

« Je crois que vouloir rationaliser la vision des choses inhérente à toute oeuvre d'art équivant à démasquer les acteurs, à clore le jeu, à appauvrir la problématique de l'oeuvre.

Non que l'art soit un logogriphe à clef, et la philosophie, le même logogriphe mais qui aurait trouvé sa solution.

La différence est plus profonde.

C'est que, dans une seuvre d'art, le cordon ombilical qui la relie à l'ensemble de nos préoccupations n'a pas encore été coupé, le sang du mystère y circule toujours, les vaisseaux plongent leurs extrémités dans la nuit ambiante, puis en reviennent, gorgés d'un fluide sombre.

Dans une interprétation philosophique, nous n'avons plus qu'un spécimen, anatomique extrait de son ensemble. »

- Lettre à Mithiewica



• PROLOGUE OU LA GENÈSE DU PROJET

Pendant trois ans, j'ai tourné avec le spectacle de Philippe Genty « La Fin Des Terres ».

Période riche de rencontres et de découvertes, qui a été l'occasion de développer et concrétiser l'amorce d'un projet artistique né de discussions partagées avec deux autres intervenants sur ce spectacle ; Pierrik Malebranche, Simon Rann, respectivement danseur et marionnettiste. Moi-même stimulé par la découverte et l'exploration des multiples facettes du théâtre visuel « signé Genty », j'ai suggéré à Pierrik et Simon de focaliser nos recherches sur la mise en « images scéniques » du monde de Bruno Schulz pour lequel nous avions un intérêt commun. Notre proposition finale découlera d'un travail d'improvisation pluridisciplinaire, déjà entamé - propre au N.U. collectif - mêlant textes, images, sons, mouvements et manipulations et dans lequel le metteur en scène reste à l'écoute de toutes les propositions.

ı									_																_ D	\ II D	חווח.	T RDI	INO	2CF	1111 7	7
																			 	 	DU	THÉÂ	TRE	VIS	SUEL	. ET	DE	NOTE	RE (OLL	ECT	Ι
Ġ	ébas	tier	ı Le	enth	iéri	С,	Cod	lire	ect	e u	rc	du	Ν.	U.	CO	110	ect	if														

Le dernier spectacle du collectif « Routes et Déroutes » contenait déjà en germe le désir et la volonté de traiter la scène comme une matière proche de l'art contemporain, proche des arts graphiques ou de la performance. La rencontre avec Philippe Genty a confirmé notre goût pour un théâtre d'images et de sensations tout en nous donnant des outils nouveaux pour créer : Marionnettes, dessin, simplicité du trait, séquences chorégraphiées à partir de rituels et de souvenirs.

lci nous voulons créer une véritable rencontre entre nos imaginaires et celui de Bruno Schulz. L'écriture de cet auteur est visionnaire. Elle installe d'emblée sur les choses les plus quotidiennes un souffle onirique. Et le Rêve surgit aisément dans ses mots ; un rêve imagé qui nous a de suite donné envie de le transcrire dans notre langage théâtral propre. Mais Bruno Schulz est aussi un personnage à part entière, un être humain complexe dont la vie reste pour nous source d'inspiration.

Enfin cet écrivain reste un dessinateur hors pair dont le coup de crayon est à la fois acéré et enfantin, noir et drolatique, angoissé et éclatant. D'où notre désir d'utiliser le cinéma d'animation pour certaines séquences du spectacle.

≪ Ne sommes-nous pas tous des rêveurs, des bâtisseurs, frères de la truelle . . . ? ≫ - - - - - - - - - - - Bruno Schulz, « La république des rêves »



2. LA MATIÈRE DE « TÊTE DE NUIT »

C'est tout d'abord un projet autour du rêve, des fantasmes d'un homme qui recrée son quotidien. Une conférence qui n'arrête pas de déconstruire pour mieux parler au final de l'univers de cet auteur.
La nuit, les couleurs noir et blanc, comme dans un film d'Orson Welles ou dans un film muet.
Au début, trois conférenciers ; trois anges déchus. C'est eux qui invoquent l'univers de tête de nuit. Chacun est une partie de son fantasme. À la fois érudits, cherchant à établir de manière loufoque une historiographie de Bruno Schulz et jouets de leurs propres désirs et visions qui rejoignent aussi ceux de l'écrivain. Ils actionnent des mécanismes, jouent avec le temps.
AVEC LE PAPIER
L'ENCRE LA MATIÈRE.
Une marionnette apparaît - double enfantin de l'auteur. De sa tête disproportionnée sortent des animaux fantastiques, des maîtresses dominatrices, un monde noir et drolatique. Un écran fait exister ses créatures et les trois savants aussi se plient à ses déformations.
Sa tête de nuit ouvre l'espace d'un temps différent : c'est une clepsydre qui n'arrête pas son cours. Un monde en décomposition où vie et mort inventent un paradis artificiel. Un monde mythique et pictural.
L'UNIVERS DE BRUNO SCHULZ
Écrivain, peintre, dessinateur, graphiste. Né en 1892 à Drohobycz, mort tragiquement dans la même ville en 1942.

