

ETC



I am the Signal

House of no more, création de Jemma Nelson et de Caden Manson; mise en scène, scénographie et vidéo : Caden Manson; production Caden Manson / Big Art Group, à Usine C, Montréal.
16 - 18 février 2006

Sylvain Campeau

Number 74, June–July–August 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34924ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Campeau, S. (2006). Review of [*I am the Signal / House of no more*, création de Jemma Nelson et de Caden Manson; mise en scène, scénographie et vidéo : Caden Manson; production Caden Manson / Big Art Group, à Usine C, Montréal. 16 - 18 février 2006]. *ETC*, (74), 42–46.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2006

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Montréal

I AM THE SIGNAL

House of no more, création de Jemma Nelson et de Caden Manson; mise en scène, scénographie et vidéo : Caden Manson; production Caden Manson/Big Art Group, à Usine C, Montréal. 16 - 18 février 2006

a pièce commence sur des chapeaux de roue. Les acteurs et actrices entrent et d'emblée, installent le drame. Le dialogue est saccadé. On ne prend guère le temps de nous laisser nous installer dans l'histoire. Les personnages ne se présentent ni ne s'exposent graduellement. Ils arrivent et jouent, comme si l'on savait ce dont il retournerait de cette histoire. Comme si le temps ne nous était pas laissé de s'acclimater quelque peu. Pour nous comme pour les acteurs, il faut sauter à pieds joints. Cela pourrait aller, si on n'ouvrait pas le bal avec une histoire à la fois rocambolesque et attendue. Il y a une Julia et cette Julia a une fille. Elle arrive chez elle. Le noir se fait. Elle entend des pas. Elle cherche sa fille, sortie à l'extérieur. Elle a peur. Le noir fond aussi sur elle. Lorsqu'elle reprend conscience, sa fille n'est nulle part et il y a du sang tout autour.

Je résume, évidemment, mais on aura compris combien l'ensemble emprunte à des scénarios trop connus, issus de films de catégorie B et de *thrillers* hollywoodien. On ne nous fera grâce de rien. Tout y passera : une poursuite en auto, un couple fraîchement émoulu de sa première baise en cavale, s'acharnant à tout écraser sur son passage, enfants compris, *natural born killers* recyclés.

De cette quête de la fillette perdue, enlevée, on passera à l'étrange couple que forment cette Julia et son photographe, Gary. Car Julia est un modèle. Entre elle et son Gary, une étrange relation s'est formée. L'un et l'autre cherchent à se manipuler sans cesse, car chacun a besoin de l'autre autant professionnellement qu'émotivement. Mais Julia est double. Non seulement une autre actrice se plaît-elle à composer le personnage mais, en plus, s'inscrit en superposition et dans les lacis de cette première histoire, celle de Julia et Hugh, sorte de g.o. un peu gigolo, rencontré dans un hôtel où s'est arrêtée celle-ci et dont elle repartira avec lui, après l'avoir séduit. Tout ce drame, où la fille de Julia est vite larguée et oubliée, se déroule sur fond de possession et de soumission par le sexe et par la violence. Ces deux éléments essentiels ont en plus un double visage, car ils sont autant les outils de répression et de domination qu'ils sont les exutoires où se déchainent des ego trop longtemps réprimés et abusés de bien des façons. Sexe et violence sont ici des catalyseurs d'énergies émancipatrices et inhibitrices, et forment un cycle sans cesse repris, un cercle vicieux. La facture bien particulière qu'ont donnée les créateurs à cette pièce est ainsi faite pour que cette spirale devienne évidente.

Mais on n'a vraiment rien dit de cette pièce quand on se limite ainsi à en relater les péripéties. On commencera à comprendre quand on expliquera que, pour jouer quatre personnages (Julia, Gary, Hugh et un agent de police), il y a six comédiens et comédiennes sur scène. Ajoutons, aussi, qu'il vaudrait mieux parler de plateau que de scène. Car la scène classique du théâtre est ici évacuée au profit d'un plateau de tournage. De même ne peut-on parler de décors. L'espace est plutôt occupé par trois écrans vidéo faisant face au public, et accrochés de manière à surplomber le bord de la scène. De part et d'autre de ces écrans, sont positionnées des caméras vidéo sur trépied, lentille tournée vers les comédiens. Au sol, partant du point central de ce trépied, des lignes s'ouvrent en angles divers sur le sol. Elles seront utiles aux comédiens, qui s'en inspireront pour se positionner de façon à ce que leur image soit projetée sur l'écran de la manière qu'ils désirent. Pour un même usage, il y a aussi, au fond de la scène, quatre moniteurs qui reproduisent l'image des écrans.

