



GZION

UN DRAME SPATIAL DE HERVE BLUTSCH
Mise en scène Jean Philippe Agé, Pierre Besnier, Aurore Cailleret
Interprétation

« Taisez- vous, Turt ! Ça ne suffit plus ! J'en ai assez maintenant, assez vous m'entendez ! Assez de faire le guignol en faisant semblant d'oublier le reste, assez de m'endormir en ressassant chaque fois le nombre de jours qu'il nous reste à vivre, assez de ne plus espérer quoi que ce soit en ce qui concerne un hypothétique sauvetage, assez de contempler ce vide depuis notre hublot, assez de vos figures qui respirent la même angoissante attente que moi, assez, assez, vous comprenez ! »

Le capitaine York, extrait de Gzion de Hervé Blutsch



LE TEXTE

Gzion est le nom d'un vaisseau spatial, à la dérive depuis plus de douze ans. A son bord, trois cosmonautes qui se dirigent vers une mort inévitable. La radio ne fonctionne plus et leurs réserves vitales déclinent inexorablement. En dignes héros de la conquête spatiale, ils envisagent cette situation désespérée avec détachement en jouant. Mais s'agit-il bien encore d'humour, ou sont-ils en train de devenir fous ?

Les trois personnages sont pris au piège dans un huis clos spatial, attendant l'heure fatale. Chaque jour, vécu comme le dernier, est l'occasion de mettre au point une nouvelle idée afin d'alimenter leur jeu et ainsi échapper à la perspective de la mort. Cette pénible situation est rendue insupportable par la répétition et la cruauté grandissante des plaisanteries qu'ils s'infligent mutuellement.



L'AUTEUR

Hervé Blutsch est né à Paris en 1967. Après avoir enseigné le français en Indonésie puis en Argentine, il s'installe à Genève où il co-fonde une société de création de shampooing bio. Cet auteur pataphysicien a écrit depuis 1986 une douzaine de pièces dont la plupart ont été créées par le Théâtre universitaire de Nanterre. Ses pièces sont éditées aux éditions du Cardinal, aux éditions Théâtrales et dans la collection Théâtre Ouvert/Tapuscrits.

« A travers ses textes, Hervé Blutsch ne cesse de rappeler que l'être humain est écrasé non par les dieux, mais par des monstres qu'il a lui-même créés. Qu'en son for intérieur gronde un fond de cruauté qui le pousse à détruire autrui par égoïsme, bêtise et haine, et à s'autodétruire par le fait même.

Que la simple communication, le langage, la parole, le mot ont perdu leur raison d'être. Que la routine et le quotidien sont devenus des rouleaux compresseurs capables de lui faire perdre toute prise sur sa réalité. Enfin, que son être est entouré d'un vide métaphysique insondable. Mais, en digne héritier des farceurs de tous les temps, alliant l'eau et le feu, Hervé Blutsch mêle pour nous le sourire aux larmes. »

Philip Wickham, Jeu : revue de théâtre, 2003.

« Je travaille sur l'incongruité. Je veux qu'elle soit sincère, qu'elle soit réellement vécue. Je ne veux pas que le théâtre soit le lieu du réel, c'est plutôt un lieu de transgression où tout peut arriver »

Hervé Blutsch

Entretien accordé à Sophie Pouliot, Le Devoir, 10 août 2002



NOTE D'INTRODUCTION

L'univers de Gzion est un univers à la fois burlesque et cruel. Burlesque car les personnages sont des figures apparemment caricaturales, les dialogues absurdes et les situations comiques. Cruel, car les trois personnages sont enfermés dans un huis clos spatial depuis douze années et au lieu d'unir leur force et leurs compétences pour survivre, ils laissent les conflits, les angoisses et les luttes de pouvoir s'amplifier.

Les trois cosmonautes font face à la peur, au doute, à l'abattement, au rationnement de nourriture mais surtout, à eux-mêmes. Ces hommes se sont lancés malgré eux dans une course à la survie, aucun d'eux n'étant vraiment préparé à subir une telle épreuve.

