

Dispositif de consolation
Une saison en Choinière, première partie
Nom de domaine

Alexandre Cadieux

Numéro 148 (3), 2013

Hors de Montréal, *point de salut* ?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/70166ac>

[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

Cadieux, A. (2013). Compte rendu de [Dispositif de consolation : une saison en Choinière, première partie / *Nom de domaine*]. *Jeu*, (148), 11–14.

Nom de domaine

TEXTE ET MISE EN SCÈNE **OLIVIER CHOINIÈRE**, ASSISTÉ DE **JEAN GAUDREAU**

SCÉNOGRAPHIE **JEAN BARD** / COSTUMES **ELEN EWING**

ÉCLAIRAGES **MARTIN SIROIS** / CONCEPTION SONORE **ÉRIC FORGET**

AVEC **STÉPHANE JACQUES** (H45), **DOMINIQUE LEDUC** (F43), **JEAN-FRANÇOIS PRONOVOST** (H16)

ET **AURÉLIA ARANDI-LONGPRÉ** OU **ALEXANDRA SICARD**, EN ALTERNANCE (F8/LA PETITE FILLE).

PRODUCTION DU **THÉÂTRE DE QUAT'SOUS**, PRÉSENTÉE DU 16 OCTOBRE AU 10 NOVEMBRE 2012.

ALEXANDRE
CADIEUX

DISPOSITIF DE CONSOLATION

Une saison en Choinière, première partie

Olivier Choinière aura proposé deux nouvelles créations au cours de la saison 2012-2013. En octobre, le Théâtre de Quat'Sous produisait son plus récent texte dramatique, *Nom de domaine*, dans une mise en scène de l'auteur. En février, c'est Aux Écuries, dont Choinière est l'un des directeurs artistiques, que fut créée *Mommy*, théâtre performatif aux allures de concert rap. Sur le plan thématique, ces productions traitent toutes deux du recours au passé comme seule issue apparente pour échapper au désarroi collectif, que celui-ci soit familial ou sociétal. Dans ce premier texte d'une série de deux consacrée à cette « saison en Choinière », j'aimerais aborder *Nom de domaine* à l'aide de la notion de dispositif tel que l'utilisa Michel Foucault et, à sa suite, le philosophe italien Giorgio Agamben.

Qui a suivi les activités du dramaturge et metteur en scène ces dernières années aura tendance à classer *Nom de domaine* dans la suite logique de *Félicité* (2007). Les deux pièces sont construites sur une narrativité frontale et morcelée, et des personnages en état de détresse psychologique poussés à chercher une consolation non pas auprès de leurs proches, mais plutôt à travers des avatars, des incarnations. Dans

Félicité, Caro, la caissière silencieuse du Walmart, prenait pour paroles d'évangile les pages des tabloïds et de la presse *people* chantant les louanges de son héroïne, la divine diva Céline. Dans *Nom de domaine*, lorsque les membres d'une famille endeuillée n'arrivent plus à communiquer, ils se projettent eux aussi dans la fiction, tentant de se réinventer dans les limites des dispositifs qui leur sont accessibles.

Les dispositifs, au sens où l'entendent Foucault et Agamben, sont ces ensembles de règles, lois, institutions, discours et objets qui régissent nos existences. Instruments de pouvoir ou plutôt de « gouvernementalité », ils ne nous sont par contre pas nécessairement imposés par la force : peuvent par exemple appartenir à ces réseaux des présupposés philosophiques et éthiques parfaitement intégrés en nous, consciemment ou inconsciemment choisis. Si leur architecture et leurs applications peuvent mener à des abus, les dispositifs n'en sont pas moins nécessaires au fonctionnement de toute vie en société. Foucault n'a jamais fourni une définition claire du concept, mais celui-ci occupe une place centrale dans ses travaux sur la folie, la sexualité et la prison.

Dans *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (Rivages poche, coll. « Petite Bibliothèque », 2007), Agamben propose notamment une archéologie du terme. Dans le champ théologique, le terme latin *dispositio* aurait été choisi par les Pères de l'Église pour remplacer le terme grec *oikonomia*, c'est-à-dire « administration de la maison ». La toute-puissance ontologique de Dieu n'était pas, selon eux, incompatible avec son choix de donner aux hommes, en plus de son fils Jésus, un ensemble de règles et de moyens qu'Agamben désigne comme étant « l'économie de la rédemption et du salut » (p. 24). Le philosophe retrouve cet héritage chrétien dans la notion de dispositif selon Foucault. Ce dernier, qui étudia la formation historique de plusieurs d'entre eux, précise que chaque dispositif « à un moment donné a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence¹ » ; autrement dit, de contribuer à maintenir l'ordre et à éviter le chaos en fournissant des cadres, des réponses, des moyens d'action.

