

« V'là » de Jean-Benoît Mollet / Cie Anomalie

C'est le nom du spectacle.

Je suis **seul sur la scène**. Avec un personnage : **le grand nain**.

Et sa fusée.

Cela se passe **en extérieur** (parce que la fusée s'est plantée juste là devant) et ça se passe **dans un théâtre** (la fusée a percé le toit du théâtre, tout déchiré en passant, des lambeaux flottent encore).

Je veux jouer partout. Je crée un objet relativement léger qui, par sa nature, crée l'événement : une fusée s'est scratcher dans la cour du théâtre.

L'histoire

Le grand nain vient d'atterrir. Sa fusée fume encore. Il a un trou dans son casque. Il semble qu'il a perdu la mémoire, le sens de sa mission. En plus, il ne sait pas où il est.

Il a besoin d'aide, ce qui lui coûte cher, et entame une enquête auprès du public pour savoir où il se trouve exactement. Il « dessine » une carte.

Face au flot de l'info, et pour presque rien, il prend peur. Il soupçonne un complot, il crée une religion.

Il s'enfuit.

Pour le sens de la formule et de la communication, on pourrait dire que c'est :

** un spectacle de science-fiction ancré dans la matière du monde, burlesque et tragique.

** une pièce de cirque sur la folie ordinaire.

** un théâtre physique et fantastique sur la solitude et le besoin profond d'atterrir quelque part.

....

Bon.

Je suis au début du poème mais comme je reviens de passer 3 jours avec Goury (mon ami scénographe fabuliste), j'ai réussi à ramasser les idées, des images.

Et voilà.

Ici, je vous montre **une sorte de carnet de mood-board en doc Word hypra stylé** qui raconte les choses de là où j'en suis et le pourquoi je décide, avec Anomalie, de créer ce nouveau spectacle.

Pour l'heure, c'est
une histoire de
fusée qui tombe.



A quoi ressemble cette fusée ?

Avec Goury, on a cherché autour d'une chose qui soit réaliste mais pas tout à fait premier degré. Etrange et reconnaissable en même temps. Et qui soit un objet sur lequel le grand nain puisse grimper, s'engouffrer, sortir des accessoires. Il fallait que ce soit transformable, *évoluable*, métamorphosable.

Il fallait que ça nous plaise. Ensemble.

C'est quand Goury a dit « *Tiens j'ai un truc qui m'a toujours fait pensé à toi.* ». Il a cherché (longtemps) dans son ordi la photo d'une œuvre vue dans l'expo *Inside Outside* au Palais de Tokyo il y a quelques années (je l'avais vu aussi cette expo, marrant).

Il s'est passé un truc.



Organique, chaotique, saugrenu,

J'étais content.

Et cela m'a rappelé cette œuvre de Jeff Wall qui nous avait déjà inspiré pour le premier spectacle du Grand Nain en 2007.

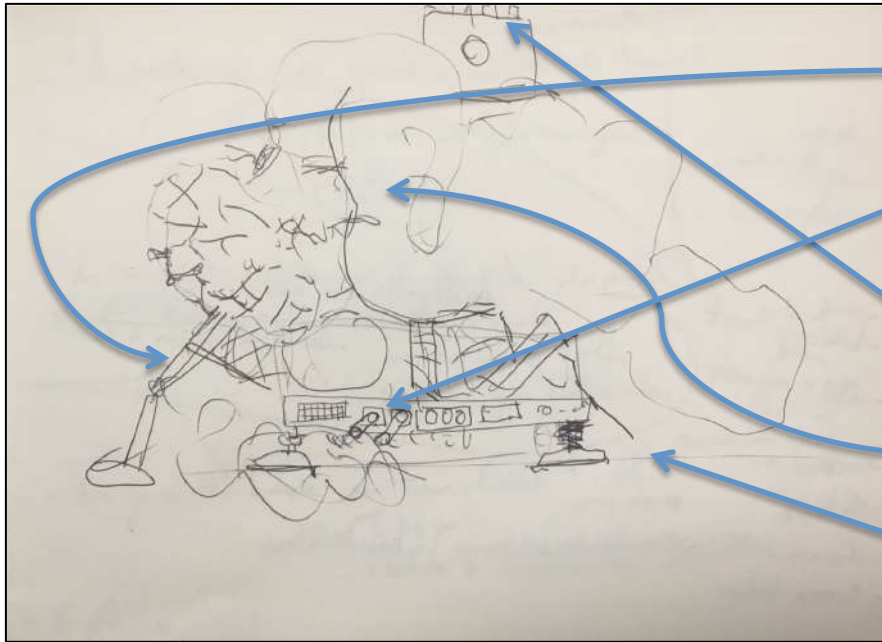


C'est la catastrophe, le choc fécond,
l'accident primordial, le déclencheur
de l'événement, ...

