

ETC



Un « feedback infini »

Helter Skelter, texte et mise en scène de Jean-Frédéric Messier,
Théâtre de la Bibliothèque, Montréal. Du 5 au 29 janvier 1994.
Reprise du 5 au 22 octobre 1994.

Jean Tourangeau

Number 29, February–May 1995

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35724ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Tourangeau, J. (1995). Review of [Un « feedback infini » / *Helter Skelter*, texte et mise en scène de Jean-Frédéric Messier, Théâtre de la Bibliothèque, Montréal. Du 5 au 29 janvier 1994. Reprise du 5 au 22 octobre 1994.] *ETC*, (29), 19–22.

THÉÂTRE

MONTRÉAL

UN «FEEDBACK INFINI»

Helter Skelter, texte et mise en scène de Jean-Frédéric Messier, Théâtre de la Bibliothèque, Montréal.
Du 5 au 29 janvier 1994. Reprise du 5 au 22 octobre 1994.



PHOTO : MARK LEWYNE

Extrait de *Helter Skelter III*.

...la scène est un lieu physique et concret qui demande qu'on le remplisse et qu'on lui fasse parler son langage concret. Je dis que ce langage concret, destiné aux sens et indépendant de la parole, doit satisfaire d'abord les sens...

Antonin Artaud

Helter Skelter est un spectacle si mouvant - délirant diront d'autres - qu'il pose avec acuité les limites entre la modernité et la postmodernité. D'entrée de jeu, on trouvera cette remarque vieillie bien que le spectacle se veuille total, « chaotique » pour reprendre les termes de l'auteur, qui entend créer un *Gesamtkunstwerk* que n'aurait pas dédaigné le *Piscator* des années vingt; selon ce que nous appelons pour notre part et paradoxalement une machine de la séduction dont le rôle est de « déstabiliser le spectateur ».

Est-ce plutôt un « reality-show » pour citer à nouveau *Momentum*, puisqu'on exige de nous une participation réelle, que l'on bouge sans cesse, sans assise véritable, ni lieu réservé aux spectateurs sauf le contexte du parterre tel qu'échafaudé par l'opéra italien au 19^e siècle, ni distance

aménagée avec les acteurs. Car la déambulation de l'auditoire est amenée - voire provoquée notamment par le porteur en première partie et la chaise roulante électrique dans la seconde partie - par les acteurs, les événements, les divers lieux scéniques qui en même temps façonnent tant le rythme que le cours des actions simultanées.

Comme si nous devons vivre en synchronicité avec tout ce qui se passe, en suivant la multiplicité des informations qui surviennent, devant même parfois les intrigues dramatiques qui se tissent, qu'elles soient contradictoires ou continues, que les intervalles soient imprévisibles ou déductibles. Le spectateur est ainsi ramené à des sentiments passagers, à son habileté à constater jusqu'à quand il est capable de recevoir en si peu de temps autant de stimuli qui constamment et rapidement l'environnent de haut en bas, de face et de derrière, de gauche à droite et vice versa.

L'espace physique et l'espace scénique se conjuguent alors dans un va-et-vient incessant où la perception que nous ressentons se superpose au décodage de ce que nous observons. L'envergure et la vitesse des dispositifs agissent comme un circuit, et parfois court-circuitent, puisqu'ils

s'assemblent à l'aide des comportements cinétiques extrinsèques à l'éclairage, au décor, etc. En réinvestissant un bâtiment qui n'est pas habituellement consacré au théâtre, la mise en scène nous entraîne d'autre part à évaluer immédiatement l'usage de cet espace et comment s'y structure ce que nous voyons et entendons comme s'il s'agissait d'une installation¹. C'est alors que notre regard supplée au sens, à l'histoire racontée qui est certes celle de la tuerie orchestrée par Charles Manson, mais surtout à celle de sa médiatisation et de la perte qui suivit et ce jusqu'au point d'oublier les références et le temps de son avènement.

Dans cette veine, on peut concevoir *Helter Skelter* comme un environnement disposé sur trois étages et dont les aires de jeu principales - le face à face entrecoupé de deux corridors « forçant » l'éloignement par rapport au centre où nous sommes installés en contreplongée - constituent l'arène, en contrepartie de l'architecture de la salle, qui pourtant fait du parterre un atrium. Ce qui démontrerait que la mise en scène a été dessinée en fonction des caractéristiques du lieu, et non pas l'inverse. D'où le choix pour certaines zones : la scène de la soirée des Academy Awards n'aurait pu être exécutée ailleurs qu'au balcon, devant les escaliers quasi hollywoodiens par leur style décoratif. D'où un certain déséquilibre spatial, de l'échelle notamment, et un rapprochement soudain devant les gestes des acteurs et la vie domestique d'un bungalow typique, qui se réalisent au même niveau que les spectateurs.

La salle devient cependant un décor en rehaussant son caractère et ses qualités, en particulier lors de l'arrivée subite de ce que j'appellerais le tableau des sorcières de





Macbeth (pièce mentionnée pendant le spectacle) en provenance du plafond. En profitant de la hauteur peu commune du lieu physique, accrue par un éclairage de petites lumières qui scintillent comme des étoiles dans le firmament, et du faux plafond parsemé de ballons ressemblant à des sphères, elles descendent littéralement sur nous à l'aide de trapèzes. Dans cette veine, les accessoires ajoutent du polysémie au spectacle si je puis dire, les sphères pouvant aussi simuler ces lampes rondes que les hippies des années 1970 affectionnaient et qui ne sont pas sans rapport avec deux des personnages : Timothy Leary et Charles Manson. Mais, parce qu'elles sont gonflables, elles pourraient aussi caricaturer ces « pillows » de l'environnement célèbre qu'exposait Andy Warhol en 1963 à la galerie Castelli de New York; Andy Warhol étant l'un des personnages principaux de la distribution.

