

GROTTE ET CAVERNES
DANS LE THÉÂTRE DE PHILIPPE QUESNE
VERS L'ÉCOUTE D'UN INFRAMONDE
ZOÉ MARY PIETO

Depuis ses premiers spectacles présentés aux Arts Décoratifs de Paris, chaque création de Philippe Quesne interroge à travers des dispositifs scénographiques variés notre rapport aux sons et aux images. Dans *L'Effet de Serge* créé en 2007, l'appartement de Serge – incarné au plateau par le comédien Gaëtan Vourc'h – devient le laboratoire d'expérimentations audiovisuelles diverses : chorégraphie de lasers lumineux sur une musique de John Cage, effets pyrotechniques sur une chanson de Vic Chesnutt, etc. La dernière création du metteur en scène ressuscite quant à elle l'univers des fantasmagories robertsoniennes de la fin du XIX^e siècle¹ : dans *Fantasmagoria* (2022), des vidéoprojections macabres dansent au son des pianos mécaniques. Entre ces deux spectacles, une dizaine d'autres voient le jour dont deux retiendront ici notre attention : *Swamp Club*, auquel j'ai assisté lors de son passage en 2014 au Maillon (Théâtre de Strasbourg – Scène européenne), et *La Nuit des taupes*, créé en 2016 à Bruxelles (KunstenFESTIVALdesArts/Kaaitheater) et découvert

¹ Scientifique et homme de spectacle, Étienne-Gaspard Robertson (1763-1837) est l'inventeur de nombreux effets spéciaux qui préfigurent l'invention du cinéma. Lors de ses représentations ou « fantasmagories », il invoque les esprits grâce à différents dispositifs optiques, comme le fantascopie et les lanternes magiques.

pour ma part lors de sa reprise au Théâtre Nanterre-Amandiers en 2019. Cette étude entend interroger les dispositifs scéniques de ces spectacles dans leur capacité à produire leur propre dramaturgie audiovisuelle.

Créé en 2013 (Wiener Festwochen), *Swamp Club* réunit et confronte deux dispositifs chers au metteur en scène : le studio et la grotte. En regard de la transparence et de l'intelligibilité sonores qui caractérisaient les studios ou cabines vitrées – dispositifs de prédilection du metteur en scène jusqu'en 2013 –, la grotte esquisse les contours d'un territoire occulte, échappant aussi bien à l'hégémonie du visible qu'à celle du *logos*. Ce dispositif scénographique prend rapidement une place singulière au sein de la panoplie de lieux mis en scène par Philippe Quesne et sa compagnie au titre évocateur, le Vivarium Studio. Le spectacle *Swamp Club* inaugure un « cycle de la caverne » composé entre autres du spectacle *La Nuit des taupes*, de la pièce pour enfants *L'Après-midi des taupes*, ainsi que du festival *Welcome to Caveland* rassemblant en 2016 au Théâtre Nanterre-Amandiers divers artistes autour de la problématique des sous-sols et des cavernes.

Dans *Swamp Club* comme dans *La Nuit des taupes*, nos perceptions se trouvent confrontées à une panoplie d'effets et d'installations sonores. Des procédés de distorsion, de réverbération, de transposition des voix ou encore d'implantation du système de diffusion sonore troublent notre rapport à l'espace et se jouent des conventions qui lient habituellement le son à l'image. Cette nouvelle dramaturgie audiovisuelle nous révèle que le monde qui s'offre alors à nous, cet inframonde dont on perçoit l'écho, « n'obéit pas aux mêmes règles que la surface »². Le dispositif qu'est la grotte, par les liens qu'il entretient avec le modèle du vivarium, implique par ailleurs une réception spécifique, entre immersion et mise à distance. La grotte et les créatures aveugles qui l'habitent forment en effet un singulier écosystème, à la fois impénétrable et enveloppant, invitant le spectateur à explorer des formes d'« excommunication »³ où l'écoute s'étend au domaine du non-humain.

² Philippe QUESNE, « Turn The Light ON #32. La Caverne selon Philippe Quesne », entretien réalisé par Emmanuel Moreira, Radio Quenouille, 5 mai 2016.

