

Sur l'écran de Prospero *La Tempête*

Marie-Christiane Hellot

Number 116 (3), 2005

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/24806ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Hellot, M.-C. (2005). Review of [Sur l'écran de Prospero : *La Tempête*]. *Jeu*, (116), 53–57.

Sur l'écran de Prospéro

Peu de pièces ont été aussi « interprétées », dans les deux sens du mot, que *la Tempête*, cette fable aussi profonde que séduisante, au scénario tissé de romanesque, de poésie et de philosophie. La production 2005 du TNM, une coproduction, en fait, à trois têtes et à six mains, avec la Compagnie 4D Art, nous en offre une version formellement raccourcie, sa durée et ses personnages étant réduits de moitié. Une

version technologique surtout. La proposition la plus originale que nous font les concepteurs, c'est que, l'histoire se passant dans l'esprit de Prospéro, six des dix comédiens seront virtuels, projetés sur la scène par la magie contemporaine des effets multimédias, comme ils le sont par le magicien sur l'écran de sa caverne, métaphore de son imagination.

Convenons-en : s'il y a un texte de Shakespeare qui semble inviter le metteur en scène contemporain à la recherche d'une vision nouvelle, à l'utilisation du virtuel et au recours aux effets spéciaux, c'est bien *la Tempête*, dont le sujet tout autant que le sens reposent sur les rapports entre le réel et l'imaginaire. Peu de pièces du répertoire se prêtent autant à la « mise en images », donnent autant à « voir ». Vito Pandolfi a même écrit à ce propos : « Plutôt que de la jouer, il faut représenter *la Tempête*, dans un vaste mouvement d'images¹. » Le grand ensorceleur nous y offre moins la dramatisation d'un conflit que l'« illustration » d'un récit et de ses pittoresques péripéties. L'histoire, plus romanesque que dramatique, est d'ailleurs constituée d'une suite de tableaux, juxtaposés plutôt que liés entre eux, et semble se prêter naturellement au montage cinématographique. Lemieux et Pilon, spécialistes des spectacles multimédia, en tirent de lumineuses scènes qui se fondent l'une dans l'autre comme dans un film.

Bien entendu, le merveilleux illumine toute l'œuvre de l'enchanteur de Stratford, du *Songe d'une nuit d'été* au *Conte d'hiver* (écrit et créé en 1611, la même année que *la Tempête*), en passant par *Comme il vous plaira*. Mais, dans cet ultime opus que tout nous invite à considérer comme son testament spirituel, la magie constitue vraiment le sujet, comme si le poète, à la fin de son œuvre et au terme de sa vie, se livrait enfin totalement aux délices de son imagination.

La Tempête

TEXTE DE WILLIAM SHAKESPEARE ; TRADUCTION DE NORMAND CHAURETTE. CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE : DENISE GUILBAULT, MICHEL LEMIEUX ET VICTOR PILON, ASSISTÉS DE MANON BOUCHARD ; DÉCORS : ANICK LA BISSENIÈRE ; COSTUMES : MICHEL ROBIDAS ; ÉCLAIRAGES : ALAIN LORTIE ; MUSIQUE : MICHEL SMITH ; DIRECTION DE MOUVEMENT : DAVE ST-PIERRE ; CONCEPT MULTIMÉDIA : MICHEL LEMIEUX ET VICTOR PILON ; MAQUILLAGES : FLORENCE CORNET ; COORDINATION DE LA CRÉATION : NORMAND VINCENT ; ACCESSOIRES : CHARLES-ANTOINE ROY. AVEC PAUL AHMARANI (ARIEL ET CALIBAN), DENIS BERNARD (PROSPÉRO), ÉVELINE GÉLINAS (MIRANDA), STEVE LAPLANTE (FERDINAND), PERSONNAGES RÉELS ; ÉRIC BERNIER (ANTONIO), VINCENT BILODEAU (ALONSO), PIERRE CURZI (GONZALO), JACQUES GIRARD (STÉFANO), PATRICE ROBITAILLE (SÉBASTIEN), ROBERT TOUPIN (TRINCULO), PERSONNAGES VIRTUELS. COPRODUCTION DU THÉÂTRE DU NOUVEAU MONDE ET DE LA COMPAGNIE 4D ART, PRÉSENTÉE AU THÉÂTRE DU NOUVEAU MONDE DU 22 FÉVRIER AU 19 MARS 2005.

