

## Sioui Durand : l'espace amérindien au coeur de la cité

Pierre L'Hérault

---

Number 114 (1), 2005

Échos d'Amérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/24892ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

L'Hérault, P. (2005). Sioui Durand : l'espace amérindien au coeur de la cité. *Jeu*, (114), 117–126.

## Sioui Durand : l'espace amérindien au cœur de la cité

**E**n commentant dans un même texte<sup>1</sup> *Iwouskêa et Tawiskaron* d'Yves Sioui Durand et *les Troyennes* d'Euripide présentées par l'Eskabel, je ne pouvais, une fois de plus, qu'être frappé par le paradoxe selon lequel la mythologie amérindienne, qui nous est pourtant plus spatialement proche, nous est plus lointaine que la mythologie grecque. L'imaginaire amérindien ne nous demeure-t-il pas, en effet, à peu près totalement étranger ? Qui peut citer un récit amérindien de la création du monde, celui, par exemple, que raconte *Iwouskêa et Tawiskaron* ? Et pourtant, pendant des millénaires, les mythologies amérindiennes ont habité et interprété l'Amérique, et régi l'existence de ses premiers peuples, qui apportèrent avec eux les légendes d'Asie dans leur longue migration que l'on refait en sens inverse dans *la Légende de Kmùkamch, l'Asietindien*<sup>2</sup>. Je voudrais bien pouvoir dire avec Sioui Durand que « les mythes amérindiens sont nos Grecs à nous<sup>3</sup> ». Mais il y a eu ce renversement auquel fait écho le titre de l'essai de Denys Delâge – *le Pays renversé*<sup>4</sup> – et dont Alain Nepton parle avec une amicale ironie dans sa préface à l'ouvrage d'Alain Beaulieu, *les Autochtones du Québec*<sup>5</sup> : « [...] nous n'avons pas, en général, la même façon de voir l'histoire. [...] Nous sommes toujours un peu amusés de voir qu'on inclut les Amérindiens dans l'histoire du Canada ou du Québec, alors que pour nous, ce sont le Canada et le Québec qui font partie de notre histoire. » D'où l'importance du théâtre d'Yves Sioui Durand<sup>6</sup>, qui s'emploie à redonner préséance au récit amérindien sur le récit européen, à réinsérer l'histoire euro-américaine dans la continentalité et le temps amérindiens, comme

1. « Nos Grecs », *Spirale*, n° 170, janvier-février 2005, p. 5. *Iwouskêa et Tawiskaron*, texte collectif dirigé et mis en scène par Yves Sioui Durand, produit par le Théâtre Ondinnok en collaboration avec Terres en vues, a été présenté au Festival de théâtre des Amériques, à la salle Du Maurier du Monument-National, du 1<sup>er</sup> au 5 juin 1999 et, hors festival, du 8 au 19 juin 1999.

2. Texte et mise en scène d'Yves Sioui Durand, production d'Ondinnok, Jardin botanique de Montréal, du 24 avril au 5 mai 2002. Voir mon compte rendu dans *Spirale*, n° 186, septembre-octobre 2002, p. 10-11.

3. Cité d'après le programme de la pièce. Dans la suite de ce texte, les citations données sans référence sont tirées du programme de la pièce dont il est question.

4. Denys Delâge, *le Pays renversé. Amérindiens et Européens en Amérique du Nord-Est – 1600-1664*, Montréal, Boréal, coll. « Boréal compact », 1991.

5. Alain Beaulieu, *les Autochtones du Québec. Des premières alliances aux revendications contemporaines*, préface d'Alain Nepton, Montréal, Musée de la civilisation/Fides, 1997, p. 6.

6. Considéré ici à partir de quatre pièces : *La Conquête de Mexico*, *Iwouskêa et Tawiskaron*, *La légende de Kmùkamch*, *l'Asietindien* et *Hamlet le Malécite*.

en témoigne d'une manière particulièrement forte son ambitieuse *Conquête de Mexico*<sup>7</sup>, dont Jean-Pierre Ronfard<sup>8</sup> n'exagère en rien l'importance de la création en 1991 par le Nouveau Théâtre Expérimental et le Théâtre Ondinnok.

