

# Coup de dés scénographique

par Milly La Delfa

Quand Sylvie Orcier parle de son travail de scénographe sur *Peer Gynt*, elle dit d'emblée avoir toujours fait appel à son « instinct de comédienne ». L'important, pour elle, est « de raconter une histoire ». *Peer Gynt*, ce texte combien de fois jugé irreprésentable, est entre ses mains et on lui demande de le rendre à la scène. À elle revient la lourde charge de faire apparaître, sur le plateau, les mille et un lieux où Peer Gynt choisit de battre la semelle, la multitude de personnages qui se pressent autour de lui, ses fantasmes et ses accidents, ses batailles et ses défaites.

Vertige.

Mais Sylvie Orcier est comédienne, elle joue la vie, autant dire qu'elle a conservé la formidable potentialité de l'imagination enfantine. Elle sait que l'énormité du matériau de *Peer Gynt* est une composante de sa réalité textuelle. Or, sur le plateau, dans la cage-scène, elle se défend de tout réalisme: « Je n'ai pas cherché à faire du réalisme, les didascalies sont très précises mais j'ai délibérément choisi de ne pas les suivre. » Elle livre la formule qui pour elle définit le théâtre et par là-même définit son ambition scénographique: « Le théâtre, pour moi, c'est inventer des histoires avec de tout petits artifices. Il faut se souvenir de lorsqu'on était enfant. Il nous suffisait de peu de choses pour jouer. » Tout est dit : sur le plateau de ce spectacle, le spectateur est convié dans l'aire du jeu. On ne sait plus si Peer Gynt vit ses vagabondages ou les crée de toutes pièces. À moins que ce ne soient les autres qui les inventent pour lui: « Il me semble que ces histoires, ce sont les autres qui le fabriquent pour Peer. Les gens du village participent

à ce que Peer peut ou veut rêver. » Ainsi, la scénographe délaisse le vertige pour la mise en abîme, et Peer Gynt s'élabore comme une véritable représentation théâtrale où les compatriotes de Peer deviennent une troupe dont chaque membre joue plusieurs personnages : « Je voulais que l'on reconnaisse le forgeron de l'acte I dans son déguisement de l'acte IV ».

Au périple endiablé du texte se substitue une scénographie du mirage : et si finalement tout n'était qu'un jeu ? S'il suffisait de dire : « On ferait comme si, et on dirait que, et ce serait », de prononcer les incantations enfantines, pour que surgisse un monde ?

## On joue ?

Le jeu, chez l'enfant, se constitue comme une évaluation de son propre pouvoir : Suis-je capable d'agir sur la réalité afin de transformer, selon mes désirs, les choses qui m'entourent ? Dans un périmètre bien délimité, au milieu de personnes qu'il connaît assez pour tenter une manipulation, l'enfant se fait démiurge. Par cette métamorphose temporaire de son univers, « il éprouve l'existence des choses et des êtres, et son pouvoir sur eux. (...) Le jeu, pour les enfants, c'est l'expérience en petit de l'existence du monde et de sa place dans le monde. »<sup>1</sup> Chacun des partenaires du jeu incarne non seulement un rôle codifié mais également tout un ensemble d'attributs. À la sorcière revient la forêt sombre, au héros, le château. Ce n'est plus le lieu qui définit le personnage mais le personnage qui véhicule, du fait de sa seule présence dans l'espace du jeu, tout un univers. Cette mécanique ludique est largement exploitée par Sylvie Orcier. Ainsi, elle utilise la circulation du personnel scénique pour pallier l'une des principales difficultés du texte : le plateau n'est pas envahi de décors censés signifier les errances de Peer mais la présence de chaque personnage projette le spectateur dans le lieu qu'il figure. Le comédien est alors le représentant organique d'un pays, d'une contrée.

Cette règle du jeu, la scénographe l'instaure implicitement dès le premier acte. Lorsque Åse, perchée sur un mât métallique, ferme les yeux, le spectateur est prié de croire à sa disparition de la scène et sous les paupières closes doit s'évanouir le sentier pour laisser place à Haeggstad où vi-revoltent les invités de la noce. Ce parti pris résout les va-et-vient textuels au cours desquels l'auteur évoque, dans l'acte IV, la vie menée par Peer Gynt en Egypte et celle de Solveig « Haut dans le Nord ». À Solveig, nouvelle Pénélope, il est donné la parole, sous les feux de la poursuite. Le temps de Peer se suspend, Solveig s'avance sur le devant de la scène et les spectateurs sont rendus aux années de celle qui attend. L'efficacité de ce procédé utilisé est favorisée par une installation scénique, présente dans les quatre premiers actes, qui représente pour Sylvie Orcier « le cabanon d'où sortent les rêves de Peer Gynt et les histoires que jouent, pour lui, les villageois ». Cette cabane matérialise la mise en abîme : elle devient coulisses permettant de dissimuler aux spectateurs les travestissements tout en exhibant le principe de la fabrication. Comme l'enfant, Peer ne peut, seul, rendre tangibles tous ses fantasmes : ses compatriotes se changent en complices. La cabane devient la roulotte foraine qui trimballe la folie de Peer Gynt, les villageois sont alors les auxiliaires indispensables à la réalisation de Peer : « En même temps que l'enfant se crée en créant le monde, il éprouve que ce n'est pas lui-tout-seul qui le crée, ni se crée. »<sup>2</sup>

On ne s'étonne pas alors de retrouver, sous les traits du même comédien, le déserteur de l'acte III, qui s'est coupé le doigt, « le doigt tout entier », pour se libérer du service du roi, et le pasteur qui, à l'acte V, lui rend hommage. Le choix scénographique prend ici une autre dimension, nous ne sommes plus dans la simple substitution identitaire qui correspond à la logique ludique mais dans l'émergence d'un sens nouveau. Le pasteur devient le défenseur de sa propre cause, ou du moins de la cause d'un double qui a le même visage. L'hommage s'apparente à une oraison et le jeu de travestissement transfigure le témoignage : le monologue résonne comme une apothéose.