1. Vito Pandolfi, *Histoire du théâtre*, Verviers, Marabout Université, tome 3, 1968, p. 124.

Tempête dans un crâne

La magie n'est cependant pas la seule arme du maître de l'île enchantée : Prospero est aussi un homme de science. Il est mage, comme l'étaient les prêtres et les astrologues, et ses charmes révèlent la suprématie de l'intelligence sur les éléments naturels. Cette dimension est d'ailleurs au cœur de la proposition du trio de concepteurs : si l'ancien duc de Milan a perdu le pouvoir, c'est parce qu'il s'est retiré dans le savoir. Ils ont donc fait du rivage de cette île une plage jonchée de livres qui s'y empilent comme des rochers ou comme quelques débris issus d'une catastrophe. Après avoir calmé cette « tempête » de vent, d'orage et de sentiments, de l'autre côté de son rêve, devenu seigneur à l'image du ciel au-dessus de lui, Prospero sera devenu un sage. Ce qui lui permettra de revenir vers le monde, vers les autres, ses semblables. Ce retour à la condition humaine – ou encore cette acceptation des limites de la condition humaine – ne peut se faire, cependant, que si Prospero accepte de renoncer à ses pouvoirs magiques. Ce qui nous vaut la très belle scène où Ahmarani dépouille un Denis Bernard, à la fois humain et solennel, de son symbolique manteau. Comment résister à citer le passage où le magicien convoque avec lyrisme et emphase les esprits de l'île pour les prendre à témoin de son sublime et douloureux renoncement ?

Soyez témoins ! Cette orageuse magie, je l'abjure ici ! [...] Et puis je briserai ma baguette, je l'ensevelirai à plusieurs brassées dans la terre et, à une profondeur que la sonde n'a jamais atteinte, je noierai mon livre².

On touche donc là le moteur de la mise en scène du TNM : l'histoire n'est pas réelle, elle se déroule dans la tête du savant Prospero, aux prises avec ses démons et ses pouvoirs. Une interprétation qui peut expliquer le fait que le texte ait été ramené de trois heures environ à une heure et demie dans la traduction de Normand Chaurette (efficace et néanmoins poétique, cette traduction m'a cependant paru moins réussie que celles que signe habituellement ce familier de Shakespeare. Sans doute faut-il y lire aussi le relatif effacement du texte par rapport à son exécution). Une heure et demie, c'est, somme toute, ce qu'il faut à un homme pour rêver, tout comme trois heures étaient suffisantes au mage pour déclencher les éléments et les calmer.

Parmi toutes les interprétations que les exégèses nous ont offertes de cette célèbre pièce, cette proposition, il faut le dire, est plutôt convaincante pour les modernes post-freudiens que nous sommes. Shakespeare lui-même semble nous y inviter, par la bouche de celui qu'il est tentant d'identifier comme son interprète. À Ferdinand qui lui demande quels sont ces êtres dont la vision enchante l'île, Prospero répond en effet :

2. *Shakespeare*, présentation de Gilbert Sigaux, texte intégral de *la Tempête*, Paris, Flammarion, coll. « J'ai lu », 1964, p. 363.



La Tempête de Shakespeare, mise en scène par Denise Guilbault, Michel Lemieux et Victor Pilon (4D ART/TNM, 2005). Sur la photo : Paul Ahmarani. Photo : Victor Pilon.

Des esprits, que par mon art j'ai appelés de leur retraite pour figurer mes pensées du moment [...] Nos acteurs, je vous en ai prévenu, étaient tous des esprits ; ils se sont fondus en air, en air impalpable. Un jour... de même que l'édifice sans base de cette vision, les tours coiffées de nuées, les magnifiques palais, les temples solennels, ce globe immense lui-même et tout ce qu'il contient, se dissoudront sans laisser plus de brume à l'horizon que la fête immatérielle qui vient de s'évanouir ! Nous sommes de l'étoffe dont sont faits les rêves, et notre petite vie n'est qu'un souffle dans un vaste sommeil [...] Retirez-vous, je vous prie dans ma grotte et reposez-vous là. Je vais faire un tour ou deux pour calmer mon âme agitée³.

