

L'écriture énigmatique, elliptique, déroutante de Martin Crimp offre une singulière résistance à la mise en scène, ce qui explique sans doute pourquoi l'auteur britannique est si peu monté relativement à l'importance de son œuvre. Le théâtre de Crimp est en effet un des rares à aborder de front les changements produits dans nos vies par l'intrusion paradoxale du virtuel, et par ce qu'on pourrait appeler le « ludique numérique ».

Comme dans sa pièce la plus jouée, *Atteintes à sa vie*, la fable de *La Campagne* fait la part belle au possible aux dépens du visible, substituant à un théâtre des faits révélés une dramaturgie des personnages et des actions virtuels. Aussi ce qui est montré apparaît-il comme la partie émergée de l'iceberg, l'essentiel demeurant derrière l'écran, dans la boîte noire, proposé à l'imaginaire d'un spectateur invité à se saisir de cette configuration et à en jouer à sa guise. Crimp redonne ainsi une inquiétante perspective aux situations dramatiques les plus éculées.



Dans *La Campagne*, le trio conventionnel composé de la femme, du mari et de son amante devient une sorte de radeau de la méduse où chacun est emporté par les flots obscurs de la conduite humaine.

Laissant toute sa place au texte et tendant à l'extrême l'écoute entre les personnages, **la mise en scène de Patrick Schmitt, dépouillée, cernée de nuit, parvient à rendre palpable le vide qui se creuse sous eux et leur ôte peu à peu tout trait reconnaissable.** À la manière de Corinne, la femme, qui s'affaire à découper des formes de papier au début de la pièce, les lumières isolent cha-

que protagoniste dans un espace sans repères, no man's land où s'abolissent aussi les limites d'un temps qui n'est plus linéaire.

La diction parfaitement nette des trois comédiens, Patrick Schmitt dans le rôle du mari, Emmanuelle Meyssignac en Corinne et Larissa Cholomova jouant la jeune Rebecca, dessine sans une rature la ligne qui les conduit vers le gouffre, ce trou noir créé par l'absence de toute explication. Le spectateur ne verra jamais Morris, figure centrale façonnée de toutes pièces par les discours improbables que tiennent sur lui les personnages en scène. Pas plus qu'il ne saura ce qui s'est passé, cette nuit où Richard a ramené Rebecca chez lui ; ou comment cette dernière finit par disparaître, et ce qu'il advient de Corinne.

On comprend qu'un tel théâtre offre un périlleux terrain de jeu aux acteurs, n'étant pas à proprement parler un théâtre de la présence mais de l'apparition en creux, de l'évidement des êtres.

Patrick Schmitt fait une lecture remarquablement fine de l'œuvre de Crimp, évitant le double écueil du psychologisme et du fantastique. Ne réduisant pas *La Campagne* à l'intrigue policière qu'on y lit souvent, il maintient la pièce en équilibre entre son ancrage prosaïque dans un cadre conventionnel, le poids des réminiscences littéraires et fantasmatiques qui se font jour autour du mot campagne, et un détournement à la fois ludique et humoristique des schémas narratifs et des références théâtrales. Très maîtrisée, l'interprétation des comédiens n'intègre du jeu dramatique que ce qu'il faut pour suggérer un autre type de jeu. Elle se place, comme la didascalie finale du texte invite à le faire, sous le signe du chifoumi : cette joute des doigts (pierre, feuille, ciseaux) qui requiert de percer la logique de son adversaire, mais favorise celui qui semble enlever toute apparence logique à son choix.