... le début d'une histoire.

On a imaginé des tuyaux gonflables, genre des boudins ou des bouts de châteaux ou de toboggans, des trucs qu'on pourrait installer sur une structure-plateforme dans laquelle les tuyaux serpenteront avec d'autres objets (des planches, des bouts de métal, des échelles, des trucs récupérés dans les anciens décors de la compagnie, ...) et sur laquelle je pourrais grimper m'engouffrer glisser rebondir

Goury s'est mis à croquer cette affaire.



Un bout du module laissé sur la lune par les américains.

Des lumières et des phares à la base (comme dans La rencontre du 3^{ème} type)

Une antenne pour capter les signaux de l'espace.

Une bascule pour mettre le Grand nain sur les mains

Un caisson pour cacher la machinerie.

Comme c'est un peu secos, comme ça sans couleur, on pourra dire que cela ressemblera plus à ça.

C'est d'une beauté folle →

From Mœbius qu'on adore.



La transformation

Je crois en une mutation permanente de l'être. Chaque jour, je change.
Je veux jouer avec cette transformation, la rendre visible. Et donc dans la forme partir de
quelque part et arriver ailleurs comme une boule qui roule et qui ne s'arrête pas.
Les personnages que je joue doivent se créer à vue et se métamorphoser au suivant.
Les costumes et les accessoires changent de fonction pour accompagner cette mutation.
Chaque évènement (blessure, repos, rencontre, ...) est générateur de l'étape suivante.
L'espace devra évoluer.
Les mouvements aussi. C'est un mouvement continu. La boule est lancée et ne s'arrête
jamais, jamais vraiment.

Les cartes

Une carte est une projection subjective d'une réalité.
De la carte intérieur du corps humain jusqu'à la carte spatiale (interstellaire) de notre
présence dans l'univers, les cartes tentent vainement de représenter le monde et de
corréliser « les » choses.
Cette mise en rapport comprend bien sûr une altitude, une latitude, X et Y, une taille mais
aussi une attitude, une couleur, une proximité, une écologie, une histoire, une culture, ...
Dans cette mise en rapport infinie, impossible, il y a comme le mystère de la vie.
Au mitan de la pièce, le grand nain tentera de réaliser une carte avec le public. Face à
l'infinitude des éléments à considérer, il prendra peur et préférera inventer un complot.

Le complot

Il y a ce mec qui fait partie des *flathearthers* qui a construit une fusée pour prouver que la
terre était plate et qui est mort.
Il y a ces 50 millions de personnes persuadées que Hillary Clinton fait du trafic d'enfants
dans les caves d'une pizza de New-York pour les violer.
Il y a ce vieux mythe résistant qui consiste à croire que les juifs font cuire le pain azyme
avec des enfants dedans (encore des enfants)
Hum...
Je veux traiter de cette folie humaine.
Le monde est ainsi fait que des croyances se bâtissent sur des convictions absurdes et, au
nom d'histoires impossibles, les cultes s'écrivent.

« Mesdames, messieurs,
En exploitant uniquement sa propre peur, à partir de 3 fois rien, le grand nain va tenter pour
vous ce soir d'inventer un discours épique, d'en extirper un dogme et de vous y faire croire. »

Le personnage



Attention !! C'est des vieilles photos (*Bascule* 2004). C'est juste pour montrer la silhouette.

Un personnage comme celui-là c'est une part de moi, une face cachée, un territoire intrinsèque. Et c'est ça qui m'excite. Donner la parole à un autre que moi mais quand même qui est moi parce que c'est plus simple, parfois.

C'est un clown parce qu'il a la liberté.

C'est un monstre.

Il est improbable, il est impossible et pourtant on s'y fait, on l'accepte parce qu'il est aussi sensuel et réaliste.

En tout cas, il est étrange et me donne le crédit direct, sans détours, d'être ailleurs, dans la fiction à l'instant même où il apparaît.

