie en 2D). Il possède plusieurs poids de présence.
- 71 Il s'agit dans ce dispositif d'articuler deux formes de présences, celle du théâtre : « Tout est au théâtre dans la chair vivante de l'acteur croisé à l'espace. » (Valère Novarina, *Lumières du corps*) et celle du cinéma où selon Roland Barthes « L'image y est absence irrémédiable du corps représenté. » (*Œuvres complètes*, tome III).
- 72 L'intériorité des personnages est niée au profit de l'apparence, au profit d'une image de surface qui entre en écho avec le langage cinématographique de la compagnie.
- 73 On se situe à rebours de la marionnette : la marionnette étant fondée sur l'illusion de présence conférée à un corps artificiel, on se situe ici dans la négation de la présence vivante au profit du fantasme.

3 Réinventer la présence et l'illusion scénique

- 74 Cette désarticulation de la figure humaine, provoquée par ce travail de l'espace tout à fait particulier met en crise l'illusionnisme du décor. L'épaisseur de la présence humaine est ce qui paraît le plus intéressant dans ce dispositif en tant qu'il questionne le statut des personnages et instaure un dispositif de nature hyper-théâtrale, si ce n'est marionnettique.
- 75 Le point de vue du spectateur est captif, à la manière du cinéma, mais la présence humaine réelle, concrète, complexifie le dispositif.
- 76 Si l'acteur se plie au décor, il va ainsi parfois en révéler la facticité, le manque de profondeur, la fausseté de la perspective : dans la scène où Sophie se réfugie sur le balcon, celui-ci se trouve au même plan que l'intérieur de l'appartement : le dessin permet la

perspective, mais le positionnement du corps de l'actrice met en évidence cette facticité. On pense au combat d'Adolphe Appia, l'un des rénovateurs de la scénographie contemporaine contre la toile peinte sur scène. Pour lui, il y a une véritable disjonction de deux réalités : « la fausseté d'un univers scénique à deux dimensions où s'inscrit la réalité à trois dimensions du corps de l'acteur ».

- 77 L'acteur tantôt se fond dans le décor, dans l'image qu'il compose, tantôt rompt l'illusion par un jeu hyper-théâtral (adresses directes à la salle, mime, exagération) : il s'agit de jouer comme devant un fond vert, mais de ne jamais oublier la présence du public.
- 78 L'illusion va être aussi complexifiée par la place de l'écran, qui ici est porteur d'images incomplètes.
- 79 L'écran au cinéma, par définition, se laisse oublier. Ici il est dédoublé, rendu concret (tantôt apparaît, tantôt disparaît), troué pour laisser apparaître les acteurs, en tout cas problématique... Cette matérialité de l'écran, qu'on peut retrouver dans les pratiques du théâtre d'ombres, fait jouer autrement le regard.
- 80 Contrairement au cinéma où le spectateur peut plonger dans l'illusion, il joue ici à s'illusionner, conscient des mécanismes mis en jeu. La matérialité affirmée du dispositif désigne l'image comme factice. Interface fine, sensible, véritable peau ou pellicule entre la mise en œuvre de l'image et le regard
- 81 regard
- 82 Ce lieu de transition, au théâtre d'ombres, est ainsi décrit par Luc Amoros¹⁷ :
- 83 « Même transparent, l'écran du théâtre d'ombres ne disparaît pas au contact des ombres. On dirait au contraire qu'il se constitue ; il semble se recomposer. L'écran trace ses contours, marque son territoire. L'écran de théâtre d'ombres laisse avant tout deviner la présence du montreur, l'instantanéité de son geste de montreur. C'est que l'écran du théâtre d'ombres ne s'adosse pas aux murs, lui. Il appelle l'espace, il ouvre un passage. Il respire. Il résonne comme la peau d'un tambour. »
- 84 Dans la mise en scène, il s'agit aussi de « soupçonner la présence » des acteurs, l'œil s'habitue peu à peu à deviner les corps derrière l'écran. Ainsi, on peut les voir à plusieurs reprises se replacer subrepticement derrière l'écran pour servir l'image suivante.
- 85 Ce soupçon de la présence est ce qui fait de ce dispositif un dispositif marionnettique : derrière l'illusion de l'image, en arrière-plan, la présence humaine est le véritable lieu de la fabrique de l'image.
- 86 La marionnette permet une mise en évidence radicale du principe de théâtralité. On assiste à une illusion très forte d'une présence et à une dénégaration de cette illusion dans le même moment. L'essentiel du jeu est en arrière-plan, dans les coulisses qui sont le véritable espace du drame.
- 87 Au théâtre, ce que l'on guette c'est toujours le poids de la présence humaine et la présence irréductible de l'acteur derrière l'écran est là pour nous le signifier.
- 88 On peut finalement se demander de quel type est l'illusion proposée par ce dispositif. Ce qui apparaît c'est qu'il réussit le tour de force de confronter une illusion de type magique à une illusion marionnettique.
- 89 À première vue on pense se trouver face à un travail illusionniste similaire à celui qu'on peut retrouver dans les pratiques de magie nouvelle (comme dans le travail de la compagnie 14 : 20 dirigée par Raphaël Navarro), véritables « fantasmagories visuelles »