Connectons-nous maintenant à *Nom de domaine* afin d'explorer le double dispositif auquel acceptent de se soumettre des personnages dont les urgences semblent se nommer tristesse, ressentiment, culpabilité, toutes choses qui empêchent la communauté qu'ils forment de se reconstruire sur de nouvelles bases.

Belle Époque...

La présence d'une fillette se promenant librement dans la salle et quelques allusions dans le texte réussissent à nous faire comprendre que le trio représenté sur scène se remet péniblement de la disparition, dans des circonstances qui restent nébuleuses pour le public, de la Petite Fille et sœur, âgée de 8 ans. Dans cette triple narration à la deuxième personne du singulier, les personnages sont nommés : Jean-Pierre, Nathalie, Maxime. Pour sa part, l'auteur désigne plutôt ses personnages comme étant H45, F43 et H16. Ainsi réduits à leur sexe et à leur âge, les voilà prêts à circuler relativement incognito sur la Toile, poussés qui par une curiosité morbide, qui par une inquiétude, qui par un goût de la provocation. Les voilà tous les trois interagissant sur un site de jeu lugubre : *Belle Époque*.

Dans une interface rappelant un album de photos, *Belle Époque* propose de pénétrer dans un environnement délimité en deux zones : le Village et la Maison. Chaque participant incarne, à son choix, le membre d'une famille québécoise des années 20. L'objectif : « éduquer » une petite fille grâce à des procédés qui ne peuvent que rappeler les supplices imposés par la marâtre du mélodrame *Aurore, l'enfant martyre*, le tout sans attirer l'attention des autres villageois.

Nostalgie d'un monde jugé plus simple, où traditions et dogmes religieux dictaient les conduites, où il nous semble que la ligne entre le Bien et le Mal était beaucoup plus facile à tracer. Nostalgie aussi d'un monde clos sur lui-même, où tout le monde se connaissait, où les espaces et leurs fonctions étaient clairement définis : l'église et son parvis, le magasin général, le moulin, la cuisine, la chambre. Dans ce monde, les élites valorisent le *statu quo*, l'obéissance, le travail. Chacun fait ce que doit, et l'on dispose de peu de temps pour s'apitoyer sur son sort.

Figé dans une époque pré-moderne, ce village est placé sous « L'Œil de Dieu », une fonctionnalité du jeu qui permet à l'utilisateur d'avoir une vue d'ensemble et d'observer chaque villageois. Pour gagner la partie, les règles sont ainsi expliquées par H16 : « Ta job, c'est d'être un bon père, une bonne mère ou un bon fils. Pour ça, il faut que tu montres le "BON EXEMPLE" en faisant ton "DEVOIR". Tu sais que t'es en train de faire ton devoir quand tu gagnes des "BONNES ACTIONS" [...] Ça peut faire une grosse différence "À L'HEURE DU JUGEMENT DERNIER"². »

Entraînés en quelque sorte par leur ado sur ce site étrange, les parents sont d'abord rebutés. Alors que le père juge « rétrograde » ce tissu de « bondieuseries », la mère tente de comprendre. « S'il joue à ce qui semble être une famille de l'ancien temps, c'est peut-être pour avoir accès à un cadre plus strict, peut-être rigide, mais qu'il juge pour lui-même nécessaire³ ? » avance-t-elle, exposant ainsi un peu brutalement le premier niveau de dispositif auquel les parents vont bientôt accepter, eux aussi, de se soumettre.

Consolation virtuelle

Le second niveau, à savoir le jeu vidéo lui-même et ses fonctionnalités, peut sembler moins restrictif que le huis clos du terroir pétri de morale chrétienne, où l'individu se fait rappeler que « QUI AIME BIEN CHÂTIE BIEN ». Il me semble pourtant appartenir à la catégorie de ce qu'Agamben considère comme des dispositifs d'un genre nouveau, icônes incontournables de l'actuelle phase du capitalisme planétaire : téléphone cellulaire, ordinateur personnel, télévision, automobile. Il les juge d'ailleurs possiblement plus pernicieux que les grands systèmes régulateurs, dans la mesure où, malgré la liberté qu'ils sont supposés nous apporter, ils n'en influencent pas moins considérablement le cours de nos actions et notre comportement.