Ce qui est donc joué sur scène l'est en fonction de ce qui doit finalement apparaître sur écran. Mais peut-on encore parler de jeu ? Ne s'agit-il pas plutôt d'un ballet aux postures controuvées, étudiées, sans cesse préoccupées de l'effet à produire sur image ? En outre, tout est multiplié par 2 : de manière à ce que ces écrans, distants les uns des autres, offrent une image continue de ce qui doit s'y passer, il faut que deux comédiens jouent le même personnage. Ainsi, Julia et Gary sont souvent doublés. Bien que la voix demeure la même, chacun a son *Doppelgänger* sur scène, ou même deux. Il le faut bien, puisque chaque caméra ne peut filmer que ce qui est devant elle. Pour que l'image puisse apparaître en continuité d'un écran à l'autre, il faut une Julia devant deux ou trois caméras. Ainsi, son visage peut-il apparaître dans l'écran central alors que les deux autres écrans, situés aux extrémités, reproduisent ses bras ouverts. Qui ne sont évidemment pas les siens mais ceux de ses doubles. Femmes et hommes se partagent les rôles, à ne plus savoir qui est de quel sexe. Voilà aussi, sans doute, pourquoi Gary est joué par une femme qui nous apparaît même torse nu, toujours en homme, à un certain moment de la pièce.

Mais il y a tout de même deux Julia centrales : l'une s'est acoquinée avec Gary, joue avec lui un jeu de dominants/dominés et l'autre s'amourache de Hugh. Deux comédiennes différentes campent ces deux personnages et l'une prend le pas sur l'autre au gré



des scènes (faut-il plutôt dire « plans-séquences » ?). Cette primauté accordée à l'une ou et l'autre prend même l'allure d'une Lip Synchronisation en temps réel, une des comédiennes ne faisant que remuer les lèvres, alors que c'est en fait l'autre qui parle. Il en va de même pour Hugh et Gary. Les autres comédiens/comédiennes viennent compléter le tout et sont sollicités pour les besoins de la projection en temps réel des actions.

Il y a plus. Non seulement les personnages se positionnent-ils de manière à être filmés selon un plan

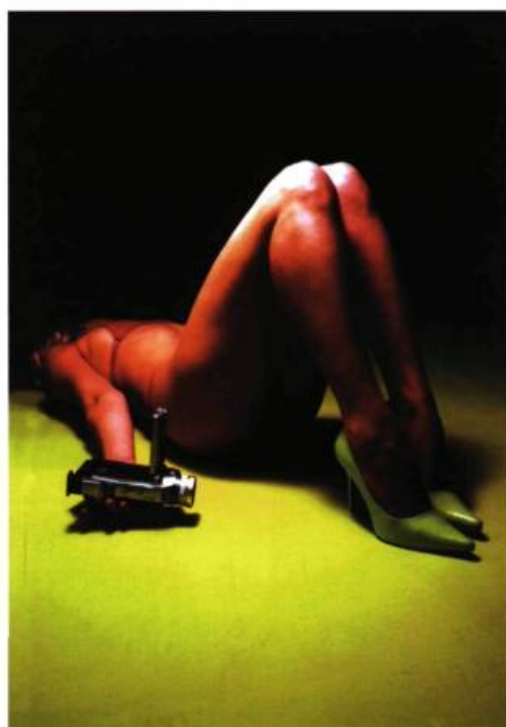
préétabli mais, en outre, des éléments de décors et de scénographie construisant sur écran leur environnement supposé viennent, par une technique d'incrustation pré-tournée, s'ajouter à l'action. Aussi peut-on les voir à la fois sur scène s'échiner dans des poses et déambulations forcées et sur écran, dans le résultat que cette mystification en vient à composer... et qui n'a pas plus de réalité et de vraisemblance que leurs gesticulations de marionnettes. Cela va même plus loin. Dans une scène où Hugh et Julia sont supposés être en train de courir à travers une nature sauvage,



deux comédiens, placés de part et d'autre de la caméra, manipulent des feuilles dans un mouvement qui recompose le mouvement rapide de la course de deux protagonistes, créant sur écran l'illusion du déplacement, alors que les spectateurs les voient clairement faire un *footing* sur place.

