



NOCTARIUM



L'HISTOIRE

Un jeune adulte vit reclus, seul au milieu de ses jouets.

Il a décidé depuis longtemps de ne plus sortir de chez lui, par rejet de tout ce qu'il a pu rencontrer et vivre au dehors. Il est dans un espace-temps figé, une réalité proche de la nôtre.

Son refuge prend la forme d'un étrange cube, recouvert d'une curieuse végétation. A l'intérieur, sa chambre.

A l'extérieur, une atmosphère recréée par des sons, fumée et odeurs inquiétantes, où évoluent d'étranges présences qui semblent sorties tout droit d'une zone infectée.

NOTE D'INTENTION

Noctarium est une plongée au cœur du refuge de ce jeune adulte refusant de se confronter à l'effrayante réalité du «dehors». Il vit cloîtré dans sa chambre, saturée de jouets animés (automates) qui lui tiennent compagnie, et d'un écran... La seule chose qui le rattache à l'extérieur.

Des phénomènes inquiétants se font de plus en plus présents et oppressants autour de sa chambre.

Sont-ils le fruit de son imagination et de son angoisse grandissantes ou sont-ils bien réels?

Quelle(s) forme(s) prendront-ils, et à travers quoi se manifesteront-ils ?

Basée sur des faits réels de jeunes personnes se retranchant volontairement dans un espace clos, cette création questionne la pression grandissante que «la réalité extérieure» inflige à certains, qui choisissent dès lors de s'en extraire volontairement, quitte à basculer dans une autre forme de réalité. (Cette bascule sera soulignée par le recours à la ventriloquie.)

Les personnes faisant ce choix extrême de ne plus sortir de chez elles, réagissent à une pression sociale démesurée, ainsi qu'à une angoisse invisible et grandissante qui les entoure, qu'elles ressentent, mais qu'elles parviennent difficilement à nommer.

Aujourd'hui, il me semble qu'on peut parler d'une apparition de nouveaux monstres, visibles ou non, liés à des phénomènes angoissants de pressions, de tensions, de situations grondantes, qui se terrent mais qu'on sent. Les révéler dans cette création par le biais d'une expérience scénique particulière sera l'une des composantes dramaturgiques principales.

Cet abri, ce rempart que le personnage essaie de construire, sera donc mis en jeu et en espace comme une tentative de refuge face au rythme frénétique du dehors, contre le temps qui passe, contre la détérioration d'un système qui veut pervertir ou faire disparaître ce qui ne lui correspond pas.





UNE SCENOGRAPHIE IMMERSIVE ET POLYMORPHE

Un espace scénique particulier est installé pour créer une forme de réalité fictionnelle déroutante et immersive pour le public, avec un spectacle offrant deux grilles de lecture, deux points de vue. Chaque spectateur peut en effet choisir par quel point de vue il rentre dans l'intrigue... Dedans ou Dehors ?

Le spectateur qui se trouvera dehors accueillera d'étranges présences à l'apparence de jouets géants détériorés par l'atmosphère ambiante, et ne pourra qu'entendre sans voir ce qui se joue à l'intérieur du cube.

Le spectateur qui sera, lui, à l'intérieur du cube, pourra être témoin privilégié, au coeur de la chambre, de la relation du personnage avec l'extérieur et avec ses jouets qui peuplent la chambre. Chaque point de vue aura sa part de clés, de mystères, que le public pourra compléter en ayant assisté aux deux «versions»; en d'autres termes, en ayant vécu les quinze minutes extérieures et les quinze minutes intérieures du spectacle. L'ordre dans lequel le spectateur assiste aux quinze minutes est sans importance, chaque combinaison donnant une approche différente de ce qui se sera produit.

DURÉE

2x15 min forme brève (création au festival Orbis Pictus en mai 2016)

2x30 min forme longue (création prévue pour janvier 2017)

L'ÉQUIPE

Trois personnes au plateau, une en régie/mise en scène.

FICHE TECHNIQUE

Peut se jouer en intérieur comme en extérieur (de nuit). Le cube, en dimensions extérieures est de 6,80 par 6,20 m de large, et de 2,30 m de haut.

Un noir total en salle n'est pas nécessaire.

MONTAGE

Le temps de montage est estimé à un service et demi, la forme pouvant ensuite se jouer en continu, par exemple 3 à 4 fois par jour.

PUBLIC

Tout public à partir de 10 ans. Peut accueillir une classe (par exemple) afin de donner lieu, à la suite du spectacle, à des échanges autour de ce phénomène de repli sur et chez soi.

La jauge est de 30 personnes à l'intérieur et de 30 personnes à l'extérieur pendant 15 minutes, ce qui fait, en termes de durée et de jauge, 60 personnes pour 30 minutes pour une cession.

A titre d'exemple, la forme peut accueillir 240 personnes sur une journée .





