



One

(titre provisoire pour
planète provisoire)

une ode à la fragile beauté du monde

pour tout public à partir de 4 ans
création mai 2021

conception et mise en scène
Cyrille Louge

Création des marionnettes et objets
Francesca Testi

Interprétation
Aurore Beck, Céline Romand, Francesca Testi

Scénographie
Cyrille Louge, Sandrine Lamblin

Lumières
Angélique Bourcet

Création vidéo
Cyrille Louge

En co-production avec : Théâtre André Malraux de Chevilly-Larue (94), Le Trident - Scène Nationale de Cherbourg-en-Cotentin (50), Théâtre Claude Debussy de Maisons-Alfort (94), Théâtre Jean Arp de Clamart (92), l'Entre-Deux Scène de Lésigny (77)

Avec le soutien de : DRAC Ile-de-France, Région Ile-de-France, Conseil Général du Val-de-Marne.

La compagnie Marizibill est conventionnée par la DRAC Ile de France

Contact production :

Cécile Mathieu - 06 61 73 31 65 - admin@compagniemarizibill.fr

fragilité, harmonie, équilibre

Un écosystème est une architecture à la fois très cohérente et très fragile. En perturber l'harmonie, rompre son équilibre, c'est menacer et compromettre son fonctionnement.

Un spectacle est une architecture à la fois très cohérente et très fragile. En perturber l'harmonie, rompre son équilibre, c'est menacer et compromettre son fonctionnement. Il peut suffire d'un grain de sable.

Que dire alors quand on s'acharne, à plusieurs milliards...

One (titre provisoire pour planète provisoire) propose de tisser un lien entre la fragilité du monde, de l'équilibre naturel, et celle de cette chose délicate qu'est un spectacle.

Face au spectacle, le spectateur désire que la magie opère, il compte même sur elle. Et il redoute l'accident qui viendrait déshabiller l'illusion.

One propose donc d'utiliser ce lien affectif et émotionnel du spectateur avec le spectacle pour vivre et ressentir celui qui nous lie à la nature et à la planète, de les associer le temps de la fiction.



les jeux sont faits, rien ne va plus

Deux interprètes, qui se révéleront aussi être simplement deux humains - nos interprètes - animent les marionnettes et les objets, et partent à la découverte de la planète. Elles donnent vie au spectacle et en même temps interagissent avec lui.

Avant chaque exploration, elles déterminent la destination en faisant tourner la Terre sur elle-même, comme une toupie, et en choisissant l'endroit où elle s'arrête : au-dessus de l'océan, de la banquise, de la forêt.

Ce jeu va s'amplifier... et dégénérer : les interprètes se mettent à jouer avec la planète comme avec un ballon, d'abord gentiment puis de plus en plus fort. Se permettant toujours plus d'interventions et de libertés, elles perdent peu à peu le sens de la mesure, jusqu'à mettre en péril l'harmonie de leur propre spectacle et en rompre l'équilibre.

Nous voyons alors, littéralement, des humains qui jouent avec la planète.

