

Annexe - Description de la trame narrative d'APPEL D'AIR

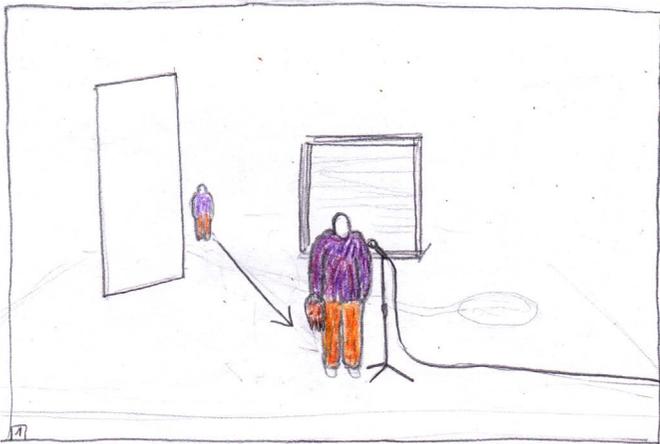
Le socle de notre démarche artistique se résume de façon significative par cet extrait de La poétique de l'espace de Gaston Bachelard:

Tout ce que je dois dire de la maison de mon enfance, c'est tout juste ce qu'il faut pour me mettre moi-même, au seuil d'une rêverie où je vais me reposer dans mon passé. Alors, je puis espérer que ma page contiendra quelques sonorités vraies, je veux dire une voix si lointaine en moi-même qu'elle sera la voix que tous entendent quand ils écoutent au fond de la mémoire, à la limite de la mémoire, au-delà peut-être de la mémoire dans le champ de l'immémorial.

À ce jour Appel d'air se construit sur une suite de sept tableaux. Des tableaux brisés, qui sont une invitation à s'enfoncer dans les méandres de la mémoire. Le principe liant de ces différentes séquences/souvenirs, c'est la rêverie. Car nous considérons que c'est sur le plan de la rêverie et non sur le plan des faits que les souvenirs restent en nous vivants et poétiquement utiles.

1- Convoquer

Appel d'air s'ouvre sur une prise de parole face publique. Ce seront (presque) les seuls mots prononcés par le performeur. Et pour cause, Itzel nous fait part de son incapacité à raconter une histoire avec des mots:



“Le problème que j'ai, pour raconter une histoire, c'est le manque de mots. Parce que ma mémoire me fait défaut comme un catalyseur obstrué. Et parce que je ne sais pas bien comment exprimer ce que je ressens. Ma mémoire est élastique, et plus je tire, moins je me souviens. Pourtant il y a bien des odeurs, des couleurs, des sons. Mais je ne sais pas si j'invente tout, ou si quelque chose est vrai dans mon souvenir. Il est possible que ce soit un peu des deux. Je me rends compte que la difficulté de reconstituer le passé, même le plus récent, est comparable à la difficulté de construire l'avenir, même le plus proche. Ou plutôt, c'est le même problème. Mes souvenirs se confondent.

Il y a comme un flou permanent, comme une glue qui s'accroche à mon âme et me repousse dans mes retranchements. Admettons que tout soit vrai. Que la part de mensonge soit si mince, qu'elle pourrait s'envoler au premier coup de vent. Admettons que j'ai raison pour un instant, et que ce que vous allez voir m'est vraiment arrivé.”

Cette prise de parole est un pacte que le performeur fait avec le public. Seulement, c'est également un leurre, car il s'agit d'un play-back. Itzel cesse de bouger les lèvres et sa voix continue.

À travers ce texte en play-back et l'enfilement du masque, nous souhaitons accompagner le spectateur vers les portes du souvenirs. Comme un rêve éveillé où l'on ne sait pas bien distinguer le vrai du faux ou le basculement entre le réel et la fiction.

