



FIN DE LA 4ème PARTIE

Résumé.

Fin de la 4ème Partie, c'est l'histoire d'un monde qui périclité sous le regard bienveillant d'un poisson rouge en fauteuil roulant.

Tout commence quand un homme, qui ne fait pas partie du paysage, entre sur scène avec sa chaise sur le dos. Un poisson rouge lui offre un texte. Débute alors une suite de tentatives : s'asseoir sur la chaise posée par ce voyageur pour construire une communauté, entre deux garçons et une fille, qui veulent prendre un café à Rome ou ailleurs. Chacun veut apporter sa pierre à l'édifice. Mais comment parvenir à construire quelque chose ensemble quand il est déjà si difficile de s'asseoir autour d'une table pour prendre un café ? Dans un univers post-humain, où réel et virtuel se confondent, les personnages se perdent. Ils ne savent même plus où ils avaient rendez-vous, si c'était ici ou là-bas. Surtout quand ici et là-bas peuvent être partout à la fois.

Les trois premières parties se soldent par des échecs. À chaque tentative ratée, le paysage s'effondre un peu plus, nous laissant deviner un théâtre sur le point de disparaître. La quatrième tentative donnera aux personnages une chance de comprendre qu'il y a un ouvrage à réaliser, une pièce à jouer, que le monde les regarde, qu'ils ont une responsabilité et qu'ils ne sont peut-être pas là ... pour rien. Une histoire en quête de sens, des acteurs à la recherche de l'envie même de jouer, de déconfiture en déconfiture. Au pied du mur, comment vont-ils inventer le monde avant qu'il ne finisse ? Un ordre des choses, une convenance, des valeurs communes, afin d'entrer et de persévérer dans un projet commun, le récit, ce qui va se raconter, un avenir face au vide qui s'énonce d'instant en instant. Faire civilisation, à partir d'une chaise, un endroit où l'on se pose, un point d'ancrage, une base à partager, des valeurs, un principe, un point d'eau ou un café...

Le contenu de la pièce n'est pas son histoire, mais comment on s'y prend pour la raconter. C'est ça le sujet. Et quand on y parvient enfin, c'est trop tard. Le spectacle va bientôt se terminer.

« Mais après tout, c'est comme ça que les villes se sont créées. Un point d'eau. Un type s'arrête. Il s'assied. Il ôte ses chaussures. Et mille ans plus tard, il y a là toute une ville qui s'active. »

[extrait du texte du spectacle]

Note d'intention.

Avec cette pièce, il est avant tout question d'avenir : comment inventer le monde de demain? Ce que nous souhaitons, c'est pouvoir interroger notre capacité collective à générer et à donner lieu et place à l'utopie dans un monde où la technologie redéfinit tous nos rapports.

Dans ce grand bouleversement, nous sommes plus que jamais devenus les créateurs de nous-mêmes. Mais qui sont ceux et celles qui nous rêvent ?

Si quelques-unes des implications de cette redéfinition profonde s'avèrent nettement positives et exaltantes, d'autres, au contraire, ne vont pas sans susciter réserves et scepticisme. La post-humanité ne signifie-t-elle pas la suspension de ce que nous considérons spécifique et constitutif de la condition humaine ? Où se place la ligne séparant perfectibilité et monstruosité ?

Comment formuler la coexistence de l'humanité et de ses technologies, dans un contexte post-humaniste qui se fonde moins sur la fragilité de la vie et le partage du sensible que sur le pouvoir de la science et de la technologie ?

Ce projet répond à la nécessité pour nous de se questionner la notion de convivialité, si chère à Ivan Illich. Un réquisitoire plein d'humour sur la standardisation des esprits. Un portrait subtil d'une jeunesse en quête d'horizon et livrée à elle-même, face la montée en puissance d'une société du calcul, qui irait jusqu'à nous faire perdre notre singularité, notre capacité à imaginer, à rêver, en nous assistant jusque dans nos ressorts les plus intimes.

En faisant appel à Philippe Dorin pour trouver les mots justes, nous savions que nous serions dans un théâtre loin de mièvreries trompeuses ou rassurantes, un théâtre qui aide à grandir, à reconnaître ses peurs, à éloigner les cauchemars par les plaisirs de l'écriture, de la métaphore et la distance du jeu... Mais aussi un théâtre comme un appel à vivre : aimer regarder le monde en face pour mieux s'y inscrire, pour pouvoir y trouver sa place. Une pièce comme un plaidoyer pour le théâtre, ce lieu d'où l'on regarde, pour un moment, un instant.



Note de mise en scène.

Vaincre le cyclope.

