



Maison de production

## Projet Appart 2009

Deuxième réunion : 25 septembre 2008

Troisième réunion : 6 novembre 2008

### Banque d'idées (deuxième jet)

Intérêt 1 : le lieu (l'appartement, l'espace)

Intérêt 2 : la « colocation » (une façon de travailler et de cohabiter)

Intérêt 3 : la relation avec le spectateur

#### 0. Idées générales

- Propositions artistiques fortes : Pièces « thématiques » plutôt que pièce par « chorégraphe » (chaque pièce pourrait avoir sa « couleur »). Certaines idées se recoupent. D'autres proposent des factures différentes (théâtrale, conceptuelle, technologique, et enfin d'autres carrément loufoques). Choisir une facture ou les faire cohabiter? Trouver un stratagème afin d'éviter la dilution. Décliner des concepts : dans des pièces différentes, partout même concept, être ensemble... Chaque performer peut circuler et faire différentes stations.
- 2 options par rapport au lieu : faire un show dans le lieu ou partir du lieu comme point de départ (= voir un show ou vivre une expérience). Le projet Appart propose avant tout un dialogue avec le lieu, même si on arrive avec nos différentes personnalités artistiques.
- Impliquer le spectateur : le spectateur ne fait pas spécialement partie du show mais il fait partie du dialogue. Le dialogue avec le spectateur, c'est le plus important. (Note : Par rapport à l'expérience de notre 1<sup>er</sup> appart, le plus dur était d'ignorer le spectateur – et donc garder un 4<sup>e</sup> mur alors qu'on partage l'espace).
- Différents paramètres : espaces séparés (marquer son territoire), espace commun (partager le souper, un party, la salle de bain le matin...), implication du spectateur.

## **1. Le « début » / Entrée du public**

Ne pas avoir quand ça commence réellement (possibilité qu'il se passe quelque chose pendant que le public attend) [Note : Tangente aimerait que les gens arrivent quelque part, comme sous une tente. À réfléchir...]

Le public peut aussi entrer dans un appartement vide.

Les performeurs peuvent entrer avec le public (dissimulés dans le public).

Autre idée : show qui roule en continu. Dans ce cas, les gens entrent et sortent quand ils veulent (pas de « début » si de « fin »)

Accueillir le public en lui offrant à boire (pour régler l'attente dehors) et quelque chose commence au bout d'un moment.

Accueillir les spectateurs comme des visiteurs à qui on souhaite louer l'apparte (déjà fait par Zoey l'an dernier)

Accueillir les gens en leur demandant qui ils sont.

Diriger les spectateurs avec des numéros.

## **2. Le lieu, l'espace = l'appartement**

### **Les espaces clos**

- Exploiter/occuper les placards, les penderies : Jeux dans le noir ou la semi-obscurité pour des solos dans un placard (avec une webcam sur le front?)
- Une pièce condamnée avec un judas (le spectateur doit faire un effort pour voir). Regarder par un judas ou une serrure. Pour un spectateur à la fois. Regarder un film (écran lcd?).

### **Mise en abîme vidéo**

- Possibilité d'intégrer différents projets dans différents espaces (interactions possibles, parallèles, contrastes...). Allées et venues entre 2 espaces comme un jeu de miroir.
- Si dans chaque pièce, il y a un moniteur (TV, ordinateur maison), il est possible d'établir une communication entre elles.
- Tout le monde pourrait se parler à un moment donné (méta-structure).
- Un mur blanc peut constituer une surface de projection (on pourrait aussi être en lien avec un autre appartement). Sensation de proximité avec le spectateur à travers une projection grandeur nature.

### **Un espace ajouté via la vidéo**

- Travail avec l'illusion (vidéo en direct et/ou pré-enregistrée)
- Projection en différée dans la même pièce (ce que le spectateur a raté...)
- Au lieu de faire jouer un film à la TV, le projeter dans la salle de bain.
- Chambre avec projection vidéo à 360°

### **Pièces thématiques ou conceptuelles**

Dans chaque pièce, une idée ou un concept pourrait être relayé par tous. Exemple : quand un danseur change de pièce, il entre dans un autre concept. Le spectateur peut passer de pièce en pièce ou y revenir pour voir la même idée interprétée par d'autres.

Cette idée peut s'établir dès le début pour doucement se modifier. Exemple : tous les performers partent à un moment sur une même idée directrice (ou action commune) à travers tout l'appartement quelque soit l'endroit où il se situe (ou bien se retrouver dans une même pièce). Ces moments « communs » pourraient rythmer le show.

#### **a) La pièce du « solo »**

Un solo (un concept) interprété en relais par tous, chacun son tour, dans une pièce dédiée à ça. Chacun peut interpréter le solo à sa façon, ou incorporer/adapter le concept à sa guise.