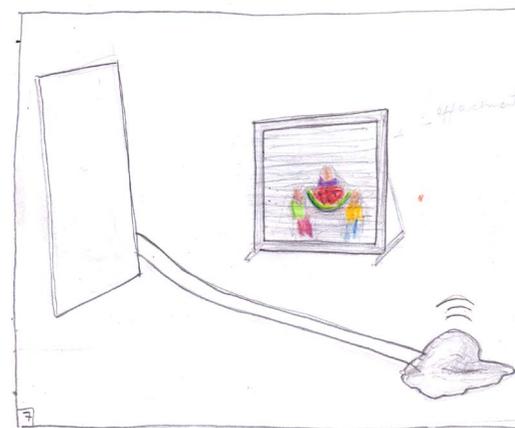
2- Reconstituer

Quand on tente de se remémorer un souvenir lointain, cela nous demande beaucoup d'effort et de concentration pour recoller les morceaux. Ce tableau de famille dans lequel se retrouve Itzel est une mise en exergue de cette difficulté.

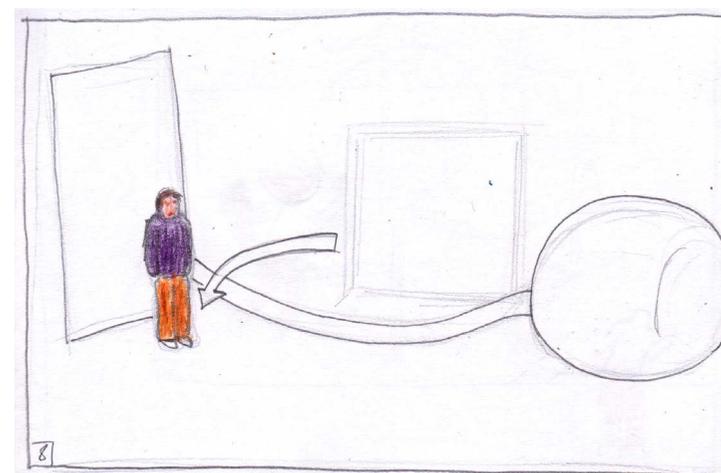
On distingue, à travers un écran translucide, trois personnes autour d'une table. Itzel chante et avec peu de mots tente de réinsuffler de la vie aux personnages de son enfance.



« Vous avez faim?
tu as faim?
Non ?
et toi tu as faim?
tu voudrais manger?
non?
j'ai un petit peu d'avocat
tu aimes l'avocat?
non?
et toi tu l'aimes l'avocat?
tu en prendrais de l'avocat?
un petit morceau d'avocat?

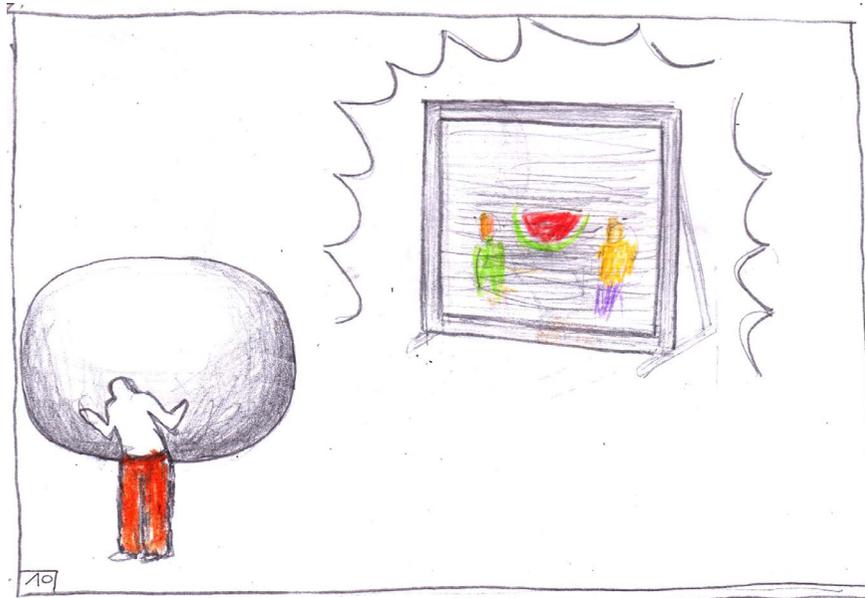


Non?
sinon j'ai un morceau de pastèque ?
Tu l'aimes la pastèque?
Tu en veux de la pastèque ?



