

Les masques animés d'UBU compagnie de création ou la technologie au service de la fantasmagorie

Auréliе GALLOIS

La compagnie UBU, fondée en 1982 à Montréal par Denis Marleau, rejoint en 2002 par Stéphanie Jasmin, engage une véritable réflexion sur la présence à la scène de personnages « à la condition questionnante¹ », dans tout un pan de leur création qu'elle nomme son « théâtre de recherche ». Pour chacun des spectacles composant ce théâtre de recherche, UBU compagnie de création conçoit un dispositif mettant en scène un ou plusieurs personnages vidéo. Ces personnages, parfois réduit à un masque animé, sont au service de la dramaturgie et de la fantasmagorie. Dans quelle lignée s'inscrit cette utilisation d'artefact comme personnage au théâtre ? Quelles ont été les influences de la compagnie ? Quels sont les enjeux dans l'utilisation d'un masque technologique à la scène ? Et enfin, par quels procédés parviennent-ils à créer des effets de présence et à représenter l'invisible ?

Influences théoriques et esthétiques d'UBU : du masque à l'effigie

Le théâtre de recherche d'UBU est l'héritier d'une longue tradition du théâtre d'effigie dont elle renouvelle le genre par sa forme, influencée par l'esthétique des œuvres de Tony Oursler, entre effigie classique et nouvelles technologies.

Le théâtre de recherche d'UBU se situe en effet dans la filiation de ce que Didier Plassard nomme le théâtre d'effigie². Celui-ci rassemble des artistes et écrivains, tels que Maurice Maeterlinck, Edward Gordon Craig, Tadeusz Kantor, ou encore Antonin Artaud, qui ont souhaité rompre avec la scène réaliste de leur temps et explorer de nouvelles voies offertes par des effigies, telles que des masques, mannequins ou marionnettes, en créant des alternatives à l'humain sur scène, de façon provisoire ou définitive. Tous prônent un langage spécifique à la scène, un théâtre en tant qu'art, laissant davantage place à l'imagination. L'effigie est toujours représentée sous les traits fixes d'un personnage. Ses attitudes et expressions sont réduites au strict minimum, comparées à celles des acteurs vivants. Néanmoins, son expressivité est confortée par son intrigante apparence, son aspect ambivalent, associant des signes de vie grâce à sa mobilité et suggérant la mort par sa fixité, amenant par là même une dimension sacrée, métaphysique, voire comique, au théâtre. L'artefact qui nous intéresse principalement ici est le masque. Le masque permet de faire ce que l'artiste plasticienne Mireille Porte, dite « ORLAN », décrit comme « mettre de la figure sur son visage, donc de la représentation³ ». Il s'agit de placer une autre image, un autre visage devant son propre visage, afin de créer une nouvelle image. En dissimulant le visage de l'acteur, le masque en représente un autre, qui ne prend vie que parce qu'il est porté. Au théâtre, le masque a différentes fonctions suivant les époques et les cultures. Il peut être objet de divertissement ou associé à un rite en revêtant une valeur sacrée (chamanisme, relique funéraire), objet de vie ou objet de mort. Dans le livre référence en matière de masques à la scène, *Les Utopies du masque sur les scènes européennes du XX^e siècle*, Guy Freixe « distingue les masques au pouvoir de mort, qui viennent projeter les feux changeants de notre angoisse existentielle, et les masques au pouvoir de vie

¹ Selon la terminologie de Stéphanie Jasmin. Voir entretien avec l'auteur, dans Auréliе Gallois, *Les Personnages Artificiels Anthropomorphes et Technologiques à la scène*, thèse de doctorat, dir. G. Freixe, soutenue en 2017, p. 455.

² Didier Plassard, *L'Acteur en effigie, Figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, L'Âge d'Homme, Lausanne (Suisse), 1992.

