

Carole Nadeau
Le langage pour le dire

Eza Paventi

Number 86 (1), 1998

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25625ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Paventi, E. (1998). Carole Nadeau : le langage pour le dire. *Jeu*, (86), 17–22.



Contes pour
l'œil avide
(regard n° 2),
création de Carole Nadeau,
le Pont Bridge, 1996. Sur
la photo : Luc Morrissette.
Photo : Georges Dutil.

EZA PAVENTI

Carole Nadeau Le langage pour le dire

À partir de quel moment naît l'acte théâtral ? Jusqu'où peut-on pousser les limites du théâtre ? Quelle est la place du texte dans la création non traditionnelle ? Ce sont quelques-unes des questions auxquelles tente de répondre depuis près de dix ans Carole Nadeau, comédienne, fondatrice et directrice artistique de la compagnie de recherche théâtrale le Pont Bridge. À travers son travail sur le texte, le jeu et la mise en scène de spectacles multidisciplinaires, *Chaos K.O. Chaos* (1992), *Rouge* (1993), *Contes pour l'œil avide* (1994-1996), *la Peau des yeux* (1997), elle explore les frontières du théâtre en intégrant d'autres disciplines à cet art. D'abord attirée par le jeu, la comédienne s'est intéressée assez tôt dans sa carrière au processus créateur lié à la mise en scène de spectacles expérimentaux.

À sa sortie du Conservatoire de Québec en 1986, Carole Nadeau exerce son métier de comédienne avec des compagnies institutionnelles et devient membre d'Arbo Cyber, théâtre (?). De 1987 à 1990, son travail au sein de cette compagnie, connue dans la



Rouge, création de Carole Nadeau, le Pont Bridge, 1993. Photo : Louis Lapointe.

capitale pour ses recherches sur l'intégration des nouvelles technologies au théâtre, l'amène à découvrir un univers différent de celui des pièces plus traditionnelles dans lesquelles elle continue, par ailleurs, de jouer. « J'ai eu ce choc quand j'ai commencé à jouer avec Arbo Cyber. En tant qu'acteur, tu n'as pas l'impression d'être le centre du spectacle, mais plutôt de faire partie de l'ensemble des éléments qui composent le spectacle. Je me rends compte que mon séjour à Arbo Cyber a été mon école, au même titre que le conservatoire. J'étais une comédienne qui voulait jouer, c'est tout. Avec Arbo Cyber, j'ai développé ma curiosité. Ça m'a donné envie d'essayer autre chose. »

Pendant ces années à Québec, la jeune comédienne a l'occasion d'assister à de nombreux spectacles multidisciplinaires, dont ceux présentés par les compagnies Recto-Verso et Pluramuses, troupes qui influenceront son futur travail de metteuse en scène.

Du multimédia au multidisciplinaire

Malgré l'effervescence de la vie théâtrale à Québec, Carole Nadeau quitte la capitale pour venir s'établir à Montréal et fonder, peu de temps après, sa compagnie de recherche théâtrale le Pont Bridge. « J'avais envie d'explorer mon univers à moi, et c'est pour ça que j'ai quitté Québec. Arbo Cyber concentrait sa réflexion sur la place qu'occupent les médias dans l'art. Avec le Pont Bridge, j'ai voulu travailler à des spectacles multidisciplinaires. »

Depuis 1992, au sein du Pont Bridge, elle crée et dirige des pièces dans lesquelles elle met en relation des disciplines qui n'ont pas nécessairement de liens directs, de prime abord, avec les arts de la scène. Des notions empruntées à la peinture, à la géographie, à la musique, à la psychologie et à la vidéo deviennent ses nouveaux matériaux de travail dans la conception de mises en scène parfois complexes, reconnues pour leur audace.

*Chaos K.O. Chaos*¹, la première de ses créations, traite de la solitude humaine à travers le destin d'une femme errant seule sur son glacier à la recherche de Gluck, un mot dont la signification allemande s'apparente au mot bonheur en français. Cette œuvre inspirée d'*Oh les beaux jours* de Samuel Beckett est issue d'un travail de recherche méticuleux mené sur l'Antarctique. Carole Nadeau s'intéresse en particulier ici aux liens entre la musique et la voix. En complicité avec le musicien Bernard Bonnier², qui utilise un orgue de cristal pour recréer une ambiance sonore évoquant les territoires glacials, elle divise le continent en douze régions différentes. Chaque région possède ses textures sonores particulières, que l'on retrouve dans la trame sonore et dans le texte composé des mots improvisés à partir des sons émis par l'instrument. « J'ai utilisé des *i* quand c'était de la glace vive. Quand il y avait des éboulements, c'était des *k*, des *p*. » Enveloppé ainsi par l'ambiance sonore, le spectateur suit le parcours de Gisèle, cette femme seule dans un désert de glace, imaginée et interprétée par Carole Nadeau.