Le grand nain, il est handicapé avec ses toutes petites jambes et son très long buste.



Et comme il ne peut pas se plier, il a inventé des astuces (très physiques) et des bidouilles (très malines) pour se aller au sol, ramasser des objets, faire des trucs de la vie normale.

**Normal, pas normal.
Humain, pas humain.**

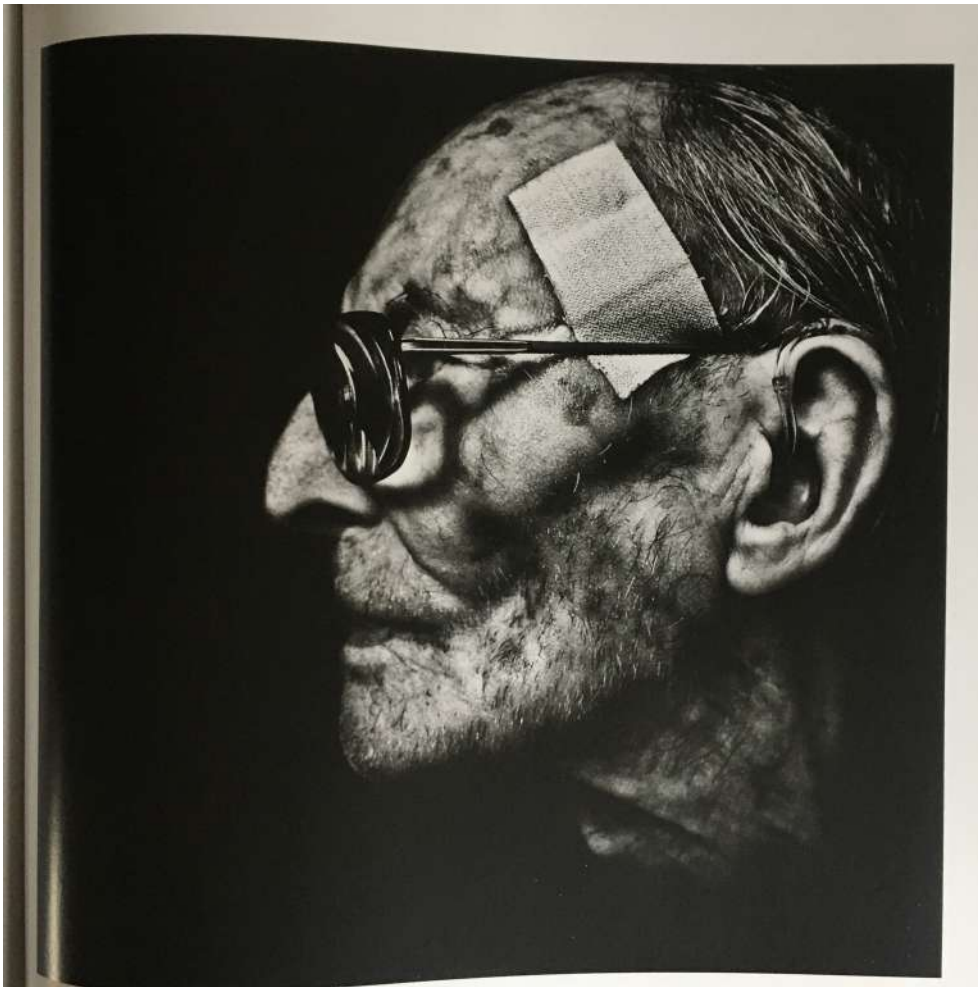
Au début du spectacle, le grand nain a un très joli costume de cosmonaute tendance *jelly colour full*.

Genre →



Après

Il aura un bleu de travail, des sous vêtements, un beau costume, ...
Avec sa tête. Il est terrible.



Le cirque dans tout cela

J'ai 52 ans et je défends l'idée que, sans le cirque je ne serais pas le même, pas celui là. Je porte un bagage qui est mon histoire à travers le cirque et qui fait que je m'engage dans la création d'une manière singulière, dans toutes les dimensions, avec énergie, avec tout mon corps. Et d'ailleurs, c'est parfois lui qui guide, le corps.

C'est un truc épais, une matière à moi.

Après je ne sais pas.

Peut-être que les gens du cirque diront que c'est du théâtre et que les gens du théâtre diront que c'est du cirque ...

