

## Comment se débarrasser de son voisin *Voisins*

Élizabeth Plourde

Number 101 (4), 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/26314ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

### ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this review

Plourde, É. (2001). Review of [Comment se débarrasser de son voisin : *Voisins*]. *Jeu*, (101), 144–149.

# Comment se débarrasser de son voisin

En décembre 2001, Arbo Cyber, théâtre (?) a fêté le quinzième anniversaire de sa création. Quinze années d'existence active, un peu plus d'une vingtaine de projets artistiques de natures diverses : performances, installations, lectures publiques, adaptations, variations thématiques, quelques tournées – voilà une feuille de route impressionnante pour une troupe qui, étonnamment, a du mal à sortir de l'anonymat. Problème de reconnaissance ? De diffusion ? D'horizons d'attente ? Une chose est certaine, c'est que nul ne peut accuser le manque d'enthousiasme et de dynamisme du groupe, qui se distingue d'abord et avant tout par l'originalité des projets qu'il met en branle, contribuant ainsi grandement à l'effervescence du monde de la performance au Québec. Le mandat artistique qu'il s'est donné jadis tient toujours, en l'occurrence celui de questionner le (dé)cloisonnement des médias, arts et disciplines. Les multiples démarches créatrices en sont témoins : une profonde réflexion à propos de l'appartenance disciplinaire, en ce qui a trait tant aux arts de la scène qu'aux arts médiatiques ou visuels, est à la base de chacune de ses productions. D'où le (?). Mais plus encore, les fondateurs de la compagnie ont entrepris de confronter le théâtre avec les autres arts. L'intérêt réside dans la relation que le théâtre entretient avec certains médias d'expression comme la musique, la vidéo, la poésie ou encore les nouvelles technologies. Cela dit, comment pouvons-nous définir le théâtre d'Arbo Cyber, pour autant qu'il s'agisse réellement de théâtre ? Performances multidisciplinaires-techno-émotives-intermédiatiques-à-inspiration-artaudienne... ? ! Ce n'est rien de tout cela. C'est tout à la fois. Les créations d'Arbo Cyber semblent réfractaires à toute tentative de classement ; heureusement pour nous car, ainsi, l'expérience « spectatorielle » demeure nouvelle, entière, toujours surprenante et agréablement déstabilisante.

## Querelle de voisins

La production de *Voisins*, à laquelle j'ai assisté dans deux versions différentes (à ne surtout pas confondre avec la pièce *les Voisins* de Claude Meunier et Louis Saïa...),

### *Voisins*

PERFORMANCE MULTIDISCIPLINAIRE D'APRÈS LE FILM *NEIGHBOURS/VOISINS* DE NORMAN MCLAREN ; TEXTE DE GILLES ARTEAU. CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE : ROBERT FAGUY, ASSISTÉ DE PHILIPPE BEAUFORT ; PERFORMANCE : NICOLE CHAMPAGNE ET ROBERT FAGUY ; INTERVENTIONS : PASCAL LACROIX (MONTRÉAL), JULIE MERCIER (QUÉBEC) ET MARIE-LOUISE NADEAU (MONTRÉAL) ; MUSIQUE : MARTIN BÉLANGER ; CAMÉRA ET VOIX : PHILIPPE BEAUFORT ; TRAITEMENT VIDÉO : FRÉDÉRIC ST-HILAIRE ; IMAGES 16 MM : JEAN-FRANÇOIS CÔTÉ ; SCÉNOGRAPHIE : LUCIE FRADET ET ANNE ROBERT ; COSTUMES ET ACCESSOIRES : ANNE ROBERT. PRODUCTION D'ARBO CYBER, THÉÂTRE (?), PRÉSENTÉE À CHICOUTIMI LES 15 ET 16 FÉVRIER 2001 AU PETIT THÉÂTRE DE L'UQAC, À MONTRÉAL DU 21 FÉVRIER AU 3 MARS 2001 AU THÉÂTRE LA CHAPELLE/ÉQUIPE DE VASISTAS 01, AINSI QU'À QUÉBEC DU 21 AU 25 MARS 2001 À LA CASERNE DALHOUSIE.

est la toute dernière-née d'Arbo Cyber. Performance multidisciplinaire créée à partir du film *Neighbours* de Norman McLaren, pionnier du cinéma d'animation « oscarisé » en 1952, *Voisins* a été l'objet de multiples séances d'improvisation en laboratoire en lien avec la thématique du court métrage. Celui-ci raconte la lutte sans merci que se livrent deux voisins banlieusards au sujet d'une fleur ayant malencontreusement poussé à la frontière de leurs terrains respectifs. Reste à déterminer qui en aura la propriété. Une joute meurtrière aussi violente qu'absurde s'ensuit donc en projection sur mur de fond pendant que, sur scène, les comédiens (Nicole Champagne et Robert Faguy) s'échauffent, soufflants et bondissants.