Deux ans plus tard, la metteuse en scène s'inspire, pour sa nouvelle création, d'études qu'ont menées deux psychologues pendant près de trente ans sur le rapport entre les réactions faciales et les émotions. Elle crée la pièce *Rouge*, qui traite des relations homme-femme dans la trentaine et dans laquelle elle intègre une partie des œuvres du peintre britannique Francis Bacon. Les toiles de l'artiste, caractérisées par des couleurs stridentes, des déformations de visages humains et des tremblés d'images deviennent des éléments visuels qui soulignent la violence et le malaise du propos de la pièce.

Miroir, miroir, dis-moi ce que tu perçois

Outre son attrait pour les sciences (géographie, psychologie) ou pour les arts (peinture, musique), Carole Nadeau s'intéresse particulièrement aux effets produits sur la perception. Elle consacre entre autres une partie de ses recherches à l'exploitation des différentes propriétés du miroir dans la mise en scène. Dans la série *Contes pour l'œil avide*, présentée de 1994 à 1996, elle imagine d'abord le spectateur couché au-dessous d'énormes miroirs lui renvoyant le reflet de comédiens jouant sur une scène à laquelle il fait dos. Le spectateur assiste, dans cette position inusitée, à la représentation d'une série de tableaux érotiques vivants. En plus d'amener le spectateur à redéfinir son champ de perception, Carole Nadeau l'intègre dans l'univers scénique de la pièce ; c'est ce qu'elle appelle « mettre en situation d'expérience ». Dans ce cas-ci, le spectateur n'assiste plus à un spectacle ; il devient plutôt partie intégrante de la création en assumant le rôle d'un voyeur.

1. Ce spectacle de Pluramuses a été présenté aux 20 jours du théâtre à risque en 1992. Voir le compte rendu de Patricia Belzil et de Philip Wickham dans *Jeu* 67, 1993.2, p. 104-105.

2. Cet artiste est décédé en 1994.

La fascination que porte la metteuse en scène aux jeux de miroirs et son questionnement sur la perception l'amènent à traiter ensuite du thème de l'identité. « Qu'arrive-t-il si on ne se reconnaît plus dans un miroir ? » La question devient la prémisse d'un conte, *la Peau des yeux*, créé en 1997, installation-théâtre dans laquelle Carole Nadeau explore le langage du cinéma, de la peinture et de la vidéo. Grâce à une installation complexe de miroirs situés devant et derrière la scène, elle arrive à recréer des procédés employés par des cinéastes et des vidéastes. Les reflets des comédiens superposés à la projection de séquences vidéographiques, par exemple, jouent le rôle des fondus enchaînés au cinéma. Dans un même ordre d'idées, les effets de perspective rappellent les différentes valeurs de plan de ce médium. La projection de la voix des comédiens, parfois étouffée par les panneaux en miroirs, parfois perçue très clairement par le spectateur, permet de recréer une ambiance sonore cinématographique. Le travail sur les couleurs et la lumière fait référence à des compositions picturales, tandis que l'aspect découpé de la pièce et son rythme rapide sont des éléments que l'on retrouve dans le langage vidéographique.

L'objet au cœur de la création

Carole Nadeau imagine souvent la mise en scène, l'emplacement et l'univers dans lequel elle fera évoluer ses acteurs avant même de commencer à construire l'histoire. « J'installe des procédés, des structures desquelles je tire des contenus. Pour *la Peau des yeux*, par exemple, j'ai fait un atelier de quatre mois avec les acteurs. On avait un local avec les miroirs et on y faisait des improvisations. J'ai alors eu l'idée que les gens ne se reconnaissent plus dans le miroir. Par la suite, on a développé des personnages autour de cette idée. »

L'utilité de l'objet et le sens qui se dégage de ce dernier deviennent des éléments primordiaux à la création. « Dès le départ, il me faut des éléments du décor, déclare Carole Nadeau. La scénographie est un élément déclencheur dans le processus créatif. »

Par ailleurs, la metteuse en scène accorde une large place à son intuition et aux imprévus qui surviennent lors des répétitions. Le déplacement, l'évolution des comédiens dans l'espace constituent des éléments aussi importants dans la construction de l'histoire que le texte lui-même. « Je n'accorde pas la priorité au texte, ce qui ne veut pas dire que je ne m'y intéresse pas. Le travail que je fais en création, c'est plus un travail d'associations d'idées. » En créant et en construisant des œuvres par « associations d'idées », Carole Nadeau travaille nécessairement dans des structures plus éclatées. Son expérience au sein d'Arbo Cyber, ainsi que ses intérêts envers les nouvelles formes de langage scénique l'amènent à explorer l'utilisation de structures non linéaires pour s'exprimer, des structures qu'elle associe au rêve.