³ Voir l'entretien d'ORLAN par Milena Páez pour le blog du Centre Pompidou, <http://elles.centrepompidou.fr/blog/?p=957>, consulté le 09/08/16.

qui insufflent la subversion⁴ ». Le jeu masqué permet d'aboutir à un art total où l'acteur est un créateur et non plus un porte-voix. S'il sait correctement l'utiliser, le masque, véritable projecteur de formes, le libérera et lui permettra d'accéder à un niveau de jeu supérieur. En quittant symboliquement sa propre personnalité, il pourra interpréter pleinement le personnage qu'il compte incarner. Guy Freixe ajoute : « Par le masque, le metteur en scène a affirmé la puissance de son écriture scénique, en privilégiant le rythme, le mouvement, et la vision kaléidoscopique du réel. L'acteur y a trouvé la possibilité d'accéder au statut de créateur, en devenant le "poète de la scène". L'auteur, quant à lui, percevra parfois dans le masque un appui conceptuel pour une écriture dramatique nouvelle⁵ ». Les masques vidéo d'UBU ne seraient-ils pas ainsi les « héritiers » du masque classique et n'offriraient-ils pas de nouvelles perspectives au théâtre d'effigie ?

C'est en 1997, alors que Denis Marleau commence à créer sa mise en scène pour *Les Trois Derniers Jours de Fernando Pessoa* d'Antonio Tabucchi⁶, qu'il découvre l'œuvre de Tony Oursler, plasticien et vidéaste américain, lors d'une exposition au CAPC, Musée d'Art Contemporain de Bordeaux. Tony Oursler a révolutionné le genre de l'installation dans l'art vidéo en introduisant une forme de théâtralité et en questionnant les caractéristiques de la projection en supprimant notamment le cadre. Avec ses installations, ses *Dolls & Dummies*⁷, il se sert des visages de ses poupées et mannequins comme supports de projection afin d'animer leurs visages et de développer un nouveau langage interrogeant l'humain malmené par le monde contemporain. Souvent mises en scène dans des positions dangereuses en train d'appeler au secours, elles interpellent, voire s'interpellent, parlent, soliloquent, crient, se plaignent ou gémissent, et ne peuvent qu'avoir un impact sur celui qui les regarde et qui se retrouve, la plupart du temps, en position de voyeur ou de personne qui ne porte pas assistance. Face à ces créatures de chiffon à l'aspect anthropomorphe, le spectateur est happé, saisi, et ressent une certaine culpabilité. En théâtralisant ses installations, en donnant vie à ses poupées, Tony Oursler les intègre dans notre espace, notre monde, faisant éclater la barrière de l'écran. Inspiré par ces créatures, Denis Marleau crée des personnages vidéo qu'il adapte aux nécessités particulières de la scène. Ses mannequins sophistiqués, plus proches de l'échelle 1:1, autrement dit réelle, possèdent des corps aux morphologies particulièrement crédibles. Les masques sur lesquels sont projetés les visages sont moulés directement sur le corps des acteurs qui les interpréteront et sont donc également fort réalistes. Denis Marleau cache les dispositifs de projections pour accentuer le doute sur la réalité de ces personnages et laisser place à la magie (contrairement à Oursler qui laisse les dispositifs apparents). *Les Trois derniers jours de Fernando Pessoa*, pièce dans laquelle on assiste à l'agonie du célèbre écrivain et poète portugais Fernando Pessoa, et à ses délires puisqu'il reçoit ses hétéronymes à son chevet, ses « autres » qui ont vécu en lui toute sa vie et avec lesquels il dialogue une dernière fois, est le premier spectacle à utiliser un personnage vidéo. Dans cette pièce les masques sont alors assez simples, sans relief. En 1999, Marleau utilise le même procédé dans *Urfaust tragédie subjective*, un mélange du *Faust* de Goethe et de celui de Pessoa qui reprend la descente aux enfers du personnage éponyme.

⁴ Guy Freixe, *Les Utopies du masque sur les scènes européennes du XXe siècle*, L'Entretemps, Montpellier, 2010, p. 10.

⁵ *Idem*, p. 11.

