

THÉÂTRE DE LA PIRE ESPÈCE

R

réali

tés

P

para

lides

DESCRIPTION DE PROJET

RÉALITÉS PARALLÈLES

Réalités parallèles est une « machine à récits », un spectacle artisanal pour 4 marionnettistes qui regroupe 3 courtes formes développées à l'aide d'un dispositif scénique alliant castelets de théâtre de papier et caméras en direct.

LA PIRE ESPÈCE

Depuis sa fondation, La Pire Espèce a donné naissance à 26 créations originales et à plus de 2000 représentations en 4 langues, dont la moitié à l'étranger.

La Pire Espèce s'applique à explorer les conventions scéniques et les lois de la narration dramatique, à la recherche d'une relation complice avec le spectateur. Le théâtre d'objets est sa pratique de prédilection. Moins formaté par une longue tradition que ne le sont les différentes branches de la marionnette, le théâtre d'objet s'accommode bien d'emprunts à diverses techniques.

Depuis plus de 20 ans, la compagnie travaille donc en croisant les médiums (objets, marionnettes, ombres, vidéos) et les genres (clown, conte, conférence...).

Avec *Réalités parallèles*, la compagnie s'offre une plongée plus profonde sur un territoire qu'elle avait jusqu'à maintenant encore peu exploré : le théâtre de papier.

THÉÂTRE DE PAPIER ENTRE TRADITION ET INNOVATION

À la jonction de la marionnette et du cinéma d'animation, le théâtre de papier est une discipline traditionnelle et populaire destinée à des petites audiences. Il invoque à petite échelle la magie mécanique des anciens théâtres à l'italienne grâce à des castelets. Ces petites boîtes, construites avec ingéniosité sur le modèle des grands théâtres baroques, ont abrité les premières formes de marionnettes européennes.

Avec la sophistication technique de ses mécanismes et la simplicité de ses matériaux, le théâtre de papier provoque facilement l'émerveillement et constitue un terrain de jeu passionnant pour raconter des histoires grandioses ou surnaturelles.

Grâce à deux castelets et une installation vidéo qui retransmet en direct les images qui y sont créées, *Réalités parallèles* ouvre le théâtre de papier à une assistance plus nombreuse. Mais surtout, le spectacle offre deux expériences simultanées : celle du cinéma d'images animées (sur grand écran) et celle plus artisanale, de la fabrication des images en direct (sur scène).

LA MANIPULATION DES IMAGES

La Pire Espèce privilégie la manipulation « à vue ». Il s'agit d'un parti pris pour des spectacles à la narration souple dans lesquels les interprètes peuvent librement passer du rôle de conteur à celui de créateur d'images. Ceci leur offre un contrôle essentiel sur le rythme du récit et sur la représentation théâtrale. En outre, la manipulation à vue, sans trucage ni magie, affirme le caractère complice de la relation acteur-spectateur et provoque surprise et émerveillement par la transfiguration poétique de choses simples. C'est une posture artistique qui offre une distance au public et lui confère un rôle actif dans la construction du récit.

Or, les contraintes inhérentes au dispositif scénique de *Réalités parallèles* nous invitent à relever un défi stimulant : celui d'imaginer de nouvelles règles du jeu, pour permettre, d'une part, aux interprètes de s'approprier un espace de liberté équivalent à celui de nos spectacles plus légers, et d'autre part de laisser au public la latitude nécessaire pour naviguer à sa guise entre les images projetées et leur fabrication dans les castelets.



