

Du murmure au bombardement : du bon usage des technologies

Welcome to Nowhere

SOS

Hervé Guay

Number 132 (3), 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/65235ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Guay, H. (2009). Review of [Du murmure au bombardement : du bon usage des technologies / *Welcome to Nowhere* / *SOS*]. *Jeu*, (132), 40–42.

Welcome to Nowhere

CONCEPTION, SCÉNARIO ET MISE EN SCÈNE KENNETH COLLINS / ASSISTANCE À LA MISE EN SCÈNE CHRISTINE VARTOUGHIAN
VIDÉOS WILLIAM CUSICK / COSTUMES TARAFAWN MAREK / TRAME SONORE JOHN SULLY
ÉCLAIRAGES ET DÉCOR KENNETH COLLINS / ANIMATION JON WEISS / TRADUCTION DES SURTITRES PHILIPPA WEHLE
AVEC BEN BECKLEY, STACEY COLLINS, BRIAN GREER, LORRAINE MATTOX, JESSICA GRACE PAGAN ET STEPHANIE SILVER.
PRODUCTION DE TEMPORARY DISTORTION, PRÉSENTÉE À L'USINE C LES 19, 20 ET 21 FÉVRIER 2009,
À L'OCCASION DU FESTIVAL TEMPS D'IMAGES.

SOS

CRÉÉ PAR CADEN MANSON ET JEMMA NELSON / MISE EN SCÈNE ET SCÉNOGRAPHIE CADEN MANSON
VIDÉO CADEN MANSON, DAVID COMMANDER ET EDWARD STRESEN-REUTER.
CRÉATION SONORE ET TEXTES JEMMA NELSON / ÉCLAIRAGES HILLERY MAKATURA / COSTUMES MATTHEW FLOWERS
TRADUCTION DES SURTITRES DENISE LUCCIONI
AVEC DAVID COMMANDER, MIKEAH ERNST JENNINGS, HEATHER LITTEER ET EDWARD STRESEN-REUTER.
PRODUCTION DU BIG ART GROUP, WIENER FESTWOCHEEN ET THE KITCHEN.
PRÉSENTÉE À L'USINE C LES 25, 26 ET 27 FÉVRIER 2009, À L'OCCASION DU FESTIVAL TEMPS D'IMAGES.

HERVÉ GUAY

DU MURMURE AU BOMBARDEMENT : DU BON USAGE DES TECHNOLOGIES

Il serait difficile de trouver deux productions ayant recours aux nouvelles technologies plus différentes que *Welcome to Nowhere* et *SOS*. Les deux groupes ont beau être tous deux établis à New York et leurs spectacles avoir été programmés à quelques jours de distance, en février, à l'Usine C, pendant le festival Temps d'images, l'esthétique élaborée par l'un et l'autre collectifs ne se ressemble guère. D'un côté, Temporary Distortion offre un *road movie* théâtral intimiste, minimaliste, non dénué de touches oniriques ; de l'autre, la seconde création du Big Art Group à se poser à Montréal est une critique des médias à la fois pétaradante, désopilante et très militante. Il ne faut pas en conclure pour autant que *SOS* soit une composition manquant de poésie ou que *Welcome to Nowhere* ne recèle aucune critique sociale.

Une dramaturgie du murmure

La première chose qui frappe lorsqu'on aperçoit le décor de *Welcome to Nowhere*, manière de gros cube posé sur le devant du plateau, c'est son échelle humaine. Il s'agit, en abrégé, de deux cabines de plexiglas collées l'une à l'autre desquelles pendent des fils de toutes sortes et qui isolent les interprètes qui y prennent place, micro à la main. Comme une affiche qui s'élève sur un toit, un écran allongé coiffe ce dispositif minimaliste. Par

la forme, l'espace de projection fait inévitablement songer au procédé du cinémascope, quoique ses dimensions soient inférieures à celles de la plupart des écrans de cinéma. Deux niveaux sont ainsi instaurés : un niveau réel, celui de la cabine, au ras du sol, et un niveau virtuel, celui du film, un peu plus haut, lesquels interagissent tout au long de la représentation. Le premier montre des acteurs en chair et en os quasiment immobiles et s'exprimant presque exclusivement sur le ton de la confession et du murmure, tandis que, sur l'écran surélevé, un flot incessant d'images en noir et blanc défile, évoque l'univers des *road movies* et se superpose à ces témoignages, non sans semer le doute quant à leur exactitude ou leur véracité.

