



**JE NE VEUX PLUS
PERDRE UNE MINUTE**

*Montage poétique et sonore
à partir de textes de Marion Aubert*



« *Je ne veux plus perdre une minute* »

Titre au hasard ?
Titre pensé ?
Titre politique ou poétique ?
Je vous laisse choisir...
Car aujourd'hui
faire des choix est une nécessité.
Cela me semble indispensable,
tant sur un plan politique que sur un plan artistique.

Il nous faut du courage pour assumer
nos actes
nos opinions
nos préférences
nos envies
nos convictions
nos choix !

Il me faut du courage
pour mettre en œuvre ce premier projet de mise en scène
pour prendre des décisions
pour assumer des directions
pour interroger des goûts.

À une époque où la culture apparaît comme superflue
dans un monde en crise,
j'observe un théâtre qui cherche ses limites
en détruisant ses propres codes.
Des codes que je ne peux me résoudre à évincer de ma pratique.
J'ai donc envie de les utiliser, et même de les augmenter.

Je veux
des caricatures de personnages
des perruques et du maquillage.
Je veux
de la fiction et du comique
du sadique, du pathos et des sentiments.
Je veux
du pas crédible, du rose bonbon
de l'immoral et du méchant.
Ou mieux encore
du « fleur bleue », et du vulgaire
de l'indicible, du déjà vu
Et je suis certain que pour tout ça ...
Il ne faut plus perdre une minute.



LA PIÈ CE





LE JEU DE RÔLE(S)

Quelle meilleure définition que jeu de rôle(s) pour parler d'une pièce de théâtre ? Ou même pour parler de la vie en général ? Rôles de théâtre, rôles sociaux, rôles familiaux ... Pour ce spectacle c'est bien de cela dont il est question : de jeu, de rôles, de théâtre, de « qu'est-ce-que c'est jouer ? »

Les actrices sont au centre d'un plateau de jeu sur lequel sont dessinés :

- leur place de départ
- des espaces de jeu
- des trajets pour y parvenir.

Il suffit de lancer le *rubik's cube* car à chaque espace de fiction est associée une couleur du cube. Ainsi, nous abordons évidemment les questions de la **liberté**, du **pouvoir**, des **règles**, du **libre arbitre**.

Le spectacle fait apparaître cette multiplicité de rôles et fonctionne comme un métaphore. Le jeu comme métaphore d'un fonctionnement social. Les rôles de théâtre, métaphores de rôles sociaux.

Les actions de théâtre, métaphores de comportements.

Ce plateau de jeu peut renvoyer à un plateau de télé réalité. Pourtant, rien ne sonne plus faux que toute cette « réalité augmentée » qui met en exergue des personnages et des fonctionnements. Vous voulez voir la réalité ? Le théâtre vous la montre en direct car finalement, pourquoi le jeu ne serait-il pas réel ?

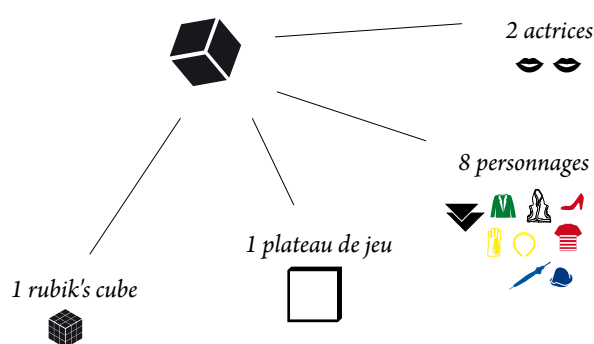




LES RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 2

Contenu de la boîte noire :



Chaque joueur incarne une figure. Les figures peuvent incarner tous les personnages.

Les personnages sont associés à des espaces.

Les actrices

Figure de l'actrice 1 : *Julie*

Figure de l'actrice 2 : *Lison*

Les personnages

- Rita : une étrangère persuadée d'avoir tué Bernadette.
- Bernadette : la femme qui n'existe pas.
- Cédric : le mari de Madeleine et l'amant de Maman.
- Madeleine : la femme enceinte de Cédric et l'amie de Maman.
- Maman : la mère d'Eugène et la maîtresse de Cédric.
- Eugène : le fils de Maman et l'ami de Christian.
- Christian : l'enfant des rues et l'ami d'Eugène.
- Les vieilles : elles observent.