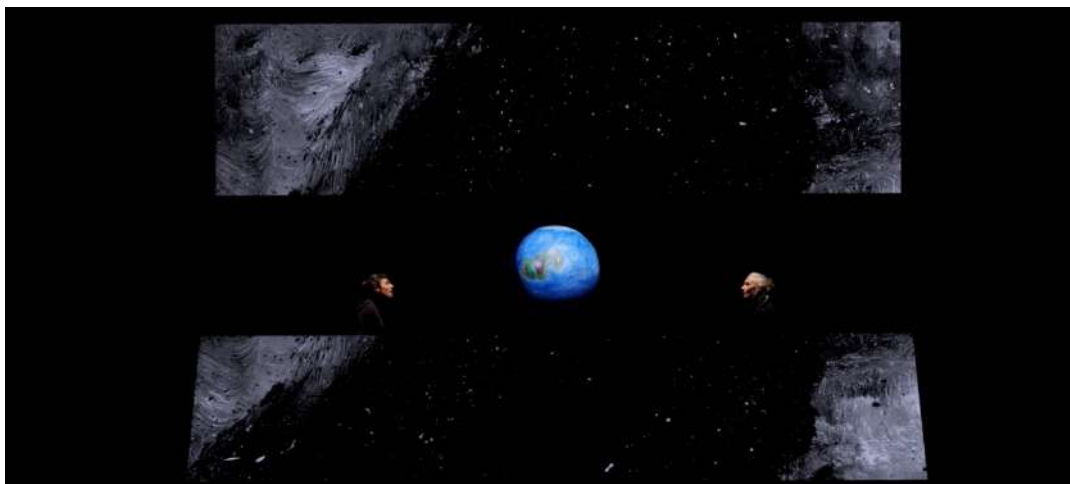
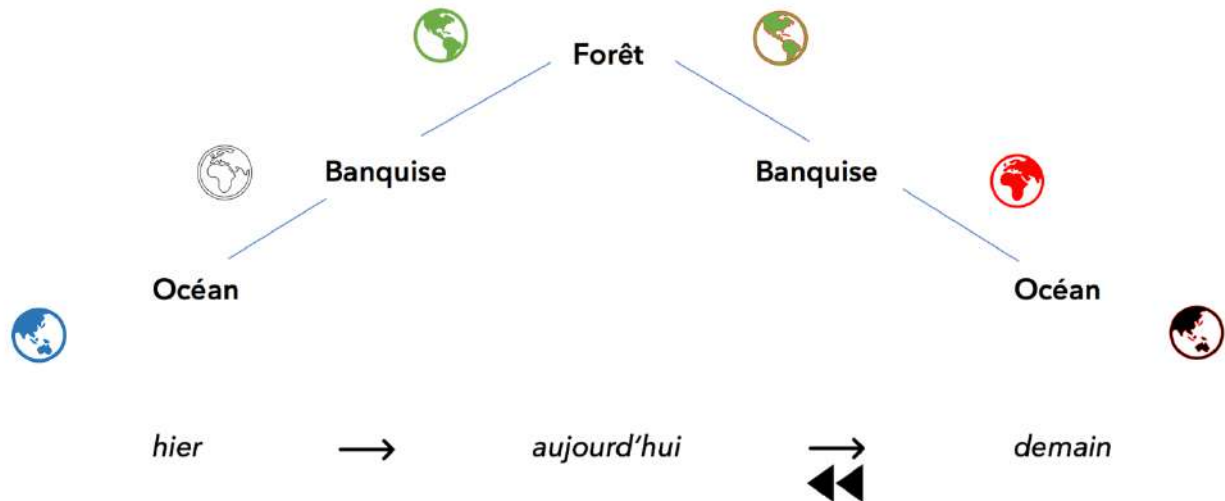


schéma dramaturgique



La Terre, à sa place parmi les étoiles et les autres planètes, est le point central du spectacle, son pôle d'attraction. On y revient toujours, comme un refrain. Et chaque fois, nous retrouvons les interprètes du spectacle, jouant avec la planète.

Tout en s'articulant autour de cette récurrence, la dramaturgie propose une structure pyramidale :

D'abord trois immersions successives dans des écosystèmes : l'océan, la banquise, la forêt. Chacun a son harmonie et ses lois propres, sa richesse et ses surprises.

Puis, en miroir, la phase descendante de la pyramide, celle de la chute : la forêt, la banquise, l'océan. Cette fois, dans ces environnements devenus familiers, on peut observer la rupture de l'équilibre et ses conséquences, leur dégradation.

En parallèle, la dramaturgie se déroule sur une ligne continue jalonnée de trois temps : hier / aujourd'hui / demain. Mais ça, le spectateur ne le découvrira qu'à la fin.



hier, aujourd'hui, demain... et aujourd'hui

Profitant de l'espace privilégié de la fiction, *One* pousse la logique jusqu'au bout, emmène la proposition jusqu'à son terme fatal et permet au spectateur d'éprouver ce qui d'ordinaire reste à l'état de projection mentale, intellectuelle. D'une certaine manière, sécurisée mais émotionnellement puissante, le spectacle nous permet d'y assister, de vivre les événements redoutés.

Le jeu avec la planète se poursuit donc ainsi jusqu'à un point de bascule : l'une des interprètes saisit une batte de base-ball, et le jeu devient brutal, intrusif, il devient maltraitance. La Terre tourne trop vite, elle chauffe, elle fume...