© Émilie Grosset

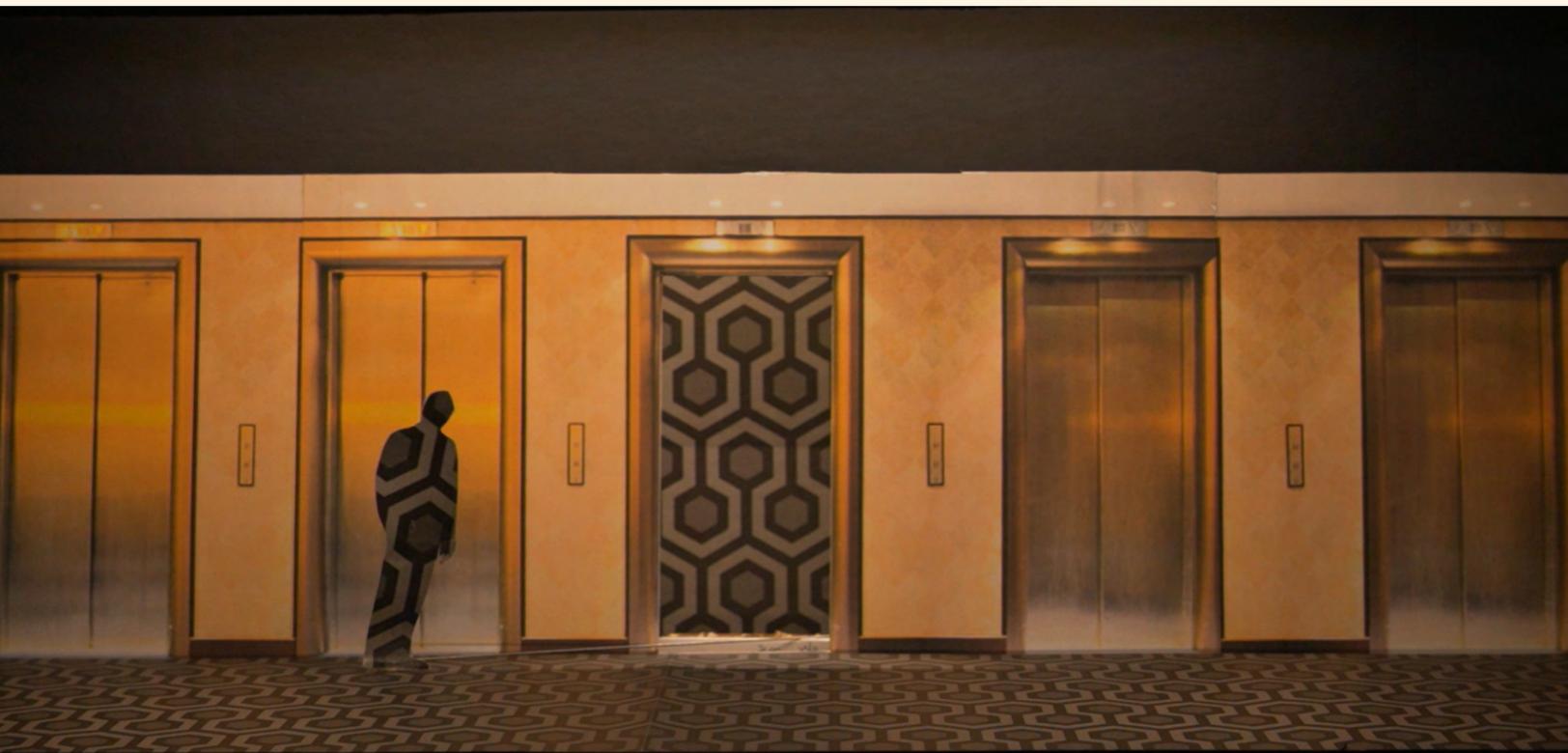
RÉALITÉS PARALLÈLES

UNE MACHINE À RÉCITS

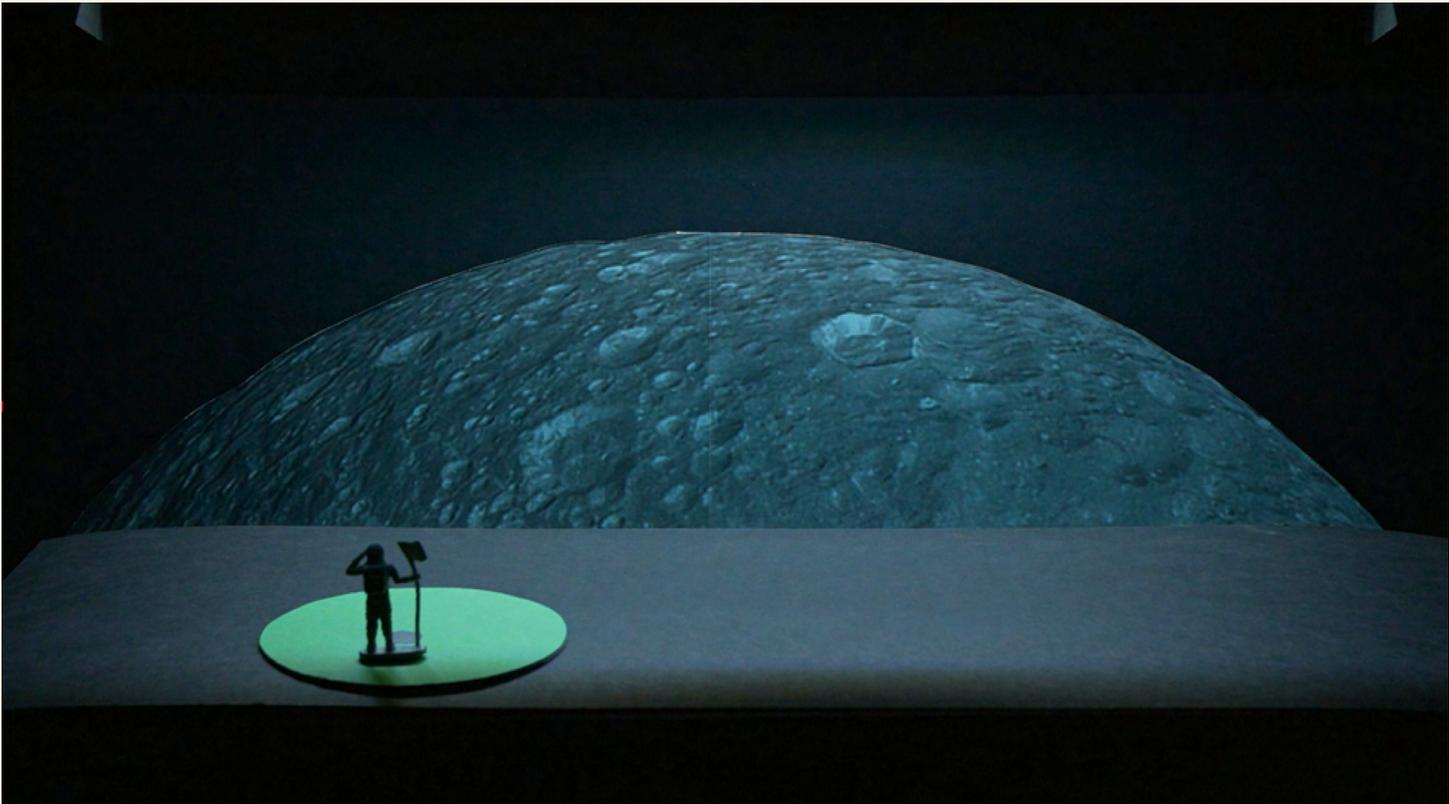
Réalités parallèles contient trois courtes formes d'une durée visée de 15 à 20 minutes chacune. Les trois formes sont liées par un questionnement sur le choc entre la réalité et les perceptions. Un détail dans le tapis de l'hôtel vient troubler nos certitudes, une faille du vaisseau spatial révèle l'inimaginable, un avion de chasse dans le ciel est signe de mauvais présage... mais il parachute des pianos dans la campagne pour nourrir l'âme des soldats. Le monde correspond-il vraiment à ce que l'on voit ? À ce que l'on en pense ?

Ces questionnements au fil du spectacle guident vers une grande traversée introspective. Une œuvre construite comme un recueil où chaque forme exploite un univers unique et un langage esthétique qui lui est propre. Essentiellement, il s'agit d'une exploration des différentes possibilités poétiques du médium qui est mise de l'avant dans *Réalités parallèles*.