Personnages et fantômes

La mise en scène comme la direction d'acteurs reposent donc sur la division des comédiens en deux catégories : tandis que les personnages réels, habitants de l'île, vont jouer sur scène, les êtres imaginaires, les naufragés, leur donnent une réplique virtuelle. *La Tempête* est la seule pièce de Shakespeare qui se déroule en temps réel. Notons que le fait de faire cohabiter sur scène des comédiens qui jouent selon le déroulement théâtral et des acteurs enregistrés crée d'emblée un décalage de sens.

Le personnage principal, le plus vrai, sinon le plus réel, c'est évidemment Prospéro lui-même, dans la tête duquel tout ceci advient. En dépit de sa présence et de son autorité naturelle, Denis Bernard campe ici un homme énergique, presque emporté, mais beaucoup plus jeune que le Prospéro de la plupart des interprétations. Autre personne incarnée, sa fille aimée Miranda, dont le rôle, dans la perspective des trois artisans du TNM, me semble acquérir une importance psychologique fondamentale : dans ce va-et-vient entre rêve et réalité, c'est par elle et à cause d'elle, dont la découverte de l'amour s'incarne en un jeune homme, Ferdinand, que le maître de l'île et de ses mirages accepte de revenir à son ancienne vie. Peut-être est-ce pour cette raison que les concepteurs du TNM ont également rangé Ferdinand, qui figure pourtant au nombre des victimes de la tempête, parmi les personnages réels.

Le premier des esprits auxquels commande le maître des illusions, c'est évidemment le « charmant Ariel », le lutin ailé de la féerie qui en concrétise les « fantaisies ». Shakespeare le doue d'une nature invisible. Les trois artisans de la production classent cependant parmi les personnages réels cette créature fantasmagorique. Sans doute faut-il rapporter cette interprétation au sens général de la pièce : si la vie est un rêve, ce qui nous semble réel n'est peut-être que le fruit d'une illusion et seul le songe est certain. Ou ce jeune mage, élégant et gracieux, mais bien réel, disciple aimé tout autant qu'esclave du maître, drapé dans son vêtement de lumière, en est-il en quelque sorte le reflet. Enfin, plus simplement, Ariel partage avec Prospéro et sa fille cette île, symbole et synthèse de l'aventure humaine. Mais ce qui est certain, c'est que, dans la version 2005 du TNM, Ahmarani, même nimbé d'un halo qui évoque ses dons surnaturels, se distingue radicalement du traditionnel esprit aérien et acrobatique qu'on retrouvait, par exemple, au Rideau Vert en 1996 ou dans la mise en scène d'Alice Ronfard à l'Espace GO en 1987.

3. *Ibid.*, p. 357. Sauf la célèbre phrase, je ne puis assurer que toute cette citation figurait dans la représentation du TNM.

Autre habitant du domaine enchanté : le monstre Caliban ; fils de sorcière, il semble réunir pour Shakespeare les caractéristiques les plus basses de la nature humaine. Au TNM, il perd son identité individuelle pour devenir l'envers du gentil Ariel, avec lequel il forme une sorte de génie à deux faces. Paul Ahmarani incarne donc cet être double, porteur à la fois du Bien et du Mal. L'idée de faire cohabiter au sein d'un même homme les bonnes et les mauvaises pulsions me semble d'une très grande pertinence symbolique. Cependant, il faut un certain temps au spectateur pour comprendre ce que signifient les transformations du docile esprit en monstre rebelle et les contorsions de cet être double jusqu'à sa réconciliation finale dans une harmonieuse unité.

Le tissage numérique de l'étoffe des rêves

L'originalité technique de cette mise en scène consiste évidemment dans ses six personnages virtuels. Prospéro les convoque tour à tour pour régler ses comptes avec eux et, par conséquent, avec lui-même. Créatures issues des songeries du savant ou hantises de son passé, plus grandes que nature, leurs formes spectrales hantent la scène comme elles habitent les rêves du dormeur. Pour recourir à un anachronisme, on pourrait dire d'Alonso, d'Antonio et de leur équipage qu'ils sont les projections d'une « résolution de conflit ».