qui effacent la présence humaine, ou la déréalisent par un travail d'images translucides, de dispositifs invisibles pour le spectateur.

- 90 Cette question de la magie au sens premier du terme est ce que revendique la compagnie :
 Au sein de la compagnie Teatrocinema, nous avançons dans notre quête de ce langage, qui a sa propre dynamique et ne se mesure pas aux autres : la fusion et la confusion de réalités diverses, d'univers parallèles. Nous évoluons ainsi sur un mode vertigineux, instantané, dans le temps et dans l'espace, pas à la façon du cinéma, mais comme le font les magiciens.
- 91 Dans son ouvrage *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Edgar Morin envisage d'ailleurs le 7^e art dans sa dimension magique, sa dimension d'animation. Il s'interroge :
 (...) dans quel sens et de quelle façon nouvelle l'univers cinématographique moderne ressuscite-t-il l'univers archaïque des doubles ? Pourquoi le cinématographe, à l'origine une technique de reproduction du mouvement dont l'usage semblait devoir être pratique, voire scientifique, a-t-il dès sa naissance dérivé en cinéma, c'est-à-dire en spectacle imaginaire, et d'abord, avec les films de Méliès, en spectacle magique de *métamorphoses* ?¹⁸.
- 92 Pour autant, cette illusion n'est pas ici complète, puisqu'elle laisse entrevoir ses dessous, ses mécanismes. Le spectateur n'est pas ébloui par une fantasmagorie qui lui échappe, mais il participe de manière consciente à son propre illusionnement.
- 93 On a la naissance d'une autre forme d'illusion, qui repose sur une dialectique perçu/ignoré. Le spectateur n'a en effet pas besoin d'ignorer tout du mécanisme pour se laisser prendre dans l'illusion. Plutôt que de se dire « c'est vivant et j'y crois », il se dit ici « fais-moi croire que c'est vivant ou que ça ne l'est pas ».
- 94 Plutôt qu'un éblouissement, la dynamique de l'espace marionnettique, permet au contraire d'aiguiser le regard.
- 95 Dans *Histoire d'amour*, la dynamique de l'espace scénique entraîne le regard entre distance et absorbement, entre répulsion et écho intime. Le dispositif réussit ainsi à rendre prégnant de manière très juste le sentiment qui vient au cours de la lecture du roman, entre fascination pour ce monstre, dégoût et pourtant impossibilité de suspendre la lecture.

