

THAUMAZEIN

Titre provisoire

Thaumazein est composé de deux parties qui se répondent et créent du lien entre un espace extérieur et un espace intérieur pour des spectateurs convoqués et/ou non convoqués.



Création automne 2024 / Dossier artistique

Compagnie H.M.G. Jonathan Guichard



L'équipe de création

Mise en scène, composition, scénographie

Jonathan Guichard

Interprètes

Lauren Bolze et Jonathan Guichard

Collaboration artistique

Marie Fonte et Etienne Manceau

Plasticienne

Maëva Longvert

Construction

Cyril Malivert

Mise en espace sonore

Nicolas Carrière

Création lumière

Justine Angevin

Costumes

Noëlle Camus

Régie générale

Gautier Gravelle

Production et diffusion

Full-Full - Nicolas Feniou & Sarah Mégard

Administration

Jean-Baptiste Clément

Informations générales

Tout public à partir de 8 ans

Jauge : Première partie : Public non convoqué // Seconde partie : entre 200 et 300

Durée prévisionnelle de 5 minutes à 48 heures

Première partie : de 5 à 10 minutes, peut être joué jusqu'à 3 fois par jour à J-1 ou/et J+1 de la seconde partie.

Espace de jeu pour du public non convoqué : place de marché, parc, centre-ville, esplanade, hall et/ou parvis du théâtre
(lieu à définir au préalable avec l'organisateur – un repérage pourra s'avérer nécessaire)

Seconde partie: de 45 à 55 minutes, peut être joué 1 fois par jour.

En intérieur ou dans l'enceinte d'un bâtiment non couvert si extérieur.

Espace de jeu avec public : de 14m à 16m de longueur selon la jauge, 10m de largeur et 4m50 de hauteur.

Un point de 30cm/30cm au centre de l'espace pouvant accueillir 500 kilos pour poser le centre de la toupie.

Matériel de diffusion sonore: 4 enceintes 15 pouces + un sub

Une prise 16 Ampères.

Montage : un service de 3h avec deux techniciens.

En tournée : 2 artistes, 1 à 2 technicien.ne.s, 1 chargé de diffusion et si l'option du développement de la trace est retenue, 1 plasticienne.

Production

Une production de la compagnie H.M.G.

Co-productions et soutiens :

L'Estive – Scène nationale de Foix et de l'Ariège ; Le Carré Magique – Pôle national Cirque en Bretagne ; Le Plongeur Cité du cirque – Pôle national Cirque le Mans Sarthe Pays de la Loire ; La Garance – Scène nationale de Cavaillon ; Théâtre Durance – Scène nationale ; Théâtre Le Vellein – Scènes de la CAPI ; CIRCA – Pôle national Cirque – Auch ; La Verrerie – Pôle national Cirque Occitanie Alès ; L'Essieu du Batut ; Théâtre de la Digue – Toulouse ; Le Ceuquatre-Paris ; en cours

Calendrier de création prévisionnel

15 semaines de création de septembre 2023 à novembre 2024

Point de départ

Que l'amour soit amical, passionné, anonyme, épistolaire, tordu, divin, jaune ou vert, il n'en demeure pas moins que nous espérons par son biais élever une partie de nos existences.

Mais nous n'y parvenons jamais vraiment de sorte que nous continuons à cultiver les possibles de nos rencontres volontaires ou/et inattendues, pour élaborer avec douceur d'incertaines promesses qui, espérons le, combleront notre désir de complétude.

Cette pensée, nourrie par la lecture du mythe d'Androgyne¹, m'a plongé dans l'imaginaire de la rencontre. Précisément celle de deux protagonistes en semi-pesanteur.

C'est pour moi l'opportunité de poursuivre la recherche sur l'étonnante mobilité de deux corps enlacés et d'engager parallèlement un travail sur le passionnant principe du plan incliné.

Pour permettre l'expérience d'une gravité réduite, j'ai imaginé un objet qui présente différentes mobilités structurelles du plan incliné, ouvrant ainsi la voie à une multitude de développements corporels. Cet objet s'apparente à une toupie de six mètres de diamètre.

Le récit de cette rencontre nous est raconté avec les corps : étrange par le contexte dans lequel elle advient, absurde par les maladroites qui nous caractérisent parfois, étonnant dans son développement. C'est l'occasion de partager l'idée que la rencontre, quelque soit son objet ou sa nature, est un événement de transformation individuelle et collective à cultiver sans modération, tant qu'il respecte le vivant dans toutes ses formes.

