

Jeu

Les antres de Méduse

Rémy Charest

Lieux et espaces
Numéro 79, 1996

URI : id.erudit.org/iderudit/27065ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN 0382-0335 (imprimé)
1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Charest, R. (1996). Les antres de Méduse. *Jeu*, (79), 70–71.

Tous droits réservés © Cahiers de théâtre Jeu inc., 1996

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Les antres de Méduse

L'arrivée de Méduse dans le paysage de la Vieille Capitale, il y a maintenant un peu plus d'un an, était d'emblée un événement de taille. Regroupant onze organismes d'arts visuels et multimédias – l'Œil de Poisson (sculpture, installation), Vu (photographie), Engramme (estampe), Obscure (vidéo, musique contemporaine), Avatar (recherche sonore), les Productions Recto-Verso (théâtre multimédia), Arbo Cyber théâtre (?), Pluramuses (théâtre), la Bande Vidéo et Film, Spirafilm et même la radio communautaire CKIA-FM –, le complexe situé sur la pointe de la côte d'Abraham annonçait des possibilités de synergies extraordinaires, ne serait-ce que par l'imposante concentration de ressources disponibles.

Pour les arts visuels, le voisinage d'autant de salles d'exposition, d'ateliers et de studios annonçait la possibilité d'une fréquentation accrue (rapidement confirmée) et d'un partage des ressources dans l'élaboration de projets communs (ce qui se fait plus timidement). Pour les arts de la scène, l'apparition soudaine de deux nouvelles salles multifonctionnelles – le Studio d'essai In Vitro, pouvant accueillir une centaine de spectateurs, et la Salle Multi, un maximum de 400 spectateurs – ouvrait la porte à des utilisations variées, autant pour les résidents du complexe que d'éventuels locataires.

Au cours de leur première année d'activité, les deux salles (la Multi surtout) auront accueilli des pièces et des laboratoires théâtraux, des concerts de musique contemporaine et électroacoustique, des spectacles de danse, des rétrospectives vidéo, des encans d'arts visuels et des installations. Ces lieux auront ainsi confirmé la pertinence du qualificatif « multifonctionnel ». Les deux espaces, véritables « boîtes noires », peuvent en effet être aménagés dans toutes les directions voulues, grâce en particulier à l'utilisation d'une « trampoline », support d'éclairages et d'équipement couvrant l'ensemble de la surface disponible.

Du côté des résidents (et d'un travail plus théâtral), les Productions Recto-Verso auront été le principal occupant du Studio d'essai In Vitro, où elles ont réalisé deux laboratoires audacieux et bien conçus : *Lumens*, à l'hiver, et *Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape*, au printemps. Le premier offrait au spectateur de se confronter à la présence scénographique de la lumière et du son. Inspiré de *Paysage sous surveillance* de Heiner Müller, le second, pour faire passer sa matière dramatique, utilisait moni-



Les bâtiments de Méduse et son parc adjacent. Architectes : Gilbert, Côté, Leahy et Associés. Photo : Benoit Lafrance.

dis que le tout jeune Théâtre des Moutons Noirs présentait *Thanatos*, un spectacle pied de nez, aux expériences vidéo-scénographiques étonnantes, là aussi avec un certain succès populaire.

Si les résidants ont trouvé dans ces nouvelles installations un lieu enfin approprié à la poursuite de leurs démarches, c'est toutefois pour les locateurs éventuels que Méduse offre les possibilités de diffusion les plus intéressantes, grâce à des lieux flexibles et relativement accessibles, dont il n'existait aucun équivalent à Québec à ce jour. ♦

teurs vidéos, trames sonores et jeu d'acteurs mis en difficulté. Dans un esprit voisin (et dans la salle voisine), Arbo Cyber théâtre (?) menait à terme sa série des *Simul*, spectacles voués à la simulation du quotidien par divers filtres artistiques, avec un *Simul/Artaud* marqué par une installation massive où se déroulèrent des performances d'une heure et un marathon de treize heures.

Du côté des locataires, le Carrefour international de théâtre de Québec a utilisé la Salle Multi, en mai dernier, pour la présentation de *Marche de nuit* de Pluramuses, spectacle qui a mis en valeur la flexibilité de la salle. Pour l'occasion, la salle avait été remplie de sable, les spectateurs étant assis au sol dans le noir, devant un grand écran phosphorescent qui constituait le cœur de la scénographie.

Auparavant, Danse Partout avait accueilli à titre de diffuseur, devant des salles combles, l'excellent spectacles *Bagne* de Pierre-Paul Savoie Danse, tan-