

Marche funèbre *Croisades*

Marie-Andrée Brault

Numéro 96 (3), 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25907ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)
1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Brault, M.-A. (2000). Compte rendu de [Marche funèbre : *Croisades*]. *Jeu*, (96), 19–21.

Marche funèbre

Croisades s'ouvre sur un jeu d'enfants bien cruel. Une fillette et son jeune compagnon s'amuse à arracher les membres d'une poupée et recréent ainsi les mutilations dont ils sont les témoins quotidiens dans leur pays en guerre. La mort est pour eux une chose à la fois confuse et concrète, mystérieuse et familière, que le garçon connaîtra dans les premières minutes du spectacle, ayant eu le tort de s'amuser avec un camion jouet piégé. Dans cette courte scène se trouve synthétisé ce que montrera

en fait toute la pièce : l'enfance ne peut survivre à l'horreur, elle est mort-née dans les rues ensanglantées par les combats. Pour les protagonistes de *Croisades*, les jeux de la ruelle se transforment rapidement en réels jeux guerriers, et tuer devient un moyen de défier la peur.

L'action se déroule dans un ailleurs où la violence d'une guerre de religions prend de plus en plus de vigueur. Ce pourrait être Jérusalem, comme le sous-entendent le titre et certains passages du texte, mais au fond, quelle importance ? Le désespoir humain n'a ni nationalité ni pays quand l'innommable survient. Dans la version de la pièce présentée par les Créations Diving Horse, les maquillages très accentués imposent juste-

ment une distance avec une réalité trop reconnaissable, et le décor conçu par Louis Hudon veille à ne pas situer clairement les lieux. Il suggère de façon dépouillée l'atmosphère d'une ville ravagée aux rues à peu près désertes, une ville où habite le jeune Ismaïl qui compte les obus pour s'endormir le soir. Son ami de toujours, Yonathan, vient lui annoncer qu'il part « de l'autre côté », « chez les autres¹ », puisque sa famille croit en un autre dieu. Ce geste marquera la fin de l'amitié et de l'innocence, et le début d'une existence cauchemardesque, l'apprentissage des règles de la guerre transformant peu à peu les personnages en de véritables monstres. Ismaïl, qui est la naïveté incarnée au début de la pièce, basculera complètement du côté de la déraison barbare. Il mourra, comme tous les autres, épuisé, mutilé, malade. À ces trop jeunes guerriers se joignent d'autres personnages qui seront tous artisans et victimes à la fois de cette folie meurtrière. Parmi eux se trouve Bella, par qui les deux amis deviendront symboliquement des hommes puisqu'elle apprendra à Yonathan à tuer et à Ismaïl à faire l'amour. Véritable lanier chez qui don de soi et rage se côtoient confusément, elle est rendue dans toute sa fureur par une Suzanne Lemoine à la présence effervescente.

Croisades

TEXTE DE MICHEL AZAMA. MISE EN SCÈNE : ROBERT ASTLE, ASSISTÉ DE PHÈBE GREENBERG ; DÉCOR ET COSTUMES : LOUIS HUDON ; ÉCLAIRAGES : DAVID PERREAULT NINACS ; CONCEPTION SONORE : KIRK WIGHT ; ACCESSOIRES : MICHÈLE GAGNON. AVEC JEAN BOILARD (LE PETIT GARÇON, L'HOMME NOIR DE FUMÉE, ZACK, UN PASSANT), NATHALIE CLAUDE (LA PETITE VIEILLE), PATRICE COQUEREAU (MAMAN POULE), RENÉE-MADELEINE LE GUERRIER (LA VIEILLE FEMME AU SEAU D'EAU, LE PETIT BOUFFON), SUZANNE LEMOINE (LA PETITE FILLE, BELLA), PATRICK OLAFSON-HÉNAULT (ISMAÏL), DANIEL PARENT (LE PETIT VIEUX), PATRICE SAVARD (YONATHAN, L'INDIEN PEAU-ROUGE) ET STÉPHANE THÉORET (RENAUD LE BÛCHERON, KRIM, LE MORT COUVERT D'ALGUES ET DE KÉROSÈNE). PRODUCTION DES CRÉATIONS DIVING HORSE, PRÉSENTÉE AU THÉÂTRE PROSPERO DU 16 FÉVRIER AU 4 MARS 2000.