Le théâtre est ici devenu, pour reprendre l'expression qui sert à gratifier cette démarche, un essai de « *real time film* », empruntant un terme technique et une fascination esthétique pour une des caractéristiques les plus évidemment exploitées de la vidéo au cours des années 70 (et encore aujourd'hui !) : la saisie de l'image et sa reproduction en temps réel.

Au-delà de toute cette panoplie pillant allègrement et opposant/apposant réalités théâtrales, vidéographiques et cinématographiques, y a-t-il une histoire qui tienne encore la route ? Qui nous convainque et nous captive ? Non, pas vraiment, et ce n'est pas là le propos. Les personnages n'ont pas à avoir ici une épaisseur psychologique et à présenter un caractère de vraisemblance. Mais il est certes une chose qui nous ébranle et nous dérouté. C'est le sentiment d'une trop grande emprise de certains stéréotypes fictionnels, de personnages attendus et sans épaisseur, d'une surenchère de l'effet pour l'effet. *Théâtre* est ici le nom de cette démonstration. Il l'est encore et plus que jamais, dans tout ce que les éléments théâtraux offrent comme art de présence. *Vidéo* est son code de reproduction mobilisant le dédoublement et montrant/démontant le mécanisme du cinéma. Enfin, *Cinéma* est le résultat, travestissement transparent, de toutes ces manipulations. Mais, puisqu'il est question d'un art de présence scénique, notons tout de même que cette présence en est une qui valorise le film dans son *faire* et sa réalité en construction. Tout





est ici présence de la *technè*, comme mode instrumental de création stéréotypique. Nous ne sommes pas devant des types humains; nous assistons à l'exploitation, connue, ressassée encore ici, des mêmes figures archétypales. Nous mesurons leur emprise. Nous percevons l'ascendant qu'elles ont sur nous. Ce n'est plus seulement Julia qui est sous la coupe de Gary. Ce n'est plus seulement Gary qui trouve la raison d'être de son inanité dans la célébration de la beauté de Julia. C'est la masse grouillante des spectateurs que nous sommes, doublement cantonnés dans cet état voyeur, devant le luxe des moyens mis en place pour créer l'illusion. À ce stade de manipulation métafictionnelle, ce n'est plus l'histoire comme telle qui nous mobilise dans notre sensibilité. C'est bien plutôt l'état de notre imaginaire contemporain, peuplé de désespérance revancharde, de sexualité utilisée comme arme et de domination compensatoire d'une perte d'estime de soi, de délire meurtrier participant à un culte du Soi. Même donc si les personnages ne sont pas réellement incarnés, n'ont pas d'épaisseur et offrent peu d'emprise à l'émotion, le spectateur est mobilisé par tout ce qu'il voit, reconnaît et apprécie comme traces d'un imaginaire bien actuel. Il réagit à

une panoplie hypertechnophile qui finit pas porter le message, dans tous ces effets purement techniques, mieux que ne le ferait une histoire bien ficelée. En fait, il en va comme si les concepteurs avaient fait leur la célèbre formule de Marshall McLuhan : *The medium is the message*. Comme s'ils avaient choisi de mesurer les effets de l'emprise des médias et des fables étriquées qu'ils nous servent jusqu'à plus soif. Ils singent dès lors des histoires standardisées, reprises dans des formes éculées offertes par une machine paresseuse mais inarrêtable. La machine à spectacles et à images. Ces histoires, nous les connaissons comme nous connaissons les stratégies de mise en forme dont elles s'accompagnent. Mais de les sentir ainsi autant investies de l'intérieur par une sorte de conviction instrumentale poussée à la limite, de les voir galvanisées d'une telle énergie de construction active devant nous, nous en mesurons tous les plats et périlleux effets.

Concluons : *The medium is the message is the signal*.
Ce à quoi Julia ou Gary ou Hugh ajouteraient sans doute : *I am the signal*.

SYLVAIN CAMPEAU



Et, à chaque fois que vous renouvelez votre compte



Ce que je veux savoir c'est qui a des renseignements sur la nouvelle agence au deuxième.