Le langage s'avère cependant parfois difficile à maîtriser. Si la confusion et la surcharge restent des pièges à éviter, l'intégration du texte dans la structure non linéaire demeure d'autant plus complexe à réaliser. « Dans *la Peau des yeux*, j'avoue avoir eu le désir de raconter une histoire linéaire dans une structure non linéaire. Je pense que je l'ai fait avec plus ou moins de bonheur. J'ai essayé de bâtir une histoire dans une structure qui est de l'ordre du rêve, totalement éclatée et surréaliste à certains moments. Ce qui en résulte est un spectacle qui n'est ni sur une chaise ni sur l'autre. »



Chaos K.O. Chaos,
création de Carole Nadeau,
le Pont Bridge, 1992.
Photo : Linda Lee.

Carole Nadeau admet ne pas avoir tout à fait réussi jusqu'à présent à atteindre ce qu'elle vise, c'est-à-dire à monter une œuvre dans laquelle la forme du texte épouse réellement la structure éclatée de la mise en scène. « Je suis une admiratrice de Kubrick et Tarkovski. Ils arrivent vraiment à obtenir quelque chose de bien ficelé sur le plan structurel, formel du jeu. Il se dégage de leur œuvre une osmose entre la forme et le sens. »

En fait, selon Carole Nadeau, la recherche en ce qui concerne l'apprentissage du langage non linéaire et l'exploration des nouveaux médias n'en est qu'à ses premiers balbutiements dans le milieu théâtral. « On n'a pas encore exploré tout le potentiel du multimédia, bien souvent on est resté à l'écran de télévision. »

La metteuse en scène déplore une utilisation de la vidéo ou des nouveaux médias qui ne dépasse pas la fonction décorative. Pour elle, chaque élément intégré à une mise en scène doit être porteur de sens. L'artiste, qui tente à travers son œuvre de démontrer que le sens ne provient pas uniquement du texte, accorde une grande importance à celui qui véhiculent les images, les décors, les installations.

Le sens dépouillé de ses mots

Parce que je crée des machines complexes, il y a beaucoup de gens qui pensent que je ne m'intéresse pas au sens. Pas du tout, au contraire. Je trouve que, parfois, l'écriture scénique n'est pas lue à sa juste valeur. C'est vrai que tu peux faire du théâtre juste avec un texte, mais la joie du théâtre, c'est aussi tout ce qui peut être intégré dans le dialogue avec le spectateur. Jean-Pierre Ronfard l'a exploré dans son spectacle sur la lumière. Il est possible de changer totalement le sens seulement par les éclairages, qui vont apporter un tout autre regard sur la pièce. Pour moi, la lumière, c'est du théâtre aussi.

La définition que Carole Nadeau donne du théâtre reste à cet égard très large : « À l'instant où il y a un parcours émotif, qui parfois est une histoire, parfois n'en est pas une, à l'instant où il y a un rendez-vous entre un spectateur et un acteur, on parle de théâtre. Au-delà de la question de l'absence ou de la présence du texte, au moment où il y a un parcours et une pluralité de sens qui se dégagent de la création, il y a un rendez-vous théâtral. »

Dans l'œuvre de Carole Nadeau, tous les éléments de la mise en scène servent à nourrir l'histoire au même titre que le texte, s'il y en a un. La scénographie n'occupe plus le rôle du marqueur qui sert à souligner le sens du texte, mais porte un sens en elle-même. Peut-être même que l'histoire, dans ce cas-ci, se tient au service de la scénographie.

Malgré la réticence qu'éprouve Carole Nadeau à définir son œuvre et sa démarche artistique par un terme précis, elle soutient que les spectateurs assistent tout de même à une pièce de théâtre lorsqu'elle monte un spectacle. En fait, pour la fondatrice du Pont Bridge, le théâtre doit être perçu comme un lieu de réflexion multiple. **J**