³ L'excommunication est un concept issu de l'évolution des théories intermédiaires centrées sur la logique de communication et permet de penser une médiation s'effectuant « hors de la communication, c'est-à-dire, aussi, hors de la communication strictement humaine (comme on l'a pensée jusque-là), et qui engloberait indistincte-

SWAMP CLUB : DU VIVARIUM À LA GROTTTE*Vers une obscurité inaudible*

Lorsque débute la représentation de *Swamp Club*, la scène est plongée dans l'obscurité. Seul nous parviennent le son manifestement enregistré d'un quatuor à cordes ainsi qu'un petit faisceau de lumière qui, dirigé face public, nous maintient aveuglés. Notre œil s'habituant, nous réalisons qu'il s'agit d'un vidéoprojecteur braqué sur la paroi d'une boîte vitrée. Plus tard, nous comprendrons que cette boîte, espace clos d'une quinzaine de mètres carrés, constitue le foyer du « Swamp Club », un centre d'art et de résidence que l'on peut, à l'image de *La Cerisaie* de Tchekhov, considérer comme le personnage éponyme de cette fiction théâtrale. Pour l'heure, à l'intérieur de ce cube vitré, nous ne distinguons que quelques silhouettes qui circulent et chuchotent. Leurs pas, leurs voix, le frottement de leurs vêtements semblent étrangement amplifiés, de sorte que ces bruits couvrent par instant la musique, et ce, en dépit de l'apparent isolement auquel les confine le dispositif.

Dans les cabines du Vivarium Studio, qu'elles fassent office de studio d'enregistrement comme dans *La Démangeaison des ailes* (2003), ou de caravane-bibliothèque comme dans *La Mélancolie des dragons* (2008), les actions et les paroles des comédiens et des comédiennes subissent différents traitements sonores. *Swamp Club* combine ainsi l'effet d'un micro d'ambiance installé au centre de l'espace vitré (notamment utilisé pour l'amplification des instrumentations *live* qui interviendront par la suite) à celui des micros serre-tête HF disposés sur la joue de chaque interprète⁴. Comme souvent chez Philippe Quesne, ces micros permettent à celles et ceux qui les portent de travailler des régimes vocaux très bas, de s'affranchir des contraintes de l'adresse au public, accentuant la rupture déjà initiée par la scéno-

ment l'humain et le non-humain.» Voir Jean-Marc LARRUE, « De l'intermédialité à l'excommunication. Les avancées de la pensée de la médiation », *Cahiers d'Études Germaniques* [en ligne], 79 | 2020, mis en ligne le 19 mai 2022, p. 31-48.

⁴ Le micro serre-tête permet de placer un micro au plus près de la source vocale, sur le visage des comédiens. Il est relié à un boîtier émetteur, souvent caché dans le costume du comédien, qui transmet l'information sonore à un récepteur (une base Haute Fréquence) via une fréquence d'onde radio. L'absence de câble entre émetteur et récepteur permet la liberté de mouvement de son utilisateur. La description des dispositifs sonores de *Swamp Club* et *La Nuit des taupes* s'appuie sur un entretien avec Thomas Laigle, créateur sonore sur ces deux spectacles, réalisé par mes soins à Paris le 5 avril 2022.

graphie entre l'espace scénique et celui du public. Dans un lieu confiné tel que la boîte vitrée, les micros HF décuplent également la diffusion des sons émis à proximité du visage des comédiens et amplifient leur interaction directe avec le décor. Ainsi, lors de la première scène de *Swamp Club*, le froissement d'une bâche, le cliquetis des touches d'un ordinateur deviennent autant d'événements acoustiques qui percent sans difficulté la nappe sonore que constitue la musique et se mêlent indifféremment aux voix des comédiens. La troublante précision des sons retransmis, la parfaite transparence du dispositif scénographique qu'est la boîte vitrée, son éclairage diffus et sa taille modeste produisent ainsi une forme d'« effet loupe » sur les images et sons qui nous parviennent.

Les cabines de Philippe Quesne, que l'on pourrait considérer elles-mêmes comme autant de vivariums, sont des dispositifs hérités de sa collaboration en 2000 avec le metteur en scène Robert Cantarella sur *Du matin à minuit* de Georg Kaiser⁵. En 2013, le dispositif prend de l'ampleur et devient tour à tour l'espace de réunion, le sauna ou le studio d'enregistrement du centre de résidence artistique imaginé par Philippe Quesne dans *Swamp Club*. Planté sur pilotis, il y domine une mare artificielle bordée de plantes en plastique et alimentée par une tonne à eau visible côté jardin, dont s'écoule un mince mais non moins bruyant filet d'eau. À cour, au centre d'une colline sommairement représentée par un plan incliné, débouche l'entrée d'un second dispositif qui fait dans *Swamp Club* sa première apparition : la grotte. Au-delà du cadre narratif qu'elle propose, chaque scénographie de Philippe Quesne constitue un nouveau terrain d'expérimentation audiovisuelle. On aura pourtant rarement vu dispositifs plus opposés, dans leur symbolique comme dans leurs caractéristiques techniques, que ceux qui trônent aux deux extrémités du plateau de *Swamp Club*.