Avec *Thaumazein*, je souhaite continuer sur la voie d'une écriture au sens explicite mais suffisamment ouverte pour que chacun puisse y voir des fragments de sa propre histoire. Construire une narration qui puisse faire sens pour toutes et tous sans tomber dans l'écueil des lieux communs est un défi que je crois avoir relevé avec mes deux premières pièces *3D* et *080*.

1 - Précisons ici que ce mythe platonicien n'explique ni l'androgynie, cette condition où le genre d'une personne n'est pas identifiable, ni l'hermaphrodisme qui est un état d'ambiguïté sexuelle. Il propose simplement une explication de la naissance du phénomène amoureux et de sa recherche.

Précisons également que ce mythe ne sera aucunement une clé de lecture pour le spectateur. Il est simplement un terreau pour l'imaginaire durant le processus créatif.

Première partie

Commençons par la fin !

En espace public pour un public non convoqué

Durée de cinq à dix minutes dans différents espaces, pouvant être jouée jusqu'à trois fois par jour

Cela pourrait être un moment hors du temps.

Deux protagonistes enlacés, déambulent dans un jeu d'équilibre flottant. Iels expérimentent leur mobilité transformée d'être à deux têtes, quatre jambes et autant de bras. Dans l'incongruité de leur parcours, ils déposent sur le sol une matière qui restera comme la trace de leur complétude.

Au delà de l'évènement spectaculaire, nous solliciterons l'attention d'un public non convié sur un évènement à venir.

Nous pourrions dire qu'avec cette proposition nous renouons avec une vieille tradition du cirque : « la Parade ». Nous pourrions également dire en terme plus moderne, que nous « seasons » le spectacle la veille en « live ». Nous créons ainsi un espace de médiation dont l'entrée en matière pourrait être : *Voulez-vous savoir comment iels en sont arrivé.e.s là ? Venez donc demain au théâtre !* Ce duo est en fait la continuité du récit de la seconde partie. Il ouvre la possibilité de décroquer le temps et l'espace de la représentation.

Cette première partie peut être jouée selon différentes configurations à imaginer en concertation avec la structure accueillante.

Les espaces possibles de la première partie



- 1 - Une surface plane et homogène de 7 mètres sur 7 mètres
- 2 - Des escaliers de 3 mètres de large et de 4 marches minimum
- 3 - Un banc public avec dossier
- 4 - Un passage piéton
- 5 - Une fontaine

Nous allons développer un travail spécifique de cinq à dix minutes pour chacun de ces espaces.

D'autre part, une des particularités de cette imbrication est notre capacité à dessiner avec les pieds des cercles presque parfaits. Nous souhaitons explorer la possibilité de déposer sur le sol la trace de notre passage.

Pour penser cela, nous faisons appel à Maeva Longvert, artiste plasticienne aux multiples casquettes, qui nous accompagnera dans la recherche et la réalisation de cette trace.

Seconde partie

La certitude d'une rencontre apparait dans des circonstances hasardeuses.



Dispositif scénique : Objet qui s'apparente à une toupie de 6 mètres de diamètre pour un public convoqué

Entre 45 et 50 minutes, joué 1 fois par jour, en intérieur ou dans l'enceinte d'un bâtiment si extérieur

Cette seconde partie révèle au public le processus qui a conduit les deux protagonistes à se rencontrer et à entreprendre cette étonnante imbrication. Elle est pensée en 3 actes.

Chaque acte est lié à une disposition particulière de la toupie.

Chaque disposition conditionne singulièrement les interactions des deux protagonistes. Ainsi la première ne leur permet pas de se voir, la seconde de se toucher, la troisième de s'oublier.

Le public suivra ces trois actes avec trois points de vues distincts. Le premier point de vue est un bi-frontal, le deuxième frontal et le troisième circulaire.

Pour ce faire nous avons opté pour un dispositif mobile de gradins. Le public disposera de seaux de différentes hauteurs en guise d'assises légères pour constituer un gradin éphémère qui s'adapte aux points de vue spécifiques des différentes étapes.

