

## Regards et jeux dans le temps

### *Mémoire vive*

Patricia Belzil

Number 108 (3), 2003

Le corps projeté

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/25982ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Belzil, P. (2003). Review of [Regards et jeux dans le temps : *Mémoire vive*]. *Jeu*, (108), 129–131.

# Regards et jeux dans le temps

**P**our les enfants de l'an 2000, une œuvre comme *Mémoire vive*, toute fascinante qu'elle est, n'est pourtant pas un objet insolite, car la fusion de réel et de virtuel que proposent les Deux Mondes leur est familière ; elle fait partie de leurs expériences quotidiennes. En effet, les jeux électroniques, les toutous dotés d'une intelligence artificielle (et qui réclament les mêmes soins que les vrais chiens !) et, de façon générale, les écrans cathodiques omniprésents qui, telles des fenêtres gigognes, permettent d'infinis zappages spatiotemporels, tout cela prédispose le jeune public (de 9 ans et plus) à recevoir un spectacle comme celui-ci, où la réalité subit divers télescopages, au gré de la mémoire du personnage, lui-même fragmenté, multiplié par l'image vidéo, à la fois présent et représenté.

Le texte au lyrisme envoûtant de Normand Canac-Marquis, dont le charme est aiguisé par la narration de Catherine Archambault (sa voix nous parvient comme un murmure par le truchement d'un micro), constitue le testament poétique d'une très vieille dame. Ce monologue flottant entre le rêve et le souvenir est porté par un théâtre d'images d'une puissance indéniable, dont la trame est soumise aux caprices de la mémoire trouée, sélective, de la narratrice, Catherine. « La vie ne tient qu'à un fil », soutient-elle, et ce fil de souvenirs qui nous guide dans le dédale de la mémoire se résume à quelques images : « Une crinoline/ Une balançoire/ Un vieux parc/ Un train/ Des puces/ Des soldats de plomb/ Monsieur Monmari/ Des ballons/ Un canon/ Madouleur/ Un livre/ Et ma vie<sup>1</sup> ». Nostalgique ou frivole, Catherine est tour à tour gamine, jeune mariée, mère, veuve, même si elle nous apparaît toujours sous les traits

d'une jeune fille nous racontant son enfance et ses jouets, sa jeunesse et ses jeux de séduction. De l'enfant à la dame centenaire, elle conserve la fraîcheur de celle qui, arrivée à la fin de sa vie, prétend n'avoir « jamais cessé de jouer », car « [l]a terre est un parc./ Un terrible terrain de jeu./ La vie est un enfant/ Qui traverse un parc en jouant<sup>2</sup>. » C'est sur cette métaphore que s'élabore la mise en scène

## *Mémoire vive*

TEXTE DE NORMAND CANAC-MARQUIS. MISE EN SCÈNE ET CONCEPTION VISUELLE : DANIEL MEILLEUR, ASSISTÉ DE MADELEINE PHILIBERT ; MUSIQUE ET ENVIRONNEMENT SONORE : MICHEL ROBIDOUX ; VIDÉO ET CONCEPTION VISUELLE : YVES DUBÉ ; ACCESSOIRES : GUY FORTIN ET MICHEL FORDIN ; COSTUMES : MIREILLE VACHON ; ÉCLAIRAGES : ANDRÉ HOULE ; RÉGIE : MICHEL FORDIN ET BENOÎT LÉCOURS ; RECHERCHE ET ANIMATION THÉÂTRALE : MONIQUE RIOUX. AVEC CATHERINE ARCHAMBAULT. PRODUCTION DES DEUX MONDES, PRÉSENTÉE À LA MAISON THÉÂTRE DU 2 AU 13 AVRIL 2003.

