



MUSIQUES NOUVELLES

GHOSTLAND

P. JODLOWSKI / LES PERCUSSIONS DE STRASBOURG

27 novembre / Grande Salle

Ghostland

Le Territoire des Ombres

Un spectacle multimédia et
percussif sur le thème des
fantômes

Les Percussions de Strasbourg
Création 2017 Pierre Jodłowski

ouverture

Du son tout autour de nous...

...Ou plutôt des sons ; des sons étranges, abîmés.

L'impression d'être quelque part, un endroit plutôt hostile.

...ça commence...

La lumière de la salle s'estompe, sur le plateau on ne distingue rien ou à peine...

L'hostilité se prolonge dans l'indistinction des corps ou celle des instruments.

Des rumeurs, des roulements, des chocs sourds, comme avec des morceaux d'os ou des morceaux de bois.

Rituel...

Rituel de la lumière qui va tisser peu à peu dans cette obscurité un contrepoint silencieux qui structure le temps.

Les objets bougent, ou semblent bouger... et aussi les corps des percussionnistes dont les membres, découpés par la lumière, semblent hors du temps.

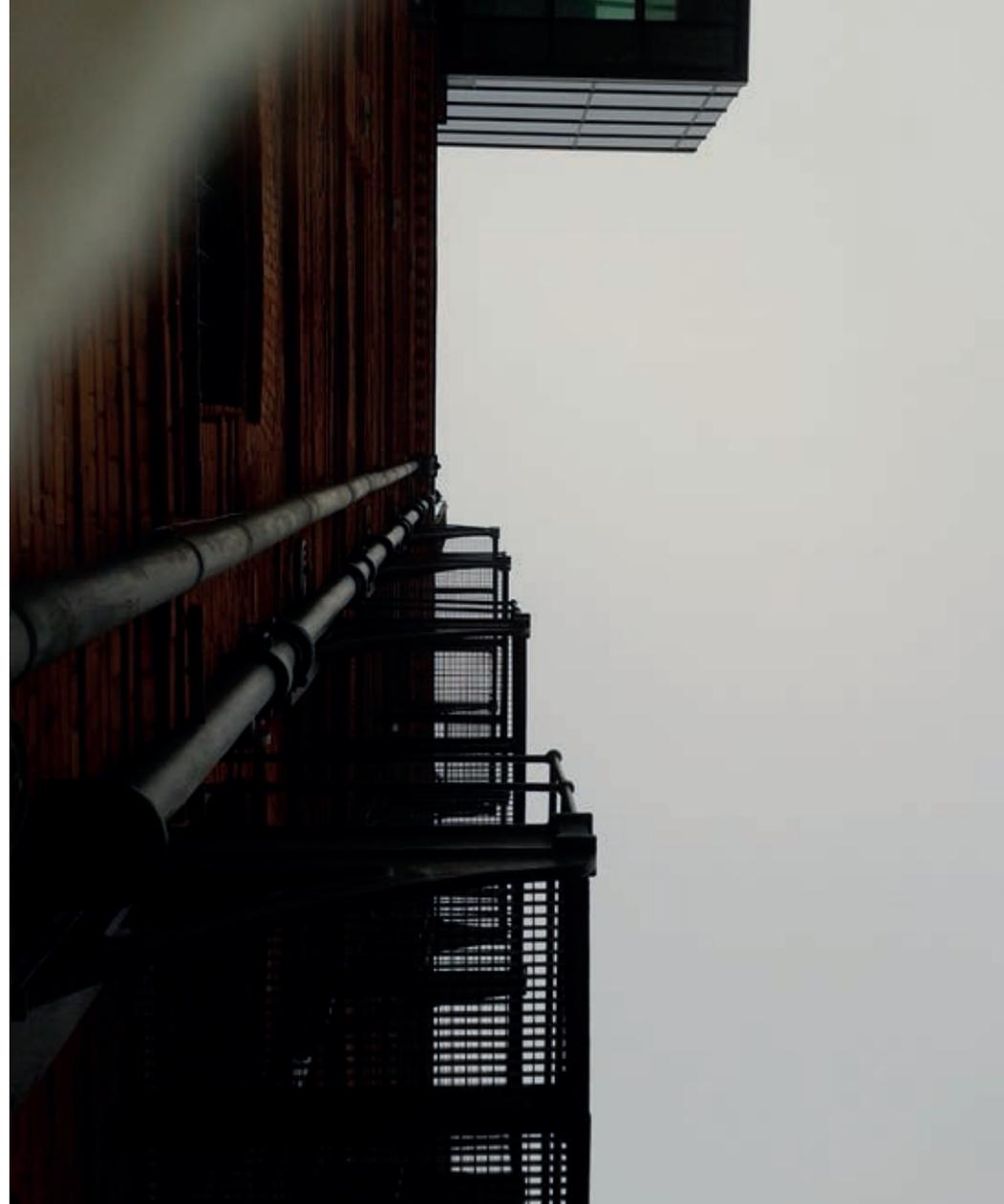
Le temps ne cesse ici de s'étirer, comme celui d'un endroit qui fascine autant qu'il effraie, archaïsme ou projection contre-utopique...