⁵ « À sa sortie des Arts Décoratifs de Paris, Philippe Quesne travaille pour Robert Cantarella qui lui ouvre la voie du théâtre. Il signe notamment les scénographies de pièces comme *Hamlet* de Shakespeare (1998), *Anne-Laure et les fantômes* de Philippe Minyana (1999) ou encore *Du matin à minuit* de Georg Kaiser (2000). C'est pour ce dernier spectacle qu'il réalise sa première boîte vitrée. Cantarella autorise par la suite Philippe Quesne à réutiliser le décor de Kaiser dans ses propres spectacles, reposant à l'époque sur une économie modeste : c'est comme cela que l'on retrouve la boîte vitrée de *Du matin à minuit* dans *La Démangeaison des ailes* en 2010. » (Romain FOHR, entretien sur *Un Faible grésillement* d'après *La Vie des termites* de Maurice Maeterlinck et *Le Dépeupleur* de Samuel Beckett, projet de diplôme de Philippe Quesne aux Arts décoratifs de Paris en 1993, réalisé par Zoé Mary Pioto le 13 avril 2022, non publié.)

En effet, là où la cabine produit une forme d'hypervisibilité et d'hyperaudibilité singulière, le traitement audiovisuel réservé à la grotte, lui, est presque antinomique. Privée de lumière, zone de réverbération acoustique par excellence, elle est le lieu de l'obscurité et de l'illisibilité des voix. Au sein de la grotte, nous nous déplaçons à tâtons, guidés par les sons. Dans *Swamp Club*, l'entrée des interprètes dans la grotte place le spectateur en position d'écoute acoustique : il entend leurs voix sans en voir la source. Une telle configuration est tout simplement rendue possible par la sonorisation des comédiens qui permet au public de percevoir clairement leurs paroles malgré le décor qui les sépare.

Elle est également l'occasion d'un rééquilibrage intersensoriel, procédé fréquent dans le théâtre de Philippe Quesne : des spectacles comme *Anamorphosis* (2013) ou d'*Après nature* (2006) présentaient déjà des scènes plongées dans l'obscurité, où ne demeuraient que le son et/ou la parole. De même, dans *La Nuit des taupes*, on entend le grognement sourd des créatures avant d'en découvrir l'apparence. Ce procédé d'aveuglement, dont la taupe est l'allégorie même, remet en jeu nos habitudes perceptives, habitudes qui font de la vision un sens naturellement prédominant sur l'ouïe. À propos de *La Nuit des taupes*, dans un ouvrage intitulé *Sur le théâtre de Philippe Quesne : l'anthroposcène et ses troglodytes*, Ismaël Jude affirme que « la cécité est devenue une vertu » : « La vue ayant été rendue inopérante », poursuit-il, « une autre puissance se libère. »⁶ Au sein de la longue saga des créations du Vivarium Studio, *Swamp Club* semble ainsi constituer une transition vers un nouvel espace souterrain, défiant la scène en tant que dispositif de vision. Rapidement, ce trouble s'étend à l'ensemble de nos sens et la « grotte obscure » – nous reprenons les termes de Dorante dans la scène 1 de l'acte I de *L'Illusion comique* – devient vite, à l'image de la caverne platonicienne ou cornélienne, le lieu de l'illusion.

La grotte dans Swamp Club : le hors-champ de tous les possibles

À l'ouverture de *Swamp Club*, nous ne percevons de la grotte que son embouchure, aménagée par une structure en tasseaux clairs, entourée de gros blocs rocheux pseudo-réalistes. Un conduit

⁶ Ismaël Jude signe la dramaturgie du spectacle *La Nuit des taupes* ainsi qu'un ouvrage consacré au travail de Philippe Quesne : Ismaël JUDE, *Sur le théâtre de Philippe Quesne : l'anthroposcène et ses troglodytes*, Paris, L'Harmattan, coll. Univers théâtral, 2018, p. 47.

sombre guide notre imagination par-delà les limites du visible, sous la surface du décor. Ce trou, nous le supposons dès les premières minutes de la représentation, ne mène nulle part, sinon peut-être vers la coulisse. Pourtant, dès lors qu'un comédien en franchit le seuil, sa voix se trouve non seulement amplifiée, mais aussi modifiée par un effet de réverbération, procédé déclenché en *live* depuis la régie. Si cet effet vocal, par son évidente valeur de trucage, possède avant tout une dimension comique, il nous indique également, comme le dit Philippe Quesne, que « le dessous de la terre n'obéit pas aux mêmes règles que la surface »⁷. La taupe géante et les énormes pépites que renferme la grotte confirment ce sentiment d'un lieu qui défie les lois de la physique, un lieu de tous les possibles où des phénomènes extraordinaires, platement exposés par les personnages, passent pour naturels. Ainsi, lorsque que la comédienne Isabelle Angotti⁸ prétend à la trentième minute du spectacle que la grotte est profonde de cinq kilomètres, sa voix faisant artificiellement résonner cette cavité fictionnelle, nous sommes partagés entre le rire et la rêverie. Par la suite, nombreuses sont les remarques qui viennent enrichir l'image mentale initiée par cette affirmation irrationnelle.

