

LE DEDALE PALACE

START-UP FORAINE SOUS CHAPITEAU

UN SPECTACLE (TRÈS) MODERNE de la Cie OC.U.S.



Bruno BAYMDE Photographies



« Pourquoi faire du théâtre en troupe ? Pour partir à l'aventure, traverser des océans inconnus. Essayer des tempêtes australes, découvrir des îles salvatrices. Être sur un navire qui largue les amarres à chaque spectacle. Avoir ses amours et ses amis au même endroit, et, en même temps, être nomade. Vivre et se battre pour et avec une famille qui serait à la fois protectrice et libératrice. Un univers enchanté au milieu d'un monde de plus en plus désenchantant. »

Ariane Mnouchkine – extrait de « L'art du présent »

« - Dans une société où tout ce qui n'est pas quantifiable se vend, où l'on assure la vie, s'achète une beauté, des organes, une mémoire, où l'on a privatisé à peu près tout, de la Lune au ciel d'Europe, de la mer Rouge aux fleuves et aux rues, où toute rencontre se paie, tout service humain a son prix, où les parents signent des contrats avec leur enfant, où les collégiens prennent un crédit pour leurs études et licencient leurs profs, où l'on monnaie l'amour et l'intime, la santé et le temps de cerveau disponible...

- Je suis fatigué, abrège...

- Nous cherchons à ouvrir des brèches. À faire des trous dans la plaque en argent soudé aux os de nos crânes, et à les élargir, ces trous, pour qu'y passe un peu d'air, d'échange pur, de gratuité. »

Alain Damasio - « Aucun souvenir assez solide »

LE DÉDALE PALACE

LA COMPAGNIE OCUS DANS LES PAS DES ARTS FORAINS	4
LE DÉDALE PALACE	5
NOTE D'INTENTION	6
NOTE DE MISE EN SCÈNE	7
LA DRAMATURGIE EN TROIS ACTES	7
DU THÉÂTRE FORAIN À LA FÊTE FORAINE 2.0	8
REGISTRE DE JEU, DU BONIMENT À L'INTIME	8
UNE SCÉNOGRAPHIE AUX MULTIPLES REFLETS	9
LA MUSIQUE, DE L'ORGANIQUE AU NUMÉRIQUE	9
LA VIDÉO AU SERVICE DE L'ILLUSION	10
LA MISE EN SON, UNE IMMERSION DES SENS	10
ACTE 1 : DÉAMBULATION DANS LE LABYRINTHE ET EXPÉRIENCES PERSONNALISÉES (40MIN)	11
ACTE 2 : DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR... LA CHUTE (45 MIN)	12
ACTE 3 : RECONNEXION ? (15MIN)	13
DISTRIBUTION	14
INFORMATIONS TECHNIQUES	15
PARTENAIRES	16
ACTIONS AUTOUR DU SPECTACLE	17
CONTACTS	18

LA COMPAGNIE OCUS DANS LES PAS DES ARTS FORAINS

La Compagnie OCUS (Optimiste Créatrice d'Utopies Spectaculaires) naît en 2003. Elle fait ses armes dans l'espace public en ouvrant des lieux éphémères où le spectateur est invité à prendre le temps de s'arrêter pour regarder le monde et à faire un pas de côté.

Dès les premières années et au fil des rencontres, le chapiteau apparaît comme une évidence. Pouvoir aller jouer partout, s'amuser avec l'imaginaire qui en découle, investir l'espace public sur un temps long en bousculant l'ordinaire, proposer une scénographie globale, placer le public au centre du dispositif dramaturgique, inventer un « vivre en troupe » qui déborde et interpelle, investir les structures, collectivités et spectateurs dans le montage des implantations... Toutes ces pratiques liées aux réalités du théâtre itinérant s'inscrivent alors dans l'ADN de la Compagnie et deviennent avec les années une manière de « faire théâtre » dans les pas des arts forains.

Le noyau dur du collectif, c'est une dizaine d'artistes et artisans du spectacle aux compétences variées : comédien.ne.s, marionnettiste, auteur.rice.s, metteur.se.s en scène, musicien.ne.s, constructeur.rice.s, vidéastes, technicien.ne.s... Autant de routes et de savoirs qui ont décidé de marcher côte à côte pour grandir ensemble dans une alchimie horizontale. La signature tourne entre trois plumes, qui malgré des approches et langages différents, forgent l'identité artistique du collectif.

