

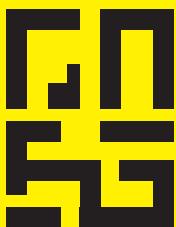
LE PETIT THÉÂTRE DU BOUT DU MONDE

Opus II

MISE EN SCÈNE, SCÉNOGRAPHIE ET MARIONNETTES : Ezéquiel Garcia-Romeu
DRAMATURGIE, REGARD EXTÉRIEUR : Laurent Caillon



THÉÂTRE DE LA MASSUE



CIE ÉZÉQUIEL GARCIA-ROMEU

UNE COPRODUCTION

- THÉÂTRE DE LA MASSUE**
- THÉÂTRE NATIONAL DE NICE - TNN**
- THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION-CDN DE LYON**
- LE THÉÂTRE - SCÈNE NATIONALE DE SÉNART**
- LE CARRÉ - SCÈNE NATIONALE DE CHATEAU-GONTIER**
- THÉÂTRE NATIONAL DE MARIONETTE DE VIDIN (BG)**
- PLOVDIV CAPITALE EUROPÉENNE DE LA CULTURE (BG)**
- L'EXTRA-PÔLE***

* Plateforme de production soutenue par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur rassemblant: le Festival d'Avignon, le Festival de Marseille, le Théâtre National de Nice, le Théâtre National de Marseille la Criée, Les Théâtres et la Friche la Belle de Mai

avec le soutien de

- INSTITUT FRANCAIS**
- NECTAR DE CODE , CARPENTRAS**
- LA GARE FRANCHE, MARSEILLE**
- LE MOUFFETARD, PARIS**
- UNIVERSITÉ DE NICE-SOPHIA ANTIPOLIS,NICE**
- ENSATT, LYON**
- UNIVERSITE JANACEK, BRNO (CZ)**
- FRENCH TECH CULTURE, AVIGNON**
- LA CHARTREUSE, VILLENEUVE LEZ AVIGNON**
- UNIVERSIDAD DE LAS ARTES LA HAVANE (CUBA)**

LE PETIT THÉÂTRE DU BOUT DU MONDE

Work in progress permanent

UN LABORATOIRE D'ÉCRITURE CONTEMPORAINE

Le Petit Théâtre du Bout du Monde Opus II, est un projet d'installation pour marionnettes, écriture, scénographie et art contemporain.

Performance poétique et théâtrale, *work-in-progress permanent*, nous inventons un dispositif d'échange international au fil du temps, en plusieurs étapes géographiques. Nous réunissons pour cela une communauté internationale de France à Cuba, d'Europe Centrale jusqu'au Liban... Artistes, auteurs, chercheurs et ingénieurs se retrouveront autour d'une représentation allégorique du monde.

Ce titre évocateur de pays lointains nous parle du monde d'aujourd'hui, d'ici même, au milieu de nos utopies. D'ici même au bout d'un rêve au milieu de nos renoncements.

LE PROJET ARTISTIQUE

Tout se passe dans une grande installation évoquant un paysage désertique projeté dans un futur que nous savons déjà révolu. Ce Lieu est un choix politique qui préfigure une civilisation à la lisière de la nôtre, l'infra monde d'aujourd'hui, supra monde de demain. Secteur de l'évolution de notre monde contemporain, il est littéralement le théâtre de toutes les convoitises et fantasmes. Ce paysage évoque un territoire surveillé, surexploité, à la lisière de notre tranquillité, dans l'hors-champs du civilisé, d'un urbanisme sans identité.

Les êtres qui errent à la recherche d'une vie meilleure, représentés ici par une multitude de marionnettes, nous ressemblent étrangement : la vie, la pensée, ou la biographie de chaque personnage, sera imaginée et écrite par des auteurs contemporains, de diverses cultures et nationalités. Nous constituerons avec leurs textes, une «marionnétothèque» (bibliothèque de marionnettes) où chaque personnage sera accompagné par sa biographie. La marionnette et «son livre» seront disposés sur des rayonnages. A chaque représentation, on consultera au gré des demandes des lecteurs spectateurs, la vie ou l'ensemble de vies à mettre en scène.

Le public, circule librement autour de l'objet artistique pour mieux l'interroger dans ses divers énoncés.