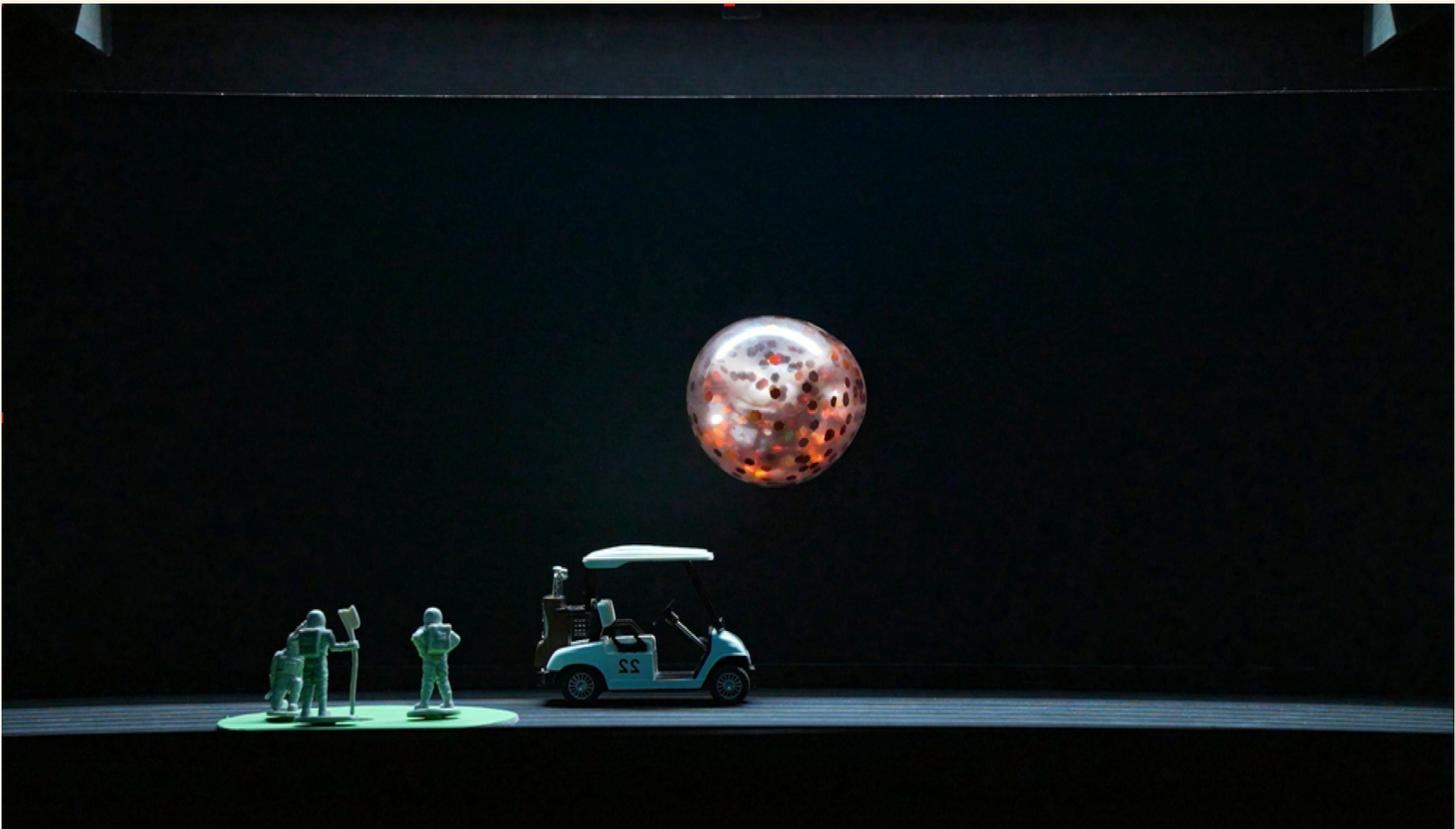
Courte forme # 1 - HÔTEL OVERLOOK



Courte forme # 2 - IL ASSIÈGE / LA PORTE DE LA STATION / LE COSMOS



© Droits réservés



© Droits réservés

COURTE FORME #3 - LES MURS DU ZOO SE SONT ÉCROULÉS !



© Émilie Grosset



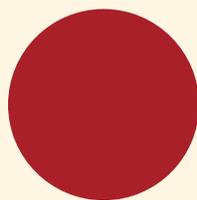
SYNOPSIS

La mémoire, la solitude et l'infini : vertiges des profondeurs extérieurs et intérieurs

COURTE FORME #3 - LES MURS DU ZOO SE SONT ÉCROULÉS !

Le jeune Felix Mirbt, 13 ans, deviendra un jour un grand marionnettiste. Mais d'abord, il doit traverser à vélo l'Allemagne en guerre sur le point de s'effondrer. Il essaie de suivre son père, qui toujours file devant, sans réussir à voir son visage.

Cette histoire vécue ne sera retranscrite que 50 ans plus tard par le marionnettiste. Le récit se présente comme un voyage à vélo à travers les souvenirs, parmi les animaux du zoo qui sillonnent des rues de Berlin faites d'images d'archives et de ruines en carton. L'entrelacement improbable des images des deux castelets à l'aide du mixeur vidéo évoque les processus erratiques de la mémoire.



MATÉRIAUX Impression sur carton (archives et gravures), carton déchiré, mécanismes

PROCÉDÉ VIDÉO Surimpression en « couches de mémoire »

FORMAT LITTÉRAIRE Récit à plusieurs voix avec narrateur

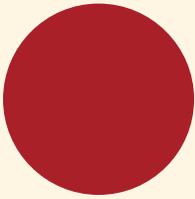


Les murs du zoo se sont écroulés !
– Images enregistrées pendant les répétitions

COURTE FORME # 2 - IL ASSIÈGE / LA PORTE DE LA STATION / LE COSMOS

Cette forme met en orbite une équipe d'astronautes sans destination qui, entre une partie de golf en apesanteur et un examen médical, ont des questionnements naïfs et vertigineux : Sommes-nous seuls ? Qu'y a-t'il derrière le panneau de mon habitacle ? Quelle taille a véritablement le vaisseau ? Suis-je un clone ?