Le metteur en scène Kenneth Collins fusionne en un seul spectacle deux aspects fréquemment exploités des *road movies* : d'une part, la quête qui anime celui qui prend la route et, d'autre part, la fuite qui accompagne habituellement un crime. Pour l'essentiel, *Welcome to Nowhere* raconte l'histoire d'un homme qui est à la dérive en raison d'un passé qui le hante. Mais que lui est-il arrivé exactement ? Qu'est-ce qui a causé sa fuite ? Même une fois le rideau (inexistant) tombé, cela demeure entièrement matière à spéculation.



Welcome to Nowhere de Kenneth Collins (Temporary Distortion), présenté à l'Usine C en février 2009 à l'occasion du festival Temps d'images. © Jon Weiss.

Toujours est-il que Collins propose avec *Welcome to Nowhere* une déconstruction ironique du *road movie*. Il y parvient grâce à une judicieuse fragmentation de l'espace et du temps qui entraîne somme toute ses héros vers une sinieuse dérive sans but ni sens. La destination finale de l'entreprise se révèle, comme le titre du spectacle le laisse entendre, une sorte de nulle part, perdu entre les replis de la mémoire, la monotonie étale du paysage et un certain nombre de fantasmes vaguement stéréotypés.

À mon sens, ce qui fait le charme de ce périple ouvertement désabusé, c'est sa structure fragmentaire qui, s'ajoutant au décalage continu entre la parole et les images et au dédoublement des héros (en réel et en virtuel), oblige le spectateur à sans cesse se réajuster chaque fois qu'un détail supplémentaire lui est fourni. Tant sur le plan théâtral que cinématographique, le jeu des comédiens est à la fois direct et nuancé. S'ils sont tous excellents, Ben Beckley et Brian Greer brillent plus particulièrement grâce à l'adresse avec laquelle ils usent du non-jeu pour composer des gars frustes aux desseins impénétrables. En outre, le parti de faire parler au microphone les comédiens afin de capter la moindre inflexion de la voix nous fait pénétrer dans l'intimité des personnages, un peu comme si nous étions dans la même voiture qu'eux. Dans l'ensemble, l'absence de liens évidents entre les divers épisodes confère à cette dramaturgie du murmure et de l'ellipse une aura de mystère irrésolu. Mais *Welcome to Nowhere* invite surtout le spectateur à s'interroger sur les distorsions que la mémoire ne peut s'empêcher de faire subir au réel, rendant quasiment vaine toute recherche de vérité.

Et ce n'est pas la moindre qualité de la compagnie Temporary Distortion que d'y parvenir avec une utilisation sobre, quoique constante, des technologies de l'image et du son.

Une esthétique du bombardement

Celles et ceux qui ont vu *House of No More* à l'Usine C en 2006 seront à peine moins étonnés que les autres de l'intensité de la mitraille visuelle et sonore à laquelle le Big Art Group convie une fois de plus son public avec *SOS*. De plus, la fable est davantage chamboulée et fractionnée dans ce dernier opus. Au bas mot, celle-ci prend trois tangentes que l'on perçoit comme de plus en plus liées entre elles au fur et à mesure que le spectacle avance. À un premier niveau, une bande de nounours à visage humain s'engueulent après s'être égarés en forêt. À un deuxième niveau, un consommateur et une consommatrice effrénés s'excitent et s'insultent devant la moindre nouveauté qui s'offre à eux jusqu'à verser dans l'hystérie la plus complète. À un troisième niveau, une série de parodies d'émissions télévisuelles plus bêtes les unes que les autres se succèdent à un rythme accéléré.

On l'aura compris, ce n'est pas l'enfilade des multiples intrigues qui étonne ici, mais les moyens, toujours aussi outranciers, avec lesquels la compagnie new-yorkaise les assène aux spectateurs. Très rapidement, durant *SOS*, l'étonnement et la rigolade cèdent le pas à la perplexité (devant la superficialité et le consumérisme béat qui prévalent) et au sentiment d'être une cible captive de débordements publicitaires et télévisuels (à cause de la vitesse à laquelle survient ce bombardement de stimuli visuels et sonores).



SOS de Caden Manson et Jemma Nelson (Big Art Group), présenté à l'Usine C en février 2009 à l'occasion du festival Temps d'Images. © Caden Manson.