Non? »

Cette courte scène (un peu absurde il faut l'avouer) se solde par un échec. Mais le fait de vouloir à tout prix récréer un souvenir, au lieu de le laisser venir, réveille sur le plateau un souvenir quelque peu encombrant.



3- Supporter

L'apparition du gonflable est l'illustration de l'inconscient qui prend plus de place que l'on ose le croire. C'est une façon de matérialiser l'immatériel.

Après que le protagoniste a fait sa découverte en le touchant et en lui tournant autour, il décide de lui trouver une place plus discrète.

En le soulevant, il se rend compte qu'il est plus lourd que ce qu'il pensait et lui trouver une place devient une tâche difficile.

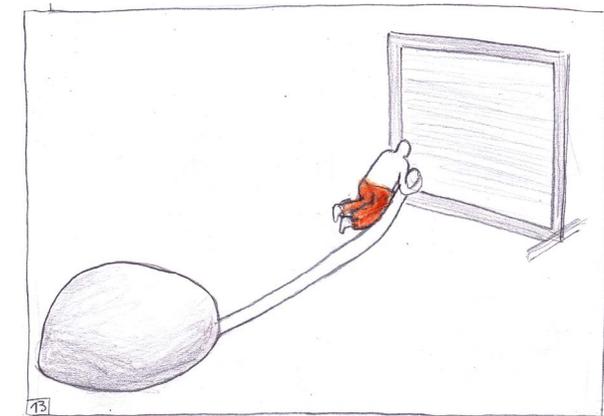
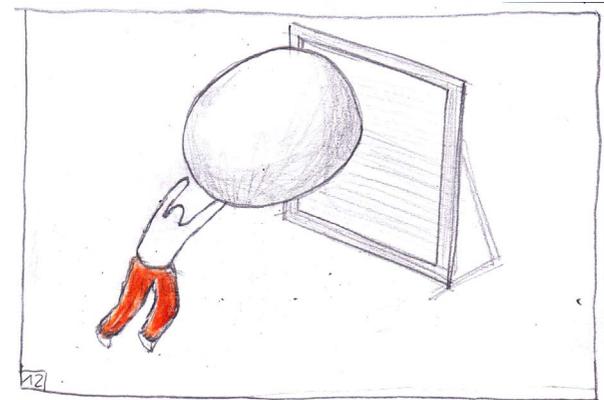
Le poids du souvenir/du passé sur les épaules il avance difficilement à petits pas.

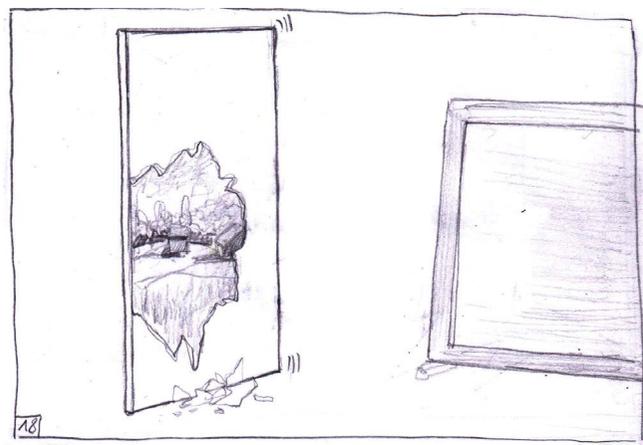
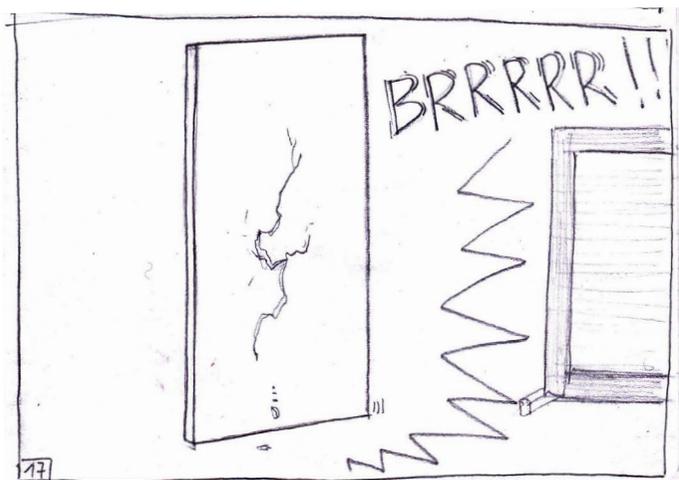
4- Réanimer