Écrivain, peintre, dessinateur, graphiste. Né en 1892 à Drohobycz, mort tragiquement dans la même ville en 1942. Né dans cette petite ville d'Ukraine occidentale il a passé là presque toute sa vie. S'il quittait sa ville natale, il le faisait sporadiquement et pour peu de temps. Il en était le chroniqueur. Sur les pages de ces récits , il décrit les rues principales, les bâtiments caractéristiques de la ville, ainsi que les images de ses habitants. Autodidacte en graphisme, il est notamment l'auteur des dessins qui illustrent la première édition de Ferdydurke de Witold Gombrowitz. Son univers graphique et littéraire a un étrange cousinage avec cet auteur mais aussi avec Kafka.

3. SCÉNOGRAPHIE

Bruno Schulz, « le Sanatorium au croquemort »

Un bureau, un rétro-projecteur, des stylos, des micros - une structure légère, jouant avec les ombres. Comme dans le conte d'Alice au pays des merveilles, cette matière vit au fur et à mesure que l'homme à la tête de nuit s'échappe vers ses visions. Partout, des surfaces pour la projection servent à la fois aux démonstrations des chercheurs et aux rêveries de l'homme à la tête de nuit : ombres, projections lumineuses et dessins animés fabriquent un monde en parallèle, comme un décor en mouvement perpétuel.

Couleurs principales de la scénographie, elles rappellent l'univers graphique de Bruno Schulz et donnent à travailler sur des références de films muets. Tradition burlesque ou noire entre Chaplin et Welles.

Entre les sons d'une campagne proche d'une forêt inquiétante, et l'utilisation des micros de la conférence pour sonoriser différemment les actions, créer un décalage qui est une porte sur cet univers.





4 • NOTES SUR LA MÉTHODE ET SCENARIO (Extrait)

≪ Ce devait être une citadelle, une place fortifiée dominant la région, à la fois rempart, théâtre et laboratoire de visions. La nature tout entière devait être attirée dans son orbite. Comme chez Shakespeare, le théâtre se confondait avec la nature dont rien ne le séparait, il était enraciné dans la réalité, ses éléments lui donnaient impulsions et inspirations, son rythme était celui de la marée basse et de la marée haute des circuits naturels. Ici allaient se rejoindre tous les motifs et toutes les affabulations de sa grande âme embrumée. Comme Don Quichotte, ouvrir notre vie à toutes les intrigues, complications et péripéties qui se nouent dans l'atmosphère où le fantastique fait la loi.

Bruno Schulz, « *La république des Rêves* »

- - - - - - - - - - - - Méthode de répétition

Il s'agit ici de travailler par séquences, par tableau plus que par suite de sens. En effet nous voulons - comme dans un grand cut-up - faire se télescoper les séquences de notre spectacle visuel comme dans un rêve ou les liens se font sous le coup de l'inconscient. Chaque séquence sera donc travaillée à part, puis nous chercherons les transitions entre chaque scène dans un second temps de répétition.

-----Extraits du scénario

L'espace s'ouvre sur l'arrivée des 3 conférenciers et leur installation à un bureau trop petit pour eux trois. Des notes, des dessins, une projection d'un portrait de Schulz. Une introduction se prépare ; un texte absurde qui dit sans dire et déroule une parole technique à l'opposé de l'utilisation que faisait l'auteur des mots. Chorégraphie de gestes, décalage de la parole : plus on avance dans la conférence, plus l'univers de Bruno Schulz s'invite, interfère sur la logique et la raison. On rentre sous les mots dans les sensations et les fantasmes des trois conférenciers qui rejoignent les propres fantasmes de tête de nuit.

Les feuilles s'accumulent et bientôt le bureau devient une montagne de papier qui englobe les trois conférenciers. De cette montagne va apparaître la marionnette qui au fur et à mesure va amener les spectateurs vers un espace du rêve et de l'étrange.



5. PETIT LEXIQUE DE CRÉATION

⟨ L'esprit de la nature est au fond un grand conteur. C'est lui qui est source des fables, des romans, des épopées. Il y avait une quantité de motifs romanesques dans l'air. Il suffisait de tendre ses filets sous le ciel chargé de fantômes, de ficher en terre un mât que le vent faisait chanter, et bientôt autour de son sommet des lambeaux de romans pris au piège battraient des ailes.

Bruno Schulz, « La république des rêves »

R [comme Rituel]

Les trois savants sont aussi parfois le jouet de la marionnette et se soumettent à des rituels qui créent des danses et du mouvement : une chorégraphie.