NOTES

1. <http://www.viajeinmovil.cl/la-compania/>
2. <http://teatrocinema.cl/>
3. <http://www.arte.tv/fr/teatrocinema/2948062,CmC=2947674.html>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=PuhAnT1v-S4>
5. *Histoire d'amour*, Régis Jauffret, Gallimard, 2000.
6. *Histoire d'amour*, op. cit., p. 25.
7. *Ibid.*, p. 47.
8. Extrait du dossier du spectacle
9. *Histoire d'amour*, op. cit., p. 141.

10. Voir l'ouvrage de Jean Lancry, *L'index montré du doigt. Huit plus un essai sur la surprise en peinture*, L'Harmattan, 2000.
11. Reportage *Tracks*, référence citée.
12. « La obra tiene mucho de cine pero nunca deja de ser una obra de teatro, que vive y subsiste como acto único y orgánico cada vez que hay función. », citation extraite du mémoire de Montserrat Quezada Antequera.
13. “ Las características espaciales particulares y de diálogo con las imágenes filmadas implican desarrollar el don de la ubicuidad. Temporal y espacial. La frase cliché *un segundo y un centímetro sí importan*, pierden acá su carácter metafórico. Una fracción tan pequeña como un segundo dentro de una obra de una hora cuarenta de duración, de descuidarse, puede generar una catástrofe. El cuerpo entonces debe afinar la percepción de sí mismo en todo momento. », citation extraite du mémoire de Montserrat Quezada Antequera.
14. “Dado el formato, se adquiere un gusto por aarecer y desaparecer. El cuerpo empieza a familiarizarse con la idea de ser y no ser visto. Hay una “conciencia espectral”, un placer en desplazarse sin ser detectado. »
15. *Op. cit.*, p. 50.
16. BAUDRILLARD Jean,
17. AMOROS Luc, « Mes théâtres d'ombres » in LECUCQ (dir.), *Les fondamentaux de la manipulation*, *op.cit.*, p. 98.
18. MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Editions de Minuit, coll. Arguments, 1957, préface [1977], p.IX.

RÉSUMÉS

Le travail de la compagnie Teatrocinema dans leur triptyque *Histoire d'amour* (2013), *Sans sang* (2007) et *L'homme qui donnait à boire aux papillons* (2010) met en question la boîte scénique, en y introduisant des effets cinématographiques propres à questionner la présence humaine, l'image scénique, autant que le regard du spectateur.

Elaborant une « boîte d'images », faisant pénétrer le spectateur dans l'espace mental d'un homme dérangé, le dispositif se trouve au service d'une véritable dramaturgie de l'obsession de la manipulation. Dans ce dispositif articulant cinéma d'animation et théâtre, la présence humaine se fait problématique, ni tout à fait chair, ni tout à fait image.

Created by the company Teatrocinema, the triptych composed by *Sin sangre* (2007), *El hombre que daba de comer a las mariposas* (2010) and *Historia de amor* (2013) brings into question the traditional theatrical box: the use of cinematographical effects leads specifically to the questioning of the human presence, the scenical image, as well as the spectator's view.

By developing a “box of images”, which makes the spectator enter into the mental space of a deranged man, the device serves a dramaturgy of the obsession of manipulation. In such a device, which articulates film animation and theatre, the human presence becomes a central issue, oscillating between real flesh and simple image.

AUTEUR

MARIE GARRÉ NICOARA

Maître de conférences en Arts du spectacle, Université d'Artois, membre de l'axe Praxis et Esthétiques des Arts de l'Equipe d'accueil Textes et Cultures (EA 4028). Responsable de la Licence 1 Arts du spectacle, co-responsable du Master Arts de la Scène et du Spectacle Vivant. Ses recherches portent sur les arts de la marionnette, notamment dans une perspective scénographique, les écritures jeune public et dramaturgies de l'adolescence et les altérations et hybridations du vivant en scène (Corps béant, corps morcelé dans les arts scéniques et visuels : de l'altération à la constellation, Editions EME, 2017).