⁶ « Les Trois derniers jours de Fernando Pessoa » a été créé le 24 avril 1997 au Théâtre National de Dijon, d'après le récit d'Antonio Tabucchi. Inspiré du nô japonais, Denis Marleau et Stéphanie Jasmin sont parvenus à révéler les identités multiples de l'écrivain en créant des « masques vidéo » lisses et presque plats, sur lesquels étaient projetés le visage de l'acteur filmé au préalable. Ces masques de lumière, portés par les doubles de Fernando Pessoa procurent une poésie saisissante à ce théâtre de fantômes où les spectres semblent plus vrais que nature grâce à l'utilisation particulière de la vidéo qui conserve une part de mystère.

⁷ Tony Oursler a commencé à créer ses "Dolls & Dummies", ce qui signifie littéralement "Poupées et Mannequins", au début des années 1990. En 1992, lors de la Documenta IX à Kassel, il présente "The Watching", une installation où il introduit pour la première fois des figures en tissu avec des visages projetés.



Fig. 1 – *Urfaust*, mise en scène Denis Marleau, Cie UBU, 1997, Daniel Parent et Paul Savoie © Josée Lambert

Le masque technologique comme outil créatif

Si la création des masques vidéo est un enjeu en soi, il en va de même pour leur fonction de représentation d'un corps inhabituel à la scène, à la fois présent et absent, animé et inanimé, réel et fantasmagorique. La technique pour réaliser ces personnages vidéo fait appel à des moyens aussi bien classiques que modernes. En effet, le masque est réalisé par un sculpteur qui moule le visage de l'acteur qui prête sa voix et ses traits au personnage, fait un modèle en terre, puis un thermoformage ou un moulage. Ensuite le sculpteur travaille avec le technicien qui installe les projecteurs vidéo, car la sculpture doit composer avec l'image projetée. Chaque personnage-vidéo, quel que soit le spectacle, fait appel au jeu d'acteur d'un vrai comédien au préalable. Le texte est intégralement joué par des acteurs en pré-production. Ces derniers doivent « jouer dans le vide », avec une caméra fixe devant eux, qui filme leurs visages en gros plan. L'acteur doit jouer uniquement avec les expressions de son visage, son regard, sa voix, sa respiration. Il est dirigé dans l'oreillette par les metteurs en scène qui lui demandent d'ouvrir les yeux de telle ou telle manière, de regarder à droite, à gauche... L'acteur est donc accompagné tout au long du tournage, mais ne donne la réplique à aucun partenaire. Ensuite sa voix et ses traits sont enregistrés et retransmis sur le personnage-vidéo. Le visage est projeté sur le masque et la voix diffusée. Les personnages étant enregistrés, il faut alors simuler une interactivité entre les comédiens de chair et d'os au plateau et les personnages-vidéo, voire entre les personnages-vidéo eux-mêmes. L'enregistrement ne laisse aucune place à l'aléatoire sur scène. La seule chose en direct est le lancement des tops depuis les coulisses, mais cela permet uniquement de moduler le temps et de caler au mieux les interventions des personnages-vidéo. Il y a donc un gros travail de calage, pour le son comme pour l'image, car il a fallu également trouver un moyen de mettre les visages en boucle quand ils ne parlent pas. La technologie demande donc une grande rigueur et l'équipe doit accepter de devoir éventuellement faire face à des problèmes techniques lors des représentations. Les acteurs de chair et d'os doivent également accepter de donner la réplique à des machines ce qui pour certains peut produire un sentiment de solitude. En 2018, dans la mise en scène du spectacle *Les Marguerite(s)*, un spectacle qui explore la vie et l'œuvre de la poète Marguerite Poreen sous forme d'un procès durant lequel cinq autres Marguerite sont convoquées comme témoins et apparaissent par l'entremise d'un dispositif de masques-vidéo, Stéphanie Jasmin change de procédé. La vidéo est réalisée, la plupart du temps, en direct. Une petite caméra est fixée sur un casque porté par l'actrice, et filme de face son visage projetée en direct sur des masques

s'apparentant à des bas-reliefs. Le corps de l'actrice, réduit à un instrument, à une marionnette, porte le dispositif tandis que son image et sa voix captées servent à animer ces éléments de décor.



