

Écrire le costume, dessiner le texte

Méridith Caron

Numéro 31 (2), 1984

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/28457ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Caron, M. (1984). Écrire le costume, dessiner le texte. *Jeu*, (31), 52–55.

écrire le costume, dessiner le texte

Pourquoi le costume de théâtre? Comment s'inscrit-il dans l'oeuvre théâtrale? Est-il argument ou esthétique? Quel est le rôle du concepteur, de la conceptrice de costumes? Quel est mon rôle? Beaucoup de questions, beaucoup de réflexion.

Ma réflexion commence par un aveu. Jusqu'à présent, je ne me suis jamais vraiment penchée sur les principes de cet art, sur ses fondements abstraits. Mon approche de ce métier a toujours été très concrète, la pratique incluant une réflexion particulière, puisqu'elle est liée à une oeuvre en particulier.

Si je pratique ce métier de conceptrice (de costumes et de scénographie), c'est qu'il répond à un besoin personnel d'expliquer, d'écrire, d'inscrire visuellement, graphiquement une parole, un combat, une tension, une société, des êtres, un temps. Ce temps réel dans la représentation sur scène, ce temps suspendu entre deux moments — une décision et un but —, ce temps est mon défi. Raisonner, réfléchir, exprimer, douter; questionner les évidences, les intentions, les besoins pour que, par l'acteur, le costume atteigne une dimension existentielle, qu'il signifie une histoire et un destin.

C'est ma façon d'écrire et de traduire une réalité. Je m'efforce toujours de trouver le sous-entendu, la sous-écriture d'un texte. Voilà pourquoi j'ai voulu présenter le travail de conception comme un parallèle de l'écriture et intituler cet article: « écrire le costume, dessiner le texte ».

Je choisirai, à titre d'exemples, deux textes de création, puisqu'ils impliquent une recherche, une analyse nouvelle, une interrogation *autre*, du fait qu'ils s'inscrivent dans un présent et dans un degré zéro de référence.

Pour moi, la langue écrite représente matériellement une pensée, une parole, par des signes (l'alphabet et les mots). La langue visuelle, par le dessin entre autres, représente matériellement une idée, un concept et aussi une parole. Cette image que l'intellect conçoit doit s'exprimer d'elle-même visuellement. C'est la fonction du *regard* du concepteur: regarder et voir, observer, comprendre, traduire le signe, le mot, le concept, la chose.

Le dessin, l'esquisse, la maquette sont des expressions immédiatement perceptibles. Elles sont le résultat d'une capacité de traduire. L'idée d'écrire, de dessiner, naît d'un besoin: celui de dire, d'informer, de combattre, de souligner, de communi-

quer — et aussi du goût de dire, d'informer, de réagir, de reconsidérer. L'écriture visuelle est une écriture profonde; elle schématise, met en lumière, des traits: caractère, circonstance, temps. Elle crée un geste, elle recrée le possible et le réel. Elle identifie, elle est la conscience d'un temps et met à nu l'étrange et contradictoire vérité enracinée dans une société.

le rôle d'un concepteur

Le concepteur est un receveur. Il reçoit aussi bien le laid que le beau, le faux que le vrai, l'historique que l'actuel, l'âme que le corps. Le concepteur a une capacité d'abandon et de contrôle — la tête dans l'imaginaire et les pieds sur terre —; c'est un peu un être éponge qui s'imbibe de tout ce qui vit, ce qui est un grand privilège.

Les maux des hommes sont entre les mains des hommes eux-mêmes.
Bertolt Brecht

Le concepteur reçoit pour créer — et crée finalement pour toujours *mieux recevoir* —, disponible à la merveilleuse complexité de l'être.

face à l'oeuvre

Dans un premier temps, je prends contact avec l'oeuvre, je la reçois, j'en fais une première lecture et ensuite *ma* lecture. L'idée maîtresse reçue, j'en dispose les éléments dans mon esprit, leur donne une opinion. J'écris le sous-entendu. Je dessine le texte, c'est-à-dire que, par une composition graphique, j'arrive à une synthèse de ce que j'ai lu et assimilé du texte. En visualisant, j'aide aussi à la — ou du moins à une — lecture de l'oeuvre.