*Voisins* (Arbo Cyber, théâtre (?), 2001).

Photo : Arbo Cyber.

Dans la salle, nous avons été stratégiquement répartis sur deux gradins clôturés et munis d'une paire d'écouteurs que nous sommes empressés d'enfiler, excités par la singularité de cette nouvelle prise de contact. La bulle s'est refermée sur chacun, isolant les individus ; nous étions seuls avec nous-mêmes, prisonniers du silence et







*Voisins* (Arbo Cyber, théâtre (?), 2001).

Photo : Arbo Cyber.

confrontés aux images qui se déroulaient mécaniquement devant nous. À l'écran, les voisins s'attaquaient à coups de piquet de clôture lorsque, dans les écouteurs, une voix nous interpella par notre prénom, nous invitant à prendre position pour l'un ou l'autre des performeurs. Nicole fut attribuée à nos voisins de gauche, Robert fut désigné pour être notre héros. Voilà. La partie était lancée. Nous étions devenus deux clans...

Progressivement, Nicole et Robert se partagèrent les caisses jonchant l'espace de jeu, construisant, l'un face à l'autre, bunkers et forteresses branlantes, sous les acclamations ou les invectives de leurs fans respectifs lorsque l'un des deux arrivait à soutenir à l'autre la plus grosse boîte ou à faire choir la construction ennemie. Le tout dans une atmosphère plutôt bon enfant. Ouvrant une à une les caisses où étaient enfermés les objets les plus divers (seaux de plastique, bouteilles d'eau, crème à raser, bidon d'essence, poupée, élastiques de tous genres, fleurs artificielles, siphon, vêtements, etc.), les performeurs se mirent à s'attaquer, gentiment d'abord, puis de façon de plus en plus vicieuse, usant de jouets d'enfants comme autant de munitions, solidement

encouragés par une foule en délire : « Vas-y mon Robert, t'es capable ! », « Go ! Nicole ! Go ! » Ahurissant !

« Que pensez-vous de l'attitude de Robert envers Nicole ? Devrait-il se garder d'attaquer une femme ? Êtes-vous d'accord pour qu'il rende coup pour coup ? » s'enquit la voix dans l'écouteur. « Si vous n'êtes pas d'accord, exprimez votre désapprobation en imitant le canard, si vous êtes d'accord, manifestez-le-lui en appuyant ses attaques. » Et la salle de s'indigner, et le public de hurler de plus belle. Allègrement stimulés, les performeurs nous ont offert une des plus belles escalades de violence qu'il m'ait été donné de voir au théâtre. Les coups les plus pervers, les sévices les plus brutaux fusaient de toutes parts, sans retenue ; et que dire du comportement des spectateurs ! Mais que voulez-vous, Robert ne  *pouvait pas*  se laisser faire... il nous fallait donc l'encourager ! Puis voilà que le dérapage se produisit. La tension était devenue si palpable, l'animosité si grande entre les comédiens et entre les spectateurs que plusieurs s'étaient tus dans la salle, certains avaient retiré leurs écouteurs, d'autres demandaient à ce que le spectacle s'arrête. Le silence peu à peu s'installa. On n'entendit plus que le souffle court des performeurs et le bruit du projecteur. À l'écran, les voisins s'étaient entretués et, maintenant, une fleur semblable à l'objet même de leur litige ornait leurs deux tombes ironiquement disposées côte à côte. Un ange passa... Vous savez, quand la bêtise humaine frappe, qu'est-il besoin d'ajouter ?