Acte 1: mauvais endroit / bon moment

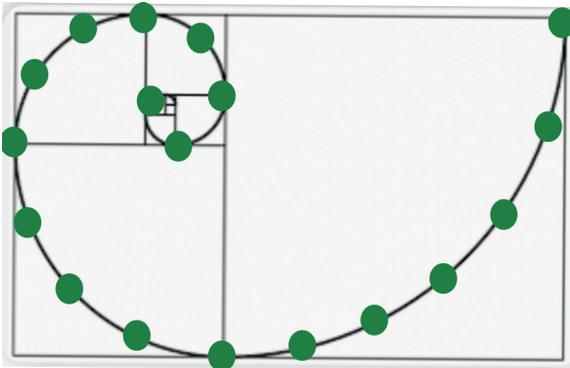
Disposition du public en bi-frontal.

La moitié du public assiste à ce qu'il se passe en dessous de la structure et l'autre moitié à ce qu'il se passe dessus.



Dans un jeu burlesque et participatif, un des protagonistes capte et élabore un univers sonore à partir des éléments qui composent son environnement.

L'autre, animé par des sons, émerge paisiblement dans un monde penché.



Les éléments symbolisés par les points verts sont des bâtons rétractables disposés sur le plateau de la structure de façon à respecter la spirale que dessine la suite de Fibonacci.

Ils sont pensés pour être des éléments sonores, des points d'appuis pour des déplacements, mais aussi le moyen d'interagir indirectement depuis leur espace respectif.

Si celui du dessous pousse un bâton, alors il apparaît pour celui du dessus. Nous jouerons de ces interactions pour engager les premiers échanges de leur rencontre à venir.

Cette première scène durera entre 7 et 10 minutes et sera jouée une deuxième fois à l'identique, car à l'issue de cette scène la structure basculera. De cette façon les spectateurs ayant assisté à ce qui se passe sous la structure assisteront désormais à ce qui se passe dessus, découvrant ainsi l'envers du décor... ou l'endroit, selon le point de vue.

Acte 2 : bon endroit / mauvais moment

Disposition du public en frontal.

Cela implique le déplacement de la moitié du public. La gestion de ce flux sera l'occasion d'une interaction avec le public. Tous les spectateurs assistent maintenant à ce qui se passe sur la structure.

Les protagonistes se voient, mais les mouvements de l'objet rendent impossible tout rapprochement. Ce désir contraint les poussera à imaginer des stratagèmes pour parvenir à une rencontre.

La particularité d'un travail chorégraphique sur un plan incliné en rotation est de pouvoir jouer de chutes sans fin ou d'ascensions impossibles, comme d'inventer un vocabulaire où la douceur des déplacements et des états de corps¹ est sans équivalent.

Cette seconde étape durera entre 20 et 30 minutes.



1 - Ensemble des sensations physiques vécues ou perçues par le mouvement des corps.

Acte 3 : bon endroit / bon moment

Disposition du public en circulaire autour de la toupie dont le plateau est maintenant parfaitement parallèle au sol et stabilisé.

Ce nouveau mouvement de la toupie permettra la rencontre des protagonistes et les conduira à une transformation des corps individuels pour une unité multiple (être à deux têtes, quatre jambes et autant de bras). L'obstination des deux protagonistes à rester physiquement liés nous emporte dans l'incongruité de leur condition et dans la contemplation hypnotique de cette danse.

Cette troisième étape durera 6 minutes et clôturera la représentation.

Eléments artistiques

Costumes

En cours. À développer dans ce qu'ils peuvent traduire et amplifier dramaturgiquement le propos.

Musique

Comme pour mes deux premières pièces, je composerai l'univers sonore parallèlement à l'écriture de la pièce, pour que le son soit pleinement corrélé à l'action.

De la même manière que précédemment, mes sources premières seront l'amplification du réel et la déstructuration d'un morceau existant. Pour cette pièce je travaillerai à partir de La Valse Op.69 No2 de Chopin, interprété par Vladimir Ashkenazy.

Au fur et à mesure de sa création, le son deviendra un élément dramaturgique à part entière de la pièce.

Lumière

Du fait que cette pièce peut se jouer à tout moment de la journée, nous avancerons sur cette question tout au long du travail. C'est donc le processus de création qui déterminera les nécessités ou les possibilités d'adaptation pour répondre à la pluralité des contextes de jeu rencontrés.

