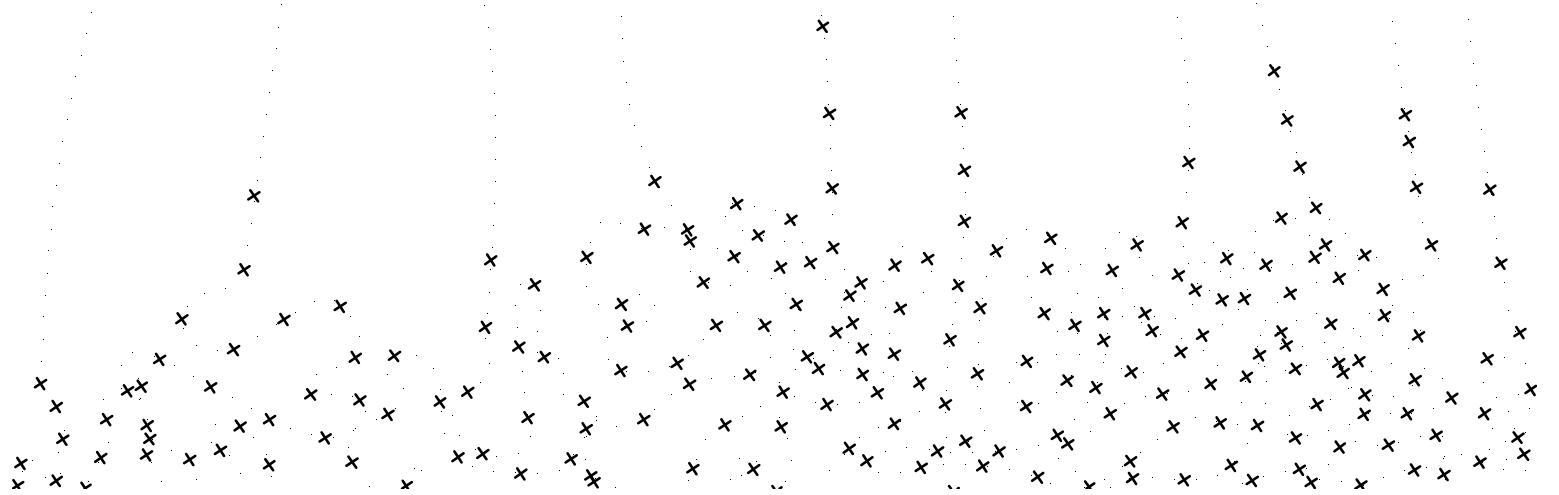


La compagnie 29x27
présente

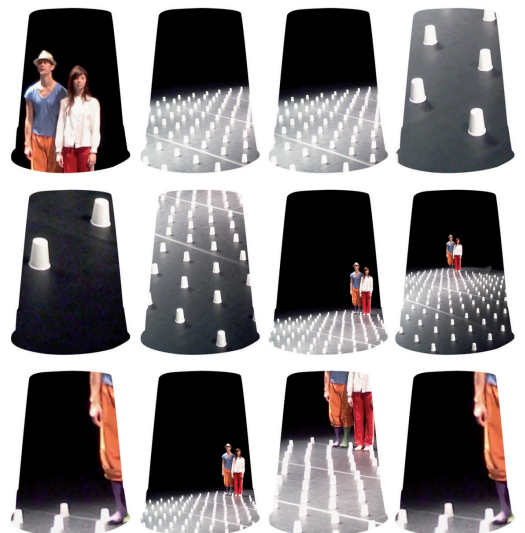
GUERRE ET *PLAY*
Création 2012



SOMMAIRE

GUERRE ET *PLAY*

- P3 - PRÉSENTATION
- P4 - DÉVELOPPEMENT
- P5 - VU PAR, C. ROUGIER
- P6 - SCÉNOGRAPHIE ET UNIVERS SONORE
- P7 - ACTIONS PÉDAGOGIQUES, AVEC...
- P8 - PRODUCTION
- P9 - ÉQUIPE ARTISTIQUE
- P10 - CONTACTS



