

LIMITE LARSEN THEATRE





K. Tomaselli

INTRODUCTION

LE TEMPS

Les hommes meurent. Les langues meurent. Les civilisations meurent. Les mondes et les étoiles meurent aussi. On dit même que le temps va mourir. Une fois que les êtres vivants, l'espace et la matière auront trépassé, le temps demeurera seul debout et disparaîtra à son tour. Après la fin des temps viendra la fin DU temps.

Et ça c'est tragique.

Tragique mais pas dramatique. Non. Au contraire. Car cette fin annoncée donne un sens à la vie. Quel goût auraient un premier baiser, un bain de mer en mai, l'écriture d'un roman ou l'établissement d'un nouveau record du monde sans cette sensation tenace que tout aura une fin, qu'il y a urgence à vivre ?

Le temps, tout à la fois, nous condamne et nous pousse à l'action.

Ainsi, la question du temps nous accompagne de l'enfance à la vieillesse. Elle change de forme au fil des années, tout comme nous, mais elle reste à nos côtés.

Il n'existe pas (ou pas encore) de réponse du temps. Ce n'est pas faute de chercher. Les scientifiques, les philosophes, les écrivains, les plasticiens et même les économistes se sont penchés sur le problème. Ils nous livrent des témoignages qui souvent soulèvent plus de questions qu'ils n'en résolvent. Et alors ? Il y a un certain plaisir à goûter à ce vertige, un plaisir à plonger dans le temps, à s'y baigner, à s'y noyer...

PROJET « LE TEMPS QU'ON PERD »

Projet spectaculaire d'exploration du temps, du temps qui file, du temps qu'on perd. Il se compose de deux spectacles multidisciplinaires tous publics :

Une version courte et légère prévue pour les salles de classe de collèges et lycées. : **LE TEMPS QU'ON PERD (E.P.)** (En clin d'œil à l'Extended Play, le format musical d'un 45 tours). **Création automne 2014.**

Une version longue et plus adulte prévue pour les théâtres : **LE TEMPS QU'ON PERD (L.P.)** (de Long Play, le format musical d'un 33 tours). **Création automne 2015.**

Comme tous les projets du Limite Larsen théâtre, ces spectacles sont construits sur le plateau avec l'apport de tous les artistes. On ne parle plus vraiment d'écriture précédant une mise en scène mais d'une matière de base (questions, recherches) bousculée par des expériences scéniques.



K. Tomaselli

LE TEMPS QU'ON PERD (E.P.)

Présentation générale

Solo de théâtre, pour tous les publics à partir de 12 ans. Il se fonde idéalement dans une salle de classe (collèges, lycées...) pour une durée de 42 minutes avec l'idée de bousculer et questionner le concept de temps.

Il se décline en trois parties et un tout :

1- Le temps mathématique (l'horloge, la seconde, la minute, l'heure).

2- Le temps personnel ressenti (ça paraît court, ça paraît long).

3- Le temps capitalisé, valorisé, monnayé (perdre du temps, en gagner, qu'est-ce que cela veut dire et pour qui ?).

Le tout, le liant, invite le spectateur à plonger expérimentalement dans sa propre appréciation de la durée, de l'attente ou de la fuite du temps (« Time flies when you're having fun », dit-on en anglais).

Le spectacle s'appuie sur une iconographie résolument pop : le super-héros Flash, le sprinteur Usain Bolt, le (s) film (s) *Terminator*, le roman (et les films) *La planète des singes*, le Rubik's cube... Il joue à la fois sur ces références ludiques et populaires mais aussi sur les nœuds de possibles qu'elles engendrent. Avec *La planète des singes* on ouvre sur la littérature, le cinéma et les mathématiques (la théorie de la relativité restreinte d'Einstein). *Terminator* nous entraîne vers le rêve du voyage dans le temps, mais aussi vers la place de la robotique et de l'informatique dans le monde moderne. Flash et Bolt, avec leurs records de vitesse, nous permettent d'ébaucher une réflexion sur la modernité et l'accélération du temps.

Derrière un masque théâtral ludique et une culture pop, le spectacle aborde très sérieusement des notions de mathématiques, de philosophie et de sociologie. Bien entendu, il n'est pas une fin en soi. Son ambition est d'ouvrir quelques portes, de semer quelques questions qui feront leur chemin par la suite.

PARTIS PRIS ARTISTIQUES

Scénographie I : la désillusion théâtrale

Une des fonctions de l'art est de faire apparaître ce que nous ne pouvons pas voir dans le réel. Notre pari consiste à faire émerger l'invisible du réel lui-même. Nous n'avons pas besoin de transformer un espace pour faire naître une illusion théâtrale. Au contraire, nous prônons la désillusion théâtrale. Tous les accessoires que nous utilisons dans le spectacle sont visibles. L'idée est de faire naître de la magie, de la beauté, du choc ou de la surprise de la réalité elle-même. Nous avons une unité de lieu : ici. Une unité de temps : maintenant. Lorsque nous jouons en salle de classe, nous la prenons pour ce qu'elle est : une salle de classe. Nous la laissons en l'état avec la couleur de ses murs, ses sources d'éclairage, ses affichettes, ses cartes exposées, etc... Nous jouons avec le tableau noir (ou blanc) et le bureau du professeur, voire avec le vidéoprojecteur de la salle, pour nous inscrire dans sa réalité. Nous ajoutons au décor les quelques accessoires dont nous avons besoin, pas plus. En l'occurrence il

s'agit de quelques horloges et chronomètres, d'un mini- vidéoprojecteur, d'un Rubik's cube. Un professeur ou un conférencier font de même. Un conteur fait de même. Il possède un lien privilégié avec le spectateur, une proximité singulière parce qu'il est nu. Sans fard. En salle de classe nous sommes dans doute dans le paroxysme de la proximité parce que, comme diraient les footballeurs, nous jouons à l'extérieur. Nous allons présenter notre spectacle dans le lieu de vie des spectateurs et non dans notre écrin théâtral toujours un peu (ou très) intimidant. Nous devons véritablement gagner l'attention. Personne ne sait à quoi s'attendre, ni quelle forme prendra notre spectacle. Il y a un doute naturel. Il doit durer.

Scénographie II : le mur d'horloges

Hormis quelques accessoires, notre scénographie est essentiellement composée d'une collection d'horloges et de chronomètres issus de différentes technologies et de différentes époques. Passer de l'un à l'autre est déjà révélateur du passage du temps.