La Compagnie trouve alors son équilibre artistique, humain et financier dans la diffusion de grandes formes collectives (dernière création : *Le Bistrodocus*, théâtre repas sous chapiteau) et de petites formes plus « tout terrain » (*Prince à Dénuder*, *L'Homme Semence*, *Temps qu'il en reste*, *Il ne tient qu'à nous*, *La Soupe au Caillou*).

En parallèle de sa vie itinérante, la Compagnie OCUS inscrit son travail de création sur un territoire dans le cadre d'une résidence longue depuis 2012 à Saint-Germain-sur-Ille au nord de Rennes. Elle y a installé un port d'attache, lieu de fabrique d'utopies, de vie et d'accueil d'artistes en création, participant fortement à la dynamique culturelle du territoire, et ce grâce au soutien de la Communauté de Communes du Val d'Ille-Aubigné, du Département d'Ille-et-Vilaine, de la Région Bretagne et de la commune de Saint-Germain-sur-Ille.

MANIFESTE

« Face à la morosité et la peur qui semblent trouver une place de choix dans les discours et les esprits,
face à des volets qui se ferment, face à des lumières qui s'éteignent. . .

Et puisque de toute façon, nous sommes là, hauts comme trois pommes, les pieds plantés sur un monde à la dérive,
à regarder passer les êtres et les révolutions, autant se sortir les langues des poches.

En cherchant une parade à la noyade, nous avons méticuleusement dessiné la Compagnie OCUS comme une arme, notre arme,
face à la désillusion. Nous nous efforçons de suivre cette utopie optimiste en lançant une invitation à dépasser la sinistrose ambiante.
Nos révoltes et nos chimères s'entrelacent pour réinventer du piment aux lendemains. Telle une marche pacifique, avec nos caravanes comme
valises et notre chapiteau comme refuge. Tel un cri à l'unisson, de ces cris qui surgissent des entrailles pour redonner un peu de sens au souffle.

Notre esprit de tribu ou d'équipage, déborde et laisse des traces dans l'écriture des spectacles et l'architecture de la compagnie.
Conscients du chemin sinueux imposé par une direction artistique collective, nous tendons à en faire une force et même une signature.
Une dizaine de pulsations qui s'accordent pour mettre un peu d'aigreur dans la douceur et de tendresse dans la barbarie. »

La Compagnie OCUS



LE DÉDALE PALACE

UN SPECTACLE (TRÈS) MODERNE

« Aujourd'hui, c'est déjà demain ! »
et toute l'équipe du Dédale Palace vous propose un accompagnement personnalisé
pour faire un pas de côté et embrasser ce XXI^e siècle qui nous pend tous au nez.
Déposez vos préjugés à la porte du chapiteau et laissez-vous séduire
par cette start-up foraine à l'écoute de vos désirs les plus enfouis.

*Le Dédale Palace est un lieu, comme aime en ouvrir la Compagnie OCUS.
Quand on passe la porte du chapiteau, on entre dans un palais des glaces coloré
comme on pénétrerait derrière la vitre de nos écrans.
On y parle des temps nouveaux, où se croisent des histoires de solitudes aveugles,
de monstres trans-humanistes, d'oracles algorithmiques et de déconnexion.
Un labyrinthe qui interroge ces mots à géométrie variable :
le lien, la communauté, le partage, le réseau...*

Alors avec ou sans contact ?



NOTE D'INTENTION

Nous avons écrit cette histoire comme on lance un appel.

Nous sommes des enfants du web. Nés dans les années 80, nous avons grandi sur les gravats d'un XX^e siècle de carnages.

La génération bercée par le récit d'Auschwitz et d'Hiroshima, des contes à ne plus tenir debout. Il nous fallait rebattre les cartes. Vite et fort.

Il fallait réinventer une nouvelle manière d'être au monde. Quelque chose d'insaisissable qui suivait un nouveau culte : le mouvement.

Un mouvement permanent, total, un mouvement libérateur et insurrectionnel. Certains d'entre nous l'ont cherché dans la rue, d'autres dans leur garage, bidouillant sur leurs serveurs, les yeux rivés sur leurs écrans. Inventant minutieusement une deuxième réalité, parallèle, magnifique.

Un monde clandestin dans lequel la vie s'est retrouvée numérisée, dématérialisée et transcendée. Une page était tournée.

Je suis une enfant de ce nouveau monde. Je suis née en 1988. Un an plus tard, le mur de Berlin tombait et Tim Berners Lee était sur le point d'inaugurer le World Wide Web qui allait changer fondamentalement la face du monde... J'ai envoyé mon premier texto à 13 ans. 160 caractères, comme une carte postale.