Fig. 2 et 3 – *Les Marguerites*, mise en scène Stéphanie Jasmin, Cie UBU, 2018, Evelyne Rompré © André Cornellier

Les effets de présence des personnages vidéo sont intimement liés à leur réalisme. Plus un personnage ressemble à un humain, mieux il est intégré à l'espace scénique et existe avec ses partenaires de jeu, et plus il nous semble « présent ». Les personnages-vidéo étant des doubles vidéographiques d'acteurs réels, leurs visages nous semblent réalistes, cependant, la précision du calage entre le masque et la vidéo doit être parfaite pour que l'illusion subsiste. De plus, s'ils ont l'air d'être réels puisque les visages sont animés, bougent et parlent, la fixité de leur tête et de leur corps nous trouble et on comprend que ce que l'on voit ne peut pas être réel, que ce ne sont pas de vrais acteurs. Le spectateur ne pense pas forcément, de prime

abord, qu'il a affaire à des masques animés, puisque par nature un masque est au contraire figé. Ces masques numériques inversent le rapport entre animé et inanimé que nous avons avec le masque traditionnel. Habituellement, le masque opte pour des traits figés et seul le corps et la tête de l'acteur bougent. Or, avec le masque vidéo, le masque est animé, les expressions ou traits du visage changent, évoluent, tandis que la tête est fixe, ainsi que le corps la plupart du temps, quand il y en a un. Les culs-de-jatte d'*Une fête pour Boris* (2009), dont les corps d'automates sont complets et dont les bras articulés bougent, semblent plus présents que les personnages de *Dors mon petit enfant* (2004), dont les corps sont immobiles, ou encore des personnages de *Comédie* (2004) dont les corps ne sont que suggérés. D'ailleurs dans *Comédie* le visage devient vivant au moment où le personnage parle et lorsqu'il ne parle plus il devient statuaire, ce qui participe à cette ambivalence de la présence/absence. L'effet de présence dépend également de l'intégration des personnages vidéo à la scène auprès des vrais acteurs. Car lorsqu'ils sont seuls en scène, en tant que spectateurs, nous ne pouvons pas les comparer à de vrais acteurs et nous faisons le choix de nous dire que ce que l'on voit est vraisemblable. Mais lorsque les personnages sont mis en scène auprès de vrais acteurs en chair et en os sur le plateau, là, le metteur en scène doit les intégrer de manière à ce qu'une cohérence soit créée, une harmonie. Cela passe notamment par l'échelle des personnages vidéo qui doivent être à taille humaine, mais aussi par leur voix qui doit être réaliste et non synthétique. L'unité de l'ensemble est également assurée par l'éclairage, car lorsque l'on a de vrais acteurs sur scène et des personnages-vidéo qui coexistent, celui-ci doit prendre en compte les deux. Il faut donc voir s'ils appartiennent au même monde lumineux ou pas et s'adapter. Une autre solution s'offre au metteur en scène pour donner de la réalité et de la présence à ces personnages-vidéo, à savoir déshumaniser l'humain. Denis Marleau explique à propos d'*Une fête pour Boris* : « Si les mannequins gagnaient un peu en apparence humaine, il fallait à l'inverse que les humains se marionnettisent⁸ ». En effet, dans cette pièce, Christiane Pasquier (la Bonne Dame) a dû déclamer son texte de manière très rapide et presque automatique afin de se déshumaniser un peu et rendre davantage crédible la présence des personnages-vidéo sur scène. Ensuite, il faut que les échanges entre les personnages vidéo et les acteurs de chair et d'os soient également plausibles. Etant donné que les personnages ne sont pas interactifs, il est nécessaire de leur lancer des tops, aux bons moments, depuis les coulisses, afin que les acteurs soient dans la même temporalité que ces personnages et inversement.