GUERRE ET *PLAY* - PRÉSENTATION

Pièce chorégraphique et visuelle pour 3 interprètes

Durée : 30 mn

Chorégraphe : Matthias GROOS

Scénographe : Gaëlle BOUILLY

Interprètes :

Aëla LABBE, Matthias GROOS, Gaëlle BOUILLY

Création musicale : Sylvain CHEVALIER

Création lumières : Stéphanie PETTON

Création costumes : Cécile PELLETIER

GUERRE ET *PLAY* met en danse deux êtres perdus. Des voyageurs d'ailleurs cernés par une armée symbolique.

Morts de peur et morts de rire, ils avancent, ils cheminent. Empreints d'une violence sourde.

Ce duo est une poésie du voyage, une danse traversée par des lignes de forces et de tension qui contrastent avec une ultime fluidité.

Une oeuvre visuelle, sorte de téttris lunaire ou / et de banquise trouée.

Ce duo s'inscrit dans le sillage de la dernière création **le ring des anges**.

Il se situerait sur la queue de cette comète et laisse entrevoir que le sujet du JEU reste intarissable.

La compagnie 29x27 conclut un cycle et une réflexion autour du jeu de rôle.

A la manière d'un psychodrame burlesque et émouvant dans **les FéES rient-elles ?**, comme une poésie récréative dans **le ring des anges** et comme un piège « environnemental » dans **GUERRE ET *PLAY***.

Deux danseurs rentrent dans un espace/temps esthétique-ment défini comme l'écran d'une console par des milliers de pixels au sol qui deviennent une armée symbolique cernant les deux joueurs.

Le jeu est errance dans un environnement hostile.

Cet espace va les restreindre, les étouffer, les contraindre, les digérer.

Une fois la peur installée, que faire ? Fuir ou affronter ses/ces démons. Derrière la peur se cache notre héros potentiel. Serait-elle une force révélatrice ? Une confrontation initiatique qui dévoilerait l'essentiel de deux êtres piégés et qui s'adapte à cet en-jeu.

Pour eux, le choix est vite fait : on part en guerre, en croisade, en campagne et on laisse l'esbroufe des corps envisager des danses qui vocifèrent contre des ennemis dérisoires.

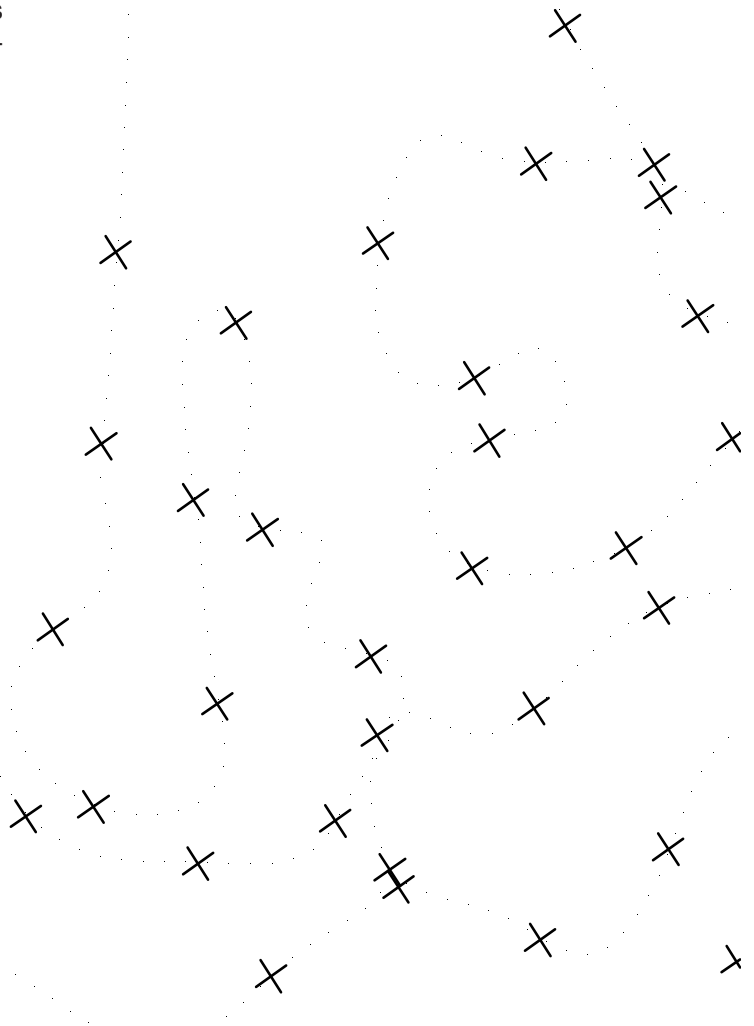
Mais, au jeu de la guerre, le jeu de la mort n'est jamais loin.