Chorégraphie aussi autour des gestes de la conférence.

M [comme Marionnette]

Elle mesure 70 cm au maximum. Sa tête énorme a des traits marqués. Ses bras et ses jambes paraissent minuscules. Au fur et à mesure ses membres sont remplacés par des attributs de créatures mortes et fantastiques, une aile d'oiseau, une patte en ossement.

Effacement partiel du visage. Lunaire, le vide à l'intérieur des yeux, estomper les détails. Entre l'enfant - sa taille et la baudruche - sa tête. Grotesque, mais pas suffisamment pour rire. Transformation. Elle se démembre.

D [comme Dessin Animé]

L'endroit des créatures, de l'imaginaire, du rêve qui s'échappe, ouverture de la tête sur l'écran, elle vide ses idées dessus, des oiseaux squelettiques, des formes dans la volonté de se définir, la chimère (Annette Messager).

État permanent de transformation, temporalité marquée de ce qui tend vers le défini.

M [comme Masques]

Les masques seront une façon de décaler le jeu et de faire des acteurs une émanation des fantasmes de la marionnette.

Bestiaire chimérique : de l'animal à la femme fatale mais toujours homme, dans une troublante indéfinition, prégnance du squelette, bois de cerf... Donner un corps à l'illusoire.



C'est un groupement d'artistes consacré essentiellement aux arts vivants et aux arts plastiques (photos, dessins, installations). En 1999, dans le cadre des ateliers libres de l'E.R.A.C. Sébastien Lenthéric monte un projet autour d'écrits de Michel Serres au festival des Informelles (théâtre des Bernardines, Marseille). C'est le début d'une envie de travail collectif et transversal.

En 2001 Corinne Nguyen-Thanh, photographe le rejoint. Ils créent le N.Ucollectif en juin de la même année. Grâce au soutien de « .lacooperative », du théâtre du Périscope et de l'engagement du théâtre d'O et de la DRAC, « Routes et déroutes » spectacle pluridisciplinaire voit le jour en décembre 04. En septembre 2006 le spectacle est repris à la Ménagerie de Verre à Paris.



TRÉSORIER : Catherine Sant, Orthophoniste



PRÉSIDENTE: Yasmine Siblot, Docteur en Sociologie



SECRÉTAIRE : Cécile Gasc, Standardiste - Opéra de Montpellier



GESTION & ADMINISTRATION : Illusion & Macadam, Mathieu Argaud

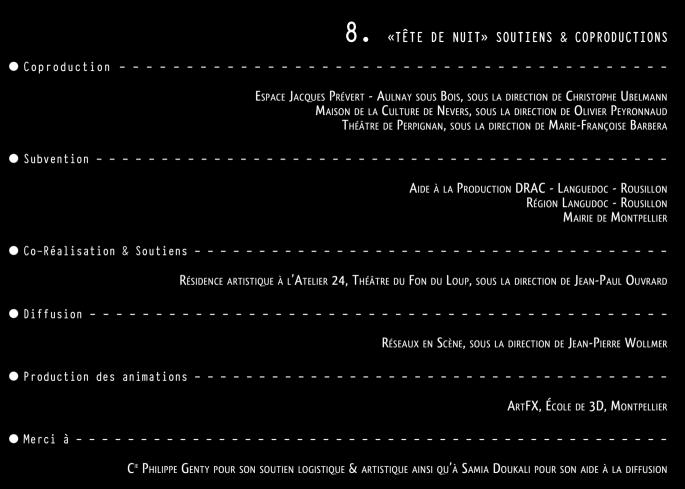


DIRECTION ARTISTIQUE : Sébastien Lenthéric et Corinne Nguyen-Thanh



Comme Mise en oeuvre Instigateur : Sébastien Lenthéric Comme Création Création des lumières 🕏 Jean-Luc Passarelli Création de la musique originale : Franck Gervais Création des marionnettes : Carole Allemand & Sébastien Puech Création des costumes & des accessoires : Grace Rondier A comme Animation Création des animations originales : Éric Letourneur, Axelle Carruzzo & les étudiants d'ArtFX

R [comme Régie] Régie lumières & régie plateau : Emmanuel Rieussec Régie son & mixage vidéo : Jean-François Blanquet comme Design Scénographie / graphisme & dessins / design des accessoires & marionnettes : Axelle Carruzzo





Bruno Schulz



Responsable du projet : Sébastien Lenthéric ● 06. 20. 27. 10. 58 ● collectifnu@gmail.com

 N° Siret : 447. 643. 701. 000 17 / Code A. P. E : 9001 Z / Licence N° 2 : 34 2243

GESTION: C/O ILLUSION & MACADAM - 15, RUE DU FAUBOURG ST JAUMES - BP 41 123 - 34 008 MONTPELLIER - CEDEX 1