L'espace d'un instant, la scène de famille reprend vie et Itzel se rend compte qu'il n'a plus de prise sur ses propres souvenirs.

Le ballon devient alors un projectile qu'il utilise pour briser la frontière entre lui et son souvenir.

Face à un nouvel échec, il tente de raccorder le gonflable à l'écran pour réanimer la famille. Mais, encore une fois, son action va engendrer de plus gros dégâts.





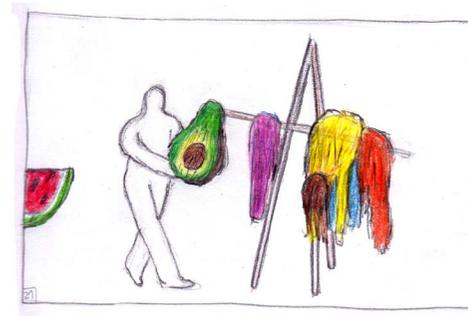
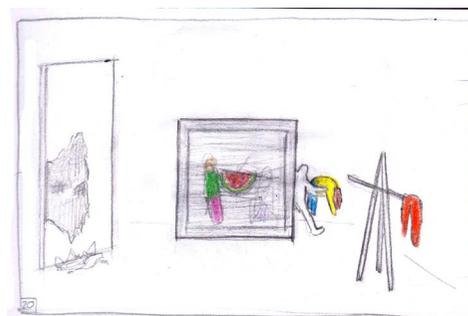
5 - Trembler

Un grondement se fait entendre et la toile blanche qui semblait paisible se met à trembler avec fracas.

Itzel disparaît de la scène et laisse le spectateur face à cette structure. Des morceaux de plâtre tombent petit bout par petit bout et laissent apparaître un paysage alpin.

Cette séquence est le « climax » du spectacle. Le grand bruit, le véritable écroulement ... et le grand et vrai silence : l'évidence de la mort.

