

le théâtre du sursaut

DOSSIER DE CREATION

MATUVU

Premières juin 2024-Théâtre de Namur



Ce dossier est un premier jet pour partager notre désir et tisser des partenariats. Les photos ont été prises lors de répétitions avec des costumes provisoires. Un dossier pédagogique et un teaser sont en cours d'élaboration...

NOTE D'INTENTION

Notre enveloppe charnelle prend une place importante dans nos vies. Elle nous titille, nous inquiète, nous donne du souci. Elle impacte nos vies.

Dans notre lien intime à celle-ci comment nous percevons-nous ? Comment les autres nous perçoivent-ils ? Nous évaluent-ils vraiment ? Est-ce important ? Et est-ce important d'être beau ? Pourquoi est-ce si difficile de trancher cette question ? Ne faut-il pas s'en occuper un peu ? Et puis séduire et plaire ne serait-ce pas tout de même important ? La beauté n'est-elle pas un vrai plus dans la vie ?

Nous vivons dans un monde qui nous propose, férocement, de nous libérer du regard des autres. Tout en même temps, il nous bombarde de modèles et de contre-modèles.

La multitude des injonctions ne rend pas simple la construction de l'identité. Et la question du rapport à notre image ne cesse pas en vieillissant, face à nos corps qui murissent.

Il nous intéresse d'interroger la manière dont notre physique et notre regard sur celui-ci impactent notre vie.

Il s'agit également de questionner notre besoin d'être rassurés et d'entendre des compliments. Est-ce que le monde est conscient que tout un chacun négocie avec lui-même sur ces questions ? N'est-il pas porteur d'être dans cette conscience ?

Alors, bien sûr, il nous faut faire notre chemin avec ce corps, ce visage et ce physique trop ou pas assez normal. Mais comment ?



Vous l'aurez compris, tout cela nous interroge. Nous ne pouvons pas faire fi de ces questions. Nous avons donc envie de les poser joyeusement. Nous prenons le pari que le reste du monde s'interroge aussi ! La thématique contient un universel que nous souhaitons aller capter.

LA FORME

Le spectacle sera un tout public dès 8 ans et tournera en scolaire pour les 8-12 ans.
Il s'agit d'une création pour la salle et la diffusion tout terrain (autonomie technique).
Jouer partout ; en théâtre mais également dans les musées, les écoles, les salles de village reste notre moteur.

3 comédien.nes et 1 régisseur partageront les tournées.

La durée du spectacle est de 60 minutes.

Dans la mesure du possible, la compagnie se déplace pour minimum 2 représentations.

3



LE JEU CLOWNESQUE

Trois personnages clownesques portent donc le sujet.

Dans notre travail, le clown est une urgence du cœur. Il est une nécessité de laisser libre court à notre animalité émotionnelle. Nous en jouons. Cette animalité est tour à tour douce, brute, sauvage, colérique, fragile ou timide.

L'inquiétude que nous nous portons, les détails de notre corps sur lesquels nous nous focalisons, la perception physique que nous avons de nous-même, celle que nous avons des autres et le besoin du regard de l'autre sont à notre sens des situations gourmandes de jeu. Elles sont pleines de ressort comique et d'émotions porteuses pour des clowns. Nous avons travaillé les choses avec décalage, outrance, excès et poésie.

Pousser des situations jusqu'à toucher l'absurdité de nos inquiétudes et de nos mécanismes de défense. Confronter les clowns les uns aux autres sur la perception de leur propre physique et celui des autres.

Il nous apparaît clairement que rire de nos angoisses et de nos petits arrangements avec nous même est la piste à développer pour cette thématique et ce public (en âge scolaire). Qui mieux que le clown permet au Public un rire libérateur ?

Car le jeu clownesque a le pouvoir d'amener de l'impudeur mine de rien. Avec des clowns, nous la supportons mieux. Avec leur manière non conventionnelle d'affronter la vie, il est possible de montrer ce qui est si affreux et si tendre en chacun de nous. L'impertinence est aussi un fil conducteur. Les clowns dérangent, cela est nécessaire. Ils viennent percuter pour dire ce que la bienséance ne dit pas.