Avec le montage en direct que nous permet le mixeur vidéo, l'histoire se raconte dans le désordre et nous transporte dans le temps dilaté de la navigation spatiale, effets d'optique et citations cinématographiques à la clé.



MATÉRIAUX Styromousse, objets usuels, figurines 3D, impressions sur carton (planètes et personnages)
PROCÉDÉ VIDÉO Montage et traitement en négatif pour une écriture « cinématographique »
FORMAT LITTÉRAIRE Récits en épisodes regroupant des fragments de journal de bord



Il assiège / La porte de la station / Le Cosmos
– Images enregistrées pendant les répétitions

COURTE FORME # 1 - HÔTEL OVERLOOK

Entre les murs d'un hôtel qui rappelle celui de *Shining* dans le film de Kubrik, un personnage déambule. Il se révèle être double, voire triple ; suivi de son ombre, précédé de lui-même. Toujours dans le doute.

D'un castelet à l'autre, les portes, les couloirs et les ascenseurs se multiplient, faisant de l'hôtel un véritable labyrinthe. Et dans ce labyrinthe, les lieux se superposent, les couloirs s'étirent ; les limites du réel deviennent floues. Plus l'espace se dilate, plus il pénètre en lui-même. Alors s'ouvre dans la réalité une brèche aux allures quantiques ... et le guetteur apparaît. Qui est ce guetteur sans visage qui lui donne une mission insaisissable ?



MATÉRIAUX Impressions sur carton (lieux et formes abstraites), papier miroir, mécanismes
PROCÉDÉ VIDÉO transitions en balayages et surimpression pour appuyer la « déambulation dans le labyrinthe »
FORMAT LITTÉRAIRE Essai poétique



Film *Hôtel Overlook* - réalisé à partir de la courte forme du même nom
- mot de passe vidéo : *realites paralleles* -

COURT-MÉTRAGE HÔTEL OVERLOOK



Dans *Hôtel Overlook*, court-métrage dérivé de la courte forme du même nom dans *Réalités parallèles*, les manipulateurs sont mis de l'avant et apparaissent comme les officiants d'un culte mystérieux et amusant d'Adorateurs du Papier. Cette mise en abîme ajoute au film l'apparence d'un documentaire à la drôlerie déstabilisante, voire inquiétante. Nous ne savons pas encore si le spectacle *Réalités parallèles* exploitera aussi cette idée de cérémonie clownesque ou si nous traiterons différemment la présence scénique des manipulateurs dans l'ensemble des courtes formes.



© Émilie Grosset

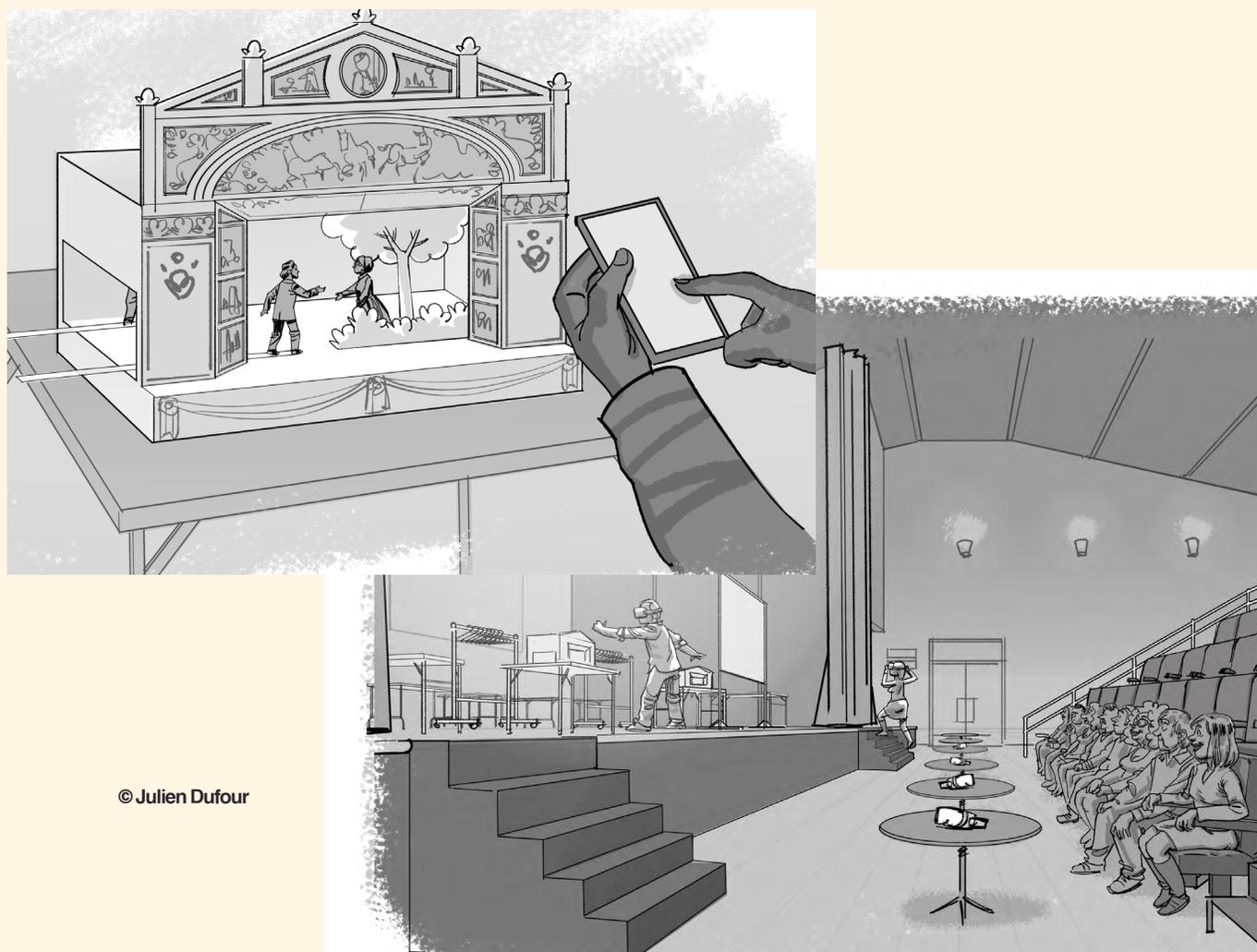
RÉALITÉS PARALLÈLES - PROJET XR



En complément du spectacle, la Pire Espèce propose aux spectateurs l'expérience *Réalités parallèles XR*, un projet en réalité augmentée (RA). Ce projet financé par la SODEC (Société de développement des entreprises culturelles au Québec) est porté par Francis Gélinas de [Couleur TV](#), partenaire de longue date de la Pire Espèce.