-

La lumière n'a pas de fonction ; elle est, elle agit, elle répond.

Le son n'a pas de fonction ; il se répand dans l'espace, lui donne sa matérialité, rien d'autre.

Seul le temps se propose d'agir, dans une très longue étape, un chemin immatériel.



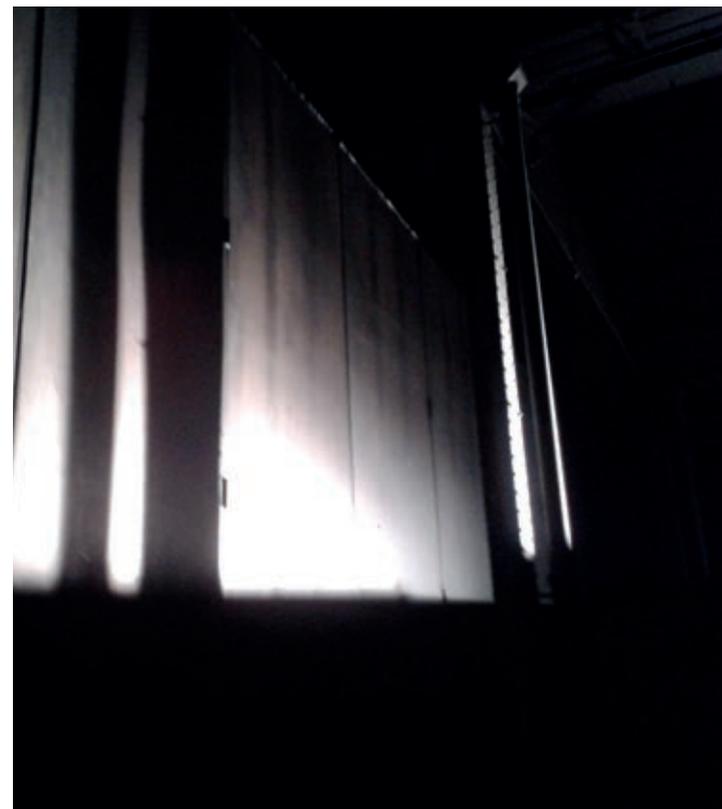
Conçu pour 4 percussionnistes, une artiste venue du théâtre de marionnettes, un dispositif élaboré de lumières interactives, de vidéos et un environnement de sons électroniques, ce projet repose sur le concept de fantômes. Le fantôme envisagé dans ses multiples dimensions symboliques et à différents degrés perceptifs.

Plusieurs sources d'inspiration sont convoquées ici. Tout d'abord, le roman de Marie Darrieussecq « Naisance des fantômes », publié en 1998 et qui tisse une relation entre la physique quantique et la présence fantomatique. Dans ce roman, où une femme se retrouve seule suite à la disparition de son compagnon, le fantôme va naître d'une obsession, d'une activité de la mémoire qui s'oppose au réel. Dans ce parcours, l'auteur questionne également la réalité tangible, celle des objets par exemple, et leur donne une autre matérialité, au travers du recours à la physique des particules qui abolit les repères classiques de la matière.

Une autre référence pour ce projet se situe dans le cinéma, avec le film *Kairo* de Kiyoshi Kurosawa. À propos de ce film, on peut lire : « Le fantôme de *Kairo* n'est même pas vengeur puisqu'il n'y a rien à venger. Le ciel de Tokyo, selon le cinéaste, est déjà fantôme. *Kairo* peint une société japonaise de l'ultra moderne solitude, celle des otakus enfermés chez eux, celle où la communication passe avant tout par internet. Le spectre est une métaphore de cet isolement qui menace les personnages, jusqu'à ce que ces derniers ne se perdent définitivement car, entend-on, « la mort est un isolement éternel. » (Nicolas Bardot - in FILM de Culte - Blog internet)

Enfin, de manière plus classique, le fantôme est envisagé aussi dans sa définition « enfantine » ou triviale : l'incarnation mystérieuse d'un être disparu, que l'on ne peut pas voir réellement et dont le pouvoir, généralement, s'associe à la peur, à l'étrange, à l'immatériel...