1. Normand Canac-Marquis, *Mémoire vive*, texte déposé au CEAD, mai 2001, p. 2.

2. *Ibid.*, p. 3.

de Daniel Meilleur, qui a recours à des jouets pour illustrer non seulement les souvenirs d'enfance, mais aussi ceux de l'âge adulte. Véritable caisse de résonance de la mémoire, la musique de Michel Robidoux est constituée des bruits de ces jouets, manipulés de façon numérique, instaurant un environnement sonore saisissant, comme s'il était l'écho des souvenirs ainsi convoqués. Mais l'histoire que viennent raconter ces joujoux-témoins n'est pas uniquement une partie de plaisir, car peines et pertes n'en sont pas exclues. Ainsi, les retraites dans la souffrance ou le deuil ont ponctué la vie de cette vieille jeune fille qui nous parle, d'une voix indéfinissable (enfantine... ou chevrotante?), de la mort de « Monsieur Monmari » ou de « Madouleur », cette dernière apparaissant sous les traits d'un cheval de bois qui l'aurait accompagnée depuis la première fièvre, la première souffrance. Ce cheval de bois deviendra symbole de liberté et de nouveau départ, et c'est grimpée sur lui que Catherine fera l'ultime grand voyage de sa vie. La mort sera également représentée par le naufrage d'un bateau somptueux, avec des ailes de plumes blanches, qui avance sur le rail d'un train électrique. Ailleurs, la guerre sera évoquée par un tank miniature, qui roule dans tous les sens et tire aveuglément, guerrier indomptable, perçant des ballons blancs avec fracas. Au motif du jouet, le personnage sur scène contribue lui aussi, car n'est-elle pas une poupée, cette jeune fille-là, avec sa robe à crinoline blanche ?

À la fois funambule étonnée qui remonte le fil de sa mémoire et *deus ex machina* de toute cette allégorie (« ma Vie »), autrement dit héroïne et créatrice, Catherine ne saurait être une simple figurante au sein du spectacle. Elle est donc omniprésente, et ce grâce aux projections vidéo, qui sont continues et de plusieurs types. Elles couvrent parfois tout le cadre de scène, intégrant le personnage dans des champs ondoyants ou dans des textures diverses. Ailleurs, une simple boule, comme un spot, figure tantôt la lune, tantôt un globe terrestre, tantôt un ballon, tandis qu'y apparaissent des images filmées sur scène par une caméra posée sur la locomotive du train. Ainsi, l'on voit Catherine et ses animaux en peluche sous deux angles : de côté (réellement, sur la scène) et de face, sur l'image filmée et projetée simultanément en fond de scène. Parfois, l'actrice se fond dans la projection, donne l'impression d'être une image. Transporté d'un niveau de réel à un autre, le public doit accepter de glisser dans l'univers onirique, et renoncer à associer la présence physique de l'actrice à une quelconque représentation réaliste du personnage ; Catherine est ici et là en même temps et, dès lors, elle n'est nulle part vraiment. Dans cette volonté d'amalgamer le virtuel et le réel, le présent de la scène et de l'image, la voix *off* de Catherine nous parvient de « l'au-delà », si je puis dire, de façon autonome, comme si elle était une entité indépendante du corps, participant à la déréalisation qui est à l'œuvre dans toutes les composantes du spectacle. Pour montrer la mort, on voit un gros plan de Catherine, sortie en coulisses, qui s'endort paisiblement après avoir confié aux enfants que, maintenant, leur tour est venu... De vivre, de jouer leur vie.

Ce ne sont là que quelques souvenirs parmi l'entrelacs de tableaux et de correspondances qui forment le voyage étrange et beau imaginé par Normand Canac-Marquis et Daniel Meilleur, avec la complicité de la vidéo d'Yves Dubé et de la musique de Michel Robidoux. Dans une telle expérience, l'acteur pouvait se perdre, devenir objet, un jouet au même titre que les autres dans les mains d'habiles illusionnistes ; or, au contraire, le personnage de Catherine demeure à la fois le pivot, le



*Mémoire vive*, spectacle des Deux Mondes (2002), mis en scène par Daniel Meilleur. Sur la photo : Catherine Archambault. Photo : Yves Dubé.

point d'ancrage de toute la composition visuelle, mais il est aussi l'œil, voire l'humanité, qui nous donne accès au vaste monde mnémonique qui se déploie devant nous. Pour ce faire, les créateurs ont eu la délicatesse de réserver à un seul personnage les honneurs de la scène, et de nous garder bien arrimés à Catherine par la voix de son interprète qui jamais ne se perd dans une bande sonore très riche, aussi chargée de souvenirs qu'un coffre à jouets. **J**