Fig. 4 – Une Fête pour Boris, mise en scène Denis Marleau, Cie UBU, 2009, Guy Pion © Stéphanie Jasmin

⁸ Denis Marleau, « Acteur / Machines Denis Marleau Christophe Huysman », in *Revue Patch*, n°10, Octobre 2009. Revue du centre des écritures contemporaines et numériques Center for Contemporary and Digital Script Review.



Fig. 5 – *Dors mon petit enfant*, mise en scène Denis Marleau, Cie UBU, 2004, Ginette Morin, Paul Savoie, Céline Bonnier © Richard-Max Tremblay

Représenter l'invisible et la mort, entre fantasmagorie et métaphysique

Figure majeure du symbolisme, Maurice Maeterlinck (1862-1949) veut explorer un territoire qui ne relève pas du quotidien. Dans son texte majeur, *Le Tragique quotidien*, neuvième chapitre du *Trésor des humbles* (1896)⁹, véritable manifeste pour un nouveau théâtre, il propose une conception nouvelle du tragique qui ne serait plus fondée sur une intrigue ou sur des passions, mais qui reposerait sur le simple fait d'exister. D'après ses propos : « Il y a un tragique quotidien qui est bien plus réel, bien plus profond et bien plus conforme à notre être véritable que le tragique des grandes aventures. Il est facile de le sentir, mais il n'est pas aisé de le montrer, parce que ce tragique essentiel n'est pas simplement matériel ou psychologique. Il ne s'agit plus ici de la lutte déterminée d'un être contre un être, de la lutte d'un désir contre un autre désir ou de l'éternel combat de la passion et du devoir. Il s'agirait plutôt de faire voir ce qu'il y a d'étonnant dans le fait seul de vivre. Il s'agirait plutôt de faire voir l'existence d'une âme en elle-même, au milieu d'une immensité qui n'est jamais inactive. Il s'agirait plutôt de faire entendre, par dessus les dialogues ordinaires de la raison et des sentiments, le dialogue plus solennel et ininterrompu de l'être et de sa destinée. Il s'agirait plutôt de nous faire suivre les pas hésitants et douloureux d'un être qui s'approche ou s'éloigne de sa vérité, de sa beauté ou de son Dieu. Il s'agirait encore de nous montrer et de nous faire entendre mille choses analogues que les poètes tragiques nous ont fait entrevoir en passant. Mais voici le point essentiel : ce qu'ils nous ont fait entrevoir en passant ne pourrait-on tenter de le montrer avant le reste ?¹⁰ ». Il souhaite faire voir et entendre au spectateur ce qui, en temps normal, reste invisible et inaudible, que ce soit sur scène ou dans notre quotidien. Comment exprimer le silence ? Comment dévoiler ce qu'on ne peut voir ? C'est à ces questions que Maeterlinck tente de répondre en essayant davantage d'inventer cet invisible et cet inaudible plutôt que d'entreprendre de les montrer, ouvrant une véritable réflexion sur le langage et laissant place à l'imagination. Maeterlinck cherche à donner l'illusion du surnaturel, à dépasser la matière physique, en imaginant sur scène des effets d'optiques ou des jeux de machines. Il propose ainsi une nouvelle conception de la mise en scène fondée sur un brouillage de la vision par des jeux de lumière. Cette confusion se

⁹ Maurice Maeterlinck, *Le Trésor des humbles*, Éditions Labor, Coll. « Espace nord », Bruxelles (Belgique), 2012.