Au-delà de ces références, l'idée consiste à envisager la scène non pas comme un espace de représentation mais comme un lieu ambigu, essentiellement destiné à voir éclore une sorte de rituel sonore et visuel et qui se transforme devenant lui-même un objet à percevoir. Dans mon travail de composition, j'ai pu interroger la question de l'espace scénique dans sa dynamique sémantique au travers de nombreux projets. Ce travail constitue d'une certaine manière une synthèse de ma pratique autour des outils étendus de la scène : la partition, les environnements sonores en multicanal, la question du décors de la lumière et de la vidéo, la relation au texte, la notation du geste comme partie intégrante du propos. L'ensemble de ces éléments constituent un vocabulaire contrôlé un peu à la manière d'un contrepoint étendu où les différents niveaux perceptifs interagissent au profit d'une perception globale.



Première partie : HOLON(S)

Inspiré par l'ouvrage d'Arthur Koestler « Ghost in the Machine », cette première séquence met en scène des formes fantomatiques et des avatars projetés à l'écran. Par extension aux théories de Koestler, le développement de l'intelligence artificielle transite par une appropriation du monde réel par les machines. C'est la théorie des « Holons », des particules artificielles à même d'imiter et de reproduire des séries d'actions et de construire des systèmes organisés et de plus en plus autonomes. À un certain stade de leur développement, ces « Holons »

échappent au système initial, comme des sortes de fantômes dans les machines...

La musique, la vidéo et la scénographie s'appuient ainsi sur cette vision métaphorique où tous les éléments interagissent entre eux. On assiste ainsi à une transformation où les actions de la scène vont peu à peu être absorbées dans l'image. La vidéo représente donc un prolongement de l'espace, une sorte de miroir évolutif où des êtres étranges vont peu à peu s'organiser et absorber l'énergie des musiciens.





Deuxième partie : BÜRO

Cette séquence évoque l'univers aliénant de l'entreprise qui fait de nous des fantômes, voués à faire fonctionner un système dont les enjeux nous échappent de plus en plus. Cette dimension critique est ici abordée avec humour et énergie et contraste profondément avec la partie précédente. Les 4 musiciens se retrouvent dans des espaces de bureaux vides (théâtre d'ombre) et vont peu à peu organiser la scène dans un ballet inspiré par des actions quotidiennes du monde du travail. Pris dans une sorte de logique mécanique, ils installent leurs instruments (4 batteries), jouent de leur attaché-case, déambulent à l'avant et à l'arrière de l'écran comme pris au piège par leur environnement matériel.

Cette séquence se conclue par l'évocation d'un enfer grotesque : les musiciens deviennent des marionnettes à la merci d'un monstre qui apparaît en ombre dans l'écran. La musique qui

semblait naître doit laisser place momentanément à un chaos burlesque où la scène semble s'embraser. On peut voir dans cette séquence la présence immorale et manipulatrice des dirigeants d'entreprise qui ne cessent d'imposer un monde économique de plus en plus violent.

Pourtant, la musique va finalement se libérer, comme pour rappeler l'indépendance de la pensée artistique qui ne peut s'accommoder des systèmes qu'on lui impose... L'écriture devient virtuose et jubilatoire : enchaînements de solos aux batteries, alchimie gestuelle en relation aux sons électroniques, moments de haute-tension qui veulent rappeler la nécessaire liberté d'expression, voire d'indiscipline dans un quotidien de plus en plus contraint.

Troisième partie : INVENTAIRE

La scène continue de se transformer pour laisser place à d'étranges rituels. Les musiciens entament des cycles répétitifs et lancinants, un fantôme blanc se met à délimiter l'espace avec lumières et objets, une sorte de chambre infinie apparaît à l'écran.

Nous faisons ici l'expérience du temps et les fantômes sont simplement ceux que nous fabriquons à chaque moment de nos vies par le principe de mémoire. Dans certaines mythologies asiatiques, il est dit que nous laissons sur les objets des traces indélébiles de notre présence. Qu'un ouvrage, lorsque nous l'avons lu, garde la marque de nos mains ou de notre regard. Ce sont les fantômes des particules, qui s'assemblent et constituent peu à peu cette mémoire dont tôt ou tard nous faisons l'inventaire.

La musique s'achève par un « quatuor de livres », alors que la scène s'est vidée de tout instrument.