Grâce aux technologies (réalités augmentée, mixte et virtuelle), cette expérience immersive offre au public un bref aperçu de l'histoire du théâtre de papier et des coulisses du spectacle. On pourra ainsi être transporté au coeur même de l'*Hôtel Overlook*, dans un vaisseau intergalactique infini et au milieu des décombres d'une ville en Allemagne après des bombardements.

Ce projet de création-médiation novateur est détaillé dans le dossier dédié (sur demande).



© Julien Dufour

LE RÔLE DES INTERPRÈTES

Le rôle central des interprètes, tour à tour manipulateurs et narrateurs, occupera une place prépondérante lors des prochaines étapes de création. Avec comme enjeu central, la relation qu'ils entretiennent avec le public.

STRUCTURE EN RECUEIL ET LIBERTÉ DU PUBLIC

Le spectacle exploite peu les ressorts dramatiques conventionnels du conflit et du retournement de situation. La notion de personnage y est aussi employée avec parcimonie. Ainsi, le spectacle n'invite pas le public à s'identifier. La forme permet au public de faire circuler plus librement son regard et son attention selon sa sensibilité personnelle.

Plutôt qu'un récit unique, La Pire Espèce cherche avec *Réalités parallèles* à proposer un format de spectacle où le florilège, les sensations esthétiques diverses et le sens ouvert sont à l'honneur.

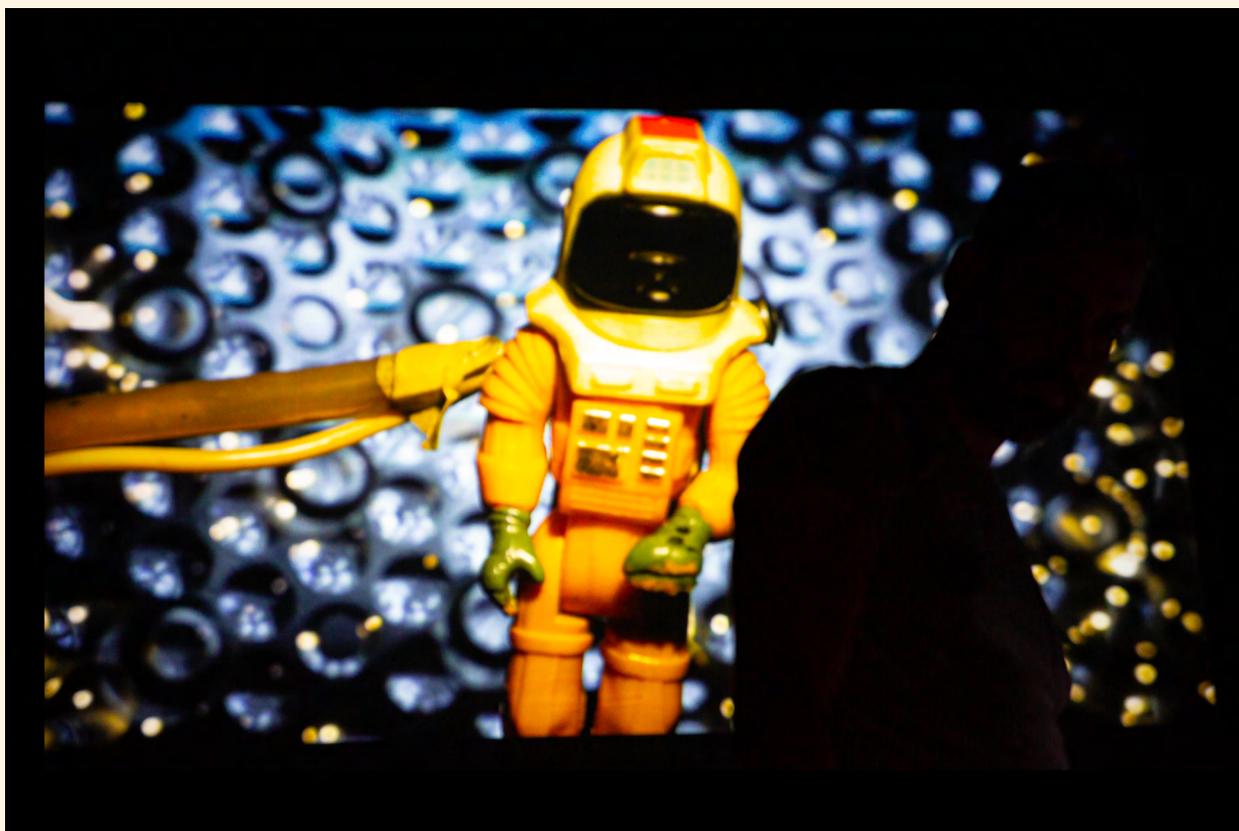
Les œuvres du Théâtre de la Pire Espèce s'adressent depuis toujours à un large public. Telle qu'elle est pensée aujourd'hui, la pièce *Réalités parallèles* pourrait être présentée à des spectateurs de tous âges à partir de 14 ans.

La prépondérance du visuel sur le texte, le fait d'aller chercher l'émerveillement via la construction des images, ainsi que la complicité entre les acteurs et l'assistance seront autant d'éléments qui faciliteront l'accessibilité de la pièce.