Quiconque s'est immergé assez longtemps dans un jeu vidéo connaît ce sentiment d'évasion et de gratification immédiate

1. *Dits et écrits III* ; cité par Agamben, p. 9.

2. Olivier Choinière, *Nom de domaine*, Leméac, 2012, p. 29.

3. *Ibid.*



Nom de domaine, écrit et mis en scène par Olivier Choinière (Théâtre de Quat'Sous, 2012). Sur la photo : Stéphane Jacques, Dominique Leduc et Jean-François Pronovost. © Yanick Macdonald.

qu'il procure. De plus en plus sophistiqués et permettant de visiter des mondes sans cesse plus vastes, détaillés et interactifs, les jeux vidéo constituent pourtant toujours des univers fortement réglementés, où chaque action entraîne une conséquence immédiate. Les bonnes décisions méritent au joueur des récompenses ; les mauvaises le conduisent souvent vers la mort virtuelle, rendue supportable par l'éternelle possibilité de recommencer la partie. Vaincre les obstacles, progresser dans le jeu, conquérir un territoire procurent un certain sentiment d'autoréalisation.

Évidemment, le monde virtuel n'est pas la vraie vie, et le joueur a toujours – outre les cas qui finissent par relever de la pathologie – la capacité d'établir la différence entre la réalité et la fiction, ainsi que le choix de se retirer du jeu à tout moment. Il n'en reste pas moins que nombreux sont ceux qui investissent massivement temps, argent et émotions dans les produits d'une industrie qui génère désormais, à l'échelle de la planète, des revenus annuels supérieurs à ceux de l'industrie du cinéma.

Dans *Nom de domaine*, village du terroir et jeu vidéo sont enchâssés l'un dans l'autre et agissent comme un miroir déformant face auquel on pose la question : « Comment aurait agi une vraie famille vertueuse dans de telles circonstances ? » Ici comme là, le champ des possibles est bien balisé, le nombre de gestes pouvant être posés et de paroles pouvant être prononcées étant considérablement réduit.

En deux dimensions

La transformation progressive de l'espace dans *Nom de domaine* suggère cette immersion par étapes dans le jeu, alors qu'une scène d'abord vide et laissant aux acteurs toute liberté de mouvement devient petit à petit lieu de contention. Des éléments scénographiques suggérant l'humble maison des villageois surgissent par à-coups ; conçu par Jean Bard, cet étrange mobilier prend en quelque sorte le contre-pied du travail des programmeurs de jeux vidéo qui, grâce aux progrès de la technologie numérique, sont désormais passés maîtres dans l'art de créer sur l'écran l'illusion de la



Nom de domaine d'Olivier Choinière (Théâtre de Quat'Sous, 2012). © Yanick Macdonald.

troisième dimension. Sur la scène du Quat'Sous, les volumes réalisés en trompe-l'œil donnent pour leur part l'illusion d'une bidimensionnalité, d'un à-plat qui contraste avec les corps et les contraint du même coup, les obligeant par exemple à adopter des poses peu naturelles. Les éclairages de Martin Sirois créent eux aussi, sur le mur du fond, des effets de perspective un peu primaires rappelant les premières expériences vidéoludiques en 3D.

Étouffés par leurs urgences, en colère contre eux-mêmes et les autres, les personnages interprétés avec aplomb par Stéphane Jacques, Dominique Leduc et Jean-François Pronovost se laissent prendre au jeu. Ils réaliseront sur le tard qu'à l'intérieur du double dispositif choisi, il y a fort peu de place pour la nuance, les demi-teintes, le libre choix et les remises en question de l'ordre établi. Ambiguë, la fin de

la pièce laisse néanmoins sous-entendre que H45, F43 et H16, ayant refusé collectivement d'aller jusqu'au bout de la logique de *Belle Époque*, peuvent entamer ensemble une réelle rédemption, apparemment permise par ce long détour dans l'horreur.

S'il suspend son jugement sur ses personnages, ce dont nous lui savons gré, Olivier Choinière se livre tout de même à une critique, pas toujours subtile, de nos soumissions volontaires à des systèmes trop simples. *Nom de domaine* vient rappeler que c'est en temps de crise que nous sommes les plus susceptibles de succomber au chant des sirènes réactionnaires. Nous verrons la prochaine fois comment, avec *Mommy*, l'artiste porte à un autre niveau sa dénonciation d'une incapacité d'envisager l'avenir de nos enfants sans avoir constamment recours à nos aïeux. ■