

« Fiction »

Diane Pavlovic

Numéro 44, 1987

Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/27479ac>

[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

Pavlovic, D. (1987). « Fiction ». *Jeu*, (44), 151–153.

«fiction»

Spectacle multimédia. Conception, texte et mise en scène: Bernar Hébert. Production: Michel Ouellette; musique originale: Richard Edson; scénographie: Marc-André Coulombe et Richard Lacroix. Avec Dianne Côté, Sylvie Provost, Isabelle Marcil, Alain Carré, James Rae, Michel Ouellette et Michael Toppings. Production de l'Agent Orange, présentée au 1217, rue Notre-Dame est, à partir du 25 septembre 1985.

Le titre, on ne peut plus éloquent, résume l'entreprise à merveille: tout est fiction, depuis la trame narrative abracadabrante jusqu'au croisement de disciplines par lequel on tente de la représenter. Cinéma, télévision, musique et théâtre sont ici interpellés; leur fusion, les glissements d'un média à l'autre constituent l'essentiel du discours que module le spectacle. Se faisant passer pour un groupe rock qui prêche l'immortalité (et qui voudra conclure un *pacte* en ce sens: réminiscence culturelle réappropriée dans un contexte anecdotique précis), une bande de terroristes kidnappe l'épouse de l'animateur d'une célèbre émission de variétés. À partir de là, sauts dans le temps, tourmente intérieure et univers oniriques se déploieront indifféremment sur film et sur scène, l'image électronique prenant le relais de la présence humaine pour mieux en souligner le caractère emblématique et stéréotypé.

Complexe, visiblement coûteux, doté d'un appareillage technique hyper-sophistiqué (tous les éléments du décor sont montés sur des panneaux coulissants qui leur permettent d'apparaître et de disparaître à volonté, de se transformer rapidement et silencieuse-

ment), le spectacle est segmenté en séquences de natures diverses, un peu à la façon d'un magazine télévisé. Deux courts métrages et deux bandes vidéo (musicales) interviennent dans le déroulement, sur scène, d'une intrigue discontinue qui emprunte autant au contenu qu'à l'esthétique du photoroman et d'un certain cinéma. Des voix proviennent d'un hors-scène qui est plutôt, ici, hors-champ, et en regard duquel les acteurs sont curieusement absents: les déplacements des corps sont plus importants qu'une quelconque «intériorité» des personnages; tout est surface. La seule profondeur psychologique que l'on permet aux protagonistes est celle que leur confère l'écran: sur film, les phobies et les obsessions de la jeune femme de l'animateur prennent tout leur relief.

De la même manière, le décor est à la fois contemporain, élégant et impersonnel: plantes intérieures, piscine creusée (ce qui constitue en soi une innovation scénographique, du moins sur nos scènes de théâtre), voiture spacieuse, fauteuils confortables correspondant à une certaine notion de la «détente» bourgeoise. La lumière est savante, les ombres sont soigneusement aménagées, tout l'environnement scénique colle à des préoccupations fortement connotées et associées à un milieu culturel particulier.

Outre cette déconstruction des discours artistiques environnants, *Fiction* se permet un commentaire sur l'évolution physique de la scène: décor perspectif, techniques de



trompe-l'oeil, passage de l'illusion picturale à ses prolongements médiatiques actuels. Le spectacle marque ainsi la filiation évidente qui existe entre la peinture ou l'architecture du théâtre traditionnel et le cinéma et la télévision; il interroge, du même souffle, l'illusionnisme sur lequel se base tout le système de représentation hérité des derniers siècles.

Les membres de l'Agent Orange ont une longue expérience en ce qui concerne le film, la vidéo, les performances de l'avant-garde internationale; une longue expérience de l'éclatement, de la distorsion, du jeu avec les archétypes modernes. Leur démarche est novatrice; elle ne se résume pas à un spectaculaire déploiement de gadgets, même si leur discours pourrait par moments être mieux articulé (et mieux *interprété*; on ne joue pas impunément avec des champs artistiques aussi ancrés dans les habitudes intellectuelles des spectateurs: pour bien parodier, il faut maîtriser parfaitement l'objet qu'on parodie; la maladresse, dans ce système, est inévitablement amplifiée avec le reste). En mélangeant ainsi réel et fiction, passé, souvenirs et imaginaire, direct et différé, *Fiction* tente une réflexion sur l'immédiateté — et sur la médiatisation — qui vise juste et touche au coeur du problème.

diane pavlovic