Entre poésie et dérision, l'écriture se dessine jusqu'à la fin de la partie.

Nos deux vagabonds sont-ils « seuls contre tous » ou « tous contre eux seuls » ?

Qui est le Machiavel qui tire les ficelles ? Ce climat qu'ils n'ont d'autres choix que de traverser, va les façonner, les sculpter au gré des vents, des fissures, des crevasses qui se forment sous leurs pieds.

L'intelligence du vivant n'est-il pas d'évoluer en fonction des contraintes qu'ils rencontrent ? De muter pour mieux survivre ?



GUERRE ET *PLAY* - VU PAR...

Christine Rougier,
Chorégraphe, Compagnie BIWA

« Deux » est toujours un chiffre périlleux à tenir. Duo d'homme et femme trop vite assimilé à nos clichés guerriers ou amoureux, il n'est pas facile de chercher pour le duo d'autres terres. Il m'a semblé qu'ici, le couple évitait finement l'écueil qui eu été hors sujet dans ce que je sais de son chorégraphe Matthias Groos.

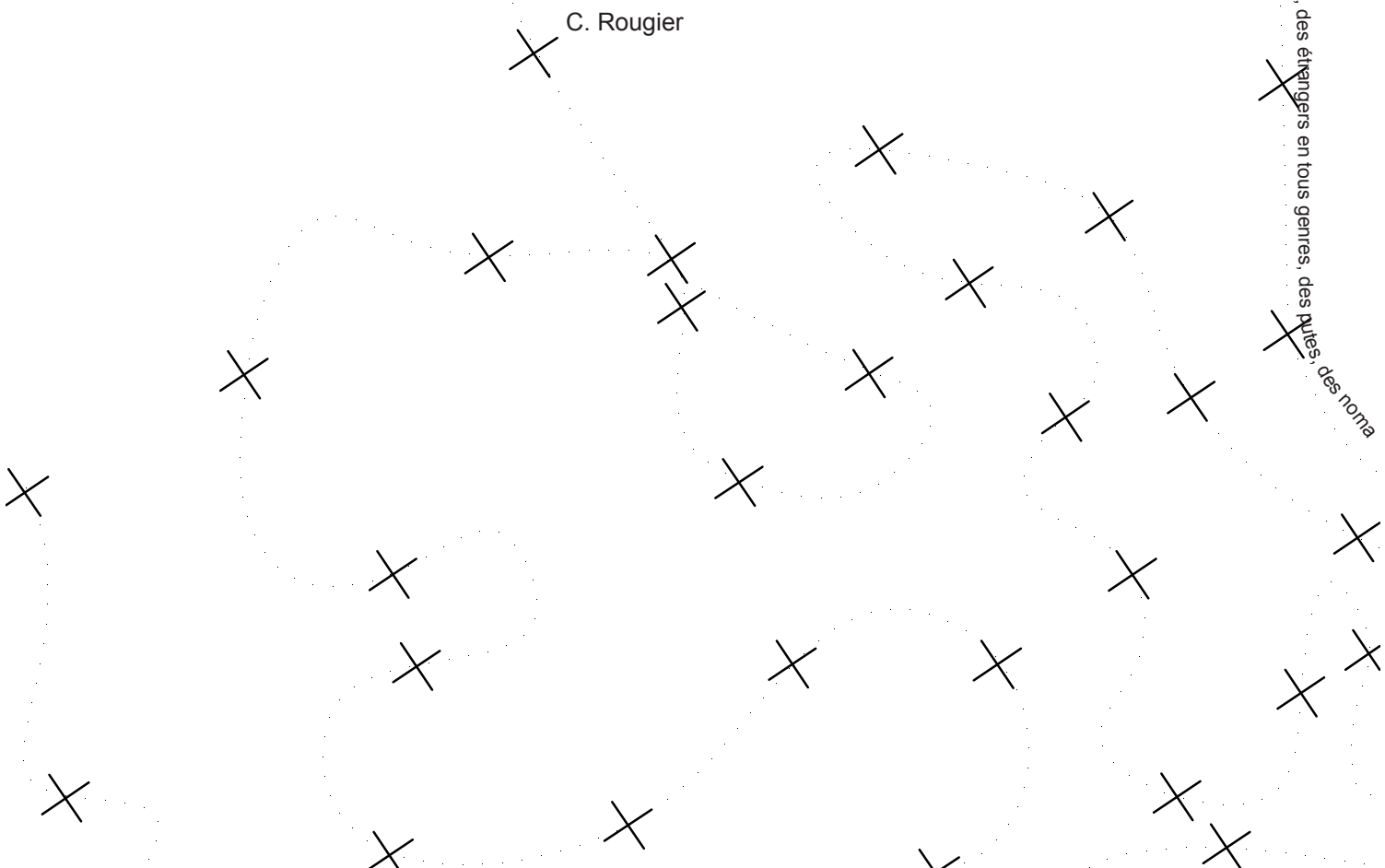
M'est apparu que le couple danseur, avec son chorégraphe associé à sa scénographe, travaillait la tension d'espaces poétiques : gobelets- corps, éloignement, rapprochement et juste cela.