#### **b) Le méta-projet**

Possibilité de ramifier le duo Martin/Maya avec tous : à chaque fois, 2 personnes discutent du projet en cours tout en performant. Mais à un moment, cette idée pourrait être reprise par tous en même temps, juste pour un temps donné (dans la même pièce ou partout dans l'appartement).

Intégrer le spectateur dans la discussion (lui demander son avis sur l'idée ou sur le geste), mais aussi dans l'action (lui demander de l'aide pour un mouvement ou pour déplacer le « décor »).

#### **c) La pièce « surprise » ou la pièce surréaliste**

Avec un décor particulier ou absurde (salon funéraire, pique-nique...)

Un endroit perturbant (ou perturbé)

Le public arrive dans une scène en cours.

Question : « vrai » appart ou appart « stagé »?

Attention à ne pas trop dénaturer l'appart avec la technologie

Mais on peut aussi basculer dans un autre espace...

Il faut veiller à ne pas reproduire la scène de théâtre mais plutôt jouer sur une configuration qu'on ne pourrait pas réaliser scéniquement (= c'est précisément le jeu du « in situ », c'est-à-dire quelque chose qui prend sens dans le lieu).

Ici, le décor nous est en quelque sorte imposé : c'est l'espace de l'appartement. Le public entre donc « dans » le théâtre.

En même temps, on pourrait reconstituer un mini-Tangente dans une pièce : avec un gradin de sièges bleus de Tangente, plancher de bois franc, rideaux noirs aux murs, un spot.

Follow spot dirigé sur les plantes ou les objets de l'appart

### **3. La colocation (« être ensemble »)**

#### **Le relai ou l'anti solo**

Dans une pièce, un solo relayé par chacun de nous.

Ça peut être aussi un costume qui se reprend.

Idée d'un cadavre exquis dans la création : idée du relais.

Une action refaite par tous, chacun son tour, en relai.

### **Cue collectif**

Déclenchement d'un mouvement de groupe (exemple : si chacun est dans une pièce, au signal, tout le monde change de pièce (croisement, mouvement, portes qui s'ouvrent...)).

L'alarme à incendie pourrait être un cue pour brasser l'espace ou déclencher un mouvement.

Un mouvement qu'on n'a pas envie de faire

Action dansée par tous : faite et refaite par tous.

Reconstituer un souper dans l'appart.

### **La recette de cuisine**

Lieu social. Faire un plat avec des contraintes physiques. Recette relayée par tous. Chacun fait un truc, participe à la recette (comme un travail à la chaîne) et se relaient. Chacun met la main à la patte. Chaque action peut être accompagnée d'une contrainte physique ou d'une musique.

Ou en créer une action romanesque (de téléroman) sur une musique très triste genre Puccini.

### **Actions communes**

Le cambriolage : des gens qui emportent des objets, la télé, etc. Vider l'espace. Jeu possible avec un autre appartement (permet de construire et déconstruire en continu l'espace de l'appart : d'un côté, un appart se vide, de l'autre – à la caméra – un autre appart se remplit et « meuble » progressivement via le vidéo l'appart vide).

Le crime : scène de crime dans la salle de bain.

Les alarmes qui se déclenchent : scénariser un exercice en cas d'incendie.

### **Personnages**

Certains « personnages » pourraient déambuler et circuler dans les différentes pièces. Et même passer de l'intérieur à l'extérieur, même sous la neige.

Exemples :

- Le « loser » qui n'a jamais le bon costume au bon moment (ou qui porte un vêtement particulier)
- Amélie, enceinte de 8 mois
- Avoir un vrai petit vieux dans l'appart ou 3 tricoteuses qui jasant (ne pas savoir si c'est un spectateur ou un complice)
- Quelqu'un d'invalides qu'on doit déplacer d'un espace à l'autre comme un petit vieux qu'on ne sait jamais où mettre...
- Un corps pas forcément nu mais blanc qui se promène lentement et invite les spectateurs à écrire sur lui, un mot, une phrase...

Certains « personnages » pourraient entrer dans les idées ou actions des autres (comme une anomalie ou un court-circuit, pour venir parasiter ou contaminer, ou tout simplement faire une incursion dans l'univers de l'autre).

#### **4. Relation avec le spectateur**

Impliquer le spectateur :

- lui demander son avis sur la performance,
- lui poser des questions qui influent le cours de la performance,
- le faire intervenir (lui faire déplacer des plantes vertes, des meubles...),
- lui demander de te nourrir alors que tu ne dois pas arrêter de bouger,
- utiliser la caméra pour créer un espace non intimidant pour le spectateur...).

Pièce du solo en relais en lien avec le spectateur sur l'écran d'ordi projeté en grand. D'un côté, le spectateur face à l'image du danseur à l'écran. De l'autre côté, un danseur dans une pièce dansant son solo (et, pourquoi pas, face au spectateur projeté sur le mur en grand?).

**\*\*\* URGENT : Trouver un titre pour l'événement !!! \*\*\***