

La compagnie **iatus** présente

La Grotte

www.iatus.net



Théâtre sonore et d'image -
Théâtre onirique - Installation vivante

d'après l'allégorie de la Caverne, *la République*, Platon
Création 2010

La Grotte est un spectacle librement inspiré de l'allégorie de la Caverne de Platon.

Il s'agit du 4ème spectacle tout public de la Cie iatus. Invitation au voyage, expérience plus que spectacle à proprement parler, nous embarquons le spectateur dans une traversée d'états, d'éléments, de sentiments, dans une féerie sonore et visuelle, à l'intermédia entre théâtre, installation, performance... pour une poésie de l'espace et de la scène hors du commun.

Nous nous inspirons de l'allégorie de la Caverne de Platon, revisitée librement, libérairement, avec joie. Et nous plongeons le spectateur dans l'expérience de la caverne, qui ira jusqu'à la libération des carcans, la remontée à la surface, l'illumination.

Et tout d'abord, sensations de la grotte; enveloppe électroacoustique mystérieuse, premières ombres qui apparaissent sur les écrans de la scène...

Nous ne sommes pas loin du rêve premier, le rêve préhistorique.

Une main apparaît. C'est une ombre ?

Les ombres s'animent, elles se dédoublent lentement, se détripent, se multiplient.

Les écrans se dévoilent, les tulles tombent, les gestes pris en ombre prennent corps, les comédiens s'incarnent, ce sont de drôles de cosmonautes embarqués dans de drôles de costumes, ils marchent dans des matières sonores étranges...

La lueur en fond de scène se fait de plus en plus prégnante... ils avancent vers elle, on avance vers la sortie... le son monte, l'intensité augmente...

Enfin l'illumination, le trop plein de lumière... on entre dans le monde réel, celui des signifiants, précis, presque kitch, le monde de la vérité. Des formes géométriques se meuvent en fond de scène et dans la salle, jonglent avec les impulsions de nos deux personnages, nos deux philosophes platoniciens...

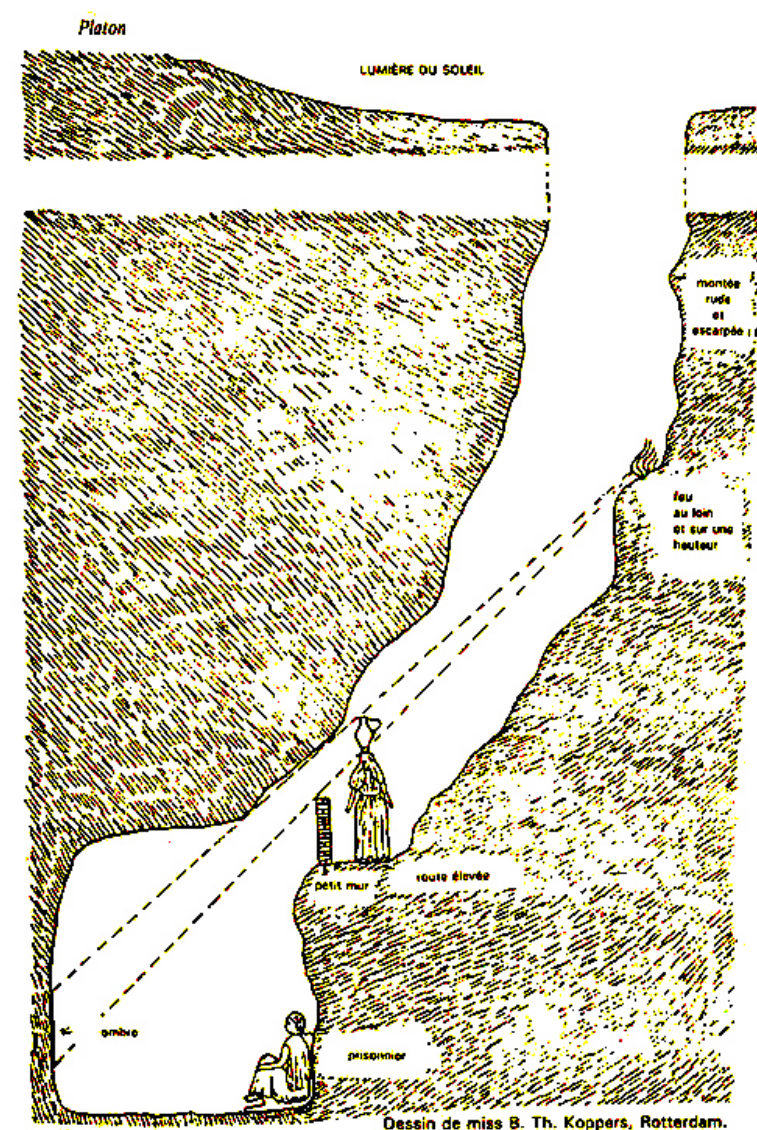
« nous plongeons le spectateur dans l'expérience de la caverne qui ira jusqu'à la libération des carcans, la remontée à la surface, l'illumination »