Les clowns débordent. Nous jouons de leurs malaises, de leurs jalousies et de leurs cris. Cela passe aussi par la mauvaise foi et c'est tant mieux.

Le jeu clownesque traverse l'ensemble de nos créations. La trajectoire de *MATUVU* nous amène davantage dans un travail sur la nature humaine : ses obstacles, ses faux semblants et ses caprices. Notre écriture tente plus précisément de rire et de s'émouvoir de ce que le clown dit de nous-même et de nos névroses.



SYNOPSIS

Un défilé de beauté s'annonce. Trois candidats viennent se frotter à l'exercice. Hermès est en territoire connu. Sa beauté est incontestable. Judith et Carmin sont novices et tendus vers le désir d'être beau/belle. Les trois personnalités se rencontrent et se frottent. Les injonctions à la beauté sont clamées. Comment chacun va-t-il avancer face à ce flot de diktats ? Les espoirs et les déceptions se cumulent. La situation devient pathétique. Les égos se blessent. Trouveront-ils une porte de sortie ?

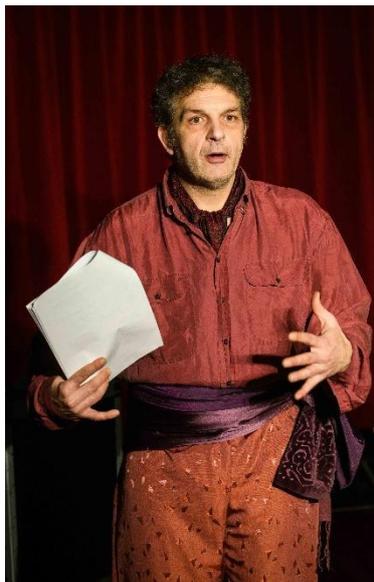
LES PERSONNAGES

Judith (Caroline Husson) se présente fraîche et candide. Si elle ne connaît rien au monde de la mode, elle va rapidement prendre conscience de ses injonctions. Son parcours émotionnel sera particulièrement grand pendant le spectacle : découvrir, subir puis se révolter.

Carmin (Medhi Béduin) est un tendre rêveur. Un brin manipulable, il pourrait suivre n'importe quelle règle pourvu qu'elle soit dictée par un autre. Il donne son crédit à tout un chacun. Il aime tant et tant les autres que son cœur ne cesse de se perdre dans les attentes de chacun.

Hermès (Stefano Tumicelli) est arrogant, prétentieux, donneur de leçons et surtout totalement envahi par les injonctions de la mode. Le monde devrait lui ressembler mais sans atteindre son niveau. Pas mal de challenges émotionnels vont s'offrir à lui.

Entre lui et les deux autres, un choc culturel certain est le nœud de notre récit.



LE RAPPORT PUBLIC

La manière de se frotter au Public est centrale dans notre travail. Si nous ne souhaitons pas entrer dans un spectacle participatif, nous aimons provoquer le spectateur. Ici encore, sans dévoiler trop les choses, l'enfant aura une place dans ce spectacle qui lui permettra de s'interroger sur le monde de la mode et les critères standards de beauté. Nous créons un malaise humoristique pour l'interpeller. Il nous semble important de donner la possibilité au spectacle de vivre encore un peu dans les esprits une fois le rideau tiré, comme une queue de comète.

6

DRAMATURGIE

Le projet parlera donc de la beauté. Disons plutôt de ce que l'on fait chacun de cette question dans notre lien intime et dans nos relations aux autres.