© Droits réservés



L'unique personnage d'*Hôtel Overlook*, silhouette sans caractéristique, se retrouve constamment dédoublé.



© Émilie Grosset

Tous les astronautes de *Il assiège / la porte du vaisseau / le cosmos* semblent avoir le même nom, pourquoi ?



Les murs du zoo se sont écroulés ! est peuplé de personnages secondaires qui ne font que de brèves apparitions au long de la quête du petit Félix-Mowgli.

LA CHRONOLOGIE DU PROJET

Le projet a déjà eu une quinzaine de semaines de développement depuis le printemps 2021. D'un point de vue technique, ce travail étalé sur une longue période a permis de mettre à l'épreuve des prototypes de castelets et d'en faire construire de nouveaux ajustés aux besoins et faits pour supporter la tournée. Nous avons également pu développer et fabriquer un système d'éclairage autonome qui permettra au spectacle de se déplacer sans être à la merci des contraintes techniques des différentes salles.

D'un point de vue artistique, cette quinzaine de semaines a permis de développer l'esthétique, les outils narratifs, et une première ébauche de texte de chacune des 3 courtes formes*. Le langage narratif et les matériaux sont identifiés pour chacune de ces trois formes. Les conceptions d'éclairage et sonores ont déjà bien progressé.

* Note : Les textes de *Hôtel Overlook* (version spectacle) différeront de celui du film.

TECHNIQUE

Le matériel technique du spectacle que nous possédons déjà comprend deux caméras, un mixer vidéo et un écran. Deux microphones pour les narrateurs et un kit d'éclairage autonome pour les scènes du théâtre de papier.

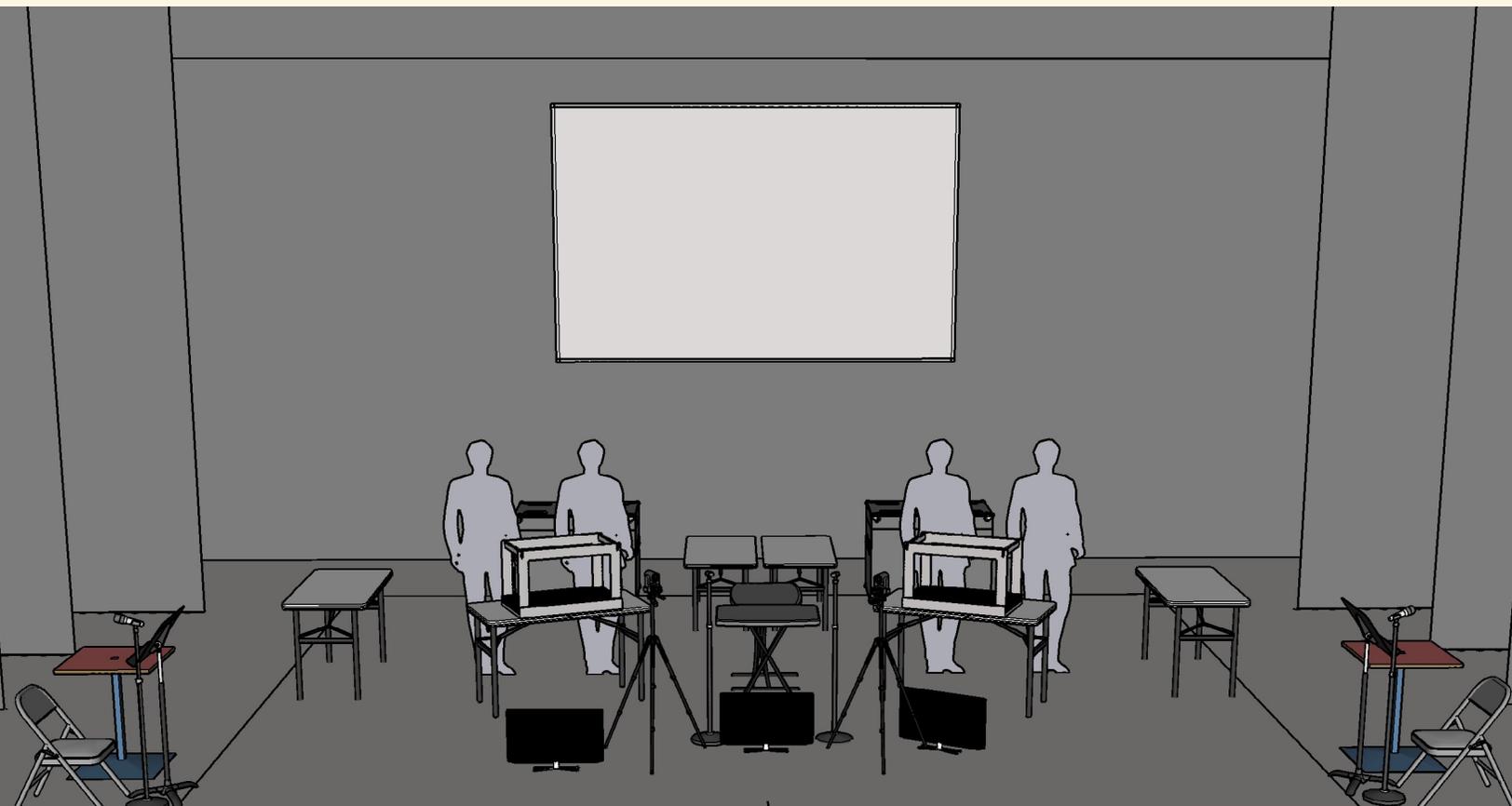
Nos besoins techniques à venir se concentreront principalement sur l'éclairage de la scène. Pour compléter la conception de l'éclairage, nous devons être en mesure d'accrocher des projecteurs au plafond et des portants au sol.

Nous aurons besoin d'outils de base pour créer de nouvelles images : des figures en papier et des décors. Nous apporterons des outils plus spécialisés si nécessaire.

Pour le son, nous aurons besoin de haut-parleurs de haute qualité et en nombre suffisant pour pouvoir spatialiser le son.