Là, deux mondes s'affrontent. Alors que le spectateur s'immerge dans ce grand paysage et découvre un univers artisanal, il pressent à peine la sphère numérique (créée par Nectar de Code) qui surveille ce territoire : en coulisse loin de la salle où est posée l'installation, un réseau social nous observe. Il se dispute des morceaux de terre, et opte pour telle ou telle action qu'il confie à des machines automatisées ou ordonne aux marionnettistes, éléments de la destruction et de l'extraction à tout prix.

NOTES DRAMATURGIQUES

Journal le Monde Mercredi 28 février 2018

« Même dans les endroits les plus hostiles de la Terre, la vie peut se développer. Une équipe internationale à majorité allemande vient d'en apporter la preuve en s'intéressant à l'une des régions les plus arides du globe, le désert d'Atacama, au Chili. Moins de 20 millimètres de pluie par an et des sols très salés car non lessivés n'empêchent pas des bactéries de se développer selon des résultats tirés d'échantillons prélevés en 2015 et 2016. De précédentes expériences avaient déjà retrouvé des traces organiques, mais elles pouvaient très bien correspondre à des restes morts apportés par les vents. Cette fois les analyses génomiques et biochimiques prouvent qu'il y a bien une activité microbienne. Des traces d'ATP et d'enzymes ont ainsi été retrouvées. Cela conforte l'idée que d'autres environnements salés, secs et soumis à des radiations ultraviolettes, comme sur la planète Mars, pourraient avoir abrité de la vie. »



Dans cette performance-installation, les images se construisent mentalement, de manière possiblement diverses : désert (parce qu'à priori il ne s'y trouve rien, en surface), paysage de ce rien (celui d'une surface non-plane mais néanmoins horizontale, c'est à dire créant un horizon de là où on la considère) ; le temps du regard peut être long et crée curieusement un lieu où l'on pressent qu'il sera difficile d'intervenir ; c'est à dire que l'action risque d'être plus faible que son « calme », l'inertie semble-t-il très forte qu'il suggère.

On ne raconte pas une histoire. On raconte ce qu'on fait. On pourrait le dire aussi autrement : on raconte par ce qu'on fait ou ce qu'on fait faire à une marionnette. Mais c'est tout; le reste, c'est le spectateur qui se le raconte, en direct ou en léger différé. La force poétique vient de là. C'est un art allusif avant d'être explicite, qui tire sa force de la retenu du sens. Non pas que ça ne veuille rien dire mais parce que ça veille à ne pas être signifiant à ce point pour se laisser réduire, enfermer dans le sens qui en ferait une démarche avant tout intellectuelle . C'est d'abord une démarche émotionnelle.

5



Emotion suscitée par l'action fut elle minimale qui se déroule devant nous, un geste dont l'acuité nous absorbe totalement, par sa précision, et parfois sa lenteur, presque toujours par son silence. Ici le dispositif, en dépit de ses variations de relief, impose une platitude, une horizontalité globale qui permet de mettre en tension le HAUT et le BAS.

Ce jeu , du Haut et du bas, peut se penser de différentes manières, notamment , ce que nous évoquons, en faisant que le Bas déclenche une temporalité que peut interrompre le Haut : une trappe s'ouvre, quelque chose apparaîtun robot, une boule en interrompt le déploiement et ont peut être un impact matériel concret sur le dispositif. Cette idée de « destruction » partielle ou totale du lieu est à préciser. Elle est à mettre en parallèle avec son contraire : partir d'un lieu vide..et y revenir : du désert au désert.

L'idée de SURVIE vient s'adosser à l'idée de surveillance et de mémoire. Survie, surveillance : on ne surveille pas les morts, on surveille le « vivant », ce qui bouge ou ce qui peut bouger

Dans la performance, l'itinéraire de la surveillance est bien celui des regards, et tous ces regards sont captés par la caméra au centre du dispositif, en haut, qui les enregistre. Le spectateur devient comme l'arroseur arrosé, un regardant-regardé ! A lui de savoir être – ou ne pas être- discret.

LES MARIONNETTES

Le **SCRIBE**: un personnage qui a un statut particulier dans la performance. Il peut être là tout le temps ou disparaître à un moment donné mais être remplacé par un autre Scribe identique au même endroit ou ailleurs, dans un coin et en hauteur. Le Scribe écrit, de manière intermittente et sonore, il a, à côté de lui, un ordinateur, une camera, une longue vue ; il est ,entre autre , le « premier spectateur » de cette performance.