Ils ne sont pas réglés à la même heure et n'ont pas tous la même fonction. L'horloge à *LED* est mise à zéro au début du spectacle ; elle donne le temps de la représentation. Une horloge murale donne l'heure, tout simplement (encore un rappel du réel), comme le fond d'écran de l'ordinateur. Ce dernier se transforme toutes les dix minutes, de façon régulière, avec un bruit mécanique. Un chronomètre sportif sert de repère visuel au décompte de la première scène (voir ci-dessous). L'horloge d'échecs est mise en route au début et arrêtée à la fin de chaque intervention des cubes (voir ci-dessous). Elle donne le temps de cette scène segmentée en trois morceaux, en excluant les moments où ce temps fait des pauses...

Au-delà de leur utilité individuelle, l'accumulation met en valeur le côté arbitraire du comptage du temps et sa relativité. Chaque scène a son temps, le spectacle a son temps, nous avons chacun notre temps et notre façon de le vivre.

La multiplication de ces aiguilles, de ces chiffres et des sons qui les accompagnent peut aussi donner une impression d'oppression. Une impression, ou une révélation, parce que les montres et les calendriers gèrent nos vies.

Notre scénographie est vivante. Jamais décorative. Tous les objets servent à différents degrés, qu'il soit pratique ou symbolique... Ce qui nous intéresse, c'est qu'elle ouvre des possibles et qu'à l'intérieur, chaque spectateur fera son parcours en fonction, notamment, de son rapport au temps.

Costumes

Deux personnages sont définis dans ce spectacle. Un singe, dans la dernière scène, pour lequel nous avons fabriqué un masque. Et le super-héros Flash (également vers la fin) pour lequel nous avons acheté un déguisement de lycra moulant un peu grotesque. Nous le rembourrons avec une doudoune pour gonfler le torse de l'acteur et donner l'image d'un héros défraîchi et ventru.

Toutes les autres séquences du spectacle sont construites autour de réflexions, de démonstrations ou d'expériences autour du temps. Toujours dans l'idée de nous inscrire dans le réel de la salle de classe, nous voulions un costume pratique et sans âge pouvant être à la fois celui des élèves ou du professeur. Nous avons opté pour un jean, une paire de baskets et un T-shirt uni. Une doudoune orange est venue s'y ajouter en forme de clin d'œil. En effet, en remplissant notre cahier des charges, nous avons choisi les couleurs et les marques pour reconstituer, par jeu et pour le plaisir de semer des indices, le costume de Marty Mc Fly dans le film "Retour vers le futur".

Le récit I : le paradoxe de l'agent infiltré

Nous ne pouvons pas nier le processus d'accélération du temps lié à la modernité. Le temps et l'espace se contractent. Les voitures, les trains, les avions vont de plus en plus vite. Leur vitesse réduit les distances au fur et à mesure qu'elle augmente. Les nouvelles technologies permettent de joindre nos correspondants plus vite, de leur envoyer textes, photos et vidéos plus vite. Plus vite. Nous avons accès à l'information quasiment en temps réel. D'ailleurs, aujourd'hui, chacun produit et consomme de l'information. Même la durée des contrats de travail se réduit. On ne passe plus que rarement quarante ans dans la même entreprise; le plus souvent, quelques mois, voire quelques semaines.

Nous sommes sans cesse stimulés par des coups de téléphone, des mails, des publicités visuelles et sonores. Nous avons tout le temps quelque chose à faire. De plus en plus de choses. Et nous sommes poussés à les faire sous peine d'être exclus de cette modernité. Loin de nous faire gagner du temps, les appareils modernes nous font gagner en productivité. La tête dans le guidon. Tout le temps.

Ce n'est pas un hasard si des séries comme "Bref" ou "Kamelot" ont si bien fonctionné. Leur format (moins de 5 minutes) correspond au temps d'attention que nous pouvons leur consacrer entre deux activités rapides sur ordinateur. Le succès grandissant des autres séries télé, même les plus longues, va dans le même sens. Elles durent entre trente et cinquante minutes. Un bon format pour une fin de soirée. Un film de deux heures, c'est bien trop long. De fait, il est de plus en plus difficile de capter l'attention de spectateurs dans une salle de théâtre pendant une longue durée. La situation n'est ni meilleure ni moins bonne qu'au vingtième siècle ou au dix-neuvième. Ce n'était pas mieux avant et ça ne le sera pas plus demain. Nous vivons simplement notre époque.

Il est important de ne pas la nier. Nous ne pouvons pas nous adresser à nos spectateurs comme le faisait Shakespeare avec les siens. Les spectateurs ont muté. Nous devons faire muter nos écritures. Le rôle du théâtre est de s'adresser au monde, pas de s'imposer à lui comme une forme absolue. Molière avait une façon de s'adresser à ses spectateurs, Brecht, une autre, Ionesco une autre encore. Chaque génération doit réinventer ses formes et ce n'est pas suffisant de moduler la mise en scène autour de formes anciennes.

Plutôt que d'imposer une forme de théâtre désuète parce que *c'était mieux avant et que tout le monde doit le comprendre*, comme des agents infiltrés, nous tentons de nous approprier les codes formels de la modernité (télévision, ordinateur, téléphone...) pour les détourner et les enrichir de notre culture théâtrale.

Le récit II : une narration hors cadre

Le spectacle s'affranchit de toute notion de continuité. Le récit autour du temps ne se construit pas sur une histoire classique ni sur un personnage mais sur une multitude d'approches thématiques et de points formels qui, ensemble, forment un tout.

Le spectacle dure quarante minutes. Il est écrit en séquences courtes. La plus longue fait quatorze minutes et la plus brève une minute à peine. Chacune d'entre elle possède son univers singulier, son ambiance particulière et son angle d'attaque. Chacune doit être l'équivalent d'une vidéo sur le net ou d'un *strip* de bande dessinée. Une bulle éclatante et éphémère.

Individuellement, chaque séquence est comme un court-métrage indépendant. Ensemble, elles forment un spectacle écrit comme on pense : les souvenirs, les rêves, les citations, les idées, les

images, les noms, les odeurs s'enchaînent dans nos cerveaux sans hiérarchie, simplement parce que chaque échantillon en appelle un autre de façon incontrôlée. Ensemble, ils forment une pensée complète et cohérente.