Suivant la courbe descendante de la pyramide, forêt, banquise et océan vont se dégrader sous nos yeux. Et dans ces mondes appauvris et pollués, dénaturés, nos deux interprètes continuent de plus belle, abîmant et pillant ce qui faisait leur beauté et leur richesse, et celle du spectacle.

Jusqu'à atteindre un point de non-retour : la planète bleue, devenue rouge, puis noire, est carbonisée puis réduite en cendres.

La planète est foutue.
Le spectacle est foutu.

Cette explosion de la planète intervient comme un véritable accident du spectacle. Accompagnée de la chute d'un des interprètes et de la casse d'éléments techniques, tout s'arrête. La belle mécanique s'est enrayée. Les lumières de la salle se rallument. Les interprètes sont sous le choc. Les spectateurs aussi. Il ne reste plus qu'à se dire au-revoir et à se retirer.

Mais une idée, soudain, surgit. L'une des interprètes se précipite dans le gradin, au milieu du public, jusqu'à la régie installée tout en haut. Elle saisit quelque chose sur la table de régie puis redescend précipitamment. Elle a dans les mains une télécommande. Elle la braque vers la scène et appuie sur une touche.

Un signe alors s'affiche : ◀◀

Et le spectacle se rembobine. Littéralement. Les interprètes refont les gestes et déplacements, à l'envers et à l'accélééré. Tout comme les projections, les lumières, les musiques et les sons.

Il n'est bien sûr pas possible de rembobiner jusqu'au début du spectacle : on ne peut pas revenir à hier. Mais par la grâce à la fiction, qui nous a permis d'explorer l'avenir, nous pouvons revenir à aujourd'hui. Au point de bascule. Avant la chute. Et recommencer.

Le rembobinage s'arrête donc et tout se fige à cet instant : les interprètes, la batte de base-ball à la main, juste avant de porter le premier coup. Elles se tournent vers le public d'un air interrogateur.

On frappe ?

Ou on écrit une autre histoire ?