Ce n'est pas la première fois que des artisans du théâtre recourent à la technique par hologramme et aux effets 3 D. Robert Lepage s'en était servi, pour *la Tempête*, justement, en 1998. Et Michel Lemieux propose depuis les années 80 des spectacles multimédias, fort beaux d'ailleurs, définis par la fusion des techniques virtuelles et des divers arts de la scène. Lui et Victor Pilon se sont longuement justifiés de cet objectif d'« intégration de l'art et de la technologie » : « Nous voulons briser les frontières entre les différentes disciplines comme la danse, le théâtre, le cinéma, les arts visuels, les arts médiatiques, la musique, la performance... » Si l'on peut penser que Michel Lemieux tourne un peu les coins ronds quand il déclare : « Pour moi, les frontières entre les multiples médiums d'expression n'existent pas réellement, elles ont été inventées par notre culture de spécialisation », il faut reconnaître que *la Tempête*, avec son style baroque qui mêle musique, danse et bouffonneries, est un spectacle qui se prête bien à l'union des arts de la représentation⁴.

Les prouesses techniques sont remarquables : les projections se font dans l'espace, sans support apparent, ce qui est propre à entretenir l'impression de magie. Pour les comédiens, cependant, cette technologie ne facilite pas nécessairement la tâche, avoue Denise Guilbault, responsable de la direction d'acteurs : ceux-ci ont dû composer avec l'absence d'interaction entre eux, ce qui est antinomique de la nature même de l'acte théâtral. Pour ceux qui, sur scène, vivent le drame en direct chaque soir, il est difficile psychologiquement et techniquement de dialoguer avec des ombres. Quant aux personnages virtuels, ils étaient en fait des acteurs de cinéma, jouant les divers tableaux dans le désordre, comme dans un film. La possibilité de les enregistrer a permis à Denise Guilbault de n'engager, même pour les seconds rôles, que des

4. Les citations de Denise Guilbault, de Michel Lemieux et de Victor Pilon sont tirées du programme du TNM.

comédiens d'expérience; reste qu'on sent parfois un certain décalage avec les personnages réels. Si le montage numérique permet maintenant aux techniciens d'arrêter et de faire repartir l'enregistrement pour calquer le jeu virtuel sur les déplacements et le texte des comédiens réels, il n'en reste pas moins que le spectateur se demande si l'espèce de flottement autour des fantômes virtuels traduit la poésie du rêve ou... le

flou technologique. Je ne suis pas sûre que l'objectif visé par Victor Pilon de « rendre la machine invisible, transparente; que l'on ne sache plus quand c'est virtuel et quand c'est réel », soit parfaitement atteint. Pour ma part, j'ai mis un certain temps à comprendre comment la magie « fonctionnait », ce qui n'a pas été sans me distraire de la signification de l'œuvre et de la beauté du texte. Comme le notait déjà Walter Benjamin en 1935, le fait de reproduire l'œuvre d'art par des moyens technologiques l'entraîne vers le divertissement⁵.

Là réside évidemment la question fondamentale de cette mise en scène, bien typique de notre époque où l'image tend à prendre la place du réel. D'ailleurs le rôle prépondérant que semblent y jouer les deux directeurs de 4D Art donne déjà un élément de réponse : le texte de Shakespeare n'est-il plus qu'une composante parmi d'autres du divertissement, un simple support, quelque chose

comme un scénario de film, pire, un produit culturel ? Pour mettre ici une note un peu provocante, on peut donner de *l'Hymne à la joie* une version techno ; la musique en sera probablement séduisante, mais est-ce que ce sera encore du Beethoven ? Dans la version technologique de *la Tempête* marquée par le métissage théâtre-cinéma que nous proposent Guilbault, Lemieux et Pilon, l'omniprésence de l'image traverse – au sens propre et figuré – le geste dramatique. Bien que les maîtres d'œuvre aient semblé prévoir l'objection en affirmant : « Nous ne faisons pas l'éloge de la machine, nous tentons de l'associer à des émotions, à un propos, à une humanité », on peut se demander si la fascination qu'on ressent pour l'image n'empêche pas celle-ci de réintégrer le texte, de faire pleinement sens.

Le spectacle que nous offrent les artisans de cette *Tempête* technologique est magnifique : personnages nimbés de lumière ou gigantesques visages fantomatiques, sublimes ciels bleus ou orageux éclairages gris et rouges, accents célestes ou musique concrète. Pourquoi, néanmoins, reste-t-on un peu à distance de cet exemple si accompli de l'existence humaine que représente l'aventure intérieure de Prospéro ? ■

5. Cité par Alexandre Lazaridès, « Arrêt sur image », *Jeu* 108, 2003.3, p. 93-98.