Nous considérons Gzion comme une parabole de notre existence. Nous disposons d'une palette plus ou moins large de moyens, de mécanismes de défense pour échapper à l'idée de notre finitude. Mais l'angoisse de la mort, si elle devient trop insupportable, peut nous pousser à la dérive, à la folie.

Ce texte impose la mort comme une donnée ambiante, qui a déjà frappé à la porte du vaisseau. Le luxe du temps, de l'avenir n'est plus de mise et pourtant la mort tarde à sévir. Autant d'éléments qui nourrissent ce processus vers la folie.



MONDE VIRTUEL

« Second Life est un métavers (ou univers virtuel) sorti en 2003. Ce programme informatique permet à ses utilisateurs d'incarner des personnages virtuels dans un monde créé par les résidents eux-mêmes. Second Life est un jeu vidéo mais il n'y a pas de but précis, pas comme les autres jeux où il y a les habituelles quêtes ou missions fixées. Au contraire, chaque participant est libre de fixer ses propres objectifs. Il s'agit donc d'un monde «à part». Les utilisateurs considèrent plus Second Life comme une extension de leur monde réel que comme un simple jeu vidéo.»

Source : Wikipédia

Nous souhaitons traiter Gzion, dans la lignée de Second Life, comme une plateforme virtuelle, comme un prolongement des désirs et des fantasmes des comédiens-manipulateurs.

Sur ce principe, trois personnes, insatisfaites, étriquées dans leur existence, frustrées des rapports sociaux qu'elles entretiennent, cherchent à vivre autre chose. Elles se créent alors un avatar dans un monde virtuel pour vivre une aventure extraordinaire : la conquête de l'espace. Elles découvrent dans cette deuxième vie, une existence bien plus palpitante que dans la réalité. Mais ce jeu de rôles va peu à peu déborder du cadre et les frontières entre monde réel et fiction vont se brouiller jusqu'à disparaître.

Cette plate-forme virtuelle sera vécue de manière différente selon les personnages, de simple divertissement à poursuite de fantasmes divers. C'est pourquoi, les angoisses, les conflits, les tensions qui balisent la vie quotidienne des personnages ne pourront pas être évacués au sein de Gzion, mais peut-être même amplifiés.

Nous souhaitons proposer au public deux espaces, deux narrations : celle des comédiens et celle des marionnettes. Le mouvement de va et vient entre les deux se transformera vers une confusion, une contamination progressive qui conduira à une inquiétante fusion entre le fantasme et la réalité.



HUIS CLOS

Sur le plateau, un assemblage de trois solitudes qui se côtoient sans se connaître : trois personnes vivent côte à côte les unes des autres, elles partagent le même bureau exigü, elles s'évitent, ne se parlent pas, ne se regardent pas et surtout, ne se touchent pas. Pourtant, cette étrange solitude teintée de paradoxe va les emmener à embarquer à bord de Gzion, un autre huis-clos. Dans leur monde réel, les personnages sont obligés de taire leurs angoisses et leur colère que la bienséance réproûve. Leur deuxième vie va leur permettre de les mettre en forme et en voix.

A bord de Gzion, les règles et la hiérarchie font peu neuve pour prendre une place centrale. Sont-elles des garde-fous protégeant des angoisses ? Jusqu'où la hiérarchie peut-elle être respectée dans des situations extrêmes ?

A quel point la hiérarchie et les règles peuvent-elles être détournées par ceux qui les maîtrisent pour assouvir leur propre passion ?

Le huis-clos est le point névralgique de ce spectacle. C'est l'effet du huis-clos entre les membres du vaisseau Gzion, mais aussi entre les membres sur le plateau que nous voulons questionner. Toute la tension que cela engendre : les comédies hiérarchie bousculée, les non-dit, les frustrations causées par les interdits et les conventions sociales. En déplaçant les codes du réel, le huis-clos spatial va mettre en exergue les rôles et caractères de chacun et les rapports sociaux qu'ils entretiennent.