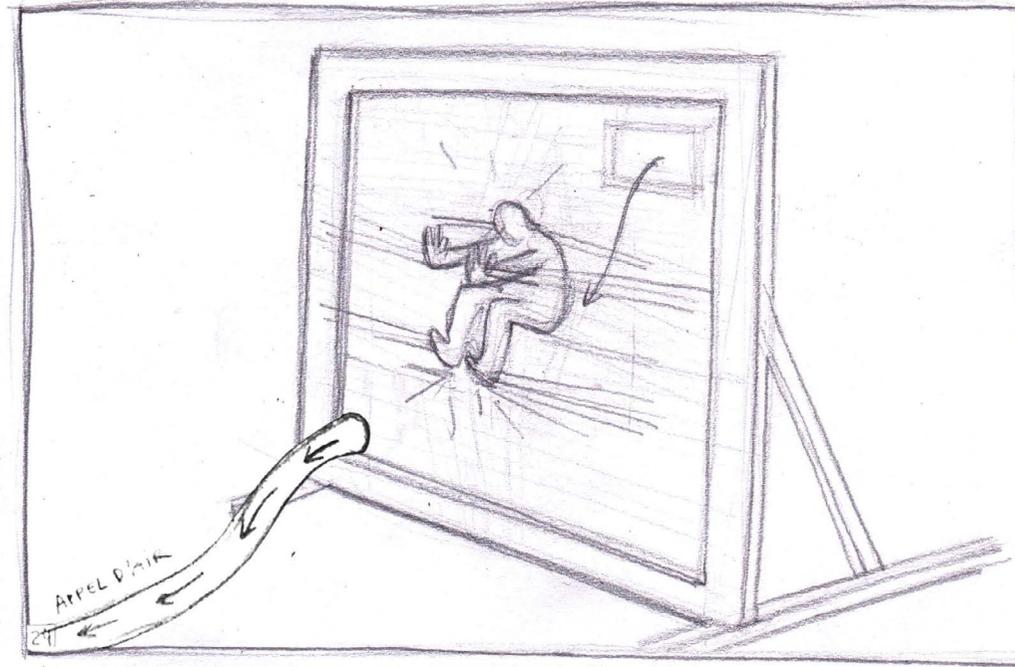
Une fois que tout est détruit, comme après une catastrophe qui nous ramène immédiatement à la réalité, il faut (se) reconstruire.



6 - Reconstruire

Itzel réassemble les éléments qui lui restent. Avec ces bribes de souvenir, il échafoade une sculpture qui devient le totem de son passé.

Il s'agit dans cette séquence de rentrer dans l'intimité de l'atelier du plasticien. Observer comment celui-ci travaille la matière pour construire son (nouveau) monde.



7 - Plonger

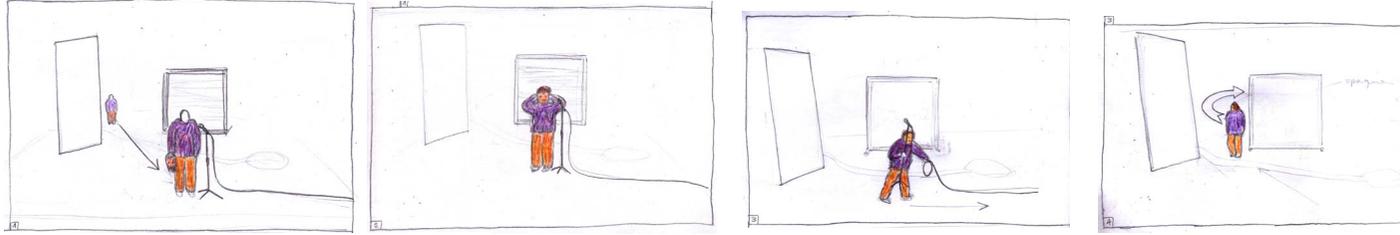
Comme appelé par l'écran qui se met à scintiller, Itzel se dirige vers lui et se glisse dans une brèche. Il se retrouve en lévitation entre les deux couches de film plastique : les parois de la mémoire. Après avoir tenté de convoquer, de supporter et de réanimer la matière, il entre en elle .

Le souvenir devient corps et l'Appel d'Air fait rebattre le coeur de l'inconscient laissé à terre quelques instants auparavant.

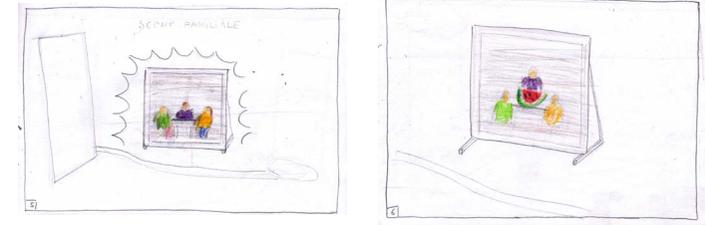
Cette première lecture est le fruit de notre première résidence au TJP, CDN Alsace en novembre 2015. Lors de notre prochaine résidence à l'ACA en février 2017, il sera question d'ajouter des réminiscences de souvenirs à l'intérieur des différents tableaux. Étant donné que nous écrivons à partir du plateau, il est difficile (à ce jour) d'expliquer comment.