Le plateau de jeu

Il est composé de six espaces:

- La maison de Maman et d'Eugène.
- La maison du couple (Cédric et Madeleine)
- Le café
- Le placard de Bernadette
- Le banc des vieilles
- La rue

Le rubik's cube

Il permet de choisir l'espace de jeu.

Le but : jouer



LE DÉROULEMENT

Prologue

Le jeu commence sans parole. Se succède simplement une suite d'actions dont l'ordre varie d'une représentation à l'autre puisque c'est le Rubik's cube qui décide de l'espace à occuper. Théâtralement, cette partie permet :

- de mettre en place les règles du jeu de manière simple,
- de présenter tous les espaces et tous les personnages.

Partie I : Jeux d'enfants

À ce stade du jeu, les actrices mélangent les couleurs du Rubik's cube. De cette manière, elles peuvent prendre la décision de ce à quoi elles veulent jouer. Elles s'amuse beaucoup mais le jeu est en train de se détraquer. On voit des personnages comme Maman, les enfants ou encore Bernadette. Maman apparaît comme une jolie princesse, les enfants vont à l'école et Bernadette disparaît mystérieusement. Tout va bien dans le meilleur des mondes... Mais pas pour longtemps.

Une coupure de courant les arrête.

Partie II : Jeux dangereux

Le jeu reprend mais il commence à prendre le pas sur la liberté des actrices. Elles ne décident plus, c'est le jeu qui leur impose un espace. Il leur fait dire des choses toutes plus horribles les unes que les autres. Les actrices essaient de rester bienveillantes... En vain. Les choses déraillent.

Partie III : Jeux interdits

Comme *Le joueur de flûte d'Hamelin*, le jeu emporte les deux figures. Elles ne se contrôlent plus. Maman devient un tyran, les enfants se changent en monstres et Bernadette a disparu. Ce n'est pas une partie crédible du jeu. Les gestes sont amples, les visages se déforment exagérément. À la fin on ne doit plus savoir si ce sont elles qui jouent au jeu ou si c'est le jeu qui joue avec elles.



LE

TEX

TE





LE CHOIX DU TEXTE

Chez *Marion Aubert*, le premier élément à nous avoir séduit a été le nom de certains personnages : la femme qui n'existait pas, l'enfant, la vieille du premier rang, l'homme pratique, la femme oiseau. Aussi, l'écriture de *Marion Aubert* s'est révélée très adaptée à l'ensemble de notre démarche. Tragique, naïve, drôle, incisive et violente, elle nous faisait rire tout en montrant le monde tel qu'il peut nous apparaître. De plus, la cohérence de l'ensemble de l'œuvre de Marion Aubert en faisait un excellent outil pour la construction d'un montage. C'est pourquoi nous avons choisi une dizaine de textes, extraits de trois pièces de l'auteur pour construire notre pièce. Les œuvres sources étant : *Les habitants du Val de Moldavie*, *Les Histrions* et *Natalie Nicole Nicole*.

UN TRAVAIL DE PLATEAU EN DEUX PHASES

Laboratoire de recherche (laboratoire pratique)

Dans le laboratoire nous avons travaillé sur plusieurs questions :

- Qu'est ce qu'un personnage de théâtre ?
- Comment une action de plateau peut-elle renvoyer à une multitude d'actions sociales ? Autrement dit, comment une simple action peut elle renvoyer à beaucoup d'autres ? Comment elle peut être générique ?
- Pour un acteur, où se trouve la limite entre jeu et non-jeu ?
- Comment peut-on mettre en scène une ambiguïté entre fiction et réalité sans détruire le théâtre ?

Grâce à tout ces questionnements, *Tiphaine Veistroffer* et *Anne-Claire Ronsin* ont construit des personnages auxquels nous avons attribué des actions et des textes. Par la suite, j'ai compris qu'il fallait mettre en scène un jeu qui puisse faire apparaître le jeu/non-jeu et le rapport entre fiction et réalité. Il fallait jouer au jeu et le détruire.