## Plateau de scène, plateau de jeu

Si les règles du jeu enfantin sont un modèle d'organisation générale de toute la scénographie, ce motif se retrouve dans les accessoires mis en scène. Contrairement à Patrice Chéreau qui avait fait apparaître sur le plateau le cheval dont rêve Peer à l'acte IV « la moitié de mon royaume pour un cheval », Sylvie Orcier offre à Peer un cheval de manège : un comédien (un villageois?) affublé d'une tête en bois sculpté. Qu'à cela ne tienne, pour Peer, ce cheval-là est bien celui de ses rêves. Comme le petit enfant, il en tient fièrement les rênes. Au début de l'acte IV, Peer et ses invités trinquent autour d'une mappemonde lumineuse. Il en faudrait peu pour que le spectateur ait l'impression d'assister à une partie de RISK. Peer évoque ses pions, ses stratégies, sa brusque fortune qui semble due à la grâce des dés : « La chance, voyez-vous, me fut complaisante, et le vieux fatum se montra souple. » Il faut, comme sur un échiquier, suivre la bonne trajectoire. Le personnel scénique est dirigé selon les règles du jeu d'échec : d'abord le déplacement diagonal du fou puis celui des tours et de la reine, en longues lignes horizontales et verticales. Si on ne déroge pas aux règles, le jeu autorise toutes les folies.

Cette puissance imaginative est revendiquée par Peer lui-même. C'est cette faculté d'invention, de déplacement, qui lui permet d'emmener sa mère au-delà de la mort, dans le royaume qu'il a fait jaillir de ses désirs d'enfant. Assis sur le lit d'agonie, il repousse le combat et le transforme en un périple festif : « Au château des fées, il y a un banquet chez le roi et le Prince. Repose-toi sur le coussin du traîneau. Je vais te conduire à travers la lande... » Le spectateur regarde Peer installer sa mère, se saisir des rênes et le lit se mue, grâce à ces accessoires, en traîneau. Il en faut peu pour que les pieds du lit commencent à glisser, un éclairage plus diffus, deux comédiens à l'œil égaré. La généalogie ludique se mue en ultime palliatif, permet à la mère de glisser doucement dans la mort en croyant une dernière fois aux sornettes de son fils, et à Peer de supporter le deuil en l'intégrant à son délire. Le jeu annule le tragique et autorise la vie à continuer, malgré tout.

## Le jeu s'emballe

Si le jeu instaure une logique différente de la réalité, il repose, tout de même, sur des règles qui ne supportent pas de déviance. Participer à un jeu, c'est déclarer implicitement en accepter les obligations. Or Peer est fondamentalement tricheur : il feint, se défile. Cette mauvaise foi l'exclut du jeu des trolls. Le vieux du Dovre joue cartes sur table : il énonce consciencieusement les principes du monde trollesque. Mais Peer oublie, au fil de la partie, qu'il n'est pas celui qu'il prétend être pour se revendiquer, une fois de plus, lui-même. Peer ne joue au troll qu'à moitié. En refusant de s'égratigner l'œil, il réagit comme l'enfant qui, sous l'impact d'une balle imaginaire, refuse de mourir. Il est « trop lui-même » pour intégrer totalement la place qu'on lui attribue. Il se braque, refuse de continuer, quitte la partie. Peer se revendique « petit joueur », il jette à la face du vieux de Dovre un « Ah bon ! eh bien, non, merci ! » et reprend ses billes pour sauver la sienne. La scénographie participe à cette brusque panique de Peer : lors de cette invasion du monde trollesque, le cabanon disparaît, un panneau sépare le plateau en deux et les frontières du jeu, celles qui permettent à l'enfant de s'assurer qu'il joue, n'existent plus. La lumière rouge et les costumes des comédiens accentuent l'inquiétante exubérance de ce carnaval. Les trolls poussent le jeu à bout, ils ne s'identifient plus à leurs rôles, ils l'incarnent véritablement. Peer perd pied et veut échapper à ces divertissements dont l'envergure le terrifie. Les cloches qui tintent et les voix de femmes qui lui parviennent du fond de la cage-scène ressemblent aux interventions salutaires des mères qui interrompent un jeu qui échappe parfois à ses participants.

Mais il s'en faut de peu pour que le jeu lui-même se rebelle et ne se retourne contre Peer. Celui qui ne cesse de tricher risque de rencontrer, comme adversaire final, la fin de partie. Ainsi, à l'acte V, quand arrive le

fondeur de boutons sur un cycle surmonté d'une cuillère similaire, de forme, à celle avec laquelle Peer jouait quand il était petit, il semble au spectateur que c'est le dieu du jeu en personne qui vient signifier le *game over*. Les participants ont, un à un, abandonné, et Peer se retrouve seul en course. Il a tout gagné et tout reperdu, c'est fini, plus de coup de dés. Avec l'acharnement du joueur désespéré, Peer quémande encore un tour, puis un autre. Mais à l'évidence il faut se rendre, la partie est bel et bien terminée.

*Merci à Sylvie Orcier qui s'est prêtée au jeu parfois ardu du questions-réponses peu de temps avant la représentation du spectacle Peer Gynt au théâtre Le Volcan, au Havre.*

<sup>11</sup> Pascale Rosfelter, *L'ours et le loup*, Paris, Calmann-Lévy 1997, p.37.

<sup>2</sup> *Idem*.