Deux solitudes y croisent les armes de la vie, présences incarnées et gestes adressés au vide, sans autre but qu'être là.

Je suis une femme de poésie et je me suis demandé si la force toute esquissée encore de ce travail à naître, ne viendra pas d'ignorer le duo, la manipulation des objets, la facilité des « expériences danseuses » pour se focaliser sur deux présences d'artistes, déjà fortes et chargées de promesses...

Il faudra fuir, fuir et réduire sans cesse tout ce qui, sans profondeur, résumerait l'ensemble à juste un duo de plus !

C. Rougier



On a peur de quoi ? Du Mac Donald, des OGMs, des produits phytosanitaires, du sexe, du cannabis, des croques de chiens, des étrangers en tous genres, des piles, des noma

GUERRE ET PLAY - SCÉNOGRAPHIE

Fidèle à notre goût des multiplications, nous avons posé un dispositif par duplication.

Un travail à la chaîne qui cadrerait avec notre vision du jeu vidéo et de la pixellisation un peu grossière des premiers jeux tels que Tetris / Pac-Man mais qui, une fois posés au sol, pouvait se révéler à la fois fascinant par sa pureté et sa rigueur mais également angoissant une fois perdus dedans.

Le gobelet est une proposition visuelle convaincante et suffisamment abstraite pour que chacun imagine ce qu'il a envie. Suivant l'inspiration du jour, ces gobelets sont autant de centrales nucléaires que de stèles de cimetières militaires.

Dans les deux cas, la peur et la mort ne sont pas loin. Les contraintes et les réalités physiques de cet objet ont orienté et ciselé le choix de la danse et des images qui se sont imposées à nous.

Véritable installation évolutive tout au long de la pièce : elle intègre la scénographie en direct comme actrice assumée au scénario qu'elle déroule.

Initialement la scénographie prévue n'impliquait pas Gaëlle corporellement en temps réel sur le plateau. Au fur et à mesure des répétitions et de nos concertations communes, nous avons décidé de créer un nouveau dispositif permettant de faire bouger les mêmes gobelets par un système de fils.