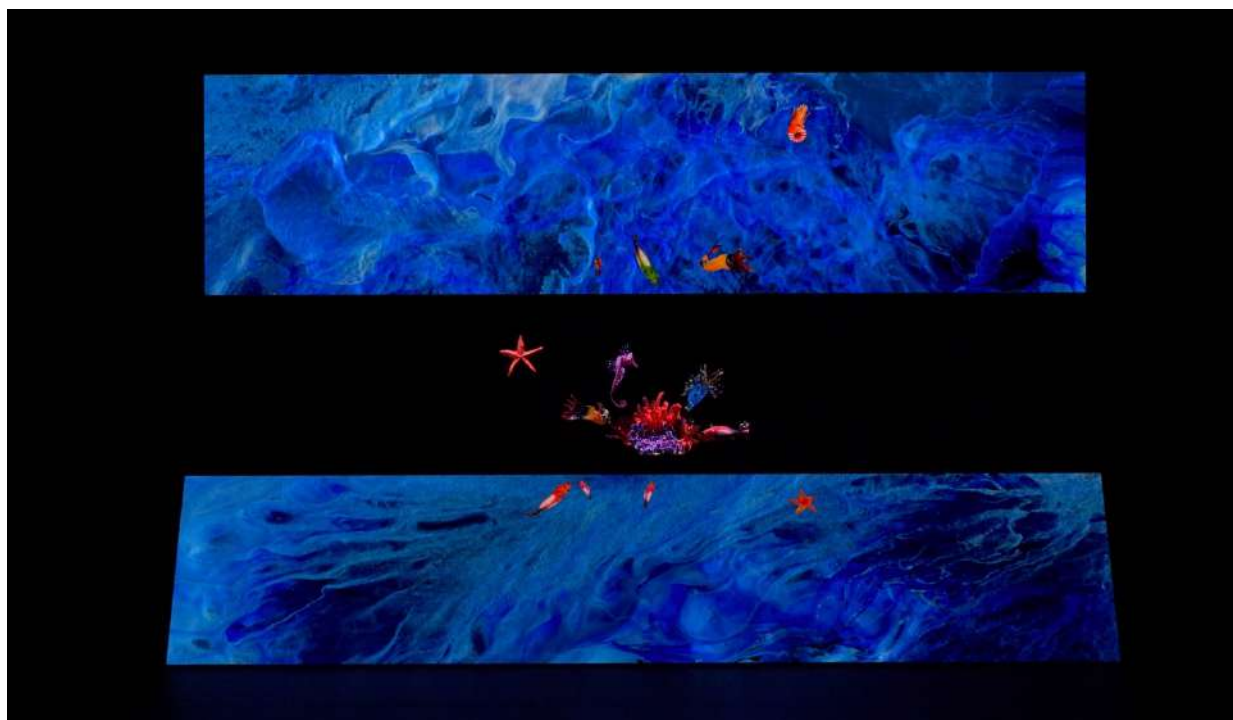


les images riment aussi

On s'inscrit dans la ligne de recherche formelle de la compagnie : une **écriture scénique, en images et sans paroles**. Les idées sont mises en images et en musique, et la poésie qui en naît les porte jusque dans nos cœurs.

Ce spectacle reprend et approfondit des techniques connues de la compagnie (utilisées par exemple dans *Rumba sur La Lune* et *Luce*) : **théâtre noir** (manipulation invisible) et **projections vidéo**, qui jouent avec nos perceptions, enflamment l'imaginaire et créent de la magie.

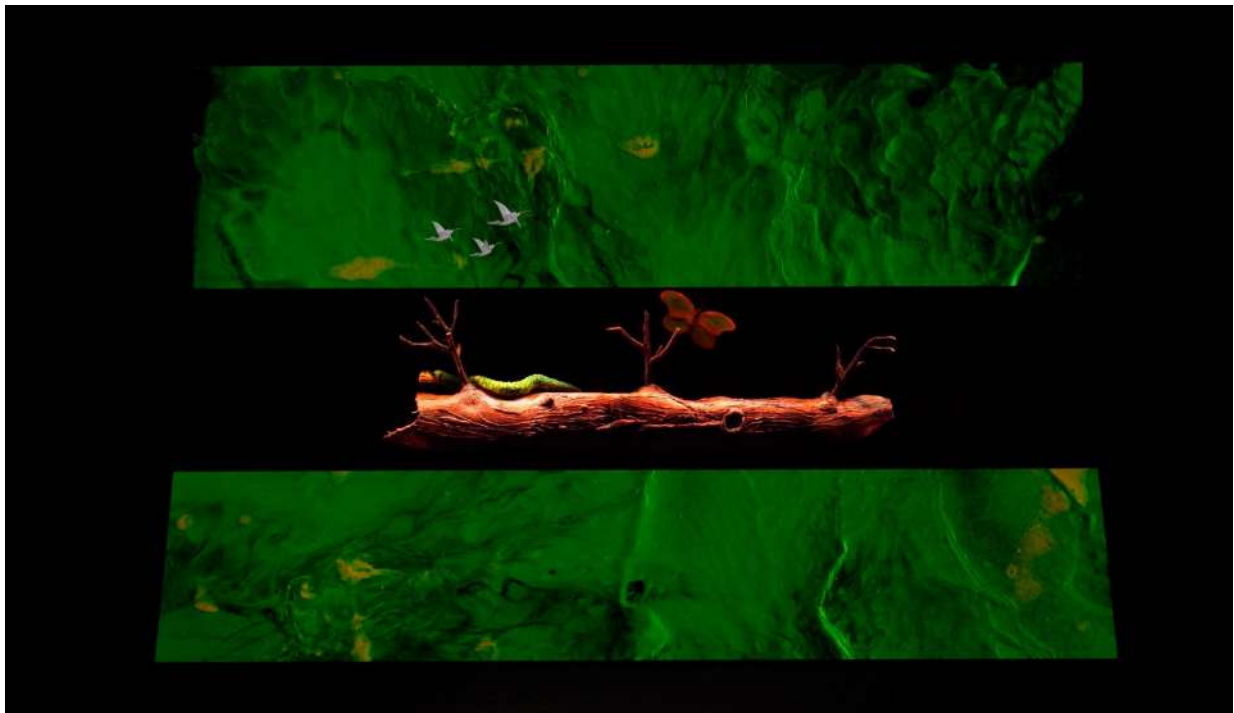
Les précédents spectacles utilisaient des animations vidéo dessinées mais cette fois-ci, les **images poétisées des écosystèmes** sont créées à partir de tableaux-matière conçus spécialement, évoquant de manière à la fois **abstraite et organique** l'océan, la banquise ou la forêt : de la peinture épaisse, dans laquelle on sent et on voit les gestes pour l'étaler, le souffle pour la disperser. Ces tableaux sont ensuite filmés, de très près, faisant tout un monde d'un détail, et la caméra s'y aventure et s'y déplace, leur donnant le lent et profond mouvement de la vie terrestre.