C'est alors que le spectateur peut faire le lien avec l'épisode de ces nounours équipés de caméras braqués sur leur visage révélant cruellement à quel point ils réagissent bêtement et méchamment – en temps réel – à une situation aussi désespérante que désespérée. Portrait loufoque d'une humanité mal en point qui pourrait bien en même temps n'être qu'une téléserie infantilisante de plus à mettre au bas d'une liste sans fin. Une chose est claire cependant : le tandem composé de Caden Manson à la mise en scène et de Jemma Nelson à l'écriture laisse le public tout à fait libre d'interpréter et de lier, comme il l'entend, les multiples pistes qui lui sont lancées.

Là où la liberté du spectateur est beaucoup plus restreinte, c'est quant à son évaluation du rôle des médias dans la société dépeinte dans SOS. Le Big Art Group porte effectivement un regard implacable sur le monde télévisuel et publicitaire ainsi que sur la civilisation consumériste qui en émane. On tire à boulets rouges à de multiples reprises sur sa vacuité, sa voracité et sa superficialité, ce qui produit sur le spectateur un incontestable effet de bombardement qui allie vitesse de juxtaposition des images et niveau sonore élevé. Dans les dix dernières minutes de la représentation, le spectateur se demande même s'il

pourra tenir le coup, ne serait-ce que deux ou trois secondes supplémentaires. Un sauve-qui-peut intérieur ne manque pas de se faire entendre, mais le message d'alerte est vite réfréné en raison du dérèglement des sens produit par ces stimuli incessants. La brièveté du spectacle n'a d'égal que son intensité : comme si, en soixante minutes à peine, on vous jetait à la face et à plein volume des milliers d'heures de productions télévisuelles bas de gamme.

Outrance voisine des futuristes

Parmi les éléments qui rendent plus supportable l'expérience, il y a naturellement une distribution survoltée. Celle-ci est très majoritairement masculine, ce qui n'empêche pas la plupart des comédiens d'interpréter surtout des rôles féminins. Les acteurs abordent les personnages féminins à la manière des travelos, afin de mettre en relief le côté artificiel et superficiel du monde médiatique. L'extravagance des costumes et l'outrance des maquillages rendent la présence en scène des acteurs plus voyante et tout à fait factice dès le moment où la caméra cadre leur visage ou leurs vêtements. L'habitude qu'ont ces comédiens du jeu vidéo en direct est sidérante et cette virtuosité est d'autant plus impressionnante que tout se passe – j'ai presque envie d'écrire « se bouscule » – à un rythme endiablé. S'ils y vont tous de leur petit numéro à un moment ou à un autre, je dois dire que j'ai été absolument ébaubi par la surenchère verbale et faciale à laquelle se livrent Heather Litteer et Mikeah Ernst Jennings dans le rôle de deux consommateurs hystériques, d'une inculture, d'une vulgarité et d'une stupidité abyssales. À cette interprétation disjonctée répondent de bondissantes images de synthèse aux couleurs allant du pastel au fluo. Elles sont, en un mot, si éclatantes qu'elles en donnent le tournis. Et je n'insiste pas sur les parodies d'émissions de genre, telles que *Car Chase*, *Bomb Squad* ou *Family Drama*, caricaturées à la hache en deux temps, trois mouvements.

S'il faut trouver une filiation à ce SOS provocateur et ahurissant, je serai d'avis d'aller voir du côté des expérimentations futuristes hantées par la vitesse, le mouvement, la cacophonie et la destruction. Les créateurs new-yorkais ne partagent évidemment pas les idées militaristes et fascistes de Marinetti et de ses émules, mais ils en ont le chien, le panache et le cran. En somme, le Big Art Group cherche par tous les moyens à pousser le spectateur dans ses derniers retranchements en lui lançant ce strident « au secours ». Or, une salve aussi tonitruante peut-elle encore secouer l'inertie du public saturé d'images et de bruits d'aujourd'hui ? Difficile d'en être sûr. Car, effectivement, pour paraphraser Molière, c'est une étrange entreprise que de faire réagir les honnêtes gens. Et ce l'est davantage encore, me semble-t-il, pour l'artiste actuel qui s'adresse au spectateur désensibilisé de ce troisième millénaire. Normal dès lors que les artistes oscillent tant dans le choix des armes... Murmure ou bombardement : même combat ? ■