Il est devenu alors très clair que Gaëlle devait partager la même temporalité que la danse. La scénographie s'apparente à une installation « vivante » qui s'articule dans une logique et un processus propre à l'aléatoire des mouvements des gobelets, mais la présence physique de Gaëlle est elle-même vecteur de sens.

Dans l'écriture spécifique et parfois très fusionnel du duo en danse, elle devient soudain le personnage démiurge, le tiers nécessaire pour ouvrir l'espace physique et symbolique qui sépare les deux danseurs.

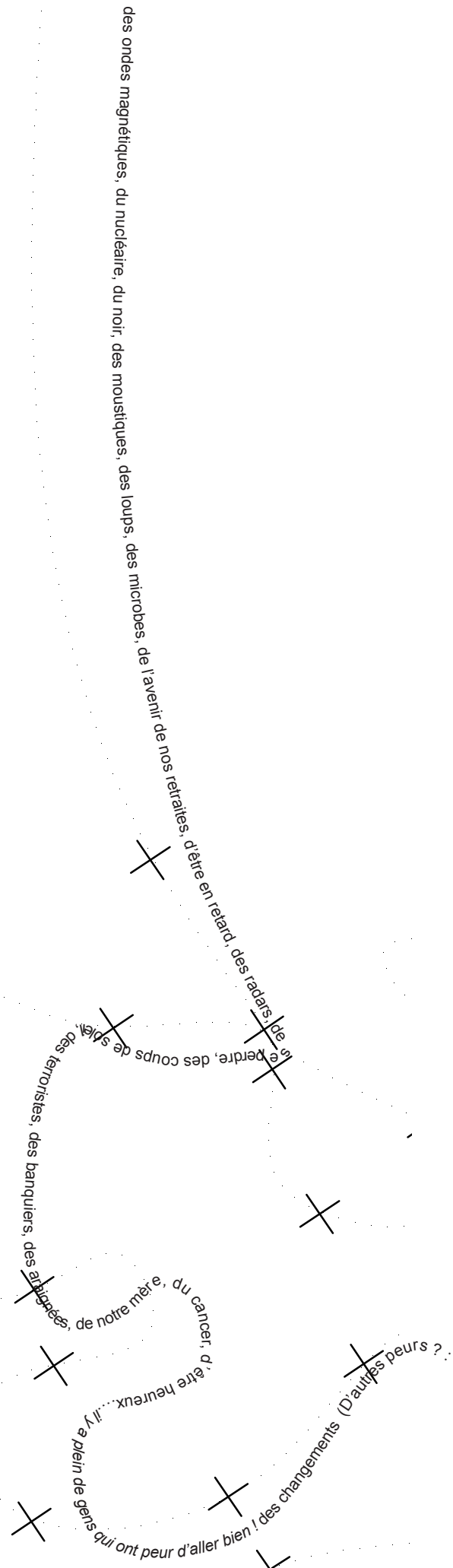
Dès cet instant « Guerre et play » est devenu un trio sur scène.

Gaëlle devient interprète de son propre travail initial, lui insufflant une poésie corporelle exigeante, inventant un lien avec les deux danseurs pour délivrer une pièce au final plus complexe. La fusion inédite de ces deux matières en directe et incarnée de manière égale augure notre capacité à continuer à inventer notre complexité artistique.

GUERRE ET PLAY - UNIVERS SONORE

La création musicale se compose d'une longue plage électronique qui se diffuse tout au long de la pièce, une météo changeante. Les sons traversent mais ne s'appesantissent pas.

Elle est donc envisagée comme un climat sonore poétique, les deux protagonistes baignant dans un environnement tour à tour rassurant et hostile, mais évocant toujours la ligne de tension qui les inquiète.



GUERRE ET *PLAY* - AVEC..

Le format de la pièce étant de 30 minutes, il implique une « suite », sorte de coda conclusive qui pourrait se combiner :

1) avec d'autres compagnies lors d'une soirée partagée.

2) avec dialogue direct et interactif avec le public autour de l'oeuvre.