Va savoir.

Détails et idées



Dans le casque du grand nain, on voit des images vidéo. C'est sa mémoire, son refuge, sa façon de s'isoler, ...

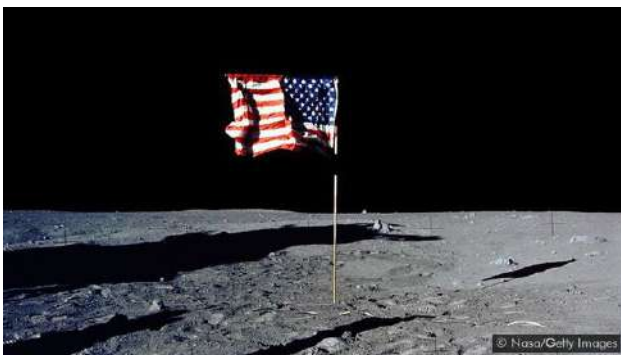


Le papier MILAR (couverture de survie dorée) sert de support à une projection à la fin, ce sera l'épilogue.

Si si, Goury m'assure que ça marche.



Le grand nain a un petit animal de compagnie. Un mix entre le ballon blanc laiteux télécommandé comme dans « Le prisonnier » et un petit *rover-robot* qui fait des photos.



Il sort de sa fusée avec un drapeau. Celui que les américains ont laissé sur la Lune ?

Vers une fin possible.

Quitte à abandonner sa fusée, le grand nain fabrique un module d'extraction d'urgence en forme de petite serre.

Il entre dedans. La lumière s'estompe. On entend un bruit de moteur qui démarre, puis qui s'éloigne.



Sur l'écran MILAR, le grand nain apparaît sur une autre planète. Il fait des grands sauts comme quand on est sur la lune et qu'on rebondit.

(...)

(Parce qu'il faut dire qu'en ce moment je travaille avec des fonds-verts, des handicapés et des artistes de cirque. On développe une sorte d'artisanat de l'effet spécial, une bidouille qui mixe voltige et caméra, un tournage qui prend des risques. On invente des histoires réelles irréelles. Un peu comme ce grand nain.)

Fin.

Ce projet s'inspire librement de *Seul sur mars* (avec Matt Damon !!).

Et du *Voyage sur la lune* de Georges Méliès.

GOURY – Scénographe, costumier

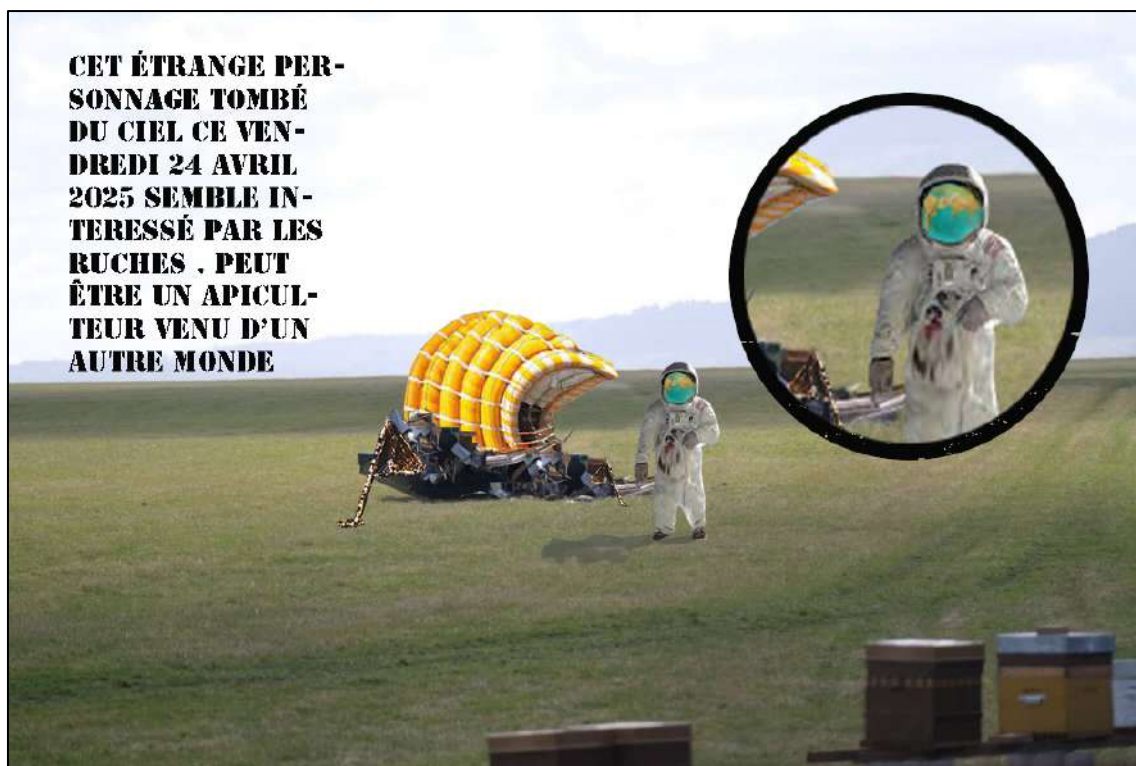
« Si on a pu dire de moi que j'étais le décorateur de François Verret, de Josef Nadj, de Yohan Bourgeois, aujourd'hui, je ne suis plus le décorateur de personne. Je suis un bon homme indépendant et toujours au service de la forme et au delà des styles, avec un passé pour viatique et quelques spectacles pour futur.