Sons, Textes et Vidéos

Les fantômes sont également conjugués dans l'univers sonore qui se déploie dans deux directions. La première consistant en la création d'un environnement qui cherche à matérialiser physiquement un espace. Pour cela, une bande-son multicanal est diffusée autour du public et la partition est conçue pour un vaste corpus d'instruments et d'objets amplifiés et également spatialisés. Ce travail sur l'espace sonore (intérieur, extérieur, paysage, déplacements...) entraîne une déformation permanente de l'origine des sons, les rend fantomatiques et impalpables. La deuxième direction fait appel à la mémoire musicale, fantômes de l'histoire qui interviennent sous la forme de couleurs harmoniques et rythmiques. Des citations de musiques du passé, constituent des présences étranges, là-encore distordues, étirées, fugaces. On entendra par exemple, diffusés au moyen de téléphones portables (cachés dans les costumes des musiciens), des extraits du « Vaisseau Fantôme » de Wagner ou d'autres références évocatrices.

Pendant la séquence d'ouverture, et lors des transitions entre les parties principales, des textes apparaissent dans la bande-son. La voix, chuchotée et distordue génère un espace sémantique supplé-

mentaire et ouvre d'autres perspectives pour notre imaginaire. Ces textes puisent dans la littérature classique allemande, avec les figures majeures du mouvement « Sturm und Drang » (Goethe, Schiller) et du Romantisme (Heine). En citant le très célèbre « Roi des Aulnes » de Goethe, en ouverture, l'idée consiste à mettre en résonance les thèmes récurrents de cette littérature avec l'ensemble du projet. Ces poésies, peuplées de spectres, de figures inquiétantes, ou (dans le cas de Heine) donnant aux éléments naturels une fonction ésotérique qui dépasse la définition cartésienne du Monde, révèlent un autre univers, foisonnant d'images référentielles qui dialoguent avec l'espace scénique.

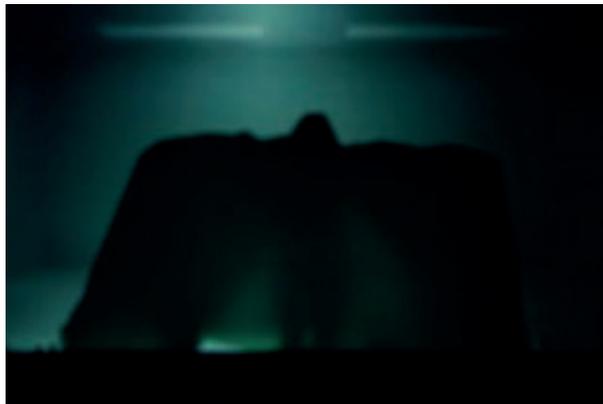
L'usage de la vidéo consiste principalement en un prolongement de l'espace physique. Un large écran vient clôturer le cadre de scène et sert de réceptacle à l'apparition de décors dans lesquels les artistes peuvent évoluer (principe du théâtre d'ombre). Ces images sont essentiellement basées sur des espaces (pièces vides, bureaux) dont les perspectives semblent plausibles dans l'espace. La vidéo n'a donc pas une fonction narrative (très peu de montage) mais existe en tant que surface physique, interagissant beaucoup avec la lumière, elle aussi traitée dynamiquement pendant tout le spectacle.



Dimension théâtrale, le personnage du fantôme

La partition de « Ghostland » fait appel à une typologie étendue du vocabulaire musical. Elle intègre des gestes et des actions au-delà du texte musical. Les déplacements sont travaillés de manière à produire une continuité entre les scènes. Les instruments de percussions deviennent ainsi des objets « transformables » qui perdent leur fonction sonore au profit d'une logique plastique et théâtrale.

Aux côtés des 4 musiciens, un personnage mutant accompagne l'action. Interprété par Katharina Muschiol (une artiste venue du théâtre de marionnettes), ce personnage incarne concrètement la figure du fantôme. Lors de ses apparitions, cette présence évanescence nous emmène au-delà du réel : au cœur du « territoire des ombres »...



Création le 19 septembre 2017 au Festival International Automne à Varsovie

Commande et production des Percussions de Strasbourg

Concept, composition, vidéo et scénographie : Pierre Jodlowski

Percussions de Strasbourg : 4 musiciens / performers

Manipulation d'objets, mouvements, textes : Katharina Muschiol

Collaboration artistique et technique : François Donato

Production déléguée : Les Percussions de Strasbourg

Coproduction : é0le

Espace pour la Culture de la ville de Blagnac.

Scène Convenue par l'État,
la Région et le Département.

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15

T Tramway Ligne T1
Arrêt **Odyssud** ou Place du Relais
Direct depuis Toulouse centre

odyssud.com



#odyssud1718

**RÉSERVEZ
EN LIGNE!**

odyssud.com

Acheter
des places
ou s'abonner