La grotte dont l'accès est d'abord limité pour ne pas déranger l'« artiste qui [y] dort »⁹ finit par être entièrement visitée. Spectateurs et spectatrices peuvent alors suivre l'évolution des résidents en son sein via les commentaires d'Isabelle. Elle est dite « très grande », « traversante », avec « beaucoup de couloirs ». Cette description acousmatique se précise au cours de la visite, nous fournissant une représentation mentale très détaillée des lieux : « Là, ajoute Isabelle, il y a un cinéma. Et là, un studio de danse. » Si chacune de ces phrases déclenche quelques rires dans l'auditoire, c'est sans doute qu'elles entrent en conflit avec l'étroitesse évidente du décor. Au cinéma, une telle contradiction entre le dit et le montré se produit selon Michel Chion lorsque « ce que raconte la voix off ou le narrateur est démenti

⁷ Philippe QUESNE, « Turn The Light ON #32. La Caverne selon Philippe Quesne », entretien cité.

⁸ Isabelle Angotti est une comédienne qui accompagne Philippe Quesne depuis ses premiers spectacles. Dans *Swamp Club* comme dans les précédentes créations du Vivarium Studio, le personnage qu'elle incarne, chargé de faire visiter le centre aux nouveaux résidents, conserve son prénom.

⁹ L'ensemble du texte du spectacle a été recueilli à partir de captations non diffusées.

par ce qu'on voit »¹⁰. Il précise que « ce démenti vise souvent un effet comique : un personnage se vante tandis que l'image suscitée par la voix iconogène le montre comme un couard ou un pitre »¹¹. C'est évidemment le cas lorsque qu'Isabelle s'enthousiasme, sa voix toujours excessivement réverbérée : « C'est immense. Il y a beaucoup de pièces pour tous les résidents. » Mais cet effet n'a pas uniquement dans *Swamp Club* une visée humoristique : de cette convention dramatique découle également une poétique de l'espace à travers laquelle le récit défie les lois du réalisme scénographique.

Au fil du spectacle, tandis que plane sur le centre artistique la menace d'une destruction, les résidents décident de sauvegarder ce qu'ils peuvent du marais dans la cabine vitrée. Ils composent alors un étrange diorama¹² de plantes et d'animaux empaillés. « La tonalité affective qui caractérise les lieux, dit Ismaël Jude, est indéniablement celle de l'angoisse. »¹³ Le terme de « tonalité » s'applique ici au sens figuré comme au sens propre. Dans cette dernière séquence, le son du quatuor à cordes cède définitivement la place à une inquiétante nappe sonore : un grondement sourd et continu, diffusé à un niveau relativement élevé, illustre le « danger » qui enveloppe le centre d'art. Face à ce désastre imminent, la grotte devient un espace de protection au sein duquel tous les protagonistes finissent par se réfugier. Contrairement à la caverne platonicienne (référence régulièrement citée par Philippe Quesne) dont il faut s'extraire pour accéder à la connaissance, les grottes du Vivarium Studio demeurent des espaces de protection où la rêverie vaut toujours mieux que la confrontation à un monde extérieur hostile. Dans *Swamp Club*, le hors-champ qu'elle constitue devient un nouveau lieu des possibles, refuge potentiel pour la création.

¹⁰ Michel CHION, *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. Essais, 2003, p. 346-347.

¹¹ *Ibid.*

¹² Historiquement, le diorama est une peinture animée par un jeu de lumière. Rapidement récupéré par les musées d'histoire naturelle, le terme y désigne la mise en situation d'animaux ou de personnages historiques dans un décor représentant son environnement naturel.

¹³ Ismaël JUDE, *Sur le théâtre de Philippe Quesne, op. cit.*, p. 16.

LA NUIT DES TAUPES : PLONGÉE AU CŒUR DE LA GROTTÉ

Un spectacle intersensoriel

Avec *La Nuit des taupes*, nous sommes passés de l'autre côté du décor. Lorsque s'ouvre le spectacle, la scène est plongée dans l'obscurité. Après quelques secondes de *country*, la musique est interrompue par l'intense tressaillement d'une ampoule à jardin. Le signal lumineux est accompagné d'un son parfaitement synchrone et relativement indéfinissable, entre celui d'un simple larsen, d'un mauvais branchement ou du démarrage d'un vaisseau spatial. Cette singulière instance audiovisuelle est le fruit de la collaboration artistique entre Philippe Quesne et Thomas Laigle qui participe à la conception du son et de la lumière sur *Swamp Club* et *La Nuit des taupes*. Passionné par les interactions entre le son et la lumière, Thomas Laigle travaillait avant la création du spectacle sur un dispositif de capteur magnétique sur ampoule à sodium permettant l'émission simultanée d'un signal sonore et lumineux. Cette synchronicité entre deux éléments habituellement autonomes produit une étrange sensation de présence, comme si, soudainement, la lumière était douée de parole. L'ampoule sonore de *La Nuit des taupes* agit ainsi comme une présence technologique autonome. Elle intervient à plusieurs reprises au cours du spectacle, ponctuant la mise en scène et semblant en orchestrer les transitions.