¹⁰ Maurice Maeterlinck, *Le Trésor des humbles*, Bruxelles, Editions Labor, Collection Espace nord, 2012, p. 101.

comprend alors comme la conséquence de l'incertitude propre à l'attitude de ses personnages. Maeterlinck écrit des textes qu'il souhaite ne pas être dits par des corps habituels. Plus encore, il aimerait éliminer les vrais comédiens de la scène, car à ses yeux le comédien réaliste a des défauts qui ne relèvent pas du monde de l'imagination pure, mais de l'incarnation. Pour lui, le corps de l'acteur nuit à l'élévation de la pensée : il préfère un acteur fictionnel, plus en adéquation avec son idée du personnage. Dès lors, il se met à chercher des substituts à l'acteur, c'est pourquoi il tente de faire revenir sur scène des éléments tels que des masques, des marionnettes, des figures de cire, des ombres, des reflets... Il préconise la venue d'une créature qui aurait perdu toute identité humaine, mais en aurait conservé la forme, un « androïde », qui donnerait l'apparence de la vie sans l'avoir réellement. Ses personnages se désincarnent, deviennent de pures voix incertaines de ce qu'elles prononcent. Une non-conversation entre les personnages a lieu, un non-dialogue, puisque ce qui se dit ailleurs qu'à travers les mots, est en soi refus de la nomination et de la vérité. Pour Maeterlinck, un texte contient sa propre théâtralité, et c'est celle-ci qui doit être mise sur le devant de la scène afin qu'advienne le « spectacle du poème¹¹ » : le plus important est que vive le texte, la dramaturgie.

Les personnages-vidéo de la compagnie UBU nous semblent être une réponse à cette visée poétique de trouver un substitut à l'acteur, notamment *Les Aveugles* (2002), d'après le texte de Maeterlinck lui-même, et *Dors mon petit enfant* (2004) de Jon Fosse. En effet, ces deux spectacles traitant de la mort mettent en scène des personnages statiques, sans corps, qui n'agissent pas, mais qui existent et sont en proie à la fatalité. Marleau reprend ainsi l'idéal de Maeterlinck en supprimant les comédiens de la scène, donnant toute la place au texte, réduisant les personnages à l'extrême pour ne retenir que leur voix et la projection de leurs visages animés sur les têtes des mannequins. *Dors mon petit enfant* représente le mieux le caractère métaphysique du masque animé : l'on y voit trois petits personnages affublés de bonnets de naissance ayant pourtant des visages d'adultes. Ces âmes, hors du monde et du temps, se situent dans un au-delà, dans un blanc immaculé, purificateur, un entre-deux, entre le néant et la vie. Cette zone intermédiaire, ce lieu de transition, de passage d'un monde à l'autre, ces limbes reflètent le flou de leur (non) existence. Les personnages essaient de comprendre le sens de leur état et d'appréhender leur propre venue au monde : le début de tout. Pas encore nées, peut-être déjà mortes, ces âmes se trouvent dans un état d'incertitude. La pièce interroge ainsi la question de « l'être », de l'espace que ces corps immatériels occupent, et de l'invisible, cette part cachée.

¹¹ Voir Gérard Dessons, *Maeterlinck, le théâtre du poème*, Éditions classiques Garnier, 2016.



Fig. 6 – *Les Aveugles*, mise en scène Denis Marleau, Cie UBU, 2002, Paul Savoie © Richard-Max Tremblay

Conclusion

Ce qui intéresse UBU dans l'utilisation de ces masques-vidéo est d'avoir un nouvel outil au service de la dramaturgie. Cet outil, qui est donc employé pour différentes raisons et sous différentes formes suivant les spectacles, répond avant tout aux besoins du texte. Cependant, sa principale particularité réside dans le fait de pouvoir matérialiser l'immatériel sur scène et ainsi de manifester quelque chose de l'ordre du spectral ou de la mort. Denis Marleau et Stéphanie Jasmin souhaitent ainsi convoquer, par le biais de ce dispositif, des personnages à la condition « questionnante » et à la représentation décalée afin de faire apparaître sur le plateau le même trouble que celui qu'ils ont eu à la lecture d'une œuvre et de le transmettre au spectateur. Le masque-vidéo, dans la continuité du masque scénique, apporte ainsi une dimension métaphysique, et sa technologie prolonge l'expérience en apportant une touche de fantasmagorie.