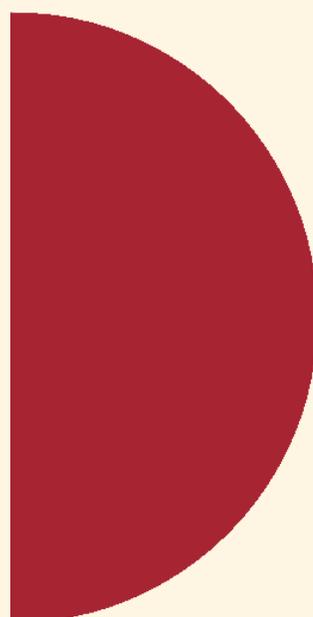
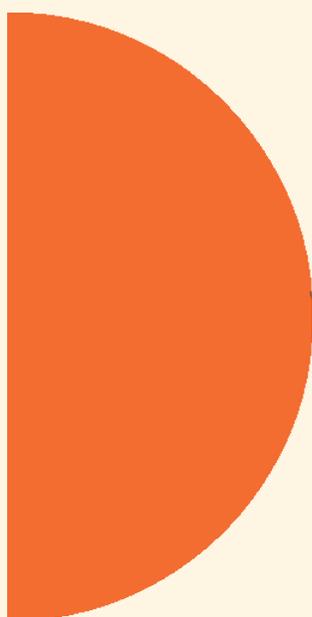
© Émilie Grosset





Plan de travail – Vue de perspective

© Julie Vallée-Léger



L'ÉQUIPE

Olivier Ducas et Francis Monty, les deux co-directeurs du Théâtre de la Pire Espèce, dirigent de concert le projet *Réalités parallèles*. Ils en assurent à deux le texte et la mise en scène, comme ils l'ont fait régulièrement depuis *Ubu sur la table*, le premier spectacle de la compagnie, créé il y a 25 ans. Ils ont une longue expérience de travail artistique concerté et ont développé une grande complicité.

Avec un historique de collaboration avec la compagnie allant de 6 à 17 ans, une distribution contrastée et des expertises diverses (entre autres : théâtre d'ombres, stop-motion, clown, dramaturgie sonore), le quatuor de manipulateurs formé de Marcelle Hudon, Alexandre Leroux, Étienne Blanchette et Joanie Fortin constitue une forte équipe d'acteurs-créateurs, nourrissant le projet par leur présence, leur précision et leur connaissance intime du langage de La Pire Espèce.



OLIVIER DUCAS
Co-directeur



FRANCIS MONTY
Co-directeur



MARCELLE HUDON
Manipulatrice



ALEXANDRE LEROUX
Manipulateur



ÉTIENNE BLANCHETTE
Manipulateur



JOANIE FORTIN
Manipulatrice

Crédits photo: Mathieu Doyon (O. Ducas, F. Monty), Émilie Grosset (M. Hudon, J. Fortin), Eva-Maude TC (A. Leroux), François Couture (É. Blanchette).

La conception et la fabrication sont également assurées par des créateurs et artisans spécialisés dont certains travaillent avec la compagnie depuis de nombreuses années.



JULIE VALLÉE-LÉGER

Scénographie, conception des maquettes et objets

16 ans de collaboration. Elle a développé une expertise en théâtre d'objets et de matières qui fait d'elle une interlocutrice de premier ordre pour la compagnie.



IKER VICENTE

Aide à la fabrication

Metteur en scène et fabricant basé au Mexique, Iker est rapidement devenu un collaborateur indispensable. En tant que spécialiste des mécanismes légers et artisan hors pair, il résout les problèmes posés par *Réalités parallèles* avec ingéniosité et minutie.



THOMAS GODEFROID

Éclairage

16 ans de collaboration. Grand habitué du milieu de la marionnette, Thomas a développé une expertise en conception de systèmes d'éclairages intégrés et autoportants qui permettent de surmonter les défis propres au travail de table, et notamment au travail avec la caméra.

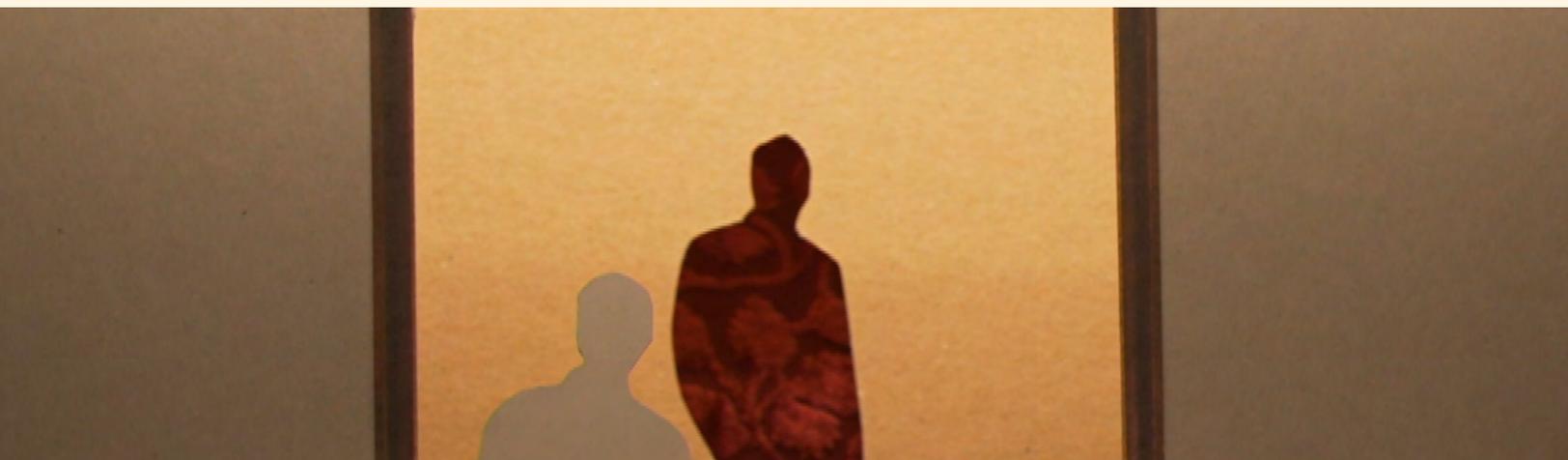


NICOLAS LETARTE-BERSIANIK

Concepteur sonore

15 ans de collaboration. Concepteur sonore versatile et en constante recherche, Nicolas apporte chaque fois aux spectacles de la compagnie une part égale de ludisme et de complexité. Avec ses trois courtes formes, *Réalités parallèles* offre un terrain de jeu propice à une exploration sonore toute en contrastes.