#### « Pièces pour écouteurs »

Comme l'expliquent les concepteurs d'Arbo Cyber, *Voisins* est le premier volet d'une série de « pièces pour écouteurs qui interrogent les rapports entre l'espace privé, celui de ces appareils individuels d'écoute, et l'espace public, celui qui nous unit physiquement dans notre condition d'assistance<sup>1</sup> ». L'originalité de *Voisins* provient, en premier lieu, de l'implication du spectateur au sein du « jeu » dramatique. En suivant les consignes données dans les écouteurs, le public est amené à interagir avec les comédiens : qu'il encourage son poulain, préfère se taire ou retire tout simplement le casque d'écoute, il prend obligatoirement position. La voix qui l'interpelle établit un contact immédiat, d'abord parce qu'elle s'adresse personnellement à lui, mais aussi parce qu'elle recueille directement ses réponses aux stimulations qu'elle envoie pour les inclure à la représentation et, ainsi, influencer le déroulement de la performance. Bref, le spectateur n'a d'autre choix que de se sentir concerné par ce qui se passe sur scène. Et de réagir.

Le « filtre » que représentent les écouteurs n'est certes pas innocent. D'une part, il isole le spectateur des bruits ambiants, ce qui a pour effet de l'écarter du reste de l'assistance. D'autre part, le fait de voir son sens de l'écoute diminué lui permet d'établir un rapport plus soutenu avec les images qui lui sont présentées. Il faut ajouter qu'Arbo Cyber travaille en étroite collaboration avec les divers médias producteurs d'images, quels qu'ils soient, et les intègre, généralement dans un processus de manipulation en direct, dans ses performances. Ainsi, on retrouve, sur le plateau de *Voisins*, un écran de tulle sur lequel est projeté le film de McLaren. Cet écran, lorsqu'il est éclairé de derrière, laisse voir un narrateur (Philippe Beaufort) posté avec

1. Programme du spectacle.



lutrin et micro, récitant extraits poétiques et textes réflexifs. À un moment, ce même narrateur s'extirpe de l'espace qui lui est attribué pour envahir la scène, armé d'une mini-caméra, et filmer le carnage de près et sous divers angles. Les images ainsi créées sont projetées sur les forteresses de boîtes érigées, tapissant les murs, les écrans, les toiles et les accessoires de séquences de massacres. Le spectateur est littéralement bombardé d'images ; le rythme effréné donné par les appareils technologiques, ajouté à la sauvagerie des images du film, le contraint à se laisser envahir par tant de violence et à considérer ce qui lui est présenté non comme une alarme destinée à le faire réagir, mais plutôt comme un jeu face auquel il doit prendre position.

Mais pourquoi avoir pris appui sur une œuvre cinématographique ? Et dans quel but ? La réponse semble évidente :

En premier lieu, pour garder vivante, en hommage à ce créateur de génie qu'est McLaren, cette œuvre créée et diffusée avec les nouvelles technologies de l'époque. Aussi, pour réactualiser cette réflexion à une époque où le média de masse est roi et où ces machines à images nous font voir en direct les récents conflits. Elles entrent dans nos foyers mais, paradoxalement, nous semblons nous éloigner des véritables enjeux<sup>2</sup>.

*Voisins* est une mise en abyme, du théâtre (lire du cinéma) dans le théâtre, un extrait de vie dans la vie. La performance-théâtre qui nous a été donnée à voir n'est ni plus ni moins qu'une métaphore de la guerre où le désir de victoire et de possession (dans le cas du film de McLaren, on parle plutôt d'appropriation du territoire) prend parfois des proportions démesurées. Arbo Cyber n'a pas lésiné pour nous faire réaliser le pouvoir destructeur des actes que nous commettons, bien souvent en minimisant l'impact de notre implication, au sein des rivalités qui nous entourent. Nous en avons été la preuve vivante. Et la pilule est particulièrement difficile à avaler...