1. Michel Azama, *Croisades*, Paris, Éditions Théâtrales, 1992, p. 25.



Croisades de Michel Azama
(Créations Diving Horse,
2000). Sur la photo : Daniel
Parent et Nathalie Claude.
Photo : Caroline Hayeur.

Les personnages de Michel Azama évoluent dans trois espaces différents : la vie, la mort, le mythe. Les deux premiers, s'ils sont présentés comme parallèles, s'interpénètrent aussi inévitablement : les tués se relèvent et livrent leur dernier message dans des monologues d'outre-tombe, puis sont recueillis par le petit vieux et la petite vieille, sorte de fossoyeurs célestes. Seuls ces deux personnages, par leurs dialogues, apportent un peu de légèreté au lourd texte d'Azama. Formant un vieux couple toujours amoureux (bien qu'ils soient morts), ils se chamaillent, se réconcilient, se rappellent des souvenirs et y vont de commentaires cyniques sur l'état du monde qui, décidément, produit bien des cadavres. Le jeu bouffon adopté par les interprètes Nathalie Claude et Daniel Parent, qui s'inscrit dans les recherches de Diving Horse, ajoute une irréalité fantaisiste dont le spectateur a bien besoin pour relâcher un peu

la tension. Mais le malaise n'est pas évacué pour autant. L'irrévérence du vieux couple – cette façon de croquer l'orteil des cadavres pour s'assurer qu'ils sont bien morts – et son apparente légèreté – toujours un verre à la main et esquissant des pas de danse – créent un style macabre-splendide assez particulier, soutenu par de remarquables costumes. D'un chic suranné, leurs vêtements intègrent certains accessoires étranges, mi-prothèses, mi-instruments de torture, qui déforment les corps de manière inquiétante.

Au-dessus de ces deux univers s'en érige un autre, fait d'un mélange d'histoire et de mythe, dont la représentante est le personnage de Maman Poule. Avancé laborieusement sur une passerelle entourant la salle du Théâtre Prospero, Maman Poule s'est engagée depuis l'époque des croisés dans une longue marche vers la terre promise. Elle ne trouve que la mort des siens sur sa route, que le « désordre de la broussaille humaine² ». Malheureusement, les choix d'équipe qui ont entouré l'élaboration de ce personnage – qui est en fait la mère de tout un peuple, voire de l'humanité – n'ont guère aidé Patrice Coquereau à lui donner le souffle nécessaire. Les mouvements du comédien sont gênés par un costume aux proportions difficilement imaginables, et l'on se surprend à se demander si la coiffe tiendra en place plutôt que de s'intéresser vraiment au jeu. La grandeur du personnage se voit ainsi réduite à une simple démesure, et le jeu outré de Coquereau lasse rapidement.

Il faut ajouter que les monologues de ce personnage sont parfois longs et arides, comme plusieurs des monologues parsemant le texte d'Azama, qui tend à multiplier les histoires secondaires en multipliant les morts. Ces excroissances d'un texte à la force pourtant indéniable – ne parle pas qui veut avec justesse des souffrances de la guerre³ – nuisent à l'ensemble. Le spectacle donne l'impression de traîner en longueur (il dure d'ailleurs environ trois heures), d'autant plus que la mise en scène de Robert Astle ne convainc pas toujours. Aux moments dérangeants qui accèdent à une vérité crue succèdent d'autres, dont la finale avec son défilé de morts-vivants, qui apparaissent moins inspirés. Au chapitre de l'interprétation, les Parent, Claude et Lemoine se démarquent nettement dans cette distribution où le jeu est bien inégal, notamment pour ce qui est du ton et de l'accent des personnages. Il faut toutefois reconnaître que la compagnie de Phœbe Greenberg, avec son approche singulière du théâtre qui mélange le jeu réaliste et le jeu bouffon, le grave et le grotesque, a eu le mérite de proposer une lecture par moments troublante de la difficile pièce d'Azama. *Croisades* a permis la rencontre d'une esthétique et d'une œuvre, rencontre imparfaite mais véritable. **J**

2. *Ibid.*, p. 110.

3. Voir à ce sujet l'article de Diane Godin, « La guerre et nous », de même que le dossier sur l'engagement dans lequel il s'inscrit, dans *Jeu* 94, 2000.1.