

Le monde est une courtepoinTE

La Couturière

Lise Gagnon

Numéro 111 (2), 2004

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25494ac>

[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

Gagnon, L. (2004). Compte rendu de [Le monde est une courtepoinTE : *La Couturière*]. *Jeu*, (111), 17–19.

Le monde est une courtepointe

Au départ, un grand espace d'animation avec des tables, des bouts de tissu, du papier. Dans un coin, le chevalet et les pinces d'Ariane, artiste visuelle. Et sur le mur, des courtepointes dessinées par des enfants. En attendant que le spectacle commence, nous déambulons dans cet espace de travail quand, bientôt, Ariane se tourne et demande pourquoi nous sommes ici, qui nous venons voir. « La Couturière », répondent des enfants. « Mais elle n'est pas là », explique Ariane. Flottement. Moment de silence et de doute.

La Couturière

TEXTE ET MISE EN SCÈNE : JASMINE DUBÉ, D'APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE DE JASMINE DUBÉ ET DE SYLVIE GOSSELIN. TABLEAUX : SYLVIE GOSSELIN ; SILHOUETTES ET MARIONNETTES : SONIA CLOUTIER ; PARTICIPATION À LA RECHERCHE : MARTIN FAUCHER, YOLANDE FORTIN, VALÉRIE GASSE, DANIELLE LECOURTOIS, HÉLÈNE MERCIER, AMÉLIE PELLERIN, MICHELINE RENALD ET HORTA VAN HOYE. AVEC SONIA CLOUTIER ET SYLVIE GOSSELIN. PRODUCTION DE THÉÂTRE BOUCHES DÉCOUSUES, PRÉSENTÉE À L'AMERICAN CAN, 2053, RUE JEANNE-D'ARC, DU 16 AU 25 JANVIER 2004.

Ariane veut bien nous entraîner dans le monde de la couturière, de Blanche, sa grand-mère, « sa grand-merveille ». Complice, elle nous ouvre la porte de son atelier. « Entrez, entrez donc », chuchote-t-elle. Avant que ne commence la promenade, il faudra d'abord accepter de se déchauser

– de devenir un peu vulnérables – et d'enfiler les pantoufles que Blanche a tricotées. Enlevons donc nos souliers, jouons le jeu, chaussons les pantoufles blanches, entrons dans l'histoire. Et pénétrons dans un autre monde, un monde noir, feutré, éclairé par la lanterne que tient Ariane. Ariane qui nous racontera l'histoire de Blanche, mais surtout, peut-être, l'univers de la complicité, de l'amour entre deux êtres – une petite-fille et sa grand-mère. « Et c'est ainsi que tout commence... », explique Ariane, par le blanc, par le vide... »

Le parcours théâtral auquel nous convie *la Couturière* tient véritablement de l'intime, de la rencontre. Destiné à trente personnes tout au plus, il évoque le labyrinthe initiatique où des tableaux, prétextes évocateurs de différents instants de vie, jouent le rôle de stations. C'est devant eux que nous nous arrêtons pour écouter les histoires de Blanche et d'Ariane, ce sont ces tableaux qui s'animent et se transforment grâce au jeu des comédiennes.

Le spectacle, loin de proposer une histoire linéaire, joue avec le passé et le présent, l'enfance et la vieillesse. Le théâtre y est nourri par les arts visuels – on porte une grande attention au sens des couleurs, à la matière –, mais il s'inspire aussi du rêve et de l'imaginaire, avec tout ce noir autour de nous, tous ces souvenirs qui remontent à la surface et qui se métamorphosent en s'envolant.

Le premier tableau, œuvre d'Ariane, est la représentation d'une robe. Ariane raconte qu'elle n'a jamais vraiment aimé cette œuvre, elle la trouve trop, trop... comment dire... Et pendant qu'elle nous parle de cette toile, la robe se met à gesticuler, à se tordre et à parler. Elle en a marre d'être critiquée, elle veut qu'on la laisse vivre, être elle-même. La robe parle de tous ceux et celles qui sont trop petits, trop gros, trop noirs, trop blancs. Toujours trop. Révoltée, la robe finira par s'échapper de son cadre. C'est une scène forte, dure, qui donne le ton de la pièce. Parce qu'en filigrane de tout ce à quoi on assistera, *la Couturière* aborde la nécessité d'être soi, l'importance d'être aimé pour ce que l'on est, et non pour ce que l'on voudrait qu'on soit...