Mais Platon soudain semble trop radical, trop simple. Qu'est-ce que le Juste ? Qu'est-ce que le Bon, le Beau ? Serait-ce ce monde de figures géométrique policées ?

Echos politiques, manipulations ... une apparition télévisée... comme un arrière goût de mascarade qui revient... On se révolte : « Platon le Kéké, Platon Sarkozy, Platon Ikea même combat ! »

Nous décidons alors de replonger dans la Grotte. Avant toute conscience il y avait l'état de rêve, l'état d'inconscience, d'infra-conscience... le ventre de la mère... l'intime...

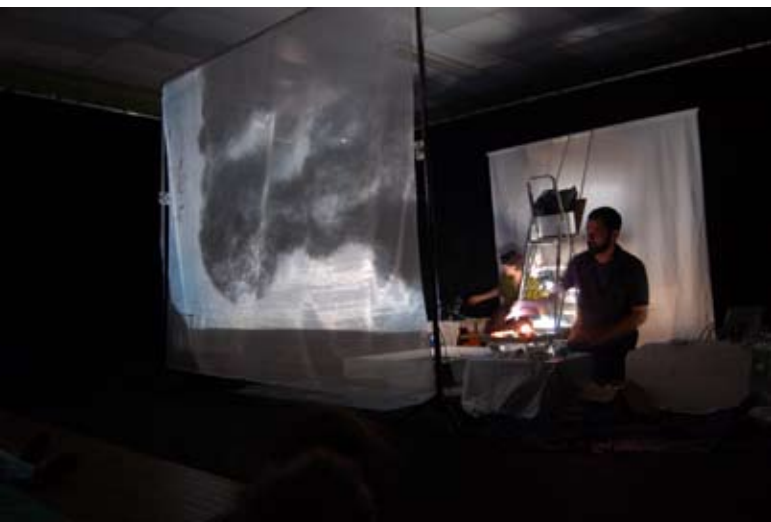
Alors la lumière se recroqueville, le son redescend dans ses volutes électroacoustiques primaires, l'image se resserre, les deux comédiens reviennent à l'état de boule première, de terre glaise, tas de corps visuel virtuel visionnaire et vivant...



La Grotte est un poème aux ombres et aux lumières, un spectacle sensoriel. Notre état premier est celui du rêve, du rêve obscur, intérieur... et puis vient le moment de la remontée, de la précision, de la conscience... Et si finalement tout n'était que jeux des sens, jeux de caches et de doubles, jeux de projections? Comme dans une étrange « caméra oscura », nous plongeons le spectateur dans un bain sensoriel, une expérience, entre images, lumières, bain sonore, bain d'arrêt, bain de révélation... jusque la lumière aller/retour.

« Les images (...) de la Caverne constituent donc philosophiquement parlant, une source de frustration; elles nous indiquent trop de directions à la fois. Leur pouvoir a toujours tenu à la façon dont elles sollicitent l'imagination et l'opposition brutale et puissante qu'elles tracent entre la vie qui se contente des apparences et du superficiel d'une part, et la vie riche et satisfaisante consacrée à la découverte de la vérité d'autre part. »

(in Introduction à la République de Platon, Julia Annas, ed. Puf, p.32)



Spectacle *Onde l'eau*

Pour résumer l'histoire ● ● ●

L'allégorie de la Caverne n'est qu'un élément d'un chapitre de La République de Platon, le chapitre VII.

Cette image surprend par son aspect concret, rugueux, un peu violent. Des hommes sont enchaînés au fond d'une caverne, on leur projette des ombres sur le mur, ils croient qu'il s'agit du réel. Quelqu'un vient les détacher mais peu d'entre eux ont le courage de remonter vers la sortie de la grotte pour accéder à la lumière du jour et à la « vérité ».