Le récit III : un spectacle séquencé

La première séquence est un décompte. Elle entre dans le cadre des expériences actives du spectacle. L'acteur lance un chronomètre et égrène à voix haute chaque seconde sans regarder les chiffres qui défilent. Une musique est lancée, qui amène ses propres rythmes et *tempi*, éléments perturbateurs du décompte du comédien. Au bout de cinq minutes, il s'arrête et vérifie s'il est synchro avec le chronomètre. Nous sommes dans une compétition entre l'homme et la machine. L'homme peut-il être aussi précis qu'un programme informatique ? Mais une autre question vient s'ajouter : qui a raison ? Cinq minutes ressenties valent-elle moins que cinq minutes comptées par une machine ? Pendant que l'acteur tente son expérience du temps, les spectateurs en vivent une autre : ils ne reçoivent aucune explication, aucun mode d'emploi et ne savent pas combien de temps durera le décompte. L'expérience est-elle surprenante ? Oppressante ? Amusante ? Fascinante ? Ennuyeuse ? Chacun est renvoyé à sa propre relation au temps. Chacun vivra la séquence à sa manière.

La parole prend le pas dans la seconde séquence. L'acteur se lance dans une réflexion autour de la relativité du temps, autour de son ressenti. Cinq minutes, est-ce court ou long ? Comment nos actions et notre regard sur les choses peuvent-elle modifier la vitesse du temps ? À travers des anecdotes, des questions personnelles et une relecture de la scène du décompte, il tente de répondre. Ses questions ou ses exemples peuvent sembler très justes, exagérés ou complètement idiots. L'idée est de provoquer la réflexion du spectateur, pas de lui imposer la nôtre. Une constatation tragique vient servir de cadre à cette pensée : le temps n'avance que vers le futur. Les événements passés sont définitivement perdus.

La troisième séquence, comme la première, prend la forme d'une expérience du temps à interprétation libre. L'acteur s'assied au bureau et fait avancer une petite rangée de cubes bleus d'un bord vers l'autre. C'est tout. L'expérience sera interrompue alors que les cubes seront à mi-chemin. Elle sera alors reprise en l'état deux fois, plus tard dans le spectacle. A la fin de la troisième, les cubes viendront flirter avec le bord du bureau, avec le vide. La fin du temps est-elle une chute des cubes vers le vide ? Cette séquence est directement inspirée de la barre de chargement des programmes sur les ordinateurs, cette petite barre "loading" qui progresse à vitesse aléatoire. Celle que nous observons, comme hypnotisés, en espérant qu'elle se remplisse au plus vite... Le temps que nous perdons à cause de ces ordinateurs censés nous en faire gagner !

Au départ, nous voulions faire des pauses dans le spectacle, comme si nous n'avions plus assez de mémoire vive, et prendre le temps de charger la suite. Finalement, nous avons placé ces trois temps entre d'autres moments finis. On peut cependant toujours lire cette séquence comme un chargement. On peut y voir simplement une matérialisation du temps qui passe. On peut aussi penser à autre chose. À la scène qui vient de passer par exemple, ou à tout autre chose encore. Selon la façon dont on les aborde, ces moments de silence peuvent être perçus comme porteurs de sens, partie prenante du récit ou simples moments de respiration. Certains y verront sans doute une mise à l'épreuve de leur propre patience, ou une perte de temps...

Après les premiers cubes vient le temps de la démonstration scientifique. La science travaille sur le temps. Elle apporte souvent bien plus de questions que de réponses mais ces questions nous font avancer ou nous donnent à rêver. Cette séquence a pour but d'entraîner le spectateur vers un

vertige scientifique du temps. Nous y exposons la définition de la vitesse du temps de Newton, celle de la relativité d'Einstein, nous expliquons le principe de la flèche du temps, les réflexions sur une possibilité d'une "boucle du temps", d'autres sur les paradoxes du voyage temporel. Au tableau, l'acteur se lance dans une démonstration qui mélange toutes ces données scientifiques avec des exemples tirés de "La planète des singes", de "Terminator" ou des comics américains. La fiction s'est toujours inspirée de la science, et la science se nourrit de la fiction. Les scientifiques et les poètes ne sont pas si différents, finalement. Avec une logique qui n'appartient qu'à l'écriture de cette scène, l'exposé scientifique se construit pièce par pièce jusqu'à la conclusion inévitable : le temps nous entraîne vers la mort. A moins que la mort n'ait créé le temps ? Cette scène est ludique mais informative mais absurde mais interrogatrice mais amusante mais effrayante...

La seconde séquence de cubes vient se placer ici.

La sixième séquence voit entrer en scène le super-héros le plus rapide du monde : Flash. Dans son costume rouge et jaune pop, il s'assied sur le bureau de façon nonchalante. Nous jouons la carte du contraste entre l'image proposée et le discours. Ce personnage-là est un repent. Il va nous raconter ses records de vitesse, ses exploits et le moment où tout a basculé pour lui. Chantre de la performance dans le pays du productivisme, Flash a décidé de jeter sa montre et vivre à son rythme, en s'écoutant. Nous ne sommes plus sur les questions philosophiques de la deuxième partie ou scientifique de la quatrième. Cette séquence porte en elle un questionnement social important sur notre rythme de vie et sur nos choix individuels.

La dernière séquence des cubes s'insère ici. C'est Flash qui, à son rythme, les fait avancer.

Ensuite, l'acteur enfle un masque de singe et s'immobilise dans le silence face aux spectateurs. Le masque est impressionnant et l'immobilité dure. La séquence nous ramène à une nouvelle expérience de la durée ; une expérience rendue plus menaçante par la présence simiesque. Elle est aussi un levier, et un temps offert aux spectateurs pour repenser à ce qu'ils ont vu (cf chapitre suivant). L'immobilité finit par se rompre. L'acteur masqué va donner un Rubik's cube à un des spectateurs pour qu'il le mélange. Pendant l'opération, il installe un chronomètre bien en vue. Il récupère alors le cube, le résout en moins de deux minutes et sort de la salle. Le spectacle s'ouvre sur un combat de l'homme contre la montre. Il se termine de la même manière. La boucle est bouclée (même si le temps est une ligne...)

Le récit IV : les liens invisibles

Les histoires se répondent, se reflètent dans les performances et s'enrichissent les unes les autres. Évitant toute forme de didactisme, nous semons les faits scientifiques, les remarques diverses, des questions ou les images de la culture populaire comme des indices à partir desquels chacun pourra nourrir sa réflexion à sa manière. Chaque séquence porte son histoire mais à travers elle, différents fragments de pensées sont à reconstituer au fil du spectacle.

La notion de relativité du temps par exemple. Elle est présente dans la première scène du chronomètre avec cette question suggérée : le temps vécu est-il le même que le temps mesuré? Elle revient dans la première prise de parole avec cette réflexion sur la durée du temps. Dans la seconde, c'est de façon plus scientifique que nous exposons la théorie physique d'Einstein prouvant que le temps n'est pas une notion universelle mais bien individuelle. Chacune des expériences du temps que nous menons renvoie chaque spectateur à son propre rapport au temps. La scène de Flash met en valeur que le fait de se confronter directement au temps change notre rapport avec lui. Ainsi, de

scène en scène, nous tournons autour du concept avec suffisamment de variations pour que chacun puisse en prendre une entrée, ou deux, ou toutes.