L'éclairage sert donc de véhicule ambiant qui dépasse l'espace scénique. Les rampes d'éclairage coloré propres au spectacle rock, les écrans vidéo de très grand format au point d'envahir l'espace entier d'une aire de jeu, le moniteur TV du bungalow presque toujours allumé, l'imitation du jeu nintendo *Super Mario* qui calque la perspective architecturale, les ombres chinoises, les bassines de métal où les flammes vacillent - qu'elles soient suspendues aux colonnes du second étage ou tenues par les sorcières - les lampions d'église contribuant, par leur variété et leurs différences, à illustrer des sentiments. Hostiles ou invitants, ces effets transforment l'atmosphère et suggèrent des rituels fabriqués par la lumière dont les images articulent le(s) message(s).

On pourrait encore concevoir *Helter Skelter* comme un happening revisité, puisque chaque détail concourt à faire évoluer l'action davantage par les gestes que par l'intention. L'intonation du coryphée des sorcières, les cris de William Walton, la musique techno pop de l'ouverture, le rythme saccadé des tambours amplifiés, le son intensif tel un concert rock accompagnent les événements à la fois divergents et dispersés. Ce qui accentue les forces centrifuges puisque tout ne tourne pas autour de l'acteur au contraire de chez Stanislavski : le faux dialogue entre Bugliosi qui parle à un Charles Manson non réel - représenté photographiquement sur l'écran - en montre le raccourci et l'efficacité. Comme quoi les outils techniques et leur format transcendent le corps, qu'il gesticule de manière excessive ou qu'il prenne des pauses typées comme le couple Winnie et Walter Walton lorsqu'ils découvrent le bungalow américain.

C'est en retrouvant, ou en croyant retrouver, des tableaux qui se juxtaposeront par la suite que l'image d'un ensemble s'infilte : les associations qui ont évolué pendant la pièce sont un équivalent du temps qu'elles ont pris à se



PHOTO : MARC LEVITTE

Extrait de *Helter Skelter III*.

crystalliser depuis que sont survenus les événements dont on traite et qui représentent une toile de fond. Ces derniers sont connectés à d'autres parce que depuis lors ils ont acquis une résonance plus prégnante que l'assemblage, plus forte que le sujet de la pièce puisqu'on accepte alors qu'il y en ait plusieurs dont celui-là même qui est le nôtre, c'est-à-dire notre impression de la chose.

Bien que *Helter Skelter* poursuive un certain théâtre du pessimisme et de la démythification, le spectacle appelle nos sens médiatisés. C'est là où réside le texte sémiotique en ce qu'il transpose l'effet peut-être éprouvé par Roman Polanski devant la découverte du cadavre de Sharon Tate, rendu par l'ambiance médiatique qui nous en a transmis les premiers clichés. Ce désordre émotif, ce « helter skelter », est mis en scène, dans certaines scènes, à la manière du *Squatt Theater*, soulignons-le, mais plus justement par les émotions « vécues » derrière la « mise en abîme d'un feedback infini ». C'est cet aspect que nous retenons et dont seul l'esprit est mis en scène, l'atmosphère anhistorique nous étant rendue par un mélange transhistorique et un mixage des genres, où la mission Apollo rencontre le *game show* sur des airs de *Big Brother* dont le personnage démiurge transforme ici le genre théâtral. Un genre qui n'appartient plus à ce qui lui est spécifique, mais plutôt à un champ quasi virtuel jumelé à nos réactions et dont l'ampleur de la

machine n'est que le signe le plus évident de l'instant de sa réception. Or c'est cette machine qui constitue le sujet de la pièce en somme. Nos sens ont donc préséance, d'où la difficulté d'en accepter la conclusion.

JEAN TOURANGEAU

NOTES

¹ Par comparaison avec « Conte pour l'œil avide » de *Le Pont Bridge*, qui revendique le fait d'être une « installation-théâtre » qui ne tient aucunement compte de la portion occupée dans le bâtiment lui-même, ni de sa fonction passée ou réactualisée, et où le statut du spectateur n'est nullement questionné. Ce n'est pas en faisant coucher les spectateurs et en leur remettant des lunettes d'approche qu'on inquite leur statut. Au contraire, on le sacralise et on accentue en cela leur fonction de voyeur, fondée par ailleurs sur une formulation mimétique puisqu'on nous propose une identification avec l'un des personnages masculins. Le seul dont on entend la voix amplifiée et dont le texte sert de déclencheur à l'action de toute la pièce. Les miroirs verticaux sur scène et les miroirs horizontaux des spectateurs renforcent d'autre part cet aspect, en tentant de reproduire l'effet de l'anamorphose qui demeure ici sans réel objet, sauf celui de réanimer ce qui est tributaire de la distanciation théâtrale.

« Conte pour l'œil avide » provient d'une conception et mise en scène de Carole Nadeau qui fut présentée lors de l'exposition « Palomar », à l'Édifice Brillant d'Hydro-Québec, à Montréal, du 12 au 23 octobre 1994.