Que peut-il écrire ? Des documents administratifs, des étiquettes, etc... il prend notes de tout ce qu'il voit. Il est le dernier survivant du monde qu'il surveille . Il est un élément important de relation entre la performance et le jeu vidéo qui se déroule « en haut ».



6



Le défilé des **TERREUX** : sur un chariot les hommes de terre traverse une partie du dispositif tiré par une marionnette assistante. Que voit-on au cœur de cette mini-scène? le sens reste ouvert : certains pourront voir comment, autrefois , les mineurs descendaient à la mine; d'autres, comment les touristes de l'ancien monde visitaient une grande ville; d'autres encore comment on emmenaient des résistants au peloton d'exécution...

Le **PORTEUR D'OBUS** qui se livre à son trafic de récupération, Le **PORTEUR DE BALLOT** traverse le dispositif avec ses charges transparentes et on retrouve à leurs côtés la **FEMME QUI ATTEND L'AUTO-BUS**, la **VIEILLE À LA PORTE**, l'**HOMME AUX SACS PLASTIQUES...**



Et toute une **FOULE DES MARIONNETTES ANONYMES** : sans visage, sans corps ou presque, le corps traversable, l'anonymat les a recouvertes, elles gardent un souvenir de leur singularité, de leur personnalité, mais le temps les a rendues comme transparentes, elles ont perdu leur regard, elles ont perdu aussi leur autonomie (leur capacité de mouvement), elles sont devenues des marionnettes, à la merci de celui qui les manipulent, comme ces aveugles du moyen âge, attachés les uns aux autres, dont le destin dépend de la ficelle qui les relie et que quelqu'un tirera, dans un sens ou dans l'autre.

LE SON-MATIÈRE

En parallèle à la création d'un quatuor à corde original par René Koering qui pourra en fonction des lieux être joué en direct.

Le son s'impose comme sculpture sonore et objet au même titre que les personnages. Il est à la fois artistique et fonctionnel.

Le son, dont toutes les sources sont visibles, est une denrée précieuse que certains personnages peuvent convoiter. Ils le gardent, le cachent, le volent ou le revendent.

Il ne décrit pas une ambiance ou n'illustre pas une scène; il se définit au contraire comme entité propre.

L'objet sonore se décline de manière multiple, fidèle à la poésie générale que nous dégageons de cet objet artistique.



LA RECHERCHE NUMÉRIQUE

8

Les phases de monstations donnent lieu à une expérimentation d'interaction dématérialisée grâce à une solution logicielle développée en partenariat avec French Tech Culture et plusieurs entreprises du bassin d'intervention de Culture Tech et des territoires partenaires comme, en l'occurrence, Nectar de Code et ERM-Robotique.

En ce sens, le projet questionne la place des pouvoirs par des propositions transgressives dérangeant la hiérarchie communément établie entre réel et virtuel.

La communauté d'internautes joueurs dispose d'un point de vue augmenté sur le dispositif et connaît les emplacements des ressources et richesses du paysage. Les équipes de joueurs s'affrontent pour prendre possession de ces richesses, donnant tour à tour des ordres aux marionnettistes ou pilotant des robots pour parvenir à leurs fins. Les actions de la performance en direct déterminent des phases de jeux (par exemple le jet de charbon sur le dispositif par les marionnettistes déclenche une hausse des cours du charbon dans le jeu numérique...).

Cet affrontement Haut Bas est perceptible de façon ténue par le spectateur en présentiel, un peu comme nous ressentons l'emprise des grandes multinationales dans notre quotidien... Il se passe quelque chose au delà de nous mais quoi? Quels en sont les implications dans notre instantanéité?