La notion de mort est également très présente. De façon plutôt légère et surprenante mais vraiment là. Elle est essentielle. Sans la mort, nous ne penserions sans doute pas le temps. Elle est donc une des clefs. La première prise de parole relève ce constat tragique : tout ce qui est passé est perdu, mort. Exemple : Dans un café au lait, on ne peut pas *démélanger* le café et le lait. La démonstration scientifique commence en s'interrogeant sur le début et la fin de chaque chose pour conclure que le temps nous entraîne inévitablement vers la mort. L'apparition du singe habillé en homme nous rappelle que l'homme n'a pas toujours été là et qu'il disparaîtra un jour, peut-être remplacé par une nouvelle race de singes.

Musique I : un dispositif sonore « a minima »

Le spectacle se jouant en salle de classe, on utilise une configuration sonore des plus basiques : enceintes de la salle si celle-ci est pourvue d'enceintes (salle de musique par exemple) ; mini chaîne hi-fi si la salle n'est pas équipée. Les deux petits haut-parleurs sont placés autour du tableau, donc dans l'espace de jeu de l'acteur. La musique vient du même endroit que le texte et le corps de l'acteur, elle vient du plateau, elle est partenaire de l'acteur et partage l'espace avec lui.

Musique II : une bande-son enregistrée, pourquoi ?

Dans notre projet de compagnie, les musiciens sont prévus en *live*, sur le plateau. Ils accompagnent l'acteur au plus près de ses variations de jeu et s'adaptent à chaque salle, à chaque lieu, à chaque public. Au vu du sujet et des questionnements amenés par le spectacle, il nous a paru plus judicieux que la musique soit enregistrée. L'enregistrement est la mémoire d'un instant passé ; il nous semblait juste que dans ce spectacle il puisse y avoir de l' « ici et maintenant », une temporalité du présent, celle de l'acteur et de son public ; et aussi, un autre temps, celui, passé, du travail, de la création du spectacle. Ce temps est celui de la bande-son, les spectateurs l'entendent au présent, elle joue avec l'acteur au présent mais a été écrite dans un temps, enregistrée dans un autre. Cette superposition des couches temporelles nous semblait plus judicieuse dans ce contexte.

Musique III : séquences musicales du spectacle

« 4 minutes 11 avant silence », Céline Ottria

Le spectacle démarre par un décompte : l'acteur lance un chronomètre, les secondes s'égrènent d'abord en silence alors qu'il les suit des yeux, puis au bout d'une minute, il se détourne du chronomètre et continue de compter sans regarder, en essayant de tenir un parfait tempo de 60 à la noire. La musique arrive, tout d'abord comme un soutien, puisque la première chose que l'on entend est un métronome à 60 justement. Mais petit à petit il se décale, ralentit, accélère, amenant d'autres *tempi*, et perturbant ainsi l'acteur. Des rythmes apparaissent, cloches, chansons, berceuses, musique pop, et la bande-son devient ainsi, non seulement un élément perturbateur avec lequel l'acteur mène un bras de fer, mais aussi, un voyage sonore. Comme une sorte d'ouverture, on y entend des extraits des films dont il sera question pendant le spectacle, des tics-tacs d'horloge, du Bach, du hard-rock inversé, des masses sonores inidentifiables, et, entre autres phrases, « Qui a tué grand-maman, est-ce le temps ou les hommes qui n'ont plus tant passé le temps »... Mêlant différentes temporalités

(temps de l'enfance, temps du sacré, temps de l'horloge), jouant avec les effets que permet désormais la musique sur support (répétition, lecture en boucle, ralenti et lecture rapide, inversion de sens de lecture) la pièce devient une sorte de collage, de patchwork, de jeu sur les composantes sonores du temps, mécanique, humain et musical. Au-delà de la performance qu'elle exige de la part de l'acteur, et des clins d'œil plus ou moins repérables, elle se veut une plongée un peu folle à l'intérieur d'une subjectivité et d'une temporalité, donnée ici comme proposition : si on pouvait enregistrer l'intérieur de nous-mêmes pendant 5 mn, qu'est-ce que cela donnerait ? Cette pièce est une des millions de réponses possibles.

« Tics et tacs », Céline Ottria

Cette pièce quasi imperceptible devra se fondre et renforcer les sons d'horloges et de chronomètres venant du plateau. Elle est simplement un trait un peu plus marqué, elle introduit contre-temps et rythmiques, mais à peine. L'objectif est qu'on ne sache pas réellement déceler ce qui vient des horloges de ce qui vient des enceintes, mais que le spectateur soit pris dans une sorte de tic-tac très doux, presque incessant, aux formes variables, mais d'une absolue discrétion. C'est seulement lors des moments de vrai silence que l'on se rendra compte qu'il y avait « quelque chose ».

« Flash's theme », Queen

Reprise du thème de Queen, au moment de l'habillage en super-héros. La musique, clairement datée des années 80 et jouant sur le côté magique, héroïque et puissant, fait ressortir le décalage avec « notre » Flash, qui est ici, on l'a dit, vieillissant, grossi, et plus près de l'antihéros que du super-héros.

AUTOUR DU SPECTACLE

Ouvertures

Nous proposons des rencontres après le spectacle entre l'équipe artistique et les spectateurs. Nous sommes ouverts à l'organisation de débats plus importants avec d'autres intervenants (mathématiciens, philosophes, sociologues...). Suite à la représentation, nous pouvons également penser, avec les équipes pédagogiques, la mise en place d'ateliers d'écriture, de musique et de théâtre.

Un peu plus sur la salle de classe

Jouer dans un lieu non théâtral, c'est donner à le voir autrement. Par le détournement artistique, le lieu routinier prend une autre épaisseur. D'espace fini, il devient espace des possibles. Quelque chose de plus léger. Quelque chose qu'on peut s'approprier autrement. Faire en sorte que les individus vivent un peu mieux ensemble et dans leur espace quotidien, c'est aussi le rôle du théâtre. Que pendant le spectacle un élève voit et sente peu à peu sa salle de cours devenir, pour un moment, un espace de rire, de trouble, littéralement de « jeu » et non plus d'étude, a quelque chose de jubilatoire. Qu'un jour il se remémore une image du spectacle, dans ce même lieu, dans cette classe où maintenant il étudie, rend le spectacle proche, l'émotion artistique à portée de souvenir.