3) avec une « pré-représentation » : coupler la représentation avec un travail auprès de scolaires pour produire une version de « leur » **GUERRE ET *PLAY***, qu'ils pourraient présenter en première partie de la pièce.

Cette version nécessiterait un travail en amont de 8h – 4 séances de 2h (55€ TTC / h).

4) avec une proposition d'atelier jouxtant la représentation. Dès que le duo est terminé, les danseurs enchaînent et proposent aux spectateurs de tester l'univers chorégraphique et scénographique mis en place sur le plateau.

Puis, une invitation « Chantier ouvert au public » au Grand Atelier a permis de dialoguer et de découvrir l'élaboration de leur dernière création : **GUERRE ET *PLAY***.

Sur un parterre quadrillé de gobelets en plastique blanc, Matthias et Aëla s'élancent sans en faire bouger un seul.

Le chorégraphe revient sur ce dispositif de gobelets comme une forme abstraite représentant beaucoup de choses, une armée invisible... et pourquoi pas... « nos peurs ».

Danseur mais aussi pédagogue, Matthias n'hésite pas à répondre à la curiosité des enfants en les invitant à une improvisation rondement menée. Il leur demande de choisir un gobelet, d'aller vers celui-ci, de rester en face avant de ressortir de l'espace. Ils doivent alors retrouver leur gobelet mais cette fois-ci en faisant glisser au sol une partie de leur corps. Concentrés, ils avancent sans rien toucher pour s'arrêter, lever la main et la poser plusieurs fois juste au dessus ... sans l'aplatir. Enfin, d'un claquement de doigt, l'armée invisible se retrouve dans un champ de bataille : les gobelets s'écrasent d'un coup de main ou de pieds sous l'œil amusé des artistes. « On pensait prendre des Playmobils® au départ, on a bien fait de prendre des gobelets ! » souligne Gaëlle.

Séverine

Article paru dans Le Magdeleine - février 2012

GUERRE ET *PLAY* - ACTIONS PEDAGOGIQUES, ENVISAGEONS..

Nous pouvons sensibiliser les publics à la fois à la danse et à **GUERRE ET *PLAY*** en proposant des ateliers autour des gobelets.

La compagnie ayant l'habitude de travailler la danse et l'objet, ce choix offre un spectre très large qui peut s'adapter à tous les publics et à tous les âges.

L'objet reste un moyen rapide et efficace de structurer un corps par les contraintes qui le caractérisent mais aussi d'offrir un environnement poétique clairement identifiable.

La compagnie est en capacité de construire un projet de sensibilisation accueillant des publics très variés : des non-danseurs aux professionnels, des scolaires, périscolaires jusqu'aux publics dit « empêchés » (structures de santé, associations de réinsertions, etc...)

> Lors d'une résidence à **l'Espace Cœur en Scène à Rouans**, une « porte ouverte » a eu lieu le mardi 3 janvier 2012.

Suite à cette expérience, nous nous sommes rendus compte qu'il pouvait très bien être envisagé de jouer **GUERRE ET *PLAY* avec un véritable temps d'échange qui s'ensuit, sur les modalités et les choix qui ont motivé cette création.**

> Lors d'une résidence à **la Maison de Quartier Madeleine – Champ de Mars à Nantes**, un « chantier ouvert au public » a permis aux curieux de venir découvrir le tout début du travail autour de la création (17-21 octobre 2011)

GUERRE ET PLAY - PRODUCTION

DIFFUSION :

23 novembre 12 : Bleu pluriel, Trégueux (22)
4 décembre 12 : Le Quai des rêves, Lamballe (22)
29 janvier 13 : ONYX - La Carrière, Nantes (44)
31 janvier 13 : THV, St Barthélémy d'Anjou (49)
26 mai 13 : Quartier libre, Ancenis (44)
8 décembre 13 : CCN, Nantes (44)
28 février 14 : La Ville Robert, Pordic (22)
1^{er} mars 14 : La Ville Robert, Pordic (22)
20 mars 14 : Le Théâtre du Fil de l'eau, Pantin (93)

6 février 15 : Le Théâtre des Dames aux Ponts de Cé (49)
février 15 : Cité Danse à Grenoble (38)
...en cours...