### **...et à la guerre comme à la guerre**

Le concept de *Voisins* ne manque certes pas d'originalité : il s'agit à la fois d'une provocation effrontée de la part des créateurs et d'une invitation à prendre conscience du danger qui nous guette à force d'attiser les conflits. Le risque est partagé puisque les comédiens travaillent eux aussi sans filet, misant sur l'imprévu du canevas ouvert et de la performance *live*, au risque de s'en mordre parfois les doigts<sup>3</sup>. Si la victoire s'acquiert par la surprise et la déstabilisation de l'autre, les comédiens et concepteurs n'ont pas fait économie d'ingéniosité et d'imagination. Les artistes d'Arbo Cyber, pour la plupart issus du théâtre de recherche<sup>4</sup>, n'ont pas peur de repousser les limites. Bien qu'il s'agisse vraisemblablement d'un « dérapage contrôlé », le jeu est soumis à

#### **2. *Idem.***

3. Pendant sa tournée en février dernier, Arbo Cyber, théâtre (?) présentait son spectacle au Théâtre la Chapelle à Montréal. Malheureusement, lors de la première médiatique, l'appareil technique connut quelques ratés et certains écouteurs sont tombés en panne, avec les conséquences désastreuses qu'on imagine. Comme on le sait, la marge d'erreur ou d'imprévu demeure toujours importante lorsque entre en ligne de compte la machine technologique. *Voisins* reçut un accueil plutôt froid à Montréal.

4. Nicole Champagne dirige le théâtre le Contre-Courant, Philippe Beaufort est metteur en scène et directeur artistique de la compagnie Rom-Kata, Gilles Arteau œuvre au sein des Productions Recto-Verso.

**La galanterie, la bienséance et la pitié n'ont plus leur place ici. L'agressivité crée un malaise profond que le spectateur traîne jusque chez lui, bien après la représentation.**

---

la volonté du public et prend parfois des proportions inattendues. La galanterie, la bienséance et la pitié n'ont plus leur place ici. L'agressivité crée un malaise profond que le spectateur traîne jusque chez lui, bien après la représentation.

Si la première version à laquelle j'ai assisté, ayant pour performeurs Nicole Champagne et Diego Todeschini, était plutôt athlétique, la seconde, avec Robert Faguy en remplacement de Todeschini, semblait beaucoup mieux orchestrée. Certains changements, dont la présence sur scène du narrateur, et quelques ajustements spatiaux ont eu pour effet d'homogénéiser la performance, d'intégrer à la fois les commentaires extérieurs des intervenants, le film de McLaren, la musique en direct et l'activité scénique. Cependant, je constate avec regret le peu de place laissé aux textes de Gilles Arteau, les mots n'arrivant pas à traverser la barrière imposée par l'éventail de stimulations visuelles et auditives en simultanéité. Davantage bruit de fond que matériau scénique, le texte passe en second plan, particulièrement en raison de la visée proprement « scénocentriste » (en opposition à « textocentriste ») de la performance qui nous était présentée. Dommage.

On remarque rapidement les inégalités qui existent entre le jeu très nerveux de Faguy et celui, plus burlesque, de Champagne. Une certaine retenue qu'on ne trouvait pas au sein du duo Champagne-Todeschini bride quelque peu le rythme de la représentation qui, quoique plus « raisonnable », demeure tout de même frénétique. Il reste que les performeurs font preuve d'une souplesse incroyable, les corps étant aussi désarticulés que les images du film de McLaren, transformés et modelés pour être en mesure de supporter l'effort physique exigé par la violence des assauts. La fatigue évidente des dernières minutes en témoigne : la démonstration est exigeante. Chaque performeur doit traverser les épreuves imposées par l'autre, aussi ridicules et dangereuses soient-elles. D'un grand ludisme, les défis de Champagne sont autant d'agressions symbolisées, tandis que ceux de Faguy dénotent une démarche plus stratégique ; le jeu frôle parfois dangereusement l'accident. Le message est clair : ce que tu fais, je peux le faire aussi, et pire encore. La surenchère entraîne la dérive, et la dérive mène à la sauvagerie, sans toutefois se prendre au piège de la vulgarité ou de l'exhibitionnisme. Bien entendu, la performance diffère d'un soir à l'autre, d'un public à l'autre, mais, sans conteste, Arbo Cyber, théâtre (?) dérange à tout coup. Expérience troublante que ce combat entre voisins...

« Chacun comprend ce qu'il a décidé de comprendre, nous dit Robert Faguy, en reliant à sa façon le son et l'image. Ne cherchez pas trop !... L'important est d'assister, de vous laisser aller à ce moment de vie. » Oui, et que l'on soit américain ou arabe, ontarien ou québécois, ou encore de simples voisins, la vie et les combats qu'on s'y livre sont parfois bien absurdes... **■**