



Faisceau d'épingles de verre

création multidisciplinaire

P : recherche, création et diffusion en arts
médiatiques
(Québec, Canada)

10-11 février à 20 h 30, salle Multi
12 \$ général / 8 \$ étudiant

Texte : Claude Gauvreau

Conception : Martin Renaud et Philippe Pasquier

Mise en scène : Christian Lapointe

Imagerie de scène : Lionel Arnould

Scénographie : Jean-François Labbé

Conception des masques et des costumes : Danielle Boutin

Comédiens : Hugo Lamarre, Valérie Laroche, Frédérick Bouffard, Martin Renaud, Klervi Thienpont et Hugo Turgeon



Faisceau d'épingles de verre, théâtre d'arts médiatiques. On assistera ici à la première mise en forme des recherches expérimentales conjointes de Martin Renaud et de Philippe Pasquier. Projet de longue haleine, Faisceau d'épingles de verre est d'abord un procédé de mise en bouche théâtrale générée par des logiciels de synthèse vocale et une spatialisation sonore, dans un dispositif scénographique complexe.

Dans Faisceau d'épingles de verre, un univers se construit sous nos yeux et s'éteint aussitôt. Les personnages qui l'habitent ne sont plus tout à fait humains, par suite d'une amnésie de la culture. Quelques-uns retrouvent l'usage de la parole et de la poésie dans une langue imprononçable qui émerge de l'inconscient, le « langage exploréen » du poète québécois Claude Gauvreau.

Des voix de synthèse se font entendre, incarnées et contrôlées par six performeurs dans un théâtre rituel masqué. Sous des masques larvaires représentant des formes avortées de la figure humaine, ils évoluent dans un environnement immersif où la multi-projection vidéo s'inscrit sur des textures de charnier.

Biographies

L'ensemble du laboratoire de recherche expérimental qu'est Faisceau d'épingles de verre est le fruit d'une première collaboration entre les artistes Martin Renaud et Philippe Pasquier, concepteurs du projet et duo constitutif de P : recherche, création et diffusion en arts médiatiques. Martin Renaud est poète et performeur; on a pu le voir à l'œuvre à Québec lors de divers événements, mais aussi lors de festivals en Australie, aux Îles-de-la-Madeleine, à Chicoutimi et au Nouveau-Brunswick, dans une pratique qui s'ingénie à définir une poésie du comportement. Philippe Pasquier s'intéresse aux synergies et aux applications de l'intelligence artificielle et des sciences cognitives dans les domaines de la création

artistique. Artiste audio, il est codirecteur artistique et cofondateur du collectif MACHINES : abstractions sonores électroniques, ainsi que membre du collectif de lutherie et d'improvisation en musique électronique analogique Robonom.

Christian Lapointe a été invité par les concepteurs à réaliser la mise en scène de cette première présentation. Directeur artistique du Théâtre Péril, il est comédien et metteur en scène. Récemment, il adaptait et mettait en scène *Le seuil du palais du Roi de W.B. Yeats*, présenté en 2003 au Théâtre Périscope (Québec) et au Théâtre Denise-Pelletier (Montréal).

Les artistes ont bénéficié d'une résidence de création offerte par Les Productions Recto-Verso



Crédit photos: Danielle Boutin

MonThéâtre.gc.ca

moi, je me fais mon théâtre!



Critique MonThéâtre.gc.ca

par Helgi Piccinin

Avant même la présentation de la pièce, nous sommes déjà tenus en haleine par le suspense d'assister à la première mise en scène de l'œuvre *Faisceau d'épingles de verre*, sans aucun doute le plus surréaliste des textes de Claude Gauvreau. Jamais adapté, parce que jugé inadaptable, l'art multidisciplinaire continue dans sa tendance à transgresser les barrières de l'impossible. Ainsi, l'indéchiffrable « langage exploréen » de Claude Gauvreau en symbiose avec l'exploration technologique que se permet le groupe P produit un résultat relevant de l'extraordinaire. En fait, les prouesses technologiques servent d'outils et témoignent de la profonde réflexion à laquelle s'est soumise le Groupe P pour la création de leur toute première œuvre.

D'entrée de jeu, nous avons droit à une performance audio-visuelle remarquable. Sur le grand écran accaparant toute la scène vient s'enchaîner une véritable pétrarade de textures et de couleurs. Ce déroulement d'images, issu de sources à la fois réelles et abstraites de l'homme, de la ville et de la guerre, amplifié par une dualité de musiques et de sons électroniques pompants, finit par atteindre l'intensité d'une explosion qui nous laisse alors

avec un arrière-goût d'humanité.

Puis la scène, dans sa blanche froideur de pureté hygiénique nous apparaît enfin. C'est donc sur un plancher de tuiles blanches, que se dévoilent les six étranges personnages. Alignés devant un mur tout aussi blanc construit comme une mosaïque de bras suspendus et gantés, ils restent figés devant cette pouponnière murale, incubant et attendant de prendre vie. Uniformément vêtus de combinaisons blanches et de visages masqués «d'inexpressions», leur physionomie sitôt repérée nous transporte dans un monde parallèle plus proche de notre imaginaire extra-terrestre que de la réalité humaine.

Débute alors une langoureuse chorégraphie qui pourrait prendre place n'importe où à l'extérieur de l'univers terrestre, où chaque geste semble rythmé par la présence d'un effet d'apesanteur alourdissant. À tour de rôle, ils se déplacent et touchent une des plaques disposées sur les tuiles blanches de la scène, qui alors déclenche en voix de synthèse la réplique inintelligible. Le « langage exploréen » absorbé par ces voix conduit notre incompréhension à un deuxième niveau, au-delà de l'inconscient évoqué à la base par ce vocabulaire. Par l'intermédiaire de l'ordinateur, nous sommes amenés à dépasser le simple dysfonctionnement du langage en le rendant encore plus impersonnel. Cela donne l'impression paradoxale de nous écarter complètement de ce qu'il restait d'humain tout en nous gardant éveillé au moindre repère auquel peut s'accrocher notre instinctive quête d'identité.

Mais aussi intéressant puisse être ce dispositif, le ton monotone de ces voix synthèses ainsi que la lenteur de la mouvance des personnages finissent par devenir lassant et cassent le rythme qu'avait imposé la pièce dès son début effréné. Fort heureusement, l'éclairage mêlé à la multi-projection d'images et de séquences vidéo viennent marteler la sobriété du décor et accomplit un résultat esthétiquement remarquable. En une fraction de seconde, le tout blanc devient tout autre. Et que dire de la trame sonore multi source révolutionnaire pour le théâtre qui nous emprisonne dans le noyau de cette bulle hermétique en nous bombardant de toutes parts de sons atmosphériques.

Finalement, si certaines longueurs se font sentir, les manipulations technologiques ne permettent jamais de décrocher de cette orchestration minutieuse de la genèse d'un monde jusqu'à son apocalypse. Bref, l'abstraction du texte de Claude Gauvreau, doublé par les complexes maniements de l'outillage technologique, viennent déteindre sur notre esprit impliquant un continuels questionnement. L'expérience d'assister à ce laboratoire n'est rien de moins qu'hypnotisant et hante encore mes pensées aujourd'hui.

13/02/2005