Une fois ce prélude terminé, la lumière se fait au plateau. Nous découvrons alors une boîte en papier épais d'environ trois mètres de haut par six de large, ouverte à la face et généreusement éclairée. De curieux bruits nous parviennent, mélange de grommellements inaudibles et de respirations encombrées. Un trou apparaît soudainement à travers la cloison : lorsqu'en sort une énorme main aux doigts crochus, nous comprenons qu'il s'agit des fameuses taupes, annoncées par le titre du spectacle. Six d'entre elles pénètrent ainsi dans l'espace par l'embouchure d'un gros tuyau, poussant devant elles des rochers en carton-pâte, éructant toujours longuement avant qu'on ne puisse les apercevoir. Une fois encore, cette anticipation du son sur l'image, outre l'effet comique qu'elle provoque, aiguise notre écoute et nous raconte quelque chose de la grotte en tant qu'espace de présence de l'ouïe sur la vision. Les grognements des taupes sont issus d'une déformation des voix des comédiennes et des comédiens : des micros HF sont ici cousus dans les costumes, avec les difficultés qu'implique un tel équipement

(notamment les défauts sonores liés aux frottements et aux mouvements des taupes). Les voix des taupes sont alors *pitchées* en direct, c'est-à-dire baissées de quelques tons, provoquant une esthétique caverneuse tout à fait à propos. Ce traitement des voix est enfin complété par un effet de réverbération général, modulé selon les scènes et s'appliquant cette fois-ci à l'ensemble des sons et musiques émis au plateau. Une fois pulvérisées la boîte en papier et l'esthétique vaguement conventionnelle qu'elle assurait jusque-là, nous nous trouvons plongés au cœur d'un étrange décor de stalactites géantes, de roches et de pépites dorées, le tout éclairé tantôt de vert, tantôt de rose, et couronné d'une banderole en lettres tremblantes indiquant « Welcome to Caveland ». Dans cet espace, une heure et demie durant, les six taupes géantes s'affairent, mangent, font de la musique, du toboggan et de la trottinette électrique. Au sein de la grotte, le grommèlement des taupes comme la musique possèdent de fait une réverbération particulière. Lorsque la bâche du fond de scène s'ouvre enfin, dévoilant un horizon aux couleurs variables, l'accentuation de cet effet sonore donne au lointain une soudaine ampleur. Notre imaginaire intersensoriel se met alors en branle et c'est comme si derrière la barrière de stalactites se cachait une grotte immense, tenant lieu de caisse de résonance.

La musique, qui, comme souvent chez Philippe Quesne, rythme le spectacle, semble elle aussi soumise à des règles acoustiques d'un autre monde. Le groupe jouant en direct, constitué de quelques taupes musiciennes allant et venant au plateau, possède tantôt des allures de formation rock, tantôt d'équipée intergalactique. Cette singularité se trouve appuyée sur certains morceaux par le ralentissement général du tempo ainsi que par l'utilisation de sonorités spécifiques comme celles du thérémine¹⁴, installé près de l'orchestre à cour. Les étranges modulations sonores produites par l'instrument, associées dans l'imaginaire collectif aux bandes originales de films de science-fiction, nous immergent au sein d'un univers aux accents fantastiques. Lorsqu'une des taupes musiciennes entame « Ne me quitte pas » au thérémine, nous peinons dans un

¹⁴ Le thérémine, inventé en 1920 par Lev Sergueïevitch Termen, est un des plus anciens instruments de musique électronique. Il a la particularité de produire de la musique à partir d'ondes sonores, sans être touché par l'instrumentiste, ce qui, lorsqu'il est manipulé par la taupe, produit une situation d'autant plus étrange. Parmi les nombreuses bandes originales composées pour le thérémine, on retiendra celle des films *Mad Max* (1979) et *Mars Attacks* (1996). Voir art. « Thérémine » dans Wikipédia.

premier temps à reconnaître le tube planétaire de Jacques Brel : une familière étrangeté sonore naît alors de la distorsion d'une mélodie connue¹⁵.