### Continentalité amérindienne

En contextualisant la création de sa pièce, Sioui Durand dégage le sens et la portée de cette « aventure théâtrale passionnante, ouverte et nécessaire » de la manière suivante :

*La Conquête de Mexico* traduit, dans la déchirure, la rencontre entre le conquistador Hernan Cortés et l'empereur aztèque Motecuhzoma. Créée entre la désormais célèbre crise d'Oka [1990], les blessantes célébrations du 350<sup>e</sup> anniversaire de fondation de Montréal, le 500<sup>e</sup> anniversaire de la découverte des Amériques et les irréconciliables et mensongères négociations constitutionnelles canadiennes de 1992, cette œuvre-phare est le témoignage d'un rêve brisé, d'une vision mythologique et de l'existence d'une continentalité humaine tristement absente ou stéréotypée dans l'imaginaire collectif et la dramaturgie panaméricaine<sup>9</sup>.

*La Conquête de Mexico*, insiste-t-il, « révèle d'abord une littérature, celle des conquis », en s'inspirant des « récits en langue nahua qui ont été faits par les survivants du massacre au franciscain Bernardino de Sahagun entre 1547 et 1580, constituant une œuvre fabuleuse connue sous le nom de *La Historia general de las Cosas de Nueva España*, aussi appelée Codex de Florence parce que retrouvée par hasard après avoir été perdue pendant trois cents ans<sup>10</sup> ». Cette perte du texte pendant trois siècles redouble d'une ironie tragique l'anéantissement de la civilisation aztèque qu'il raconte.

C'est donc ce théâtre de la « résistance » et de la « dissidence », dont parlait Sioui Durand dans *le Porteur des peines du monde*<sup>11</sup>, qui se manifeste d'une façon éclatante avec *la Conquête de Mexico*. La « résistance » et la « dissidence » donnent forme à un « drame rituel », autre étiquette sous laquelle Sioui Durand place son théâtre. Ces drames visent en effet la « constitution d'une "autohistoire" (à l'échelle continentale) »,

7. Yves Sioui Durand, *la Conquête de Mexico. Adaptation dramatique du Codex de Florence*, Montréal, Éditions Trait d'Union, coll. « Tabula rasa », 2001. La pièce, coproduite par le Théâtre Ondinnok et le Nouveau Théâtre Expérimental, a été créée à l'Espace Libre le 9 avril 1991.

8. Dans Jean-Pierre Ronfard et Claudine Raymond (conception), *Cahier VIII. Jeux tragiques et nuits conviviales. Mars 1991-décembre 1992*, Nouveau Théâtre Expérimental, p. 6-7.

9. Yves Sioui Durand, *la Conquête de Mexico*, p. 11. Ce texte reprend avec quelques légères modifications celui que Sioui Durand publiait dans Ronfard et Raymond, *Cahier VIII, op. cit.*, p. 8.

10. *Ibid.*

11. Yves Sioui Durand, *le Porteur des peines du monde*, Montréal, Leméac, coll. « Théâtre », 1992. Pièce créée le 1<sup>er</sup> juin 1985 par la Troupe Ondinnok Inc. au Festival de Théâtre des Amériques et reprise à Montréal du 10 au 14 septembre 1992.



*La Conquête de Mexico* d'Yves Sioui Durand, mise en scène par Jean-Pierre Ronfard (Théâtre Ondinnok/NTE, 1991). Photo : Mario Viboux.

selon la formule que Catherine Poupeney Hart<sup>12</sup> utilise en se référant à Georges E. Sioui<sup>13</sup>. Ainsi *la Conquête de Mexico* apparaît-elle au dramaturge comme « le marqueur qui ancre la jeune dramaturgie autochtone dans la réappropriation de l'histoire, notre histoire, celle des Amériques<sup>14</sup>. » Elle vise, selon une formule à laquelle la répétition donne valeur de leitmotiv, « la ré-appropriation de la spiritualité [amérindienne] comme territoire imaginaire intact<sup>15</sup> ». Le nous est ici double : amérindien et québécois, car l'effet recherché est double : s'adressant aux Amérindiens, le théâtre de Sioui Durand est un « instrument de prise en charge » et, s'adressant aux non-Amérindiens, il vise à « défokloriser la perception de l'art autochtone en rompant avec l'isolement culturel des réserves<sup>16</sup> ». Les rituels sont donc en quelque sorte des contre-rituels qui replacent l'espace blanc à l'intérieur de l'espace amérindien originel. « Il faut aussi savoir, écrit Sioui Durand, que les calendriers méso-américains équivalant au calendrier des Aztèques sont toujours vivants aujourd'hui et qu'ils continuent d'imprégner les pratiques religieuses millénaires des Amérindiens<sup>17</sup>. » La première didascalie de *la Conquête de Mexico* précise : « Il y aura, tout au cours de ce spectacle, une sorte de bascule du temps qui nous fera passer de l'époque du Mexique actuel au temps de la conquête<sup>18</sup>. »