LA MARIONNETTE

Pour nous, la marionnette offre cette particularité d'être en rupture avec les traditionnels. Elle est un entre-deux, une parenthèse, une vision à la fois familière et étrange, comme un rêve. Elle nous impose de nous décaler un instant du réalisme. Elle nous est apparue comme un support intelligent et efficace pour raconter notre histoire.

Les marionnettes seront manipulées à vue, sur table. Les comédiens seront tour à tour personnages, manipulateurs ou simple voix des marionnettes. Nous souhaitons explorer la relation entre les marionnettes et les acteurs et exploiter les possibilités de jeu et d'images qu'elle nous offre.

La genèse de Gzion aurait été inspirée d'un atelier d'écriture qu'Hervé Blutsch a suivi dans un centre pour handicapés mentaux, d'où ses multiples références souterraines à la schizophrénie. Ainsi, choisir la manipulation à vue nous permettra également de styliser le rapport de dualité qu'entretiennent les personnages avec leur avatar.



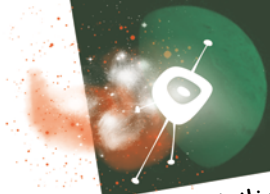
LE LIQUIDAMBAR

UN LABORATOIRE MARIONNETTIQUE...

Notre travail s'inscrit dans une conception multiple du langage, verbal mais aussi esthétique, sensoriel et corporel. Ce n'est pas tant ce que disent les mots que nous cherchons à traduire sur le plateau mais plutôt ce qu'ils portent en eux, la sensation. Ainsi, notre recherche est orientée vers une écriture sensible, pas toujours narrative. C'est donc la marionnette qui s'est imposée à nous comme principal outil de travail. Notre recherche porte principalement sur les formes de jeu qui invitent la rencontre entre acteurs et formes marionnettes, et l'équilibre fragile, souvent précaire qui se crée entre les deux. Pour nous, la marionnette est une écriture visuelle où le spectateur est convoqué à l'endroit de ses sensations, où s'enchevêtrent des images, des matières, des mouvements et bien sûr des corps.

DES ACTIONS CULTURELLES...

Parce que nous défendons activement l'idée selon laquelle la création est le ciment indispensable d'une société humaine, nous souhaitons participer à une dynamique de réflexion, de pratique, d'accompagnement et de partage de sens. Encadrer des ateliers, collaborer à des projets sociaux, à des expériences plurielles, c'est donner sens à notre engagement et à notre travail. C'est pourquoi depuis 2010, diverses actions culturelles ont vu le jour : stages d'initiation à la marionnette ; interventions artistiques et ateliers en structures spécialisées et en milieu scolaire, laboratoire de recherche ; théâtre chez l'habitant...



Jean-Philippe AGE

Je suis comédien, marionnettiste formé notamment au Cours Florent et au Théâtre aux Mains Nues à Paris. J'ai eu l'occasion de jouer dans diverses pièces contemporaines : Dieu habite Düsseldorf, La Tectonique des plaques,, Old Say Brook.... Je participe à l'animation de visites touristiques de l'abbaye royale du Moncel (Picardie) à travers la farce du cuvier. Je suis aussi baryton dans le Chœur de l'Ouest Parisien, un chœur d'hommes. J'ai eu une première vie de manager et de consultant en entreprise.

Lolita BAROZZI
C'est lors de ma formation, en sculpture, à l'école des Métiers d'Arts d'Arras, que la marionnette a pointé le bout de son nez sur mon parcours professionnel. Les stages que je devais réaliser sont naturellement orientés auprès de compagnies comme La Licorne, La Romette et Zapoi, pour de l'aide à la construction de marionnettes. Pour mon diplôme de fin d'année, j'ai réalisé des corps métalliques articulés. N'acceptant plus de voir mes créations inertes, je me suis dirigée vers une licence en arts du spectacle, que je complète avec l'option marionnette du conservatoire d'Amiens, sous la direction de Sylvie Baillon. Grâce au Parcours marionnettique organisé par le Tas de Sable, j'ai rencontré Aurore Cailleret qui m'a proposé d'embarquer dans l'aventure Gzion.