En périphérie

Nous imaginons différentes possibilités d'interactions avec les publics autour de la représentation de *Thaumazein* :

- **à la suite de la représentation** nous proposerons un ou plusieurs jeux avec la toupie, de un à soixante joueurs de tout âge.
- **le lendemain de la représentation de la seconde partie**, nous proposons à deux groupes de dix personnes de découvrir la pratique de la structure sous forme d'atelier d'une heure par groupe.
- **intervention dans les écoles** sur le thème : « Rencontrer ? »
L'idée est d'engager verbalement une réflexion sur les us et coutumes connus de la rencontre, leurs origines et leurs raisons. Puis d'ouvrir un imaginaire sur des us et coutumes inventés et comment ils pourraient agir sur une rencontre (un coup de pied dans le tibia pour se dire bonjour est moins engageant qu'une courbette licorne (à priori...)). Et dans un second temps les expérimenter par le corps.
- **atelier** avec pratiquants de tout âge et tout horizon sans pré-requis sur un travail de contrepoids comme vocabulaire non verbal, que l'on nomme « Corps communicants ».
- **Expérience artistique et circassienne**, proposant aux participants de vivre l'expérience d'une représentation. Lors de précédents projets, nous avons pu mesurer à quel point le fait d'aboutir à une représentation enrichissait le vécu des participants, au delà du temps de la transmission.

Calendrier des étapes de travail

2023

De Janvier à Mars : échange avec l'équipe pour ouvrir un cheminement de pensée.

Mars : conception d'une maquette de la toupie pour identifier les points clés de la construction et simuler les particularités cinétiques de cet objet.

Mai : construction de la toupie.

Septembre : La toupie est un espace singulier. L'organisation des corps à son contact l'est tout autant. Nous devons alors saisir le potentiel évocatoire de ses matériaux, pour diriger la composition des situations et des images en cohérence avec le tissage du récit.

Octobre : La trace. Déterminer sur quel type de surface et quelle matière vont être nécessaires pour faire exister la trace dans l'espace de représentation et en dehors, si l'hypothèse d'un parcours dans l'espace public est retenu.

Novembre : Ébauche de trames pour chacune des trois étapes, que nous présenterons à un public pour nous permettre de saisir les évidences des différents matériaux physiques et narratifs en jeu.

Décembre : pour que l'univers sonore amplifie la portée de l'action narrative, cela demande un temps de confection conséquent. Cette démarche implique quatre phases :

- captation : enregistrement des sons produits par l'utilisation de l'espace.
- édition : moment où le choix des sons va déterminer en partie le ton de la pièce.
- composition : agencement des sons pour former la matière musicale en corrélation avec le récit.
- diffusion : pour que l'amplification du réel soit effectif, nous devons déterminer en cohérence l'emplacement des micros avec le type le choix de la spacialisation.

2024

Janvier : deuxième ébauche de trames pour chacune des trois étapes, que nous présenterons à un public afin d'élaborer des hypothèses de raccordements.

Février : première tentative de bout à bout.

Mars : expérimentations de diffusion du son et choix du type de spacialisation.

Avril : approfondissement du bout à bout et présentation publique.

Mai : questionnement des matières, réorganisation.

Juin : première tentative d'écriture en cohérence dramaturgique

Septembre : finalisation de l'écriture de *Thaumazein*, filages, présentations publiques, avant-premières et création.

Inspiration

Ce projet *Thaumazein* s'appuie d'abord sur une interprétation ou une relecture du mythe platonicien d'**Androgyne** :

Ce mythe est raconté dans *Le Banquet* par le personnage d'Aristophane, au cours duquel il décrit sa conception de l'origine du phénomène amoureux. Pour Aristophane, les êtres humains originels étaient des êtres ronds possédant deux visages, quatre bras, autant de jambes, deux appareils génitaux et se reproduisant sans sexualité.

Il y avait alors trois sortes d'êtres humains, et non deux comme aujourd'hui : la femelle/femelle, issue de la terre, le mâle/mâle, issu du soleil, et l'androgyne, un être composé de la moitié des deux premiers femelle/mâle, issu de la lune.



Ayant provoqué la colère des dieux en tentant de gravir l'Olympe, les êtres humains originels furent punis par Zeus. Plutôt que de les foudroyer comme il l'avait fait avec les Géants, Zeus décida de diviser l'humanité en deux espèces, hommes et femmes.