Comment établissons-nous nos critères de beauté ou de laideur ? Comment nous perdons-nous dans ce miroir face à nous ? Comment simplement nous percevons-nous et construisons avec « ça » ? Comment cherchons-nous à nous rassurer ? Comment compensons-nous ou pensons-nous devoir compenser quand nous ne rentrons pas dans les normes ? Que mettons-nous en place pour vivre avec cette chose étrange qu'est ce physique ? Que faisons-nous pour dépasser nos angoisses ? Quand nous dévorent-elles ? Pourquoi cette chose prend-elle autant de place dans nos têtes ? Comment s'en débarrasser ? Faut-il s'en débarrasser ? Comment je fonctionne avec mon corps ? Je le soigne ? Je l'éloigne de mes préoccupations ? Est-ce que j'arrive à l'oublier parfois ? Je le regarde vraiment ? Est-il possible de s'aimer un peu plus ?

Être beau ou être déclaré beau peut-il être aussi un frein ? Qu'est-ce que je peux dire à l'autre de mes angoisses ?

Voici une partie des questions qui guident notre travail dramaturgique. Si nous ne prétendons pas apporter des réponses, nous nous en servons comme guides. Elles sont comme autant de balises qui se signalent à nous durant le travail.

Il s'agit aussi de parler de nos égos qui se placent, s'imposent, hurlent ou font des pirouettes au beau milieu de ce petit chantier.

Matuvu questionne donc l'importance (ou non) de la beauté corporelle mais surtout l'importance (ou non) de plaire aux autres. La place que prend cette question (parfois obsédante) dans nos vies et dans le monde. « La plairance » (mot inventé par l'un des personnages du spectacle) n'est-elle pas un endroit tentant, un refuge pour ne pas se faire remarquer parfois ? Comment s'y perdre et s'y dorloter ?
Pouvons-nous nous y brûler les ailes ... ?

Très tôt, nos relations sont déjà contaminées par le rapport que nous entretenons à la beauté. Nous avons rapidement une première perception de nous-même mouvante et émouvante.

L'objectif est de tirer la thématique vers le haut pour aboutir à cette évidence : « suis-je beau ? » n'est absolument pas la question. Et s'il n'existe pas de réponses froides et claires sur le sujet, il s'agit d'ouvrir le champ des possibles de nos trois personnages ; réduire la pensée binaire et entrevoir pour chacun de ces personnages des pistes pour se construire. Échapper au diktat et fuir ses propres dérives.

8-12 ans est un âge de construction important sur le sujet. Il est un âge où nos schémas ne semblent pas encore trop figés et en même temps un âge où nous pouvons déjà observer ce que la beauté vient travailler en nous.

Depuis le plateau nous avons terriblement envie d'aller remuer le jeune, le parent ou l'enseignant avec ce sujet qui nous concerne tous et tout le temps.

LA METHODE *Par Hélène Pirene*

Comme à mon habitude (même s'il existe peu d'habitude en création), je n'arrive pas aux premiers jours de répétition avec un déroulé ficelé.

De mon côté, en amont, je m'alimente de lectures, de films et de rencontres. Je constitue une série de premières improvisations ou situations à donner aux clowns.

Je réunis ensuite mon équipe. Je travaille d'abord la présence clownesque. La leur comme la mienne. Car, lorsque je mets en scène je suis en état clownesque.

Nous pratiquons du ping-pong théâtral pour retrouver cet état de disponibilité et d'écoute indispensable à l'acteur clown. Parvenir à être là pour jouer d'un petit rien.

Ce travail-là fait partie de ce qui me passionne. J'y entrevois la base du clown de chacun. Leurs humeurs de prédilection ; celles qui sont les plus jouantes. Le ping-pong révèle aussi les rapports de force et de pouvoir les plus ludiques entre les clowns. Ce ping-pong permet à toute l'équipe de construire sur ce qui se vit là maintenant et non dans nos imaginaires souvent truffés de d'idées préconçues (de ce qui peut être drôle). Ce laboratoire me permet de connecter les acteurs à leur émotionnel. Cela nous sera précieux tout au long du parcours de création et des tournées.