Pierre BESNIER
Diplômé d'une licence en sociologie spécialité ethnologie, j'ai travaillé durant plus de 3 ans dans les domaines de la solidarité internationale et de l'éducation populaire au sein d'une petite structure associative picarde. C'est d'abord en cherchant à toucher différents publics que la marionnette m'est apparue comme un support formidable, car la magie qui en découle touche petits et grands. S'engage alors un parcours exploratoire de cet univers. J'ai tout d'abord découvert la marionnette à tringle et fils à Chés Cabotans d'Amiens où j'ai travaillé en tant qu'acteur marionnettiste. J'ai ensuite intégré la formation professionnelle de l'acteur marionnettiste du Théâtre aux mains nues.

Aurore CAILLERET
Après mon DEA de philosophie de l'art, je suis partie pendant un an en Europe de l'est avec un projet de conte itinérant, mêlant l'écriture, le théâtre et la marionnette. Rentrée en France, j'ai obtenu un Master professionnel de mise en scène et scénographie. Je me suis ensuite formé à la marionnette au cours de stages, et j'ai intégré la formation professionnelle de l'acteur marionnettiste du Théâtre aux mains nues. Depuis 2009, je travaille en tant que marionnettiste et metteur en scène pour plusieurs compagnies. Parallèlement au travail de création, j'interviens comme chargée de cours à l'Université Bordeaux 3 et anime des ateliers d'écriture et de marionnettes dans les écoles, les hôpitaux psychiatriques et les centres sociaux.



CALENDRIER PREVISIONNEL

ÉTAPE DE CRÉATION 1

Résidence du vendredi 2 au
mardi 6 novembre 2012

ÉTAPE DE CRÉATION 2

Résidence du mercredi 19 au
dimanche 23 décembre 2012

ÉTAPE DE CRÉATION 3

Résidence du mercredi 16 au
lundi 21 janvier 2013

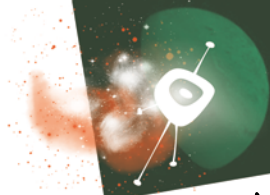
ÉTAPE DE CRÉATION 4

Résidence du samedi 2 au jeudi 7 mars 2013
Sortie de résidence publique

ÉTAPE DE CRÉATION 5

Résidence du dimanche 14 au jeudi 18 avril 2012
Deux sorties de résidence publique

Création en avril 2012



GZION

UN DRAME SPATIAL DE HERVÉ BLUTSCH

MISE EN SCÈNE ET INTERPRÉTATION

Jean-Philippe Agé

Pierre Besnier

Aurore Cailleret

SCÉNOGRAPHIE ET CONCEPTION DES MARIONNETTES

Lolita Barozzi

CRÉATION LUMIÈRES

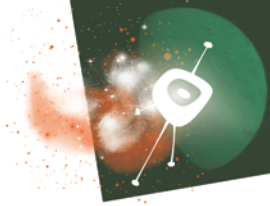
En cours

CONCEPTION GRAPHIQUE

Amandine Maisse

COMMUNICATION

Anne-Catherine Dupré



GZION

CONTACTS

AUORE CAILLERET

babougzion@gmail.com

06.21.35.78.32

JEAN PHILIPPE AGÉ

jpgzion@gmail.com

06.99.52.93.85

PIERRE BESNIER

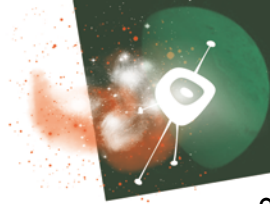
pierregzion@gmail.com

06.88.43.93.50

LOLITA BAROZZI

lolita.barozzi@gmail.com

06.30.95.97.69



COMPAGNIE LIQUIDAMBAR

38, rue Huguerie 33000 BORDEAUX

N° Siret : 535 007 611 00010

<https://sites.google.com/site/cieliquidambar/home>

0033 (0)5 35 31 66 65

cieliquidambar@gmail.com

Le Liquidambar