Dispositif sonore et altérités

Dans *La Nuit des taupes*, les grognements et éructations des mammifères fouisseurs, le traitement acoustique de l'espace et celui de la musique, omniprésente durant le spectacle, orchestrent notre plongée en territoire inconnu, à la rencontre d'altérités nouvelles, humaines et non-humaines. L'autonomisation progressive de la technique d'une part – l'utilisation des *Lyres*, projecteurs robotisés, et plus récemment des pianos mécaniques dans *Fantasmagoria* – et sa visibilité assumée d'autre part sont des enjeux qui traversent l'œuvre de Philippe Quesne. Dans *La Nuit des taupes*, non seulement la machinerie théâtrale est à vue, mais elle est aussi extrêmement bruyante. Le treuil, qui à l'issue d'une longue cérémonie d'adieux soulève par les pieds le corps d'une taupe décédée, fait tant de bruit qu'il traverse la nappe sonore créée par la musique. Tout comme le son de l'« ampoule chef d'orchestre », c'est bien la voix de la machine que l'on entend ici et qui revendique, au même titre que l'ensemble des éléments au plateau, sa puissance d'agir. Dans d'autres spectacles, Philippe Quesne fait parler les épouvantails (*Farm Fatale*, 2019) et battre le cœur des pierres (*Cosmic Drama*, 2021). Le son devient alors une manière d'accéder à d'autres types d'altérité, d'explorer des formes d'« excommunication » où l'écoute s'étend au domaine du non-humain, qu'il soit animal, minéral ou technologique.

Le signe le plus manifeste de cette nouvelle forme de communication extrahumaine est sans doute dans *La Nuit des taupes* la disparition complète du langage articulé. Pas un mot réellement intelligible ne sera prononcé durant tout le spectacle. À l'intérieur de la grotte, le *logos* a définitivement cédé la place à une communication non verbale faite de râles et de grognements. Cette altération du langage avait déjà été expérimentée à plusieurs reprises par Philippe Quesne : *Big Bang* mettait par exemple en scène en 2010 une communauté préhistorique et prélinguistique. La diversité d'origines des protagonistes d'*Anamorphosis* ou de *Swamp Club* participe également

¹⁵ Pour écouter une interprétation de cette reprise, voir « [Les animaux du monde, avec Andreï Kourkov et Philippe Quesne](#) », émission *Le Nouveau Rendez-vous* de Laurent Goumarre, France Inter, 26 nov. 2018 (la musique démarre à la minute 27).

de cette volonté de « juxtaposer des langages différents »¹⁶ en allant au-delà de leurs fonctions discursives et informatives. Lors d'un entretien réalisé en 2013, le metteur en scène disait s'intéresser à « ce qui se perd quand on parle »¹⁷. Voilà précisément ce que permet d'explorer la thématique de la grotte et des sous-sols en tant que territoire du non-humain : en proposant un autre type de langage, la taupe et ses grognements incarnent une « force destituante qui vient des profondeurs de la terre »¹⁸, et opère chez le spectateur une forme de décentrement.

Entre immersion et mise à distance

Depuis toujours, les dispositifs audiovisuels du Vivarium Studio et leurs occupants – groupe de rock, communauté d'artistes ou rassemblement d'épouvantails – forment de singuliers écosystèmes¹⁹ qui s'offrent au public sans jamais en accuser la présence. *La Nuit des taupes* propose une fois de plus au spectateur d'observer la rencontre, la cohabitation et les interactions entre une communauté donnée (ici, celle des taupes) et son milieu (la grotte). Aucune adresse au public, ni par la voix, ni par le texte, ni par le regard : la tension dramaturgique des spectacles de Philippe Quesne entend susciter notre désir inassouvi de franchir le quatrième mur, de nous immerger dans le dispositif scénique²⁰. La référence au vivarium est en ce sens assez limpide : comme nombre des dispositifs d'observation qui fleurissent au XIX^e siècle (le diorama, l'aquarium, etc.), il implique une

¹⁶ Philippe QUESNE, « Entretien avec Philippe Quesne », propos recueillis par Marion Siéfert, 2013.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Ismaël JUDE, *Sur le théâtre de Philippe Quesne, op. cit.*, p. 31. Sur les enjeux écologiques d'un tel décentrement, voir aussi Philippe QUESNE, « C'est la cohabitation humain/non-humain qui m'intéresse », entretien réalisé par Frédérique Aït-Touati et Flore Garcin-Marrou, *théâtre* [en ligne], Chantier #4 : Climats du théâtre au temps des catastrophes. Penser et décentrer l'anthropo-scène (coord. Frédérique Aït-Touati et Bérénice Hamidi-Kim), mis en ligne le 10 juillet 2019.

¹⁹ Pour Philippe Quesne, l'émotion résulte de « la combinaison des corps, d'un milieu naturel et d'un rythme de l'action ». Voir Philippe QUESNE, « Entretien avec Philippe Quesne », entretien cité.

²⁰ À propos de la scénographie de *Swamp Club*, Philippe Quesne dit : « je pense que ce qui permet de garder une tension, une complicité avec les spectateurs c'est cette envie de s'y promener. » (Philippe QUESNE, cité dans Bénédicte BOISSON, Laure FERNANDEZ et Éric VAUTRIN, *Le Cinquième Mur. Formes scéniques contemporaines & nouvelles théâtralités*, Dijon, Les Presses du réel, p. 97.)

certaine mise à distance du spectateur, souvent matérialisée par la présence d'une paroi vitrée²¹.