Un peu ébranlée, Ariane nous invite ailleurs, tout près d'une peinture qu'elle a faite de sa grand-mère, à partir d'une photo ancienne. On y voit Blanche, enfant, tenant son ours Ferron dans ses bras. Ariane décroche le tableau, et hop ! par la magie d'un jeu d'ombre, l'ourson s'anime et nous raconte sa première rencontre avec Blanche. Et ça continue comme ça, tout doucement. De tableau en tableau, toujours chuchotant, Ariane délie les fils de sa mémoire et nous fait entrer de plus en plus intimement dans l'univers de sa relation avec Blanche. C'est souvent tendre et drôle, mais ça n'exclut pas une certaine tristesse. Ainsi, on ne saura jamais ce qu'il est advenu de Blanche, maintenant devenue « une petite fille »...

« Je pouvais jouer des heures à côté d'elle qui cousait, raconte encore Ariane. [...] Quand je regardais les merveilles qu'elle faisait avec ses doigts, elle était ma magicienne. Ma grand-mamagicienne. » Les courtpointes auxquelles Ariane fait si souvent référence tout au long du parcours – puisque rien n'était gaspillé, tout tissu était récupéré, transformé –, deviennent métaphores des dons de Blanche.

Alors qu'en une dernière station nous arrivons devant la vieille machine à coudre de Blanche, Ariane nous lit une carte postale qu'elle avait écrite à sa grand-mère dans un avion, quand elle était enfant. Du haut des airs, Ariane voyait les couleurs, les grands carrés de couleur. Oui, écrivait-elle, Blanche a raison de créer des courtpointes, du haut du ciel, on voit bien que tout est lié. Le monde est une courtpointe, une couverture vivante qui relie l'histoire et la mémoire de tous.

Puis l'ours Ferron réapparaît, et Ariane trouvera, cachée dans son ventre, une lettre que sa grand-mère lui avait adressée. Blanche, désolée de la situation du monde, lui confiait ses peurs, ses interrogations, en même temps qu'elle lui dévoilait son amour immense.

Alors, pour reconforter Blanche, Ariane décide de lui créer une robe de lumière et de couleurs, comme celle que portait Peau d'Âne. La robe sera magnifique. Sur un grand écran, grâce à la magie des jeux d'ombre et de lumière, Ariane lance les taches de couleur et, sous nos yeux, confectionne la plus belle des robes.

Si la beauté et l'inventivité des images de *la Couturière* témoignent d'une recherche formelle incontestable, il faut aussi souligner la profondeur du texte de Jasmine Dubé qui aborde des thèmes majeurs – le droit à la différence, l'amour qui relie, l'importance de la transmission, la présence de la mort. Le texte glisse du présent au passé



La Couturière de Jasmine
Dubé (Théâtre Bouches
Décousues, 2004). Sur la
photo: Sylvie Gosselin.
Photo: Camille McMillan.

individuels », les créatrices de *la Couturière* ont opté pour la figure de la grand-mère, faiseuse de courtepintes. Peut-être pour parler de l'importance de l'amour, de la transmission, de l'interdépendance entre les êtres ? Et parce que ce personnage nous permet de voyager du monde de l'enfance et des souvenirs jusqu'au présent de notre rapport au monde ? Étrangement, heureusement (!), les petits garçons se retrouvent autant que les petites filles dans l'univers d'Ariane et de Blanche. Comme quoi le féminin peut aussi être universel...

Ça se termine sans qu'on s'en aperçoive. Personne ne pense à applaudir. Ariane nous invite plutôt à fabriquer un carré de courtepinte, qu'elle assemblera, puis portera à Blanche. Nous enlevons les pantoufles. Rechaussons nos souliers. Et le parcours se conclut par un atelier d'animation. C'est au tour des enfants de créer leur propre carré de rêve, parcelle d'une histoire inédite, encore à raconter. **J**

et du personnel à l'universel, avec une aisance toute fluide. Les histoires racontées tout au long du parcours sur le mode des confidences, la finesse des propos, l'absence de la recherche du rire à tout prix et la subtilité de la mise en scène, presque transparente..., concourent à la richesse de la rencontre entre Ariane et les enfants, comme à la qualité des silences.

Les comédiennes sont toujours justes. Sylvie Gosselin, en Ariane, compose une adulte encore tout près de l'enfance. Son jeu repose à la fois sur sa capacité d'émerveillement, sur le don de soi et sur une attention sensible aux jeunes spectateurs. Créatrice des jeux d'ombre et de lumière, personnifiant tour à tour l'ombre de la grand-mère, la robe rebelle, la sorcière ou l'ours Ferron, Sonia Cloutier joue un rôle plus effacé mais néanmoins essentiel, avec l'agilité d'un chat : à la fois discrète et fortement présente.

Inspirées par les femmes du *Refus global* qui voulaient « réaliser dans l'ordre imprévu, nécessaire de la spontanéité, dans l'anarchie resplendissante, la plénitude de "leurs" dons