Nos vies sont gouvernées par le calendrier et nos montres. Les lieux les plus quadrillés par le temps sont sans doute les usines et les établissements scolaires. Le planning dans les collèges se fait à l'heure et même à la minute. Les sonneries marquent entrées, sorties, pauses, début et fin de chaque

heure. Se poser la question du temps dans ces conditions donne une ampleur supplémentaire à la problématique et à la proposition spectaculaire.

Dans les théâtres ailleurs

Le spectacle peut, bien entendu, se jouer ailleurs que dans des salles de classe, pour des représentations tous publics. Le lieu peut être une grande salle de réunion ou le plateau d'un théâtre sur lequel se réuniraient acteur et spectateurs par exemple. Dans ces conditions, la jauge sera limitée, selon la qualité de l'espace, à un chiffre variant entre 40 et 60 personnes. L'organisateur devra fournir le bureau et le grand tableau nécessaire à la représentation.

Technique

Le spectacle est conçu pour être joué dans une salle de classe. Nous utilisons le tableau (noir ou blanc), le bureau du professeur et une chaise. Nous n'apportons que quelques accessoires nécessaires au jeu. Pas de décor et une technique minime.

L'installation se fait en une heure. Juste le temps de déplacer quelques accessoires, de brancher du son et de la vidéo. Le temps de prendre nos repères dans des espaces très proches mais toujours différents.

Pour la représentation (42 min) et la rencontre qui suivra avec les spectateurs, l'idéal est de compter un temps global allant de 1h30 à 2h. Nous pouvons jouer jusqu'à cinq fois par jour.

Tarifs et déplacements

Une représentation + rencontre avec les élèves (le public) : 950€

Quatre représentations (même journée et même lieux) + rencontre : 1350€

Les tarifs sont négociables pour plus de représentations, pour des projets liant représentations et ateliers artistiques ou pour des dates directement organisées par les établissements scolaires.

Déplacements

Le déplacement se fait à deux (un comédien et un technicien). En cas de sortie des Alpes-Maritimes, il faudra prendre en compte les frais de déplacement d'une voiture et éventuellement, l'hébergement pour deux personnes. Dans tous les cas, il faudra prévoir les repas pour deux personnes.

Distribution

Conception générale, écriture et interprétation : Hugo Musella – Musiques : Céline Ottria – Direction d'acteur et mise en scène : Pierre Blain et Michaël Allibert – Fabrication masque : Guy Musella.



ECHOS

*Ce spectacle interroge le rapport que nous entretenons avec le temps, sa définition, le conditionnement qu'il nous impose, sa dimension sociale ou philosophique et **amène à se repositionner sur des idées préconçues.***

Il mêle culture pop et discours savant, musique, cinéma et personnages de Comics, il nous trimballe d'un univers à un autre, du délire d'un professeur emporté aux confessions intimes de Flash, en passant par l'inventeur du Rubik's Cube.

***Le rythme nous bouscule** parfois par son aspect oppressant et saccadé, d'autres fois par son inacceptable lenteur, nous mettant devant une des nombreuses contradictions de notre temps : si nous ne supportons pas d'attendre, nous ne supportons pas non plus que le temps passe trop vite.*

Antoine D'AVOUT
Professeur Certifié de Lettres Modernes
Centre International de Valbonne (CIV)

Un spectacle ludique, instructif et... interactif !

En 35 minutes, Hugo Musella, comédien et auteur de son spectacle, tente de résoudre la délicate équation du Temps. Notion abordée sous un angle scientifique, philosophique et même sociétal.

Le tout est truffé de références, et pas seulement à la science mais aussi et surtout à la science... fiction, via la littérature et le cinéma, pour lesquels le Temps, a toujours été un immense terrain de jeu ! Du coup, les spectateurs s'amusent aussi !

***On réfléchit, un peu, on rit, beaucoup, ou l'inverse c'est selon...** tout en gardant un œil sur la pendule, normal !*

*Et soudain, phénomène étrange, mais là réside tout le talent du comédien ! **Il nous ferait presque croire qu'il est capable de ralentir ou d'accélérer le temps...***

Mais au final, nous, nous n'aurons pas perdu le nôtre !

Delphine STELLA
Médiathèque Départementale des Alpes-Maritimes

Les élèves de 3e ont adoré ce spectacle pour plusieurs raisons :

- *celui-ci a lieu dans un espace qui leur est familier et les élèves se sentent à l'aise car ils se le sont déjà approprié.*
- *le spectacle les fait réfléchir sur la notion du temps et les a **initié à une dimension philosophique.***
- *ce spectacle mêle images, sons et réflexion, ce qui est novateur pour les élèves.*
- *les élèves ont été **surpris par la mise en scène** et les références utilisées pendant le spectacle.*
- *les élèves **n'ont pas vu le temps passer** et ont regretté que le spectacle ne dure pas plus longtemps.*
- *le travail d'écriture, de recherche pour le scénario les a intéressés.*

Sandrine IANNONE
Professeur de Français
Collège Roustan, Antibes

*Le thème du temps peut être appréhendé de multiples manières et après une brève présentation de sa personne et de son travail, Hugo choisit de débiter son projet par un décompte du temps volontairement un peu long et donc déstabilisant pour des adolescents un peu surpris par cette entrée en matière. Puis le jeu de l'acteur s'accélère et son propos très volubile passe d'un sujet à l'autre, s'aidant du tableau de la classe pour étayer d'excentriques démonstrations autour de l'appréhension du temps. **Les collégiens sont alors de plus en plus captivés** par son discours qui a pour but de les faire réfléchir sur cette notion mais sur un mode assez humoristique. L'acteur se déguise ensuite sous leurs **yeux médusés** en « super-héros » et continue ainsi ses interrogations et ses remarques sur le sujet.*

Au terme du spectacle qui aura duré environ 40 mn, un dialogue s'instaure entre les élèves et le comédien sur leurs ressentis sur la notion du temps, mais aussi sur les choix de mise en scène et la façon de l'aborder par l'acteur.

*Au final, la plupart des élèves ont **beaucoup apprécié cette heure d'intervention grâce à son côté « décalé » et original.***

Hélène GASPERINI
Professeur agrégé de musique
Collège Matisse, Nice



K. Tomaselli

LE TEMPS QU'ON PERD (L.P.)