Chez Philippe Quesne, l'influence du vivarium comme modèle d'expérience théâtrale se lit autant dans la conception optique qu'acoustique des spectacles. Dans *La Nuit des taupes*, la disposition à la face des enceintes *front fill* participe selon Thomas Laigle à la création d'une forme de quatrième mur sonore. Habituellement destinées à sonoriser les premiers rangs, elles produisent ici une forme de paroi sonore et, au même titre que l'installation de rampes lumineuses à la face, accentuent la séparation scène-salle. Cette « impossible façade »²² créée par l'effet conjoint de la sonorisation des voix et de l'implantation des enceintes, se trouve parfois renforcée par le dispositif scénographique. À la fin de *La Nuit des taupes*, un écran blanc monté sur perche et disposé à l'avant-scène participe en effet de cette même dynamique de mise à distance du spectateur. Les ombres des taupes et des stalagmites géantes se retrouvent projetées sur la toile nous faisant face. À ces silhouettes se superposent des vidéoprojections de bulles, dessins et autres matières étranges, réactivant les simulacres de la caverne platonicienne. L'effet vivarium semble total. Pourtant, un étrange sentiment d'immersion transgresse la distanciation qui caractérisait jusque-là le dispositif. L'amplification et la réverbération vocale sont à leur comble : elles mènent notre imaginaire par-delà les limites de la scène vers un espace immense aux profondeurs abyssales. Tout comme dans *Swamp Club* où le son semblait provenir de l'intérieur des boîtes vitrées, un processus naturel d'« aimantation spatiale »²³ du son par l'image nous amène à localiser la source sonore de l'autre côté de la bâche, là où sont produites les ombres et s'agitent les créatures. Les bruits sourds et les sonorités organiques qui nous

²¹ Philippe Quesne parle de « théâtre vitré » pour qualifier son travail – *ibid.*, p. 222.

²² Je reprends ici le titre de : Daniel DESHAYS, « L'impossible "façade". L'usage du microphone et son incidence sur la scénographie des espaces », dans Jean-Marc LARRUE et Marie-Madeleine MERVANT-ROUX (dir.), *Le Son du théâtre, XIX^e-XXI^e siècle*, Paris, CNRS Éditions, 2016.

²³ « Processus psycho-physiologique en vertu duquel, lorsque nous voyons une source sonore (être humain, animal, machine, objet, etc.), dans un certain point de l'espace et que, pour des raisons diverses (réflexions diverses sur des parois, amplification électrique, dispositif de projection audio-visuelle, etc.), le son qui en émane ou est censé en émaner vient majoritairement d'une autre direction de l'espace, l'image de la source attire le son et nous fait situer ce dernier là où nous voyons cette source. » (Michel CHION, « Glossaire acoulogique », *Lampe-tempête* [en ligne], n° 2 (*Ce que l'œil voit, ce que le corps entend*), mars 2007.

parviennent nous plongent au cœur des entrailles de la grotte : tout rapport d'échelle et de distance s'est évanoui, nous avons franchi le mur.

Cet exemple révèle l'étonnante contradiction produite par le dispositif sonore de *La Nuit des taupes* : nous sommes à la fois dedans et dehors, entre « immersion hyper sensorielle »²⁴ et mise à distance. Ce délitement auditif des frontières entre intérieur et extérieur trouve son pendant scénographique dans les nombreuses concrétions rocheuses de la grotte, symbole même d'une interpénétration du dehors et du dedans. Pour le dire avec Ismaël Jude, « il n'y a plus de frontières délimitant un intérieur d'un extérieur, mais des replis de la matière »²⁵, et ce sont ces plis qui engendrent selon lui chez Philippe Quesne une « vision baroque de l'univers »²⁶ au sens deleuzien du terme²⁷. Gilles Deleuze – citant l'œuvre de Heinrich Wölfflin – fait d'ailleurs des formes « spongieuses, cavernesuses » un des « traits matériels du Baroque »²⁸. Ce trait est ici renforcé par l'usage de différents effets audiovisuels qui nous renvoient à l'esthétique des pièces à machines du XVII^e siècle. Mais, dans les grottes de Philippe Quesne, le carton a remplacé la dorure et le spectaculaire côtoie l'absurde et le grotesque. Les effets sonores et visuels qui construisent l'espace sont aussi ceux qui, avec poésie et dérision, en dénoncent la facticité. Ainsi, entre mise à distance et immersion, réflexion et adhésion, le dispositif scénique de *La Nuit des taupes* joue avec la perspective et le cadre théâtral qui, nous dit Philippe Quesne, « orientent le regard » et nous « dispensent de repenser un théâtre plus organique, dionysien »²⁹.