Du texte au prétexte ● ● ●

Du reste, cette allégorie est assez obscure : qui manipule les marionnettes, quelles images sont projetées, qui libère les prisonniers, pourquoi, etc ? Autant d'interrogations qui font qu'en deça d'une portée philosophique simple et finalement très obscure, nous avons une portée symbolique, poétique, qui peut devenir théâtrale.

Ou comment cette image peut donner lieu à un spectacle elliptique, sensoriel, théâtre magique de sons, d'ombres, de lumières...

De l'histoire à la préhistoire ● ● ●

Ainsi, prenant à corps cette grotte, nous écoutons les résonances multiples qui se font voie :
la caverne des hommes préhistoriques, lieu de refuge mais aussi sanctuaire mystique
le ventre de la mère, l'utérus géant
le crâne, le lieu des pensées
l'intimité





Spectacle 2703 Moutons qui sautent



Du corps au dé-corps ● ● ●

Les comédiens sont l'homme enchaîné, l'homme révolté, l'individu en quête de vérité, le sage, le philosophe révélé au grand jour... Ils sont aussi les manipulateurs, les techniciens à l'œuvre, les opérateurs.

Une scénographie mouvante ● ● ●

Et nous considérons la salle de spectacle comme notre grotte. Nous jouons pour une configuration scène/gradins classique.

Sur scène, nous installons une série d'écrans qui vont du devant de scène au fond de scène et que nous animons et faisons évoluer avec le spectacle, allant d'un entrelac touffu de caches et de tulles jusqu'au dépouillement final.

... à base de sons...

Le son a une fonction d'enveloppement, de matiage de l'espace, et de moteur de la dramaturgie générale.

Il nous plonge dans la Grotte du début, dans des résonances sourdes et réverbérées.

... et d'ombres et de lumières...

La lumière est avant tout source d'ombres et de formes. La lumière agit en creux, elle est active, elle révèle les corps des comédiens et évolue ainsi tout le long du spectacle, donnant à voir, cachant, occultant, dessinant, irradiant...

L'espace numéro-scénique ● ● ●

la vidéo est à la jointure entre la lumière de scène, les objets et les comédiens. Elle est créatrice de formes, reprenant les ombres des comédiens par le biais de caméras, déclinant ces formes, les colorisant, les alimentant, allant ensuite jusqu'à la forme 3D, l'objet virtuel, la pensée pure, l'abstraction géométrique avec laquelle on jonglera, on jouera, on interférera.

Ces objets virtuels sont manipulés par les comédiens, ils interagissent avec leurs gestes, avec leur corps...

...pour un jeu plurimédia, intermédia...

où l'ombre d'un comédien va creuser les fréquences sonores

où tel son va déterminer le mouvement de telle vidéo

où les manipulations d'écrans joueront sur l'ambiance sonore et vidéo générale.

...du geste premier au geste numérique...

une main en négatif (cf Grottes de Gargas en Haute-Pyrénées) qui deviendra un kaléidoscope de mains, des hiéroglyphes, des traces ténues sculptées dans la vidéo qui deviendront un faisceau, un chemin, une route, une autoroute...

la silhouette d'une figurine qui se transforme en homme, en géant, en monstre...

un objet simple (ex une bille bien concrète manipulée par un comédien) qui deviendra une forme 3D dans l'espace vidéo (ex : une sphère 3D se promenant à l'envie, réagissant aux captations de gestes).

Fiche technique

matériel nécessaire

2 vidéoprojecteurs 2500 lumens
4 enceintes amplifiées 150W type monitoring
Table mixage 8 entrées 4 sorties
1 bloc puissance 8 circuits avec entrée DMX
4 découpes 1000W
8 PC 1000W

Temps de montage : 6 heures

Temps de démontage : 3 heures

Nécessité d'un technicien sur place pour montage, démontage, spectacle, répétitions

Pas d'accroches plafond pour lumière ou décor

Légende :