Du manque de temps

LE TEMPS QU'ON PERD (E.P.) a fait des victimes. Bien entendu, nous n'avons pas pu faire entrer dans ce spectacle court toute la matière littéraire, philosophique et scientifique que nous avons accumulée. Mais au-delà de ça, il nous a manqué l'espace pour développer d'une part, des histoires plus intimes liées à nos propres relations au temps et d'autre part, toute une réflexion approfondie sur l'accélération sociale du temps, sur son rapport à la modernité et au capitalisme. Il nous a manqué les possibles du jeu à plusieurs et cette musique *live* qui donne cette énergie singulière aux spectacles. Cette frustration nous a poussés à prolonger le travail vers une seconde forme, complémentaire de la première. Une forme plus mûre, plus longue qui se jouera en salle de spectacle avec deux comédiens et une musicienne.

A l'heure d'écrire ce dossier (6 mois avant de la création du E.P.) nous ne pouvons pas dire à quoi ressemblera ce spectacle. Ce serait une imposture, une négation par anticipation de notre futur travail d'écriture scénique. Nous pouvons cependant mettre en lumière nos axes de réflexion principaux. Ils peuvent sembler très... théoriques, mais la manière dont ils sont construits est révélatrice de la manière dont nous construirons le spectacle. Certains passages pourront être exposés tel quel, de façon scientifique. Certaines remarques deviendront des histoires, d'autres seront testées physiquement. Parfois, la présence d'un objet suffira à remplacer toute une partie explicative. La scène transformera ce dossier en un spectacle. Les paragraphes suivants évoquent nos pistes.

Sur la pop culture comme marqueur de temps...

En des temps reculés (plus d'un siècle en amont de notre bon 21^e siècle) un homme achetait un couteau et le gardait toute sa vie. Il fallait le faire affûter de temps en temps mais il le gardait. Quand il faisait l'acquisition de chaises, il les gardait toute sa vie avant de les transmettre à ses enfants. Parfois il fallait les faire réparer ou les refaire... à l'identique.

Aujourd'hui, on achète, on casse, on perd, on vend, on remplace. Les fringues toutes les saisons, les téléphones tous les ans... mais, spécificité de notre époque, chaque nouvel objet est différent de celui qui le précède. Nouvelle marque, nouvelle couleur, nouvelle forme, nouvelle technologie. Il en résulte que les objets (et dans une société où tout a une valeur, tout est objet) et les images qui les figent dans notre imaginaire, deviennent des marqueurs directs des cinquante dernières années.

On peut dater avec précision notre première télé, notre première télé couleur, notre premier écran plat, le clip « Thriller » de Michael Jackson, l'arrivée du magnétoscope, celle du minitel, du CD et leurs disparitions respectives. On se souvient de l'époque où on s'abîmait les articulations dans de veines tentatives de résolution du rubik's cube, de celles des premières baskets « Jordan », de la mode grunge des jeans déchirés, de celle des pin's, des grésillements des premiers modems...

...et sur l'obsolescence des objets laissant place au *vintage*

Nous disons donc: aujourd'hui les objets sont des marqueurs du temps. Mais est-ce que ce n'était pas déjà hier ? Est-ce que ces observations ne concernent pas une période déjà dépassée ? Le temps passe vite.

Résumons : la société capitaliste est devenue société de consommation. En diffusant objets, images et marques, elle a inondé le marché de messages pour créer une culture populaire. Andy Warhol a élevé cette culture au rang d'art moderne. Elevés au rang d'art, ces objets *cultu(r)els* sont devenus des marqueurs de temps. Ok.

Aujourd'hui (et là je dis bien aujourd'hui, en 2014) la pop culture a vieilli. Mais le marché a revalorisé la vieillesse. Elle est devenue *vintage*. Recyclée et refourguée sous une nouvelle forme. Cette mode du *vintage* signifie que les objets aujourd'hui n'ont plus la même valeur. On doit faire appel à ceux du passé. Pourtant on en produit toujours autant. Non. On en produit toujours plus en fait. Peut-être l'accélération sociale a-t-elle dépassé la vitesse acceptable par la matière.

Il s'est écoulé cent soixante-quinze ans entre l'invention de la machine à écrire en 1714 et sa diffusion à l'échelle du marché contre dix ans à peine pour le CD à l'aube des années 90. Les premiers portables nous semblent tout droit sortis du Moyen-âge. Ils ont vingt ans et nous en avons tous eu près d'une dizaine déjà, tous plus perfectionnés les uns que les autres. Les objets apparaissent et disparaissent aussi vite. De plus en plus vite. Beaucoup trop vite. Dans une époque où l'obsolescence est programmée, les objets ne laissent plus sur la ligne du temps que l'ombre d'une présence éphémère. Ils n'ont pas le temps de s'inscrire dans notre imaginaire. Nous n'avons pas le temps de nous y attacher. Alors, puisqu'on doit continuer à vendre, on nous revend deux choses : de la technologie de pointe jetable et ce à quoi on est déjà attaché, ce à quoi étaient attachés nos parents : des vieux trucs. Non, des trucs *vintage*. Du *vintage* et de l'immatériel.

Cette réflexion est vaste mais elle nourrit le spectacle tout en parlant de notre façon de travailler. La pop culture amène au spectacle une esthétique singulière. Grâce à de simples objets présents sur scène, elle nous fournit des marqueurs précis capables de nous faire remonter le cours du temps et d'évoquer des souvenirs nostalgiques jusqu'à un certain point. Elle nous informe sur l'accélération du temps social, du temps technique. Elle nous interroge, à travers le prisme du temps, sur notre rapport à la modernité et à l'humanité.

Sur l'héritage des grand-mères

Les grand-mères sont la personnalisation même du temps qui passe. On voit les années dessinées sur leur corps. On observe la file indienne constituée par leurs enfants, leurs petits-enfants, leurs arrière-petits-enfants et on peut imaginer qu'elles ont été, à un moment donné, les arrière-petites-filles d'une autre file. Si l'arrière-grand-mère de mon fils a soixante-dix ans de plus que lui et qu'elle a connu son arrière-grand-mère de soixante-dix ans plus âgée qu'elle, alors elle fait le lien entre des personnes nées à cent quarante ans d'écart.

Imaginons qu'une grand-mère (personnifiant le temps), grande lectrice, vous lègue ses vieux exemplaires (abîmés par le temps) de *A la recherche du temps perdu* de Proust (récit sur le temps) et que vous les lisiez en parcourant les notes en coin qu'elle a griffonnées il y a des années (voyage dans le temps). Quel est le temps qui compte ? Celui de votre lecture ? Celui de la lecture de votre grand-

mère ? Celui de l'écriture du livre ? Si on ne peut pas voyager dans le temps, le temps, lui, peut voyager dans nos têtes et prendre les chemins les plus inattendus.

Le capital. Du temps.