Ensuite j'amorce des tentatives d'improvisation, je lance des pistes et je travaille d'abord au feeling : pousser l'acteur dans une proposition, le provoquer pour voir jusqu'où va la situation.

J'amène une sorte de matière brute qui ressemble à un placard fait de mots, de phrases, d'objets, de situations, de provocations. L'acteur rebondit ou non. Il vient souvent y coller sa propre interprétation et son indispensable fantaisie. J'abandonne des pistes et je me nourris de nouvelles voies qui arrivent sur le plateau.

Le travail réel d'écriture débute alors : Quelle situation va devenir centrale ? Un protagoniste se dessine-t-il ? Quels conflits internes mettre en lumière pour quel personnage ? Que me manque-t-il encore pour éclairer la situation ou l'état d'un personnage ?

Les allers-retours entre table et scène sont constants pour nuancer le tout et arriver à ce moment que j'affectionne particulièrement : affiner la partition de l'acteur pour qu'il puisse tenir, jouer et rejouer la scène de manière vivante et enjouée.

Le travail s'imprègne régulièrement de bancs d'essai fréquents auprès des enfants pour s'assurer que tout cela fait mouche, remue et déploie le rire.



SCENOGRAPHIE ET MONTAGE

Nous ne voulons pas alourdir le projet.

Nos comédiens doivent garder leur énergie pour le jeu. Le jeu clownesque est un art de la présence et nous devons y veiller en les préservant d'un montage trop lourd. Le temps de montage doit être raisonnable pour arriver le jour même, monter le décor et être disponible au jeu.

Une scénographie légère, dynamique et rapidement mise en place sera donc privilégiée. Nous accordons beaucoup d'importance à l'autonomie technique de notre spectacle en tournée. En ce compris grâce à la mobilité de notre scénographie.

L'espace de jeu est monté en 40 minutes. La technique en 1h20.

L'équipe peut donc arriver 2h avant de jouer et débiter ensuite une première représentation.

CREATION

Elle s'est faite sur 18 mois. 14 semaines de travail ont permis à la matière de mûrir, de s'épaissir et de trouver ses chemins. Les premières auront lieu les 2, 3 et 5 juin 2024 au Théâtre de Namur.

Le processus s'est fait en lien permanent avec des enfants de 8 à 12 ans.

Des bancs d'essai ont eu lieu avec nos partenaires de résidence afin de tester la matière dès que possible (parfois même une ou deux scènes) et la faire évoluer grâce aux feedbacks des enfants.



EQUIPE

Comédiens : **Caroline Husson, Médhi Beduin et Stefano Tumicelli**

Ecriture et mise en scène : **Hélène Pirenne**

Assistant mise en scène : **Jean Leroy**

Scénographie : **Marie-Hélène Tromme et Hélène Pirenne**

Costumes : **Marie-Hélène Tromme**

Diffusion : **Nicolas Janvier**

Administration : **Valérie Berte**

Régie : **Christophe Hella**

Graphisme : **Anne Crahay**

Photos : **Ger Spendel**

Teaser : **Anna Lawan**



PARTENAIRES

En coproduction avec la Coop asbl et Shelter Prod

Avec le soutien de taxshelter.be, ING et du tax-shelter du gouvernement fédéral belge

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Avec le soutien du Centre Culturel de Chênée, de Latitude 50 – Pôle des arts du cirque et de la rue, du Centre Culturel de Saint-Georges et de La Vénérie – Centre Culturel de Watermael-Boisfort.



CONTACT

Direction artistique et technique

Hélène Pirenne

+32 488 36 80 66

helene@theatredusursaut.be

Diffusion et communication

Florence Godart

+32 487 42 5 1 12

info@theatredusursaut.be

Administration

Valérie Berte

+32 491 76 90 51

secretariat@theatredusursaut.be

11

Je vous remercie de cette lecture attentive.
Rencontrons-nous ! Discutons ! Le jeu clownesque
est un art à part ! Chercher et le partager est mon
moteur.

Hélène Pirenne

Souvenirs de nos anciennes créations