Du reste, chaque tableau (« épisode » conviendrait mieux) a comme titre le nom de l'un des dix-huit mois du calendrier aztèque qui ne se déroule pas selon une conception linéaire, mais circulaire. C'est la « roue du Mouvement » qui échappe par sa circularité à la temporalité des conquérants et qui « dévore complètement/ la roue des Présages<sup>19</sup> ». L'organisation de l'espace s'aligne sur la structure temporelle, la figure spatiale prédominante étant celle du Cercle sacré de la Terre-mère (« centre de la ville sacrée » ; « centre éblouissant », « cœur de l'Amérique », etc.). Comment se surprendre d'une telle correspondance alors que l'« architecte du Temps » fixe la « roue du Mouvement/ dans le calendrier de la Pierre<sup>20</sup> » ? Sur la figure du Cercle sacré se greffe la figure de la continentalité spatiale dont le signe privilégié est le plurilinguisme. Si la langue de la pièce est le français, on y trouve également de l'espagnol, de l'anglais et des mots de l'ancienne langue nahua. Cette dernière est mise en évidence dans les titres principaux des épisodes. À cette réappropriation du temps et de l'espace se rattache le personnage du conteur qui évolue de « guide touristique mexicain » à « Indien illuminé », puis à « guide-conteur ». Cessant d'être un répétiteur, il prend « à [sa] charge [...] l'ancien récit<sup>21</sup> », auquel répond le chœur, se l'appropriant. La présence ainsi accordée à l'ancien récit fait de la Conquête un épisode, et non plus la fin de

12. Catherine Poupeney Hart, « L'indien de l'autre. À propos des *Comentarios reales* de l'Inca Garcilaso », dans Antonio Gomez-Moriana et Danièle Trotter (dir.), *l'« Indien », instance discursive. Actes du Colloque de Montréal 1991*, Candiac, Les Éditions Balzac, 1993, p. 83.

13. Georges E. Sioui, *Pour une histoire amérindienne de l'Amérique*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1989.

14. *La Conquête de Mexico*, op. cit., p. 13.

15. Yves Sioui Durand, *le Porteur des peines du monde*, op. cit., p. 15-16.

16. *Ibid.*, p. 12.

17. *Ibid.*

18. *La Conquête de Mexico*, op. cit., p. 21.

19. *Ibid.*, p. 27.

20. *Ibid.*, p. 26.

21. *Ibid.*, p. 10.

l'histoire. Par le fait même, Mexico n'est plus un lieu « touristique » où l'on vient contempler les vestiges d'un passé révolu, mais l'espace d'un déchirement toujours présent.

### Ouvrir les codes

*Iwouskéa et Tawiskaron*, premier volet d'une trilogie consacrée à la question « Qu'est-ce qu'être Amérindien en l'an 2000 ? », met l'accent sur le caractère initiatique du théâtre de Sioui Durand. Et ce n'est pas un hasard si elle raconte le récit d'origine par excellence : celui de la création du monde selon une tradition amérindienne. Or, faut-il le préciser, malgré l'apparence, la question que pose la trilogie ne s'adresse pas uniquement à l'Amérindien – et peut-être pas surtout à celui-ci quand elle est jouée au Monument-National –, ainsi que le montre clairement cette remarque de l'auteur dans le programme de la pièce : « Ce n'est pas un acte facile que de vous permettre d'avoir accès, au cœur de cette cité, à un lieu et à un comportement mythique propres aux Amérindiens. Comment ouvrir nos codes ? » La distinction, pour ne pas dire l'opposition, du vous et du nous indique que tout se joue sur le rituel d'entrée et de sortie de la grande tente où a lieu la représentation, comme s'il s'agissait de faire entrer le public – littéralement pour ainsi dire – dans le monde imaginaire amérindien. Tout semble ordonné en fonction de cet objectif.