CO-PRODUCTION :

THV, Saint Barthélémy d'Anjou (49)
Association Lhaksam, compagnie 29x27

AIDE A LA CRÉATION :

Conseil Régional des Pays de la Loire
Conseil général de Loire Atlantique
Ville de Nantes
Ville de Saint Herblain

GUERRE ET PLAY - EN TOURNÉE

DURÉE DU SPECTACLE : 30 min

EQUIPE DE TOUNÉE : 5 personnes
- 3 Interprètes
- 1 régisseur lumière
- 1 chargée de développement

TEMPS DE MONTAGE :

- 1 service de montage
- 1 service de répétition

RÉSIDENCES DE CRÉATION :

16-20 mai 11 : Dôme, Saint-Avé (56)
21 sept. au 6 oct. 11 : Studios : Honolulu (L. Touzé et F. Compét) , cie la Tribouille, cie Ecart (44)
17-21 oct. 11 : Grand Atelier de la Maison de quartier Madeleine - Champ de Mars, Nantes (44)
2-7 janv. 12 : Coeur en Scène, Rouans (44)
2-6 avril 12 : Grand Atelier de la Maison de quartier Madeleine - Champ de Mars, Nantes (44)
2-7 mai 12 : THV, Saint-Barthélémy d'Anjou (49)
2-6 juillet 12 : Dôme, Saint-Avé (56)
1-5 oct. 12 : ONYX, Nantes (44)
5-7 et 19-21 nov. 12 : SEPT CENT QUATRE VINGT TROIS, Nantes (44)



GUERRE ET PLAY - ÉQUIPE ARTISTIQUE

Suite à sa formation au CNDC d'ANGERS, Matthias rencontre Régine CHOPINOT au ballet Atlantique. La pugnacité et l'éclectisme de la chorégraphe laisse une empreinte forte sur le jeune danseur.

Par la suite, il effectue un long travail de terrain dans le nord de la France en direction du jeune public avec le Théâtre Chorégraphique pour la Jeunesse où se mêlent création, sensibilisation en milieu scolaire et pédagogie du mouvement.

Son travail d'interprète, puis d'assistant-chorégraphe auprès de Sylvie LE QUERE au sein de la Compagnie « Grégoire and Co » réimplante son axe de travail sur la région Bretagne.

Il devient personne ressource dans des cadres pédagogiques (« danse-école », formation du DE, collabore avec l'ADDM 22, Musiques et Danses en Finistère, le CEFEDM Bretagne Pays De Loire etc...). En 2006/2008 il prend la direction de l'école municipale de Douarnenez.

Toujours interprète, il travaille actuellement au sein de la compagnie BIWA (Christine ROUGIER).

En créant avec Gaëlle la Compagnie 29x27 il affirme un style énergique, volontiers dérisoire et ne se prenant pas au sérieux, il aime l'idée d'une danse ludique et impertinente.

Matthias Groos
Chorégraphe
Interprète



Gaëlle Bouilly
Scénographe
Interprète



Initiée à la danse contemporaine par Matthias Groos, Aëla poursuit sa formation de danseuse interprète à l'Hogeschool Voor De Kunsten d'Amsterdam pendant trois ans.

Là-bas, elle se nourrit de différentes techniques telles la danse-théâtre, l'improvisation, le fly-low.

Elle participe à divers projets chorégraphiques et improvisations en Hollande et intègre la compagnie 29x27 en 2007.

De retour en France, elle s'intéresse de plus en plus à la photographie qu'elle appréhende comme une continuité de la danse, mettant l'accent sur la composition, le corps, l'émotion et la poésie.

Aujourd'hui, Aëla concilie ses passions et développe la création d'univers singuliers dans ces deux domaines.

Son travail photographique, qu'elle tente de fusionner à l'art de la danse sur un concept d'exposition chorégraphique, est désormais reconnu outre frontières.