Dans *la Statue de fer*, les costumes devaient aller de pair avec la pauvreté de l'expression, la signifier. Photo: André LeCoz.

Le concepteur vise un aboutissement: la représentation sur scène; autrement dit, le receveur devient donneur. Le processus créatif naît d'une complicité et d'une collaboration. Le metteur en scène choisit le texte et l'endosse. Il collabore très étroitement à l'acte théâtral, et sera le pilier central de cette aventure d'un discours. Le concepteur propose, suggère, corrige, re-propose, re-corrige s'il y a lieu, jusqu'à ce que toute l'équipe de production parle le même langage, celui de la continuité. Le costume est un fait global, une écriture visuelle. Il porte, avec le personnage, histoire et destin: il est une conscience, une mémoire (du temps), une étude, une critique.



La Saga des poules mouillées: «Il fallait faire en sorte que les rapports entre les formes, les tissus, les couleurs et les textures soient au service des rapports privilégiés entre actrices et personnages.» Photo: André LeCoz.

Le concepteur, dans sa capacité de recevoir et de traduire l'être, se sert aussi du corps comme témoin. Le costume, langage et parole du corps, contient, établit, provoque, réagit, se défend, fait partie du grand gestuel humain, du mouvement.

Chaque production, chaque recherche, chaque démarche créent un espace et un temps nouveaux. Toute réflexion, toute observation invitent à regarder le cycle de l'être sous un angle nouveau. Ce regard, cette remise en ordre, amène à une vision globale.

« la statue de fer » de guy cloutier

À la première lecture, j'ai été saisie par la réduction du langage. La répétition de cette structure de réduction m'incita à reconsidérer la force du langage corporel. J'étais à la fois touchée, démunie pour les personnages et désespérée avec eux. À cause, justement, de cette réduction de moyens d'expression, je portais avec eux une violence. Je m'efforçai donc de retenir le geste corporel, plutôt que le langage et, pour y parvenir, j'utilisai des éléments visuels, passifs et violents (écussons, décalques) et des couleurs à la limite du tolérable, donnant ainsi un appui visuel. Pour souligner le besoin de chaque personnage d'être identifié à une force, « la gang », il suffisait de doser le *possible* et le *réel*.

« la saga des poules mouillées » de jovette marchessault

Cette oeuvre de création met en jeu la rencontre mythique de quatre femmes, personnages suprahistoriques. Le souffle des femmes dans l'espace historique et littéraire.

Il fallait faire en sorte que les rapports entre les formes, les tissus, les couleurs et les textures soient, d'une certaine façon, au service des rapports privilégiés entre actrices et personnages. Il ne s'agissait pas de puiser aux sources de la certitude des images de catalogue. À partir de l'instinct et du doute, la certitude d'être sur une bonne piste m'est venue.

Ce fut l'enquête: il fallait retracer la provenance, l'origine de chacune — et la provenance implique toujours des couleurs. Le contact avec ces éléments suscita des formes, des volumes, des couleurs. Je retournais à leur pré-histoire, je partais d'elles-mêmes pour mieux accéder à l'univers mythique de ces grandes semeuses.

Finalement, qu'est-ce que créer, concevoir? C'est remettre en cause, chercher, douter, donner une juste place à l'intuition, observer pour reconnaître, s'inspirer de tout vécu, écouter, avouer, percevoir, dire, se tromper, recommencer.

La création, c'est l'espoir.

Un creatore può fare solo una cosa, può solo continuare.
Gertrude Stein, Picasso.

(Un créateur ne peut faire qu'une chose: continuer.)

mérédith caron