La création

À partir de là, nous avons les outils nécessaires à un travail d'écriture de plateau. Nous avons cherché à agencer les textes de manière cohérente en essayant d'ouvrir le sens au maximum. Ainsi nous sommes parvenus à définir un fil rouge. Il débute avec « la liberté dans le jeu » et se termine avec « le jeu comme dictateur ». Pour qu'il puisse prendre le pouvoir, nous avons décidé que le jeu devait être figuré par la technique. Les techniciens sont là, derrière mais on ne les voit pas. Et pourtant s'ils ne sont pas là, on ne peut pas jouer. Alors, *Alice Huc* et *Marie Tricoire* ont travaillé à la création d'une ambiance sonore et lumineuse. Une ambiance qui pourrait prendre le pouvoir du plateau.

EXTRAIT DE TEXTE

"J'ai des visions. Je vois le monde tel qu'il n'est pas je crois. Et dans le monde que je vois, les hommes ont des têtes de cons. Des têtes de perdus. Des têtes de jamais retrouvés. Et parfois, je tombe sur des têtes extrêmement seules aussi. Les orphelins jouent avec. Mais c'est nul parce qu'elle rebondissent mal. Les petites filles les coiffent et les maquillent. Elles leur donnent des prénoms : Eugène, Cédric, Maman, Madeleine, Bernadette... Les têtes à coiffer. Et puis elle les embrassent car elles sont très maternelles déjà. Et la marque de leurs lèvres s'imprime dans les têtes en putréfaction. Les maisons rétrécissent tellement qu'elles vont broyer les gens qui vivent dedans. Il n'y a plus d'espace. Nous sommes trop. C'est comme une espèce d'usine. On aplatit les gens pour en faire des cubes. Et dans le monde tel qu'il n'est pas, je suis un rubiscube maintenant."





LA

TROU

PE





L'ÉQUIPE

ÉQUIPE SCÉNIQUE

🎤 **Pierrick Bonjean** - Direction d'acteur
DEUST, Licence et master 1 arts du spectacle,
Université de Provence.
Étudiant au conservatoire Darius Milhaud en euphonium.
Assistant à la mise en scène d'Olivier Saccomano
et de Nathalie Garraud pendant deux ans.
A travaillé comme acteur avec Angela Konrad, Laurence Janner
et Danielle Bré.
Doublure de Philippe Car sur *Le Cid*, par l'Agence de Voyage
Imaginaire.
Comédien/chanteur dans *Alice au Pays des Merveilles*,
comédie musicale produite par *Ratafia Théâtre* et *l'Envie d'en rire*.
S'engage dans divers stages de clowns, d'acrobatie au sol
et en aérien.
Membre actif de la construction professionnelle du collectif
L'Agonie du Palmier.

👉 **Anne-Claire Ronsin** - Actrice
Co-fondatrice du *Théâtre des 13 Clous*, membre de la compagnie
L'Agonie du Palmier.
DEUST, Licence Professionnelle Arts du Spectacle, Universités
de Provence et d'Ottawa (Canada)
Master Recherche en Etudes Théâtrales, Universités de Lyon II
et de São Paulo (Brésil)
Stagiaire-assistante au *Théâtre des Lucioles*, *Théâtre des Asphodèles*,
Théâtre du Lamparo et *Compagnie du Chiendent*.
En tant qu'actrice elle a travaillé notamment avec Keti Irubeta-
goyena et Sylvie Boutley.
Elle pratique le chant, le clown et s'essaie à la guitare et aux
travaux de marionnettes.