D'un côté, les poètes et des scientifiques jouent avec le vertige du temps. De l'autre la société capitaliste semble l'avoir dompté ou du moins rationalisé. Le temps c'est de l'argent. On lui a donné une valeur lorsque le travail à la tâche a disparu au profit des horaires de travail. Le temps est devenu une forme de capital. Nous disposons d'un certain temps que nous choisissons de monnayer et d'argent qui nous paie du temps. Nous achetons une machine à laver le linge pour libérer le temps du lavage à la main, nous payons des femmes de ménages pour libérer le temps du balai et du dépoussiérage, etc. Plus vous avez d'argent plus vous disposez de votre temps. Vous ne pouvez obtenir plus de temps que celui qui vous est imparti par la vie, mais vous pouvez en libérer.

Pour en faire quoi ? Là se pose une question importante. Comment remplir le temps ? Qu'est-ce qui est important et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Qu'est-ce que nous considérons comme perte de temps ? Et comme gain ? Jouer avec un Rubik's cube, par exemple, est une perte de temps. L'activité est vaine. Elle ne rapporte rien. Ceci dit, le Rubik's cube développe des capacités étonnantes d'attention, d'anticipation, de calcul et de dextérité manuelle, voire d'appréhension de la géométrie spatiale. Vendre des boissons est une activité utile. Boire est essentiel à la vie. Cependant, des distributeurs font ça très bien. A quoi bon occuper son temps à faire ce qu'une machine peut faire à votre place ? Perte de temps. Créer est une activité noble. On laisse une trace. Orgueil. La trace disparaîtra en son temps avec tout le reste. On ne laisse rien vraiment. La question reste ouverte.

Réduction de l'espace

L'espace et le temps sont liés. Lorsque nos moyens de transport gagnent des km/h, lorsque nos moyens de communication comptent nos échanges non plus en jours mais en secondes, finalement, un esprit non informé pourrait conclure non pas à une accélération de la vitesse mais à une réduction de l'espace voire à une annulation des espaces. En faisant un trajet en marchant nous pouvons observer et ressentir les dénivelés du terrain, le passage devant un arbre fruitier, les variations du sol etc. Le même trajet en avion équivaut, en termes de sensations, à du télé-transport. Vous entrez dans un avion, vous vous asseyez, vous vous levez, vous sortez de l'avion, vous êtes ailleurs. La sensation de l'espace a disparu.

Le travail sur l'espace est une des bases de la scène. La transposition de cette réflexion espace-temps devient un axe de travail majeur de notre création.

La musique ou la conscience du temps

Lorsque nous écoutons un air de musique, nous percevons bien que la note précédente est comme retenue avec la note présente qui se projette elle-même dans la note suivante. Le présent, lorsqu'il disparaît, laisse toujours une trace dans la conscience en même temps qu'il préfigure son prolongement : une sorte d'alliance continuée du passé immédiat et du futur imminent s'établit au sein du présent perçu. Sans cette alliance, il n'y aurait pas de mélodies à proprement parler. On entendrait perpétuellement une note. Sans le souvenir de la note précédente et l'anticipation de la note suivante, cette note serait pour ainsi dire infinie. Ainsi notre conscience du présent unifie-t-elle des instants successifs qui ne coexistent pas dans le temps physique.

Avec des musiciens en direct sur le plateau nous pouvons jouer de cette conscience. Nous pouvons nous amuser à ralentir le temps, à l'accélérer, à le tordre jusqu'à ce qu'il devienne méconnaissable et que nous nous y perdions.

Distribution (en cours)

Conception générale, écriture et interprétation : Hugo Musella – Musiques et interprétation : Céline Ottria – Interprétation: Pierre Blain – Travail chorégraphique : Michaël Allibert – Lumières : Nicolas Thibault.

Planning de création

Automne 2013 : Recherches et début d'écriture.

Janvier 2014 : premières semaines de travail au plateau et création d'une maquette du spectacle.

Février à mai 2014 : présentation de la maquette dans des établissements scolaires, discussions avec les élèves, suite du travail au plateau, affinage de l'écriture.

Novembre 2014 : création du spectacle « Le temps qu'on perd, E.P. »

Saison 2014/2015 : tournée du spectacle (E.P.) et écriture de sa version longue (L.P.).

20165 : création du spectacle « Le temps qu'on perd, L.P. »

Partenaires

Le spectacle est accompagné par le Forum Jacques Prévert de Carros, les Affaires Culturelles de la Ville de Puget-Théniers et la Compagnie Voix Public.

Nous travaillons et intervenons en collaboration avec le Théâtre Gérard Philipe (Saint-Denis) l'Entre-Pont (Nice), le Collège Matisse et le Lycée des Eucalyptus (Nice), et le Centre International de Valbonne.

Bibliographie non exhaustive

Sciences, philosophie, sociologie

Accélération (Armut Rosa, La Découverte, 2011)

Le facteur temps ne sonne jamais deux fois (Etienne Klein, Champs Science, 2007)

Les tactiques de Chronos (Etienne Klein, Champs Science, 2003)

Essai sur les données immédiates de la conscience (Henri Bergson, Flammarion, 2013)

Fictions

La planète des singes (Pierre Boulle, Press Pocket, 1980)

La machine à explorer le temps (H.G. Wells, Folio Junior, 1997)

La fin de l'éternité (Isaac Asimov, Denoël, 1965)

La patrouille du temps (Poul Anderson, J'ai lu, 1960)

Replay (Ken Grimwood, Points, 1988)

« La ligue de justice » n°6, « Tornades en furie » (Gerry Conway et George Perez, Artima color, 1983)

Films de fiction

La planète des singes (Franklin J. Schaffner, 1968)

La planète des singes (Tim Burton, 2001)

Retour vers le futur (Robert Zemeckis, 1985)

Terminator (James Cameron, 1984) et ses suites

L'effet papillon (Eric Bress, 2004)

Un jour sans fin (Harold Ramis, 1993)

LE LIMITE LARSEN THEATRE

Céline Ottria débarque sur un plateau avec ses guitares, ses violons et autres appareils câblés difficilement identifiables pour des non-spécialistes. Elle y rejoint Hugo Musella, son ordinateur allumé et plusieurs ramettes de papier noir éparpillées de façon fantaisiste. Alors, ils partagent l'espace.

Nous échangeons des poèmes, des compositions, des histoires courtes, des considérations politiques, des souvenirs d'Italie. Nous débattons de la langue au théâtre et de nos rapports à l'héritage. En 2012, sous l'égide de la Compagnie Voix Public, notre premier spectacle se dessine comme une profession de foi : « Molière l'intégrale et autres histoires. Enfin, surtout d'autres histoires parce que Molière, bon... »

Voilà notre spectacle *zéro*, qui précèdent de quelques mois la création de notre toute jeune compagnie : le Limite Larsen Théâtre.