C'est au cours de l'écriture du texte que l'idée de peupler la pièce de cyclopes nous est venue. Le cyclope n'a qu'un œil, ce qui prive sa vision de perspective, de profondeur, seulement accessibles grâce à une vision binoculaire, pour laquelle il faut deux yeux. La métaphore était intéressante et nous permettait d'envisager la façon dont la technologie allait apparaître sur scène, comme une représentation du cyclope.

En effet, voir le monde au travers de Snapchat, Instagram et autres médias et réseaux sociaux, c'est voir le monde au travers d'un objectif unique, comme si nous n'avions tout à coup plus qu'un seul œil. Nous avons alors imaginé des dispositifs techniques avec lesquels nos personnages de Fille et Garçons allaient se mettre en jeu et qui feraient d'eux des cyclopes 2.0.

Pour représenter ceci, nous avons fait le choix de doter matériellement les personnages de tous les outils avec lesquels l'on se met en scène (vidéo, micro, écran, fond vert, etc...), sans pour autant que ces premiers aient une histoire à jouer. D'une certaine manière, on s'amuse avec le décalage qu'offre un dispositif inutile à la situation.

Imaginons qu'un ordinateur roulant entre sur scène : à travers cet écran, c'est le personnage de la fille qui apparaît, en vidéo. L'actrice se filme et joue directement depuis les coulisses. Une petite voix s'échappe de la machine : elle demande à l'Homme si elle peut s'asseoir sur la chaise. Mais comment diable un ordinateur roulant peut-il s'asseoir sur une chaise ?



“Le poisson rouge tourne dans son bocal. Il semble redécouvrir le monde à chaque tour. Les ingénieurs de Google ont réussi à calculer la durée maximale de son attention : 8 secondes. Ces mêmes ingénieurs ont évalué la durée d’attention de la génération des millenials, celle qui a grandi avec les écrans connectés : 9 secondes. Nous sommes devenus des poissons rouges, enfermés dans le bocal de nos écrans, soumis au manège de nos alertes et de nos messages instantanés.”

[extrait de "La civilisation du poisson rouge, petit traité sur le marché de l'attention" de B.Patino]



Une mise en scène à la hauteur du poisson rouge.

Comme un clin d’œil à notre « génération poisson rouge », nous avons décidé d’intégrer l’œuvre Machine 2 Fish (M2F Créations) à notre mise en scène. Machine 2 Fish est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d’un poisson rouge vivant, dans la locomotion physique d’un robot. Il s’agit de permettre à un poisson rouge grâce à cette prothèse de se déplacer dans un univers terrestre, le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine. Omniprésent dans le spectacle il opère comme le Deus ex machina de la pièce, d’ailleurs on se demande même si ce n’est pas lui qui la met en scène...

Personnages.

Si les personnages de la fille et des deux garçons peuvent être des adolescents, il ne s'agit aucunement de les singer, mais bien de chercher d'où vient la parole. Et c'est dans la notion même du jeu que nous pourrions en mesurer la justesse, révélant par là même la force poétique du texte. Inutile donc de surcharger ce dernier d'images ou d'intentions. Inutile aussi d'en cacher les ficelles. Bien au contraire, nous en montrerons les mécanismes et les coulisses, et jouerons avec la théâtralité que nous nous offre la technologie.

Le clown.

Si il y a bien des personnages qui se passent d'histoires, ce sont les clowns. Le clown est sa propre histoire, son propre poème : pour lui, tout fait histoire. Il nous a semblé assez évident que faire de l'Homme un personnage portant en lui le clown serait la manière la plus juste de le construire. Il s'agit d'ailleurs bien plus que d'un personnage : il est l'archétype d'une humanité perdue ou en errance. Une humanité en quête d'histoire. C'est lui, ce petit poème vivant, qui va prendre place pour que le monde s'invente et que l'histoire s'écrive.



FIN DE LA 4^{ème} PARTIE

Une nouvelle création de la Compagnie Peanuts :

Mise en scène : Magdi Rejichi, Emilie Martinez

Texte : Philippe Dorin

ComédienNEs : Antoine Lunven, Melissa Sabourreau, Manuel Almereyda Perrone, Cyril Anthony

Création multimédia : Grégoire Lauvin

Production : Cie Peanuts, L'Embobineuse

Une création coproduite par le Théâtre Massalia, M2F Créations et soutenue par le Théâtre Fontblanche (Vitrolles), la Ville de Marseille et le CG13.

CONTACTS :

Coordination : Anaïs Grollier / anais.peanuts@gmail.com / 06 65 46 10 20

Pour toute autre demande, veuillez envoyer un e-mail à compagnie.peanuts@gmail.com

Site web : www.compagnie-peanuts.com