Le passage du hall d'entrée du Monument-National à la petite salle Du Maurier fait partie de la représentation ; les corridors et les escaliers quelque peu labyrinthiques menant à la salle sont investis d'une fonction scénique. Les spectateurs sont d'abord conduits sur une passerelle où on les fait attendre en leur proposant des documents iconographiques sur la vie amérindienne. Au seuil de la représentation, ils entendent déjà la musique et voient les comédiens danser autour de la tente. Ils ne sont pourtant encore que des observateurs, la tente qu'ils surplombent leur apparaissant à la fois comme un lieu invitant et interdit. Finalement, des comédiens en costumes viennent les chercher par petits groupes de trois à quatre et les font pénétrer dans la tente après leur en avoir fait faire le tour.

Le contact physique<sup>22</sup> a, dans ce rituel, beaucoup d'importance, car on ne se contente pas de guider les spectateurs : on les pousse doucement dans la tente, comme s'il fallait les aider à rompre une résistance. La représentation repose en grande partie sur un jeu de distance et d'intimité : étrangeté de la fable et de son langage, des figures, des objets, etc. ; distance des comédiens masqués ; proximité des spectateurs entre eux et avec les comédiens forcée par l'exiguïté du lieu. Le cérémonial exige une complicité gestuelle des spectateurs et, de certains, une participation définie, faite de gestes simples (par exemple, aller déposer une pierre sur le corps d'un personnage mort) qui ramènent à une sensualité primale : celle du corps glissant du ventre maternel. En effet, vers la fin de la pièce, les spectateurs sont invités à sortir de la tente, autour de laquelle ils sont placés, comme s'ils assistaient symboliquement à leur propre naissance, contemplant l'image extraordinairement belle et suggestive d'une tente devenue la peau d'un ventre de femme qui se contracte pour donner naissance à un enfant.

22. Sur ce point, lire l'indispensable article de Philip Wickham, « Le corps et l'espace, territoire de l'imaginaire », dans *Jeu* 74, 1995.1, p. 113-117.



*Iwouskéo et Tawiskaron* d'Yves Sioui  
Durand (Théâtre Ondinnok, 1999).  
Photo : Benoît Aquin.

La scène est accompagnée de la phrase : « Ici finit le mythe et commence la réalité. » Il ne s'agit pas là d'un vain mot, puisque le récit joue sur la gémellité mythique du dur (Tawiskaron) et du tendre (Iwouskéo), opposition universelle sur laquelle se greffe le déchirement identitaire représenté par l'affrontement des frères ennemis : le guerrier fidèle à ses racines et le pacifique Amérindien aliéné par les Blancs. Le mythe agit donc comme lecture du réel, selon la conviction de Sioui Durand que « nous sommes des êtres de réalité mais aussi de fiction ».

### **Du Jardin de Chine au Jardin des Premières Nations**

C'est aussi à un voyage initiatique que sont conviés les spectateurs du dernier volet de la trilogie, *la Légende de Kmùkamch, l'Asierindien*, qui propose de refaire en sens inverse la migration d'Asie en Amérique, en remontant à l'origine mongole. Ainsi se justifie le terme « Asierindien » dont le *r* italique, servant simplement de copule, laisse intact les mots « Asie » et « Indien » : « Pour échapper à la soumission à leur rôle prédéterminé et folklorique, peut-on lire dans le programme, les membres d'Ondinnok font ici le choix de ne pas être Amérindiens mais bien Asierindiens. L'Asie étant leur terre matricielle, ils veulent retrouver la piste de leurs ancêtres... Il s'agit ici d'une prise de position poétique et politique car ils ne sont pas uniquement les "Indiens d'Amérique" mais aussi les "Indiens du monde" ! » La volonté d'« échapper à la soumission » s'exprimait déjà, on l'a vu, dans *la Conquête de Mexico* par l'élargissement de l'espace à la dimension continentale, déjouant les frontières posées par les colonisateurs européens. Ici, c'est bien l'isolement des continents que l'on refuse en rétablissant le pont entre l'Amérique et l'Asie. Une fois de plus le théâtre de Sioui Durand déroute en invitant à entrer dans un monde qui échappe à nos codes (qu'il



s'agisse de la cosmogonie, du langage, des gestes, des personnages...), nous laissant, nous qui croyons pouvoir tout pénétrer, à la porte de l'inconnu, interdits devant l'âme de l'autre. À notre tour sur la réserve !