Créé en 2013, *Swamp Club* marque un tournant dans le travail du Vivarium Studio en ceci qu'il fait coexister au plateau deux dis-

²⁴ Voir la description du spectacle sur [le site du Théâtre Nanterre-Amandiers](#).

²⁵ Ismaël JUDE, *Sur le théâtre de Philippe Quesne, op. cit.*, p. 68.

²⁶ *Ibid.*, p. 53.

²⁷ « Le Baroque ne renvoie pas à une essence, mais plutôt à une fonction opératoire, à un trait. Il ne cesse de faire des plis. [...] Mais il courbe et recourbe les plis, les pousse à l'infini, pli sur pli, pli selon pli. Le trait du Baroque, c'est le pli qui va à l'infini. » (Gilles DELEUZE, *Le Pli, Leibniz et le Baroque*, Paris, Éditions de Minuit, coll. Critique, 1988, p. 6.)

²⁸ *Ibid.*, p. 7. Voir. Heinrich WÖLFFLIN, *Renaissance et Baroque*, trad. Guy Ballangé, Brionne, G. Monfort, coll. Imago Mundi, 1985.

²⁹ Philippe QUESNE, « [Masterclass](#) », Théâtre Vidy-Lausanne, 9 déc. 2016.

positifs aux propriétés audiovisuelles et aux effets antagonistes : le studio vitré et la grotte. Espace d'hypervisibilité et d'hyperauditivité pour l'un, lieu de l'obscurité, de la cécité, et de la confusion sonore pour l'autre, ces deux *topoi* impliquent chez le spectateur différents types d'écoute et plus généralement, d'attention. Dans un contexte théâtral où la sonorisation (et avec elle la dissociation de l'image et du son), est devenue un acquis rarement remis en jeu, ces espaces sont l'occasion de réfléchir à de nouvelles dramaturgies audiovisuelles. La grotte, lieu de tous les possibles, devient au fil des spectacles un véritable terrain d'expérimentation acoustique. Dans *La Nuit des taupes*, à la disparition du langage articulé s'ajoutent des phénomènes d'acousmatisation, de distorsion et de réverbération sonore produisant une nouvelle forme d'auralité, un monde où le son n'a plus pour seule mission d'authentifier l'image, mais en fait également vibrer les contours. Le sentiment d'étrangeté qui découle de ces différents traitements sonores produit un spectateur « vigilant »³⁰, attentif aux conditions acoustiques du spectacle.

La sonorisation des comédiens et l'implantation des enceintes maintiennent par ailleurs une forme de mise à distance qui vient contrebalancer le sentiment d'immersion lié à la découverte d'un monde aux sonorités nouvelles, organiques et enveloppantes. À l'image du vivarium, le dispositif audiovisuel qu'est la grotte place le spectateur à l'écoute d'un monde qui semble lui échapper : plus qu'une mise à distance, *La Nuit des taupes* opère un décentrement. Le rééquilibrage intersensoriel inhérent à l'espace de la grotte est alors l'occasion d'explorer de nouvelles formes de communication, brouillant les frontières de l'animé et de l'inanimé, créant une nouvelle « mythologie du sous-sol »³¹, un univers fantastique où le langage, qu'il soit verbal, visuel ou sonore, n'est plus celui des humains.

³⁰ Philippe QUESNE, cité dans Bénédicte BOISSON, Laure FERNANDEZ et Éric VAUTRIN, *Le Cinquième Mur*, *op. cit.*, p. 97.

³¹ Philippe QUESNE, « Turn The Light ON #32. La Caverne selon Philippe Quesne », entretien cité.

L'AUTRICE

Zoé Mary Piéto est scénographe et doctorante en cotutelle à l'Université Sorbonne Nouvelle et l'Université de Montréal. Diplômée des Arts Décoratifs de Strasbourg, elle s'engage à partir de 2017 dans la conception de dispositifs scéniques pour différentes compagnies de théâtre et d'opéra. Elle entreprend par ailleurs un travail de commissariat et de scénographie d'exposition auprès de jeunes artistes. À la suite d'un master consacré aux écritures des voix enregistrées dans le théâtre contemporain, elle entame en 2019 un doctorat où elle explore le lien entre son et scénographie. Elle est membre du CRIalt (Centre de recherches intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques) à l'Université de Montréal, intervient dans le cadre du podcast « [Scénographies des possibles](#) » (réalisé par Clémence Chiron) et écrit pour la revue de scénographie urbaine *Play>urban* : « Dispositifs modulables en milieu urbain » (coord. Jean-Christophe Lanquetin et Dominique Malaquais), n° 4, à paraître. Ses pratiques théoriques et plastiques mettent l'accent sur les notions de multifocalité, de disjonction audiovisuelle et d'attention dispersée. Elles s'articulent autour d'un travail de l'espace comme outil à modeler l'attention du spectateur.