J'ai envoyé mon premier courriel à 15 ans dans la salle d'informatique du collège Henri Wallon et je me rappelle que ça faisait beaucoup de bruit.

J'ai eu un ordinateur dans le salon familial à 16 ans. Chaque membre de la fratrie avait le droit de s'en servir seulement une heure par semaine parce que ça faisait un peu peur à ma mère. Mais on était contents, ça nous changeait de Thalassa. Plus tard, j'ai publié mes premières chansons sur Myspace.

Et aujourd'hui, du bout des doigts, je lis mes mails aux toilettes.

Et puis je crois que ça a dérapé. Et aujourd'hui, j'ai la trouille d'une existence régie par les mathématiques. Je veux encore croire au hasard.

Je veux pouvoir me tromper dans mes calculs. Je veux continuer de me perdre parce que j'ai des problèmes d'orientation, et découvrir par hasard une ruelle sordide ou un coucher de soleil. J'aimerais tellement que l'autre bout du monde garde sa part de mystère. Je veux pouvoir prendre des risques. Tomber amoureuse à cause de la météo, à cause de cette averse, de cet arrêt de bus avec ce joli garçon auquel aucun algorithme n'aurait jamais pensé. Je veux m'autoriser à mordre parfois la ligne sans que personne ne me regarde.

Je ne veux pas vous perdre, perdre vos mots de trop, vos sourires en coin, vos odeurs de sueur, vos postillons chargés, vos pattes d'oies, votre second degré.

Il est trop précieux ce bordel ambiant, c'est précieux le vivant, qui déborde et qui pue. Nous avons écrit cette histoire pour ne pas le perdre de vue.

Pour tenter de reprendre la main. Comme on ouvre une trêve. Comme on singe une catastrophe pour trouver la force de tenir front.

Comme on jette une bouteille à la mer. Comme on lance un appel.

Claire Laurent
pour la Compagnie OCUS

NOTE DE MISE EN SCÈNE

LA DRAMATURGIE EN TROIS ACTES

Nous sommes partis du constat que le monde forain et les GAFAM (les cinq plus grosses entreprises qui ont colonisé le web : Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft) tiraient les mêmes ficelles : la séduction, la collecte de données pour mieux contrôler nos désirs, l'addiction, etc. Ce parallèle nous amusait et nous avons donc créé Le Dédale Palace comme une métaphore du monde numérique version foraine.

3 actes, 3 espaces, 3 rapports au public

1 - Les spectateurs déambulent dans un palais des glaces, un labyrinthe de miroirs peuplé de forains 2.0 (montreuse de monstres trans-humanistes, médium algorithmique...) et des boîtes « applis » (petits mondes dans lequel le spectateur glisse sa tête).

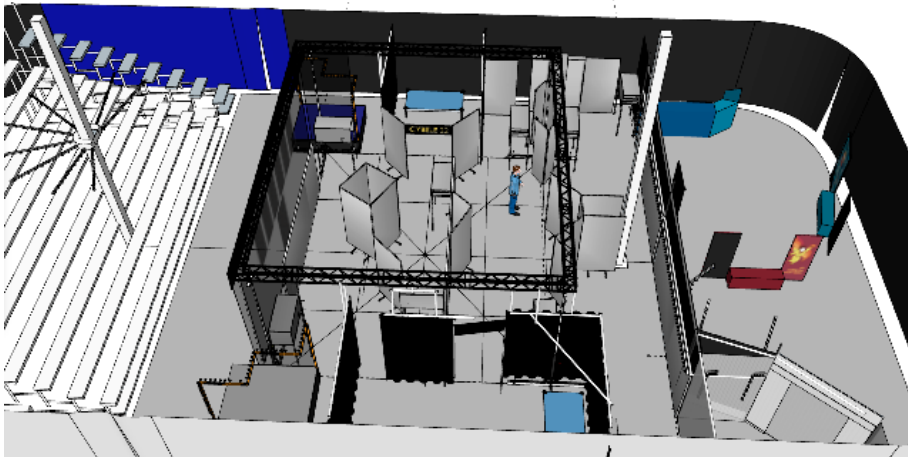
Toutes les attractions s'adressent au spectateur par son prénom. Il a donc la sensation d'être observé, son comportement est analysé sous prétexte de la construction d'une expérience personnalisée.

2 - De manière frontale, le public est installé sur un gradin derrière un tulle qui le protège. Le labyrinthe qu'il vient de traverser devient l'espace scénique dans lequel évoluent deux (faux) spectateurs coincés derrière la vitre sans tain pour être les cobayes de l'expérience trans-humaine.