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

Équipe en cours de constitution

CONCEPTION

Ezéquiel Garcia-Romeu

DRAMATURGIE ET REGARD EXTÉRIEUR

Laurent Caillon

COMPOSITION MUSIQUE ORIGINALE

René Koering

SCÉNOGRAPHIE ET MARIONNETTES

Ezéquiel Garcia-Romeu

DESSINS ET PEINTURES

Ezéquiel Garcia-Romeu

RÉGIE ET MANIPULATION MACHINERIE

Thierry Hett

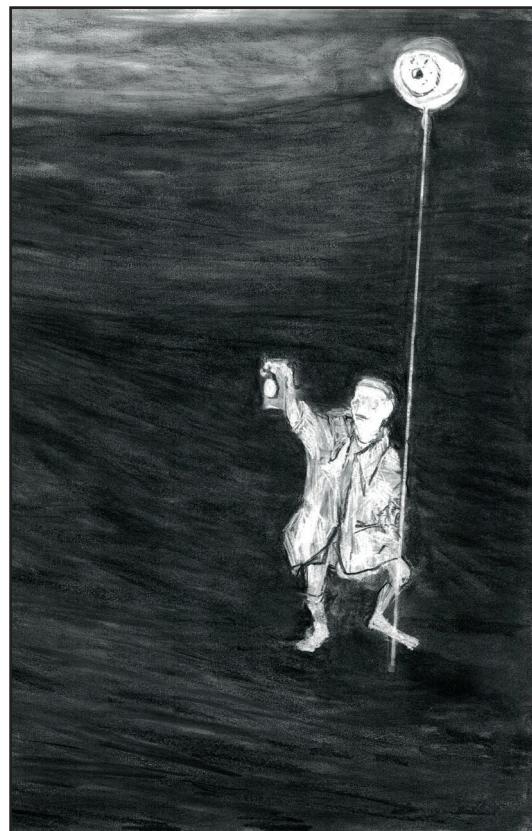
JEU ET MANIPULATION

Ezéquiel Garcia-Romeu

Distribution en cours

ARTS NUMÉRIQUES ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

Pierre Gotab, Nectar de Code
Benjamin Maza, Nectar de Code
Aurore Huitorel Vetro, Castel Prod



INFORMATIONS DE PRODUCTION

DATE DE CRÉATION: 14 novembre 2018

NOMBRES DE PERSONNES SUR SCÈNE: 5

NOMBRE DE PERSONNES EN TOURNÉE: 8

JAUGE: 80 personnes/ heure

FRÈT: 800 kg, 8m3

TEMPS D'INSTALLATION (INCLUS SON ET LUMIÈRE): 3 services

10

ESPACE MINIMUM REQUIS: pas de gradins, le public doit pouvoir circuler librement au-tours du dispositif

PROFONDEUR: 8 à 10 m

Largeur: 8 à 18 m

Hauteur: minimum 5m

DURÉE DU SPECTACLE: 3 fois 1 heure

FICHE TECHNIQUE COMPLÈTE SUR DEMANDE

FICHE FINANCIERE SUR DEMANDE

LIENS UTILES

VIDEO RÉSIDENCE DE CRÉATION LA CHARTREUSE DE VILLENEUVE LEZ AVIGNON:

<https://www.youtube.com/watch?v=IANJiVi2RU4>

VIDEO ESSAIS ATELIER:

<https://www.youtube.com/watch?v=bZQW82EwNTs>

EXTRAIT COMPOSITION KOERING:

<https://www.youtube.com/watch?v=df-OyePtP1s&t=57s>

TRAILER SPACE ORIGIN (AUTRE JEU DEVELOPPÉ PAR NECTAR DE CODE NOTRE PARTENAIRE)

https://www.youtube.com/watch?time_continue=42&v=wh-N3Cj6IPc

TEASER PETIT THÉÂTRE DU BOUT DU MONDE OPUS 1:

https://www.youtube.com/watch?v=w7B6R6q_mPA



CONTACTS

FRÉDÉRIC POTY
Administrateur / Directeur de production
+ 33 (0)6 64 86 52 01
frederic.poty@ezequiel-garcia-romeu.com
contact@ezequiel-garcia-romeu.com

EZEQUIEL GARCIA-ROMEU
Direction artistique
+ 33 (0)6 49 42 49 33
ezequiel.r723@gmail.com

NATHALIE THAUVIN, AUSRA LUKOSIUNIENE, OLGA TARARINE
CIE IVA
Chargées de production / Diffusion pour la Russie et les Pays Baltes
+ 33 (0)6 63 66 66 40
nathaliethauvin@orange.fr



THÉÂTRE DE LA MASSUE
CIE ÉZÉQUIEL GARCIA-ROMEU



Région
PACA

INSTITUT
FRANÇAIS



C/O L'ENTRE-PONT – 89, Route de Turin - 06300 Nice • contact@ezequiel-garcia-romeu.com • www.ezequiel-garcia-romeu.com

Association loi 1901 – SIRET 334 325 131 000 53 • APE 923 A – N° Intracommunautaire : FR61 334325131 • Licence n° 2-136543

Cie en convention avec le Ministère de la Culture et de la Communication, DRAC PACA, Aidée et soutenue par le Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur, le Conseil Départemental des Alpes Maritimes et la Ville de Nice.