👉 **Tiphaine Veistroffer** - Actrice
Ecole Claude Mathieu promotion 2005
Intervient en temps qu'acteur-moteur avec la compagnie *Sévilla*
entre 2004 et 2008 (Paris)
Intègre la troupe du *TafThéâtre* avec Alexandre Zloto en 2006
(Cartoucherie de Vincennes)
Crée les *Dis-moi-Zèle*, compagnie de Théâtre en bar en 2006
(Paris)
Diverses expériences de lectures mises en musique (Marseille)
Diverses expériences de création lumière, décors et costumes
(théâtre et cinéma)
Formation d'accordéon diatonique

ÉQUIPE TECHNIQUE

🎧 **Alice Huc** - Créatrice sonore
DEUST, filière Régie Lumière et Son, Université de Provence.
Technicienne dans plusieurs théâtres marseillais, régisseuse
lumière pour la compagnie *Bamboo Orchestra*, créatrice lumière
(théâtre et musique).
A travaillé avec Marie Vayssière, Agnès Régolo, Frédéric
Poinceau, Geoffrey Coppini, pour la cie Nathalie Alexandre.
Violoniste pour le groupe *Cordzam'*, avec deux albums : *Irish
Pudding* et *Alujà*.
Violoniste dans plusieurs spectacles de théâtre entre autre
dans *Ça ira vieux demain...*
Membre du collectif d'artistes vivants du spectacle *Agonie
du Palmier*.
Élabore un lien entre musique électronique et musique
acoustique dans le spectacle *Tempus Fugit*.
Étudiante au conservatoire de musique de Marseille en classe
électro-acoustique.

📺 **Marie Tricoire** - Créatrice lumière
Ecole Actor'sud à Marseille.
Formation tétraèdre passage en régie lumière.
Régisseuse lumière pendant trois ans au Quai du rire.
Régie générale d'une salle (200 PL) au théâtre le Paris à Avi-
gnon.
Technicienne (électro) au théâtre du Gymnase et au Jeu de
Paume
Régisseuse pour la tournée de 16-19 Events,
Diverses créations lumière et expérience en lumière au cinéma.





LE COLLECTIF AGONIE DU PALMIER

Le - Pronom variable en deux lettres principalement utilisé pour définir le masculin singulier.

Collectif - Nom qui au singulier désigne un ensemble d'êtres ou de choses. On parle d'actions collectives lorsqu'un groupe mène des actions organisées ou non. *ex : Ne désespérons cependant pas de voir un jour le parlement, dans un élan collectif de patriotisme, oser braver certaines tendances funestes, chères à une partie de l'opinion publique.*

Agonie - État d'affaiblissement progressif des fonctions vitales et de la conscience qui, dans certains cas, précède immédiatement la mort.

Du - Article masculin singulier et article partitif. *ex : Un homme du monde, boire du lait.*

Palmier - Arbre des régions chaudes du globe, à fleur unisexuée dont la tige ou stipe se termine par un bouquet de feuilles.

Vous l'aurez compris, ce collectif a été créé en 2008.
Il regroupe des artistes vivants du spectacle.

On aurait pu aussi s'appeler *La Godiche du Panier, Le Vomi du Bouvier, La Godille du Pallier, Akalmie Celsius* ou encore *Le Théâtre des 13 Clous...* Mais c'était déjà pris.

On aurait pu vous parler de poésie, d'humour,
de ce que nous inspire le présent.

On aurait pu vous parler du lien entre jeu d'acteur
et performance de fildefériste, de notre besoin de dérision,
de notre envie de jouer dans des endroits improbables.

On aurait pu vous parler du langage sensible de la musique
sur un plateau, de notre désir de questionner sans militer
ou encore de notre goût pour le détournement.

Mais rassurez-vous, il n'est pas question de cloisonner
nos pratiques ni de réduire ce qui nous rassemble à un seul mot.

TEMPS ET LIEUX DE RÉSIDENCE

Dates de travail prévues

- Du 8 au 14 août – *Le Renard Mesquin* - Carsan (30)
- Du 12 au 16 septembre – *Le Renard Mesquin* – Carsan (30)
- Du 1er au 3 novembre – *Le Point de Bascule* – Marseille (13)
- Du 25 février au 3 mars – *Régie Culturelle PACA* (13)
- Du 22 au 27 avril – *L'Entrepôt de Venelles* (13)
- Du 28 au 30 avril – *Le Point de Bascule* – Marseille (13)



CONTACTS

Contact l'agonie du palmier
Cité des associations
93 La Canebière boîte n°412
13001 MARSEILLE

<http://www.agoniedupalmier.com>
agoniedupalmier@hotmail.fr

Pierrick Bonjean : 06 78 31 46 73