A quelques saisons de meubler les plateaux depuis un demi siècle, se souvenir ne servirait plus à grand-chose.

J'accompagne donc dans la lune, ou dans les vaps, le grand nain qui est un frère de rêve mais il a les pieds sur terre et c'est pour ça qu'il prend peur. Voilà presque 15 ans qu'il a séjourné là haut, peut-être avec la princesse *Chang'é* qui après avoir bu l'élixir d'immortalité y trouva refuge en compagnie d'un lièvre blanc.

Bref, le voilà de retour, peut-être malgré lui car il n'est pas certain de la viabilité du véhicule qu'il a bricolé. Il y a dans ce véhicule des éléments qui ressemblent au « Eagle » que la NASA a oublié en 1969 (c'est son année de naissance ce qui fait de lui un coq) malheureusement, c'est la panne et il va lui falloir réparer s'il veut continuer son voyage, mais ce drapeau Yankee, qu'est qu'il vient faire la dedans ?

Et vogue la galère »



Et enfin, avec les gens et les matières à partager, je dis :

BENJAMIN CHAVAL - Musicien, compositeur et créateur sonore

Il y a de nombreuses pistes à explorer pour construire un univers sonore que j'imagine immersif : un mix de sons associant la mémoire du grand nain survolant le monde, la musique ondoyante et sourde du voyage dans l'espace, la réalité des sons amplifiés et captés par les différents micros cachés dans la fusée et, enfin, la voix du grand nain qui se transforme au gré de ses différentes prises de parole (journal de bord, soliloque, vers le public, ...).

Toute cette invention musicale est une recherche pure, elle sera l'objet de la prochaine résidence de création qui marquera notre première rencontre autour du projet avec Benjamin Chaval.

Outre, le fait d'être un compositeur que j'adore, Benjamin est un inventeur féru de science fiction et de réflexions sur la relativité du monde. Un philosophe. Il m'accompagne profondément sur la recherche en générale et la création de l'univers.

CILLE LANSADE - metteure en scène

Je connais Cille depuis longtemps. J'aime son sens de l'écriture théâtrale, sa façon de corréler les choses du quotidien avec les éléments les plus fantastiques, ainsi que son regard esthétique aiguisé. Complices, nous partageons beaucoup et notamment une expérience ouverte qui confronte physicalité et théâtralité. Et un certain humour.

Elle m'accompagne sur ce projet à partir de mes idées mais elle est aussi une force de propositions et m'aiguille sur toutes les problématiques (dramaturgiques, chorégraphiques, esthétiques).

EVANDRO SERODIO, SKY DE SELA – coachs de jeu, clowns

Vous les connaissez ces deux là ? C'est des bêtes. Et y a rien de tel que de se confronter de temps en temps à une certaine animalité.

Ensemble, on improvise, on cherche tout azimuts l'essence profonde et l'énergie génitrice de l'être que je souhaite (20 ans après son invention) remettre au centre de la création : le grand nain.