Aëla Labbé
Interprète

Gaëlle s'efforce de faire le parallèle entre l'univers chorégraphique et l'architecture (la danse en tant qu'interprète et l'architecture durant sa formation). S'est amorcée alors une réflexion sur la complémentarité de ces deux disciplines ce qui l'amène naturellement jusqu'à la scénographie.

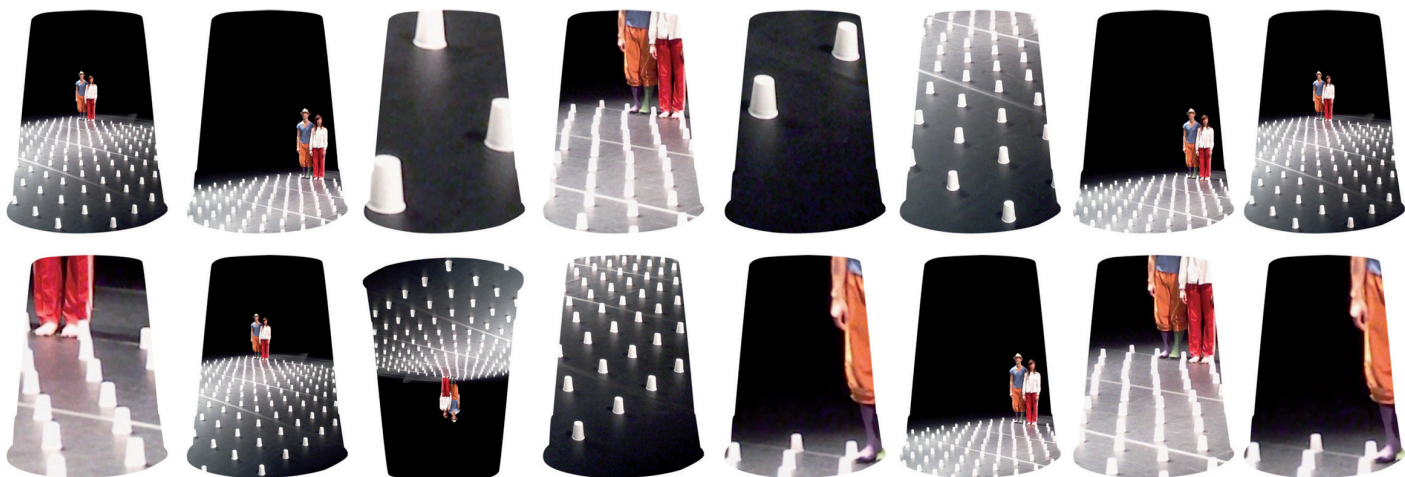
En 2003, elle intègre la compagnie Vincent COLIN, dont elle devient l'assistante. Elle collabore avec Daniel BURREN pour la réalisation de la scénographie du spectacle «De la démocratie en Amérique» et réalise le dispositif scénique de « Sur les ailes du temps » et « La Fontaine poivre et sel ».

Depuis 2005, elle conçoit et réalise les décors de la Compagnie la Tribouille (Philippe PIAU, Nantes), Son'Icone Danse, Cie CKM...

Au sein de la compagnie 29x27 elle enrichit de nouveau son panel d'expérience en co-dirigeant un projet artistique complet :

Prenant en charge la direction technique de la compagnie elle est également présente sur les temps de création et d'écriture où elle participe en tant que scénographe mais également en mettant son œil artistique au service de la mise scène .

29x27 Cie 29x27



Compagnie 29x27 **CONTACT**

Contact diffusion :
Aurélia Roche Livenais
+ 33 (0)6 66 15 87 80
contact@29x27.com

Compagnie 29x27 - ASSOCIATION LHAKSAM
SEPT CENT QUATRE VINGT TROIS - 50 RUE FOURÉ - 44 000 NANTES
www.29x27.com

N°Siret: 488 279 324 000 21 Code APE: 9001 z Licence E. du Spectacle: 2-1057618

Date de mise à jour du dossier : février 2013