*La Légende de Kmùkamch, l'Asierindien* d'Yves Sioui Durand (Théâtre Ondinnok, 2002). Photo : Benoît Aquin.

*La Légende de Kmùkamch, l'Asierindien* associe un double déplacement spatial : physique et imaginaire. En fait, il faudrait parler d'un triple déplacement, puisque le déplacement physique est lui-même un déplacement symbolique, ainsi que l'exprime la proposition théâtrale : « Ondinnok superpose au territoire symbolique du Jardin des Premières Nations (espace botanique qui reconstitue les terres des premiers habitants [...]) un territoire imaginaire qui cherche à briser les limites du ghetto. Cette proposition théâtrale se veut un dépassement des images toutes faites des Amérindiens. » La pièce se joue, la nuit tombée, en plein air, dans le Jardin botanique de Montréal. Spectateurs et comédiens se déplacent du Jardin de Chine au Jardin des Premières Nations, dans lequel on s'arrête à plusieurs sites avant de revenir au Jardin de Chine. Ce déplacement (certes vécu différemment selon que l'on est Amérindien ou pas) est support du déplacement imaginaire, métonymie de la longue migration racontée. Ainsi avancent-ils, pressés les uns contre les autres, entraînés par leurs corps mis en mouvement par la parole de la légende, vers ce qu'ils ne connaissent pas, ou pas totalement. La marche est déjà appréhension de quelque chose échappant à la

raison. L'imaginaire et le corps s'appuient, se complètent pour conduire à la connaissance, selon la conception amérindienne des rapports entre le rêve et la réalité voulant que le rêve ait quelque chose à dire sur le réel.

En continuité avec cette vision des choses, Ondinnok fait « un théâtre qui croit au pouvoir de l'art sur la réalité ». C'est pourquoi Sioui Durand ne voit aucune contradiction à inscrire « dans le dynamisme du théâtre québécois actuel » ce théâtre « basé sur la mythologie amérindienne ». Car s'il s'agit bien d'un théâtre ritualisé, il ne s'agit pas d'un théâtre enfermé dans le cercle de l'éternel retour. Au contraire, précise-t-on, « le thème principal du spectacle est le refus de vieillir et ses conséquences dramatiques ». L'histoire est celle du vieux Kmùkamch qui, jaloux de son fils le Lynx, et lui enviant son épouse, sa beauté et sa jeunesse, réussit par son pouvoir de sorcier à lui enlever ce qui faisait sa vie. Le vieillard ne triomphera pas longtemps. Une histoire de renouvellement et de rupture, de rupture génétique même, car le spectacle repose sur l'idée d'appareillement des peuples nomades d'Asie et d'Amérique affichée dans le terme hybride « Asierindien ».

### **L'espace du présent : amnésie et désespoir**

*Hamlet le Malécite* le montre, ramenant le spectateur dans un espace bien réel et bien contemporain. L'intention des auteurs d'*Hamlet le Malécite*, Yves Sioui Durand et Jean-Frédéric Messier, est clairement affirmée dans le communiqué de presse émis le 3 mai 2004.

Ondinnok s'est approprié l'argument du *Hamlet* de Shakespeare en le détournant au sein des codes identitaires et spirituels autochtones. La proposition théâtrale est celle d'un Hamlet autochtone : un jeune homme vivant dans une réserve interroge la corruption et le pourrissement culturel qui l'entourent. D'abord, il y a la fracture des jeunes autochtones contemporains : celle de la crise de désespoir qui conduit aux portes du suicide, celle de la menace diffuse du mensonge culturel. Cet Hamlet veut faire justice, il veut que les coupables soient dénoncés mais surtout, il veut jouer pour survivre, pour « se survivre ».

La pièce est construite sur l'histoire d'un jeune Amérindien, interprété par Dave Jenniss, qui veut devenir comédien et quitter sa réserve pour la ville. Ce nouvel Hamlet aime Ophélie, mais le frère de la belle, Laerte, secrètement amoureux de sa sœur, s'y oppose. L'amour d'Hamlet et d'Ophélie devenant impossible, cette dernière se suicidera, mettant fin au rêve. Le chef de la réserve, qui a épousé la mère de Dave/Hamlet, reprend le rôle de Claudius. Il utilise sa fonction à des fins personnelles plutôt que dans l'intérêt de sa communauté, victime impuissante de la corruption.