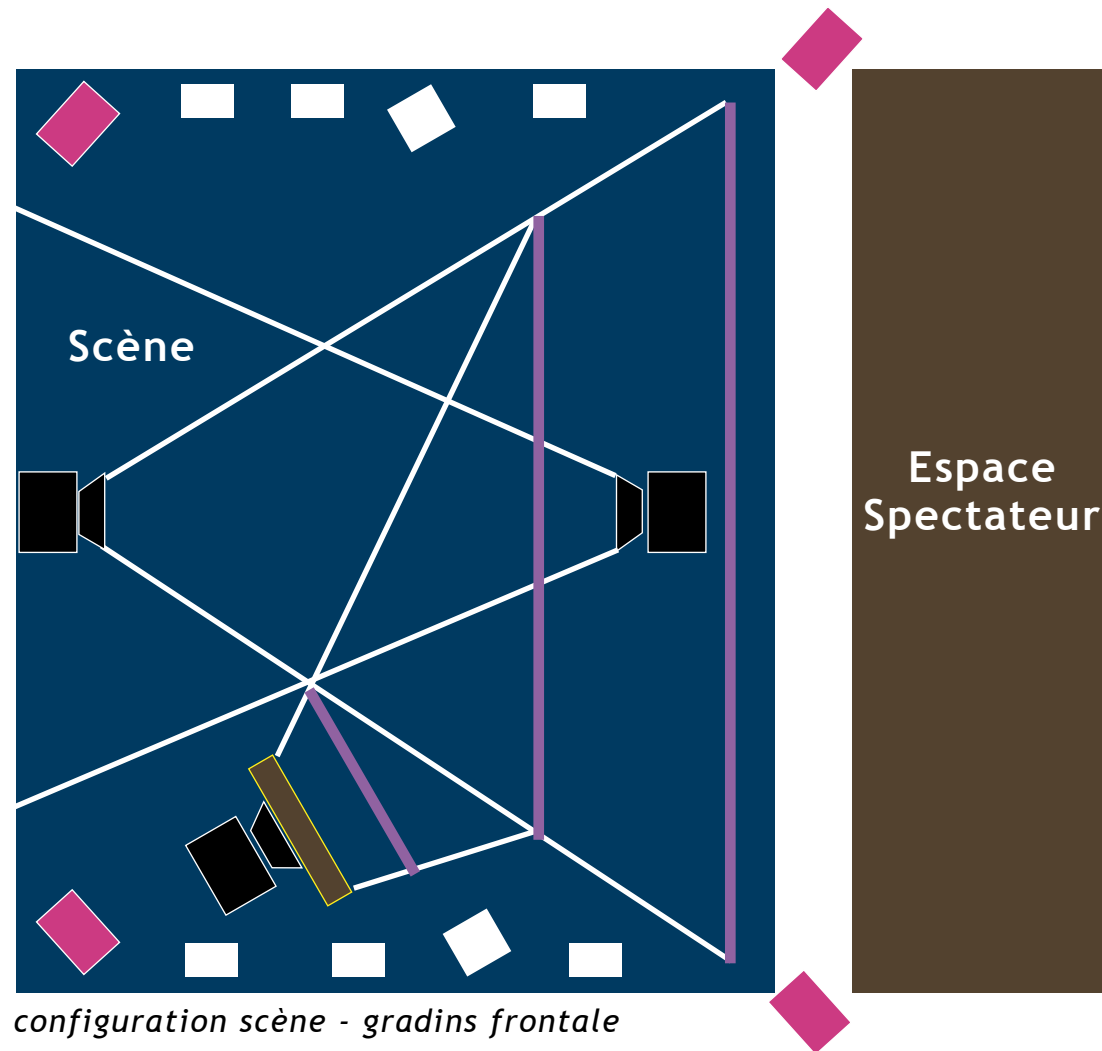
-  Enceinte
-  Vidéoprojecteur
-  Tables des manipulations
-  Écran
-  Projecteur lumière

Schéma d'implantation



*configuration scène - gradins frontale
jauge: 200
noir absolu nécessaire*





Spectacle *Onde l'eau*

Durée pressentie : 1h15'
Rédaction : sept. 2009

Equipe artistique :

Arnaud Romet (mise en scène, composition, scénographie, vidéo)
Sarah Darnault (jeu d'actrice, manipulations, construction)
Romain Blanchard (jeu d'acteur, manipulations)
Basile Robert (développement multimédia, construction)
Eric Demay (composition musiques électroniques)
Marie Gonnord (vidéo)
Claudia Flammin et Nadia Lataste (direction d'acteurs)
Dominique Réquillard (régie multimédia)
Katya Leroy-Godet (costumes)

Les Partenaires :

- ● ● Usine Autresens
- ● ● Conseil Général Haute Garonne
- ● ● Le Ring
- ● ● DRAC
- ● ● Les Haras de St Gaudens

Contact :

Compagnie iatus
2 place Victor Bonzom
31260 Mazères-sur-Salat

tel : 05 61 90 56 25 - 06 86 70 48 65
email : production@iatus.net - contact@iatus.net

et sur le site :
www.iatus.net