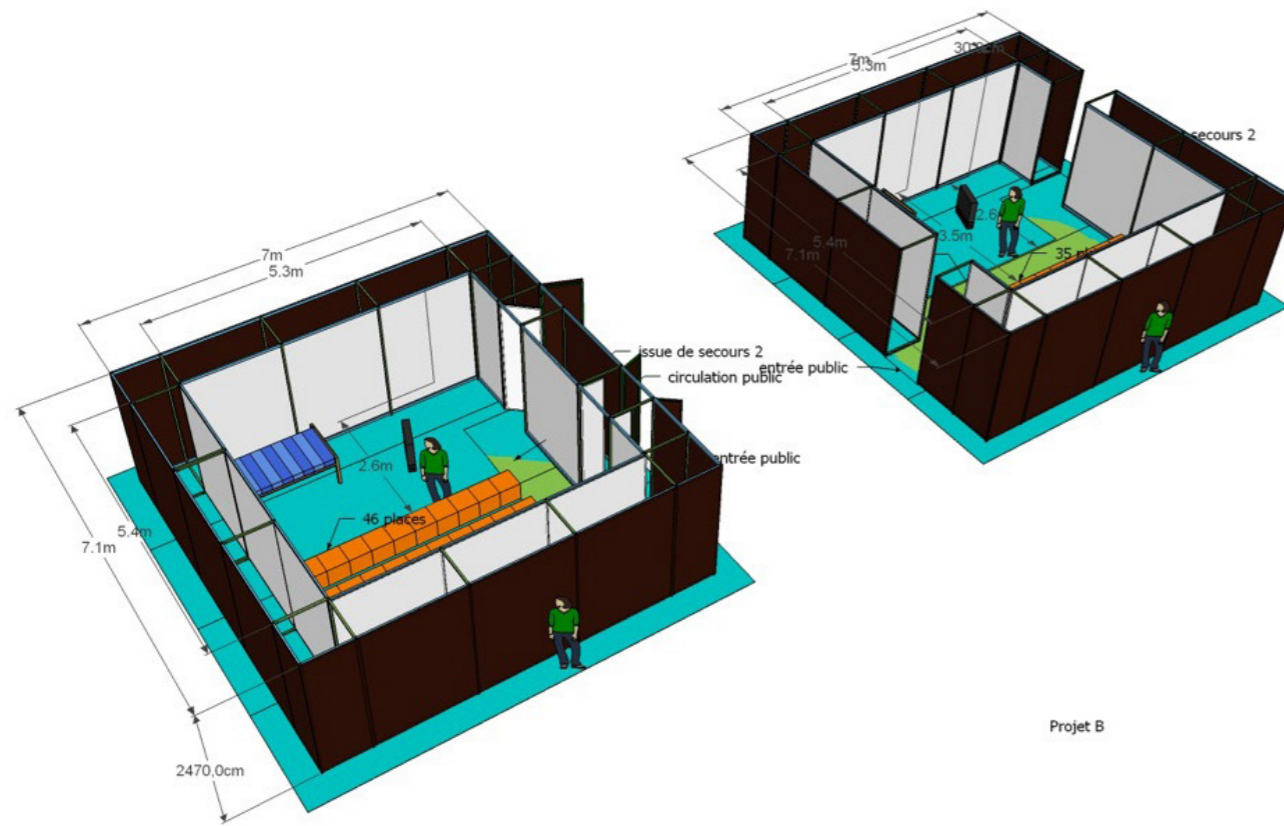
LA COMPAGNIE

Marionnettiste et plasticienne, Violaine Fimbel s'est tout d'abord formée en 2008 auprès de David Girondin-Moab, (Cie Pseudonymo) après un bac Littéraire Théâtre et une Mise à Niveau en Arts Appliqués. La même année, elle suit une formation au Théâtre aux Mains Nues, une formation au LEM à l'école Jacques LECOQ, puis une autre avec la compagnie Les Antliacastes. Elle collabore ensuite avec les compagnies Pseudonymo et Succursale 101 pendant 4 ans, en construction comme en manipulation, avant d'intégrer la IXe promotion de l'ESNAM, au cours de laquelle elle a la chance d'enrichir sa formation auprès d'artistes tels Fabrizio Montecchi, Stephen Mottram, Agnès Limbos, Frank Soehnle, Emma la clown ou encore Neville Tranter.

C'est dès la sortie de l'ESNAM, en octobre 2014, qu'elle choisit de créer sa compagnie, Yokai. Le terme Yōkai désigne un monstre japonais, mais il veut dire plus généralement phénomène surnaturel, ou encore tout ce qui n'est pas humain. Cette idée de phénomène et de questionnement de la frontière entre ce qui fait qu'on est humain ou créature, a amené un lien évident avec l'approche de la marionnette au sein de la compagnie : Si le terme Yokai nous renvoie à tout ce qui n'est pas humain, le monstre, la marionnette, nous renvoient eux à la question : qu'est-ce qui est vraiment humain, au final ? Yokai décline son identité artistique à travers des univers visuels perturbants, des formes fantastiques, sortis de l'imaginaire de Violaine ou puisés dans les arts visuels (cinéma, peinture, sculpture, illustrations...) et la littérature.

Il s'agit, avec la mise en place d'une telle atmosphère, de questionner notre rapport au réel et de créer un trouble lorsqu'on convoque ces sphères dérangeantes. Ce questionnement rejoint naturellement le médium de la marionnette et le rapport que le marionnettiste entretient avec celle-ci; une forme inanimée à qui l'on prête l'illusion de vie. La compagnie s'entoure de personnalités artistiques fortes, avec en commun l'intérêt de cultiver cette « inquiétante étrangeté », ce trouble que dégage la marionnette, et que chaque discipline qu'elle côtoie ne peut que révéler. Ainsi, venant tous d'horizons différents tant sur le plan géographique (Brésil, Allemagne et France) qu'artistique (arts plastiques, cirque, clown, musique), nous nous retrouvons autour des créations de Yokai en croisant nos savoirs et expériences artistiques, au service des ces « phénomènes surnaturels ».

VUE DU PROJET EN PERSPECTIVE



CONTACT

compagnieyokai@gmail.com

(+33) 625602436

www.compagnieyokai.com

Facebook: Cie Yokai