Des **objets du quotidien** ont été détournés pour devenir des personnages (animaux ou plantes), mais dans les tableaux de la dégradation, ils se voient dépouillés de leurs attributs de personnages – yeux, nageoires ou pattes, couleurs, etc – pour n'être plus que des objets incongrus et désaccordés : non plus une méduse mais un sac en plastique, non plus un poisson, un oiseau ou une abeille, mais une bouteille, une chaussure, un essaim de mégots...

Tableaux, objet ou marionnettes, manipulés « en direct » ou projetés en vidéo, tout ce qui donne vie et corps aux images du spectacle a donc été fabriqué spécialement et appartient au même **vocabulaire poétique et artisanal du spectacle vivant**.

L'alliage de la vidéo et des manipulations d'objets et de marionnettes, leur **combinaison intime pour former un tout**, est au cœur de la scénographie et de la mise en scène du spectacle. Le dispositif permet de composer des **images de grande taille qui favorisent l'immersion du spectateur** : dans un format très allongé évoquant le cinémascope, deux grands rectangles blancs, de 6m par 1m50 et servant d'écrans, encadrent en haut et en bas une autre zone rectangulaire, sur fond noir, accueillant les manipulations. L'ensemble de ces trois espaces, en proposant des images à la fois différentes et complémentaires, forme ainsi un **tableau composite de chaque écosystème**, toujours en mouvement, à la fois évocateur et concret, jouant sur la suggestion et l'imaginaire.



Au cœur de cet environnement évoluent les objets et les marionnettes, dans un « couloir de lumière » en théâtre noir permettant de rendre invisible la manipulation – mais aussi de révéler les interprètes lorsqu'elles sont elles-mêmes personnages. **Dans cet espace bien cadré, les possibilités de mouvements sont pourtant multiples** : les manipulations peuvent en effet en utiliser toutes les lignes de force, apparaissant et disparaissant aussi bien en profondeur par le fond du plateau, que dans la hauteur en passant derrière et devant les écrans, en haut et en bas. La **sensation d'espace et de liberté** est aussi donnée et amplifiée par l'utilisation de la perspective dans certaines images projetées.

Afin d'ouvrir plus grand encore aux objets les portes de l'espace et de parfaire **la fusion des projections avec la présence physique réelle**, la création vidéo utilise également des techniques d'incrustation : les personnages et objets utilisés dans le spectacle ont aussi été manipulés sur fond vert puis incrustés sur les fonds projetés, leur permettant ainsi d'être présents aussi bien en manipulation « en direct » qu'en vidéo, explorant **toutes les ressources de l'espace scénographique et passant d'un médium à l'autre**.



petit spectateur deviendra grand

One invite à une **approche sensible et émotionnelle** de notre rapport au monde. Il propose une approche résolument non didactique et fait appel à l'émotion, à l'intelligence du cœur : pas de faits, pas de raisonnements, pas d'explications.

Comme les précédents spectacles, *One* est fidèle à la volonté de la compagnie de proposer **différents niveaux de lecture, complémentaires**, pour s'adresser aux adultes comme aux enfants, et de ne pas priver les plus petits de **sujets complexes et sérieux**, de propos intelligents, mais intimement **mêlés aux rires, au plaisir et aux émotions**.

S'il est vrai que le sujet peut de prime abord sembler grave ou sombre pour un si jeune public, ce n'est en réalité que le reflet de ce qui pèse déjà, et de manière bien plus réelle, sur leurs jeunes épaules, malgré eux. Leur sensibilité y est déjà bien aiguisée, et la question de la survie de la planète infuse leurs préoccupations quotidiennes parfois même bien plus que les adultes n'osent l'imaginer.

Et ce serait sans compter sur la grâce de la fiction.