Description de la trame narrative d'APPEL D'AIR

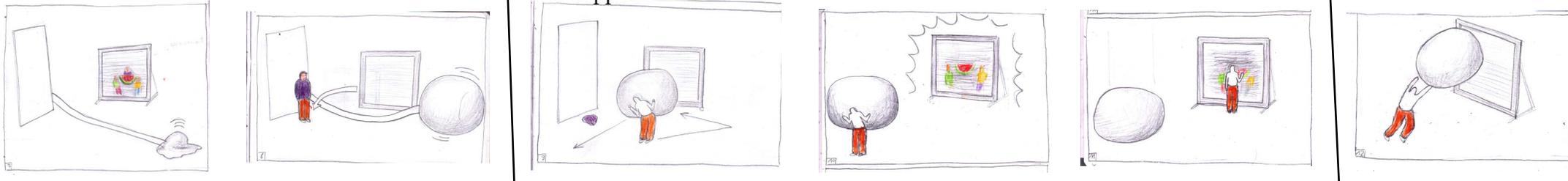
1- Convoquer



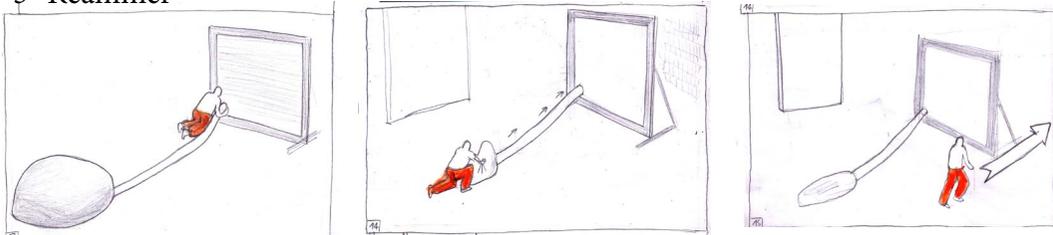
2- Reconstituer



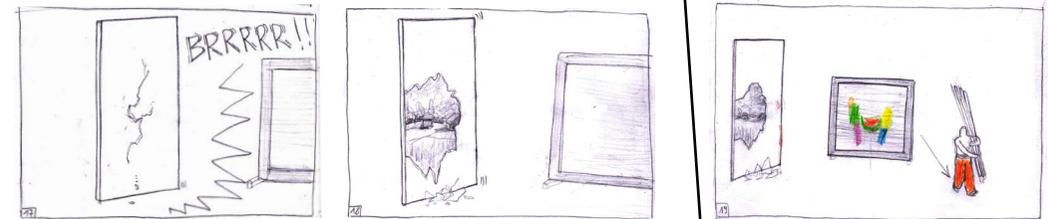
3- Supporter



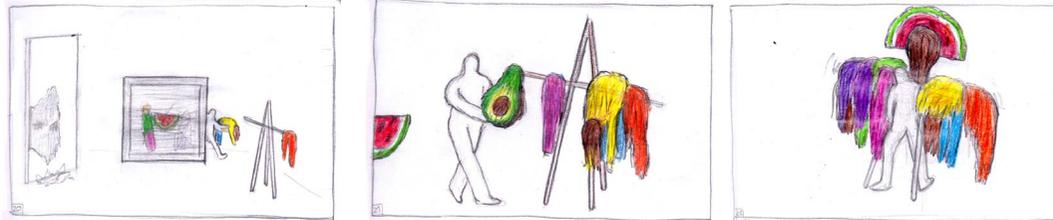
3- Réanimer



5 - Trembler



6 - Reconstruire



7 - Plonger