ÉCHÉANCIER DE PRODUCTION ET DE DIFFUSION



© Droits réservés

2024-2025

FÉVRIER

Résidence, Théâtre aux Écuries, Montréal, QC

AVRIL

Résidence, Théâtre aux Écuries, Montréal, QC

2025-2026

NOVEMBRE

Résidence, Théâtre À tour de rôle, Carleton-sur-Mer, QC

Résidence, La Rubrique, Jonquière, QC

FÉVRIER

Résidence, Théâtre aux Écuries, Montréal, QC

MARS

Production, Festival de Casteliers, Montréal, QC

(Sous embargo)

RECHERCHE DE CO-PRODUCTIONS

La co-production permettrait de finaliser le spectacle en se basant sur 4 éléments principaux.

LA MISE EN SCÈNE ET L'ENVELOPPE DU SPECTACLE

Par l'enveloppe du spectacle, nous entendons le rapport plus ou moins ritualisé des manipulateurs à leur tâche, la scénarisation de leurs interactions entre eux et avec le public, mais aussi le potentiel ballet de déplacements à accomplir entre les tables de matériaux, les castelets et la zone de narration au micro. Nous souhaitons mettre en scène tous ces détails, de façon à mettre de l'avant la virtuosité de leur travail.

L'ÉCRITURE FINALE DU SPECTACLE

Notre écriture se déroule dans un va-et-vient avec la salle de répétition, images et textes collaborant jusqu'à devenir inextricables. Bien que le texte soit bien avancé, il nous faut encore affiner la relation entre ce qui est dit et ce qui est vu. L'écriture pour notre théâtre de papier doit constamment s'adapter à l'évolution de l'image : l'apparition de nouveaux prototypes redéfinit la place des mots dans un tableau ; un nouveau mécanisme permet des fulgurances ; une image inattendue ouvre de nouveaux champs d'interprétation... Comme en poésie, l'équilibre ne tient qu'à un fil. La présence de l'équipe de conception en résidence nous permettra d'arriver à une version finale du spectacle.

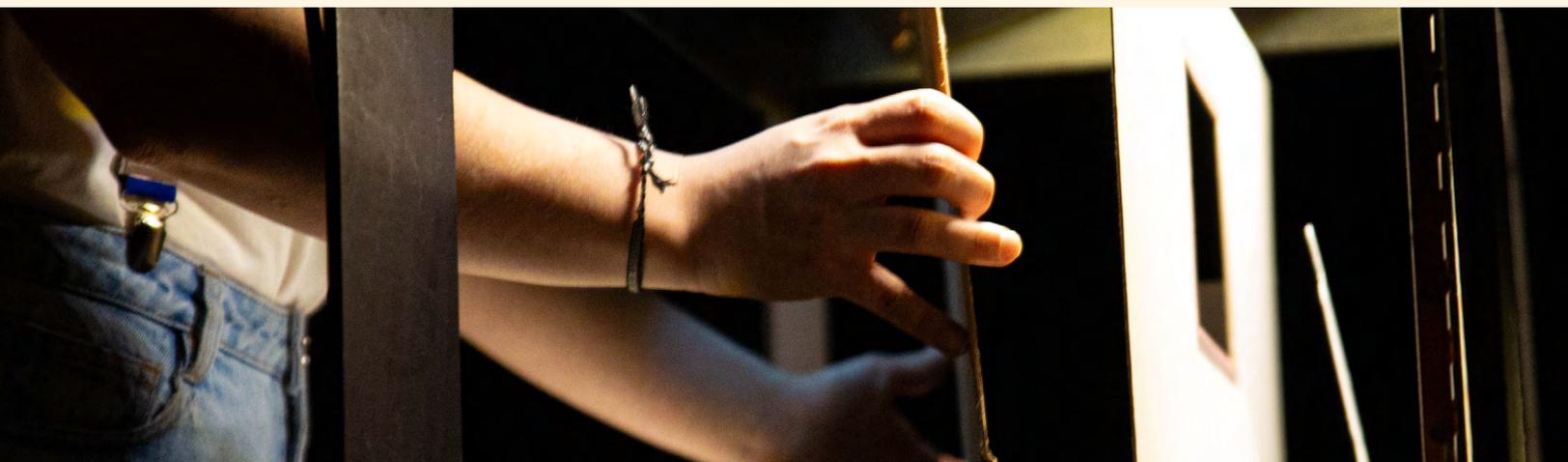
LA CONCEPTION D'UNE SCÉNOGRAPHIE DÉDIÉE À LA TOURNÉE

Nous profiterons d'une résidence pour terminer la mise en œuvre de la scénographie et des accessoires vers une version de tournée, qui résiste aux aléas du transport et conserve des dimensions conséquentes...

UNE PREMIÈRE VERSION TRADUITE

Avec ses narrateurs aux micros, ce spectacle est mieux adapté aux différentes traductions que la plupart de nos autres projets. Si le temps le permet, nous considérons créer simultanément la version originale et la version traduite du spectacle dès sa création.

CONTACT



© Émilie Grosset

THÉÂTRE DE LA PIRE ESPÈCE

7285, rue Chabot
Montréal, Québec
H2E 2K7, Canada

DIFFUSION

Camille Chavigner
Développement local et international
dev@pire-espece.com
Tel. + 01 438 530 7634

Nadine Lapuyade/Les Gomères
Chargée de diffusion pour la France
lesgomeres@gmail.com
Tel. + 33 06 75 47 49 26