3 - Le quatrième mur se brise et les personnages se re-connectent avec le public et avec le réel. Un moment les yeux dans les yeux pour faire un point, et tenter de reprendre la main sur le présent, le charnel.

Cette pièce de théâtre s'appuiera sur le jeu mais aussi l'espace, la musique, la marionnette, la vidéo.

Elle se déroulera sous un chapiteau à la scénographie immersive et mouvante, aux trouvailles technologico-artisanales nombreuses qui créeront un univers total.



Plan du chapiteau vue de haut - 3 espaces définis

DU THÉÂTRE FORAIN À LA FÊTE FORAINE 2.0

Le Dédale Palace est un lieu, un rendez-vous. Comme *Le Bistrodocus* (spectacle précédent), la Compagnie OCUS ouvre un espace dans lequel elle lance une invitation. Elle installe son théâtre sur la place publique et propose ainsi une parenthèse dans le paysage. Autour de cet espace, il y a tout un univers qui se déploie, les caravanes colorées, le son qui sort du théâtre, la buvette, la scénographie extérieure qui happe : la tribu ouvre ses portes.

Pour continuer à s'inscrire dans le mouvement du théâtre forain, la Compagnie OCUS s'est équipée d'un espace plus adapté à son rapport public et à l'envergure du nouveau projet : un chapiteau rectangulaire (30mx15m). Pour ce spectacle, il sera donc Le Dédale Palace, start-up foraine innovante qui propose des expériences sur mesure. Une fête foraine un peu étrange où se mêlent vulgarité et poésie, datas et liberté. Les spectateurs sont donc les consommateurs (presque) consentants d'attractions embrouilleuses qui enregistrent tout sur tout le monde.



Chapiteau de la Compagnie OCUS - antre du Dédale Palace

REGISTRE DE JEU, DU BONIMENT À L'INTIME

La langue et le registre de jeu basculeront en permanence entre deux énergies.

La première est foraine, avec des accents de boniments, un jeu fort et aguicheur pris en charge par des camelots de la Silicon Valley.

La deuxième énergie fait appel à un théâtre beaucoup plus réaliste. Il va chercher le spectateur dans des questions intimes d'humanité patageant dans cette nouvelle facette du monde. Alors les difficultés, les peurs et les petits moments de grâce des deux personnages deviennent le miroir des doutes du public.

L'alternance entre ces deux registres frotte et trouble en posant une question : comment les individus s'en sortent dans cet univers coloré, « sur-fait » et prévisible ?

UNE SCÉNOGRAPHIE AUX MULTIPLES REFLETS

On se plonge donc dans Le Dédale Palace corps et âme, remplis de confiance et de plaisirs d'enfance. Le principe même de l'entre-sort forain est basé sur un émerveillement lucratif. Une pirouette séduisante, où l'on se fait avoir avec consentement et durant laquelle on laisse quelque chose de soi. Sur internet, le principe est le même mais ce sont nos données qui sont le produit.



Cet univers est notre point de départ, parce que la force de la Compagnie OCUS est de savoir construire un **cocon global où l'humour, le cynisme et l'émerveillement se côtoient dans la démesure scénographique**. Au creux de cette enveloppe colorée, le Palais des Glaces va être transformé en piège dans lequel deux personnages vont se débattre.

Internet est un espace en perpétuel mouvement. Nous avons pensé la **scénographie sur roulettes** afin de rendre l'espace polymorphe. Le labyrinthe devient un personnage à part entière : Le Dédale, cette force omniprésente qui a une voix, et à travers les miroirs mouvants, un corps et une intention.

Le Dédale Palace sera donc un **spectacle immersif avec le miroir comme matière première**. Objet de reflets mais aussi d'effets multiples : agrandissement, grossissement, miroir sans tain, etc.

Afin d'élaborer cette nouvelle esthétique, le noyau dur de la Compagnie OCUS s'est entouré d'une équipe aux influences diverses : Juliette Bigoteau (conception de l'esthétique plastique), Pierre-Yves Dubois (vidéaste) et Mathias Lejosne (ingénieur du son).

LA MUSIQUE, DE L'ORGANIQUE AU NUMÉRIQUE

Deux multi-instrumentistes jouent en direct la bande originale du spectacle.

La musique fait depuis toujours partie intégrante de l'écriture de Claire Laurent. Ils ont donc composé la partition avec elle, en aller retour continu avec la dramaturgie et l'écriture au plateau. Ils ont dessiné un instrumentarium original alliant instruments classiques (violon, basse