On retrouve là, bien sûr, une transposition connue du drame de Shakespeare – on se souviendra, par exemple, du *Hamlet prince du Québec* de Robert Gurik –, où l'on cherche, par l'appropriation du chef-d'œuvre universel, à donner valeur à son propre drame. Mais il y a dans *Hamlet le Malécite* une valeur très particulière attachée à l'appropriation du fait que ce sont, sauf un, des comédiens amateurs qui jouent. Comme le propose Yves Sioui Durand, « Hamlet, le personnage le plus connu de l'univers du théâtre est interprété par un inconnu, issu d'un peuple amérindien improbable ! » Qui plus est – et insistons sur ce fait –, c'est Dave Jenniss qui est à l'origine du projet,



ayant exprimé à Sioui Durand son désir de jouer Hamlet, ne mesurant peut-être pas complètement ce que ce désir pouvait avoir de porteur et de révélateur sur les plans personnel et collectif. L'identification entre le comédien amateur, jeune Amérindien cherchant son identité et sa place dans la société, et le personnage d'Hamlet ne peut échapper au spectateur par la surprise même qu'elle peut créer chez lui.

Le lieu de la représentation n'est pas étranger à l'effet produit par la transposition amérindienne du drame de Shakespeare. La pièce est présentée non pas dans un théâtre, mais dans un édifice industriel inoccupé de l'est de Montréal, celui de l'American Can que l'on rénove en vue d'une nouvelle vocation. Ainsi nous faut-il contourner les matériaux empilés devant l'édifice pour atteindre l'entrée, pénétrer dans un lieu dont les murs sont encore sur le placoplâtre nu, trouver l'ascenseur, atteindre l'étage où se donne la représentation, traverser, en suivant les flèches (comme dans un jeu de « signes de piste »), une bonne partie de l'édifice vide pour enfin avoir accès à la pièce où se donne le spectacle. On l'a vu précédemment, le Théâtre d'Ondinnok inclut souvent dans la représentation un déplacement physique du spectateur qui appelle un autre déplacement, plus exigeant celui-là, car il engage à l'ouverture aux codes de l'autre.

D'entrée de jeu, on mise d'ailleurs sur la subversion des codes. Deux personnages, l'un féminin, l'autre masculin, portent le nom de Rats et accomplissent, en installant les décors, le travail attendu des « rats » de théâtre. Mais ces Rats relèvent en dernière instance de la mythologie amérindienne. Portant masques et costumes appropriés, c'est dans une langue amérindienne qu'ils introduisent au drame théâtral. Sortes de chamanes présidant à un rituel sacré, ils échappent au rôle assigné aux « rats » dans la tradition théâtrale blanche. Comme le déplacement physique, la subversion du code provoque le dépaysement du spectateur.

Il en va de même du spectre du père. « Dave se pose des questions sur le racisme, l'identité de son père, écrit Solange Lévesque. Le spectre qui lui apparaît est celui de Léonard Pelletier, grand résistant autochtone emprisonné<sup>23</sup>. » La mémoire conduit ici au présent, c'est-à-dire à un racisme toujours opérant, à une condition d'infériorité économique et sociale, à la corruption et au pourrissement culturel, pour reprendre les termes de Sioui Durand.

Avant tout, c'est la coupure, qui s'approfondit depuis les conquêtes européennes, que dénonce *Hamlet le Malécite* :

*Hamlet le Malécite* vient montrer la déchirure d'une société où l'absence d'art, de liberté de parole et l'incapacité de se rêver tel que l'on est au-delà du mensonge collectif, traduisent le déracinement grandissant au sein d'une culture sans éthique en plongée dans l'amnésie de sa propre origine. L'asphyxie culturelle est une mort lente que ponctue le suicide<sup>24</sup>.

23. Solange Lévesque, « L'imaginaire comme territoire », *Le Devoir-L'Agenda*, semaine du 29 mai au 4 juin 2004, p. 3.

24. « Mot du directeur artistique », programme d'*Hamlet le Malécite*, p. [3].



*Hamlet le Malécite d'Yves*  
Sioui Durand, mis en scène  
par Jean-Frédéric Messier  
(Théâtre Ondinnok, 2004).  
Photo : Benoît Aquin.