Pour nous, l'écriture n'est pas une option mais une donnée irréductible. Les technologies font évoluer le travail scénique, les scénographies se réinventent, les acteurs s'enivrent de vie et quoi qu'on en dise, il y a un monde en dehors des théâtres. Alors pourquoi des auteurs morts ? Les créations du Limite Larsen Théâtre doivent être poreuses au monde. Elles doivent s'en nourrir et le nourrir.

Ce monde dans lequel nous voulons nous inscrire est fait des hommes qui l'habitent. Il s'agira donc de rencontres. Rien de surprenant. La salle de théâtre est un lieu dans lequel se rencontrent un acteur (au moins) et un spectateur (au moins). Inversement, tout lieu de rencontre entre un acteur (au moins) et un spectateur (au moins) devient un théâtre. Rien de plus simple. Selon les projets, nous travaillerons sur des scènes de théâtre, aux pieds d'HLM, dans des salles de classe, encadrés par les murs gras de friches industrielles et toujours ce sera un théâtre.

La question centrale de la rencontre est celle de la langue au théâtre. Qui est l'acteur ? Qui est le spectateur ? Quelle est leur langue commune en 2014 (penser à mettre cette date à jour en 2015) ? Il ne suffit pas à l'acteur, comme en 1492, de débarquer de sa chaloupe avec des sacs de verroterie pour créer le contact. Aujourd'hui, l'indigène sent l'odeur du plastique bas de gamme. A l'heure du téléchargement à haut débit depuis un smartphone, le spectateur a muté. Mieux : il est en mutation permanente.

Dans notre partition scénique, une musique a autant de poids qu'un monologue. Un geste est une phrase. Une image remplace facilement un dialogue. Comment agencer tout cela en direction du spectateur mutant ?

Définissons les protagonistes : un acteur est, selon le Robert, *une personne qui joue des rôles ou une personne qui joue un rôle important, qui prend une part active*. Un spectateur est le *témoin d'un incident, d'un événement, d'un spectacle*.

Le Limite Larsen théâtre se propose de prendre une part active et engagée dans le débat public en créant des événements artistiques, au mieux, des incidents, au pire, dont un spectateur, au moins, sera le témoin.

Nous avons avec nous de la musique, des mots et des images. Nous souhaitons participer à la mutation du monde en l'interrogeant, en apprenant de lui et en lui répondant dans un langage scénique à la fois simple et moderne.

L'EQUIPE DE CREATION

HUGO MUSELLA est auteur, comédien, metteur en scène, animateur d'ateliers d'écriture et de cours de théâtre. Il est titulaire d'une Maîtrise en Arts du spectacle, d'un Diplôme Universitaire d'Animateur d'atelier d'écriture et du Diplôme d'Etat d'enseignement du théâtre. Après avoir créé et dirigé l'Immense Aimant Théâtre quatre ans, il a rejoint la Compagnie Voix Public en 2001 avec laquelle il travaille toujours. Son écriture scénique est la résultante ludique d'une collusion de cultures : théâtrale, mythologique, cinématographique, poétique, bande dessinée, ainsi que de sa pratique de l'escrime et de la course de fond. Son texte *Chevalier* est édité aux éditions l'Harmattan. Ses autres écrits scéniques se trouvent en téléchargement libre sur le site www.etlesmoutons.com.

CELINE OTTRIA est musicienne multi-instrumentiste (violon, piano, basse et guitare), chanteuse et comédienne. Sur scène ou en studio, elle travaille la matière sonore, compose, arrange, cherche des mariages improbables, des pratiques instrumentales singulières qui sauront se mêler, dialoguer ou se cogner (c'est selon) au texte et au jeu des acteurs. Elle collabore ainsi au sein de la Compagnie Air de Lune avec Jean Bellorini. Elle travaille également avec Thomas Bellorini et Sedef Ecer, ainsi qu'avec la Compagnie Voix Public et la Compagnie 1.2.3 Soleil. Elle a récemment tourné dans toute l'Europe avec le groupe italien Nidi d'Arac (musique traditionnelle/rock). On retrouve des extraits de ses musiques sur sa page : <http://fr.myspace.com/celineottria>

PIERRE BLAIN naît le 11 Juillet 1973, à Rennes. Fils d'instituteurs, il déménage rapidement en Normandie, dans une maison en lisière de forêt (Urou et Crennes). Il vit alors entouré des paysans à l'accent inarticulé, aux tournures poétiques et s'endort au son du brame des cerfs. Après des études à Bruxelles et l'obtention de son diplôme de kinésithérapeute, il redescend se former au Conservatoire de Région de Bordeaux puis à l'Ecole Nationale Supérieure de Saint-Etienne. Il crée ensuite sa compagnie, le Centre Complètement Dramatique La Berlué et termine ses pérégrinations en s'installant à Cannes. Actuellement, entre autres projets, il manipule des marionnettes avec la Compagnie Arketal, met en scène des clowns morbides dans *Anatole F.* (Théâtre National de Nice, 2011) et joue du Dario Fo avec sa propre compagnie.

MICHAËL ALLIBERT est d'abord formé en théâtre par Robert Condamin et Jacqueline Scalabrini (anciens élèves et compagnons de Jean Dasté), avant de se lasser de ses codes, de son excès de discours. Il s'était intéressé à la danse pour améliorer son rapport au corps, il décide de s'y consacrer exclusivement. En 2005, il crée son propre groupe, Trucmuche Compagnie et développe un travail transgenre de création contemporaine, entre danse, théâtre et masque. Il cherche une articulation commune à ses différentes pratiques pour dire au plus juste, pour explorer « la bancalitude du monde ». Un peu partout en France et à l'étranger, il joue aussi bien dans des salles des fêtes, la rue ou des Centres Nationaux. En février 2011, il remporte le Prix de la Recherche lors des HiverÔclites (scène ouverte organisée par les Hivernales /CDC). Le prix en question : une semaine de résidence à L'L, lieu de recherche et d'accompagnement pour la jeune création (Bruxelles). En 2012, la Sacd et le festival IN d'Avignon lui passent une commande dans le cadre des Sujets à Vif.



LIMITE LARSEN THÉÂTRE
c/o L'Entre-Pont, 16 rue de Roquebillière - 06300 Nice
06.95.01.20.11 - contact@limitelarsen.com
SIRET : 788 949 352 00017 / Licence n°2-1064555