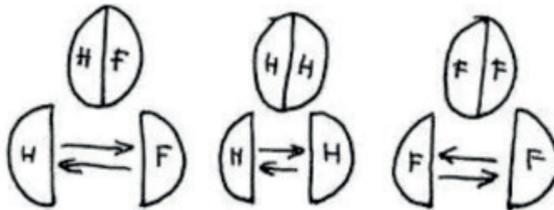
Ceci pour deux raisons : d'abord pour les affaiblir, car dans leur forme originelle, les êtres humains étaient puissants, ce qui inquiétait ceux d'en haut ; puis ensuite car les êtres humains leur faisaient des paniers garnis et des chansons pour les «mettre bien», et même pour les dieux, il était difficile de renoncer à des acquis.

À partir de ce moment-là, chaque nouvel être a cherché sa moitié antérieure.

pour reformer l'être originel. Une fois les deux moitiés (homme/homme, femme/femme, homme/femme) réunies, celles-ci ne cherchent plus qu'à s'unir et se confondre à nouveau, et, n'y parvenant pas, finissent par mourir de faim et d'inaction.

Pour éviter alors l'extinction de la race humaine et des paniers garnis, Zeus, demande à Cupidon de déplacer les organes génitaux sur le devant, afin de permettre aux êtres divisés de s'unir provisoirement, formant de fait les êtres humains actuels.

Ce mythe propose une interprétation de la naissance du phénomène amoureux, et de la recherche de l'osmose avec sa moitié, qui résulterait de la division des êtres humains originels les conduisant à éprouver un sentiment de perte ; et activerait simultanément un puissant désir de complétion de soi.



Parcours d'auteur

En 2004 première expérience d'auteur avec le numéro de fil de fer *Bonsoir* qui a été mon premier acte professionnel pour initier ma rencontre avec le public.

En 2008, j'ai créé le spectacle *leto* en tant que co-auteur/interprète. Ce fut une expérience riche qui m'a permis, entre autres choses, d'ouvrir la porte de l'écriture d'une forme longue.

Cette aventure a également nourri le désir de poursuivre des apprentissages avant d'entreprendre mes autres travaux de création. J'ai alors suivi pendant deux années une formation musicale orientée jazz pour apprendre à jouer et à écrire la musique.

A la suite de quoi, j'ai choisi d'être interprète pour trois auteurs de cirque, Aurélien Bory, Mathurin Bolze et Yoann Bourgeois afin de découvrir des processus d'écriture reconnus.



Ces expériences ont consolidé des intuitions qui sont aujourd'hui mes certitudes éphémères :

- Mon point de départ est toujours fait d'une obsession que je décortique pour trouver la manière de la mettre en partage. Je m'emploie autant que possible à la traiter avec humour, tendresse et ingéniosité.
- Dans la conception de mes spectacles, la scénographie est une des premières choses que j'imagine. À mon sens elle définit un espace qui conditionne le corps de l'artiste de cirque. Une des recherches passionnantes est à mon sens de trouver les points de convergences entre les états de corps que l'espace conditionne et la narration qui s'invente en s'appuyant sur la singularité de l'espace en jeu.
- Mon écriture se tisse méticuleusement en articulant différents champs; cirque, danse, théâtre, musique et lumière constituent mes outils et prennent place selon leurs pertinences à renforcer le récit.

Si je devais définir l'essence de ces champs et ce dont ces arts vivants sont porteurs pour moi, je dirais que :

- * Le cirque est la relation du corps à l'espace.
- * La danse est la conscience du corps individuel et collectif.
- * Le théâtre est la lisibilité d'une situation.
- * La musique un colorant émotionnel.
- * La lumière un modulateur magique d'espace.

Aujourd'hui, après *3D* créée en 2017, *080* créée en 2021 et *Nouje* en 2022 (spectacle créé pour les 2^o années de l'ENACR), c'est avec *Thaumazein* que je poursuis mon parcours d'auteur de cirque.

Jonathan Guichard



Contacts :

Artistique : Jonathan Guichard - 06 61 98 61 75 / cie.hmg@gmail.com

Production et diffusion : Full-Full - Nicolas Feniou & Sarah Mégard - 06 75 75 62 70 / diff.hmg@gmail.com

Administration : Jean-Baptiste Clément - 06 18 99 70 86 / adm.ciehmg@gmail.com

Technique : Gautier Gravelle - 06 76 05 10 63 / technique.hmg@gmail.com

Cie H.M.G. 46 rue du Docteur Bernardbeig - 31100 Toulouse