DELPHINE LANSON – suivi de création, attention à l'écriture

Autre complice et partenaire de création de longue date, Delphine va suivre la création sur toutes les étapes et sorties de résidences (que l'on souhaite régulières) de façon à porter un regard assidu et aiguisé sur le moment même de la représentation qui va se confronter à une vraie *mise au présent* puisque le projet doit s'inspirer et se nourrir de la réalité de chaque lieu dans lequel le grand nain atterri.

Et moi même.

JEAN-BENOÎT MOLLET - Artiste de cirque - comédien - réalisateur

Je suis sorti du **Centre National des Arts du Cirque** en 1995. Depuis cette date, je fais partie intégrante du fonctionnement de la compagnie **Anomalie & ...**, dont je suis co-directeur artistique et participe à toutes ses créations : **Le cri du caméléon** avec Josef Nadj, **33 tours de piste**, création collective, **Et après, on verra bien...** avec Guy Alloucherie, **Bascule** avec Christian Lucas, **Anatomie-Anomalie** avec Martin Zimmermann, **Le Grand Nain** et **Mister Monster** avec Philippe Eustachon, **Les larmes de Bristlecone** et **Moi, une petite histoire de la transformation** avec Cille Lansade. Et **Dans le ventre de la Ballerine** que j'ai mis en scène en 2017.

En tant qu'acteur dans les films, je joue, entre autre, dans **Un matin d'Alouha** de Delphine Lanson, **Les nuits d'été** de Mario Fanfani. En tant que réalisateur, je développe **Nos mondes intérieurs**, une série de portraits filmiques avec des personnes en situation de handicap.

A la mise en scène, j'accompagne des compagnies de cirque contemporain : **Sandrine Juglair, La Contrebande, Les bleus de travail, Cie Inhérence, ...**

Aujourd'hui, on me retrouve à la distribution, en tant qu'interprète, de **La mélodie de l'Hippocampe** (création Anomalie 2021) ainsi qu'à la conception et à la co-réalisation, avec Tom Bouchet de **The Forest Connect Project**, court-métrage sorti en 2022.

Depuis 2013, je suis artiste « résident permanent » du **château de Monthelon**, lieu d'accueil et de résidence dans l'Yonne que je co-anime et dans lequel je développe de nombreuses expériences et performances artistiques.

La production

Ce projet paraît ambitieux car je dois d'abord aller sur la lune pour ensuite revenir sur terre.

Mais une fois que je serais là, ça va aller assez vite → 10 semaines de création.

Comme la pièce doit se nourrir d'une sorte de réalité (chaque endroit où se pose la fusée sera prétexte à une cartographie originale) il sera bon de concevoir plusieurs rencontres avec le public, en mode « sortie de résidence », pour tester la chose et s'essayer à une part improvisée. On appelle cela des « atterrissages » → 4 atterrissages avant la première.

En 2023, le projet évolue au gré des labos et des rencontres.

- Janvier 23 → Rencontre Goury et Olivier « à la table »
- Janvier 23 → Jeu avec Evandro « dans une salle »
- Mars 23 → Mini constructions, essais techniques avec Olivier Gauducheau « avec un poste à souder »
- Avril 23 → 3 semaines au château de Monthelon avec Benjamin Chaval, Cille Lansade et Goury « sous chapiteau »
- Printemps 23 → Jeu avec Sky de Sela « dans une salle »
- Automne 23 → Construction de la fusée « au château de Monthelon »

En 2024, ça se passe avec vous !

- Hiver 23/24 → 2 résidences de 15 jours
- Printemps/été 24 → 2 résidences de 15 jours + atterrissages avec Delphine Lanson
- Hiver 24/25 → 2 résidences de 15 jours + atterrissages

En 2025, ça se passe partout.

- Printemps 25 → On créé !!
- Année 25 → Création en salle.

Le dispositif

Pour l'extérieur

- * Une fusée posée à même le sol
- * Aménagement pour visualiser le choc de l'atterrissage
 - * Une diffusion son de base
- * Un système d'éclairage dans la fusée
 - * Artifices
- * Un système d'éclairage en renfort
 - * 3 personnes en tournée
 - * Frontal 180°

Pour l'intérieur

- * Une fusée posée sur le plateau
- * Mise en espace pour visualiser le théâtre défoncé par la fusée
 - * Une diffusion son multi-points
- * Un système d'éclairage dans la fusée
 - * Un plan de feu
- * 3 personnes en tournée
 - * Frontal