Le suicide, on le sait, n'est pas une métaphore, mais une réalité presque quotidienne dans certaines communautés amérindiennes : inscription tragique de la fracture entre l'Amérique et l'imaginaire amérindien, entre l'Amérique et sa mémoire.

### Rompre l'isolement

« Le Théâtre Ondinnok, écrit Sioui Durand<sup>25</sup>, veut rompre l'isolement des réserves en établissant un pont avec le monde actuellement en mutation rapide. Pour les Amérindiens, Ondinnok répond à un désir et à un besoin : celui de se représenter dans l'espace théâtral et d'acquérir une vision miroir de son existence dans le monde actuel. » On peut certes en ce sens parler d'un théâtre didactique, pourvu que l'on donne à ce terme l'acception la plus généreuse. En effet, il rappelle aux Amérindiens ce qui a été perdu, oublié, refoulé par la conquête européenne et l'histoire qui en a découlé, et il enseigne aux Blancs ce qu'ils ignorent de l'Amérindien : « Ondinnok est un théâtre de recherche et de création qui fonde son action sur la reconquête du territoire imaginaire des Amérindiens par un questionnement sur l'identité et la culture<sup>26</sup>. »

Mais n'est-ce pas là une exigence fondamentale et inévitable du théâtre amérindien, qui ne peut que rendre compte de cet inextricable nœud d'altérité et de même qu'est

25. Au moment où je révisé ce texte, je reçois la dernière livraison de *Jeu* (n° 113, 2004.4) qui contient un entretien accordé par Sioui Durand à Philip Wickham, « Théâtre de guérison » (p. 104-112). Cet entretien qui fait le point sur le parcours du dramaturge et du Théâtre Ondinnok, dont il est le fondateur et l'animateur, permettra de mettre en perspective certaines citations présentées ici à partir de documents souvent épars et circonstanciels.

26. Extrait du feuillet « Ondinnok. Un théâtre amérindien, un théâtre contemporain ». Dossier de presse de *la Légende de Kmùkamch, l'Asierindien*.

la relation de l'Amérindien et du Blanc? Il n'est pas question ici de réduire cette altérité mais de la poser dans sa radicalité, de manière à dissiper le malentendu. Ce à quoi s'emploie le Théâtre Ondinnok depuis sa fondation en 1985, se voulant, à l'égard des Amérindiens, un instrument de réappropriation de son imaginaire et, à l'égard des non-Amérindiens, un guide dans l'exploration de cette *terra incognita*. Il oblige les uns et les autres à se déplacer du territoire connu au territoire inconnu, selon évidemment des cas de figure variés, imposés par la position des uns et des autres. Ainsi nous présente-t-il très concrètement la spiritualité amérindienne en construisant l'espace dramatique sur la symbolique spatiale dont elle relève: par exemple, la longue-maison (*Atiskenandahate*), le cercle sacré de la Terre-mère (*la Conquête de Mexico*), la migration (*la Légende de Kmùkamch, l'Asierindien*)...

Car, dans ce théâtre, la question identitaire ne fait jamais l'économie du rapport du dedans et du dehors. *La Légende de Kmùkamch, l'Asierindien* le rappelle, insistant sur le fait que le « lieu de la représentation » (un lieu public: le Jardin botanique), la « distribution » (amérindienne et blanche) et la « relation aux spectateurs [qui se déplacent avec les comédiens] sont des éléments intrinsèques de réponse<sup>27</sup> ». Il n'y a que l'apparence du paradoxe dans cette exigence d'un théâtre qui, s'intéressant d'abord à la réalité amérindienne, ne veut surtout pas fonctionner en vase clos, mais se produit aussi bien à l'intérieur des communautés autochtones que sur les scènes des théâtres institutionnels québécois (Espace Libre, Festival de théâtre des Amériques, etc.) ou dans des lieux publics (Jardin botanique de Montréal, etc.), ces derniers apparaissant comme des lieux de rencontre. Vers la fin de la représentation de *La Légende de Kmùkamch, l'Asierindien*, les spectateurs sont accueillis dans la maison de l'autre où on leur sert un thé. C'est peut-être l'une des images qui traduit le mieux ce qu'est et veut être le Théâtre Ondinnok. ■

27. Extrait du feuillet « La trilogie ou qu'est-ce qu'être Amérindien en l'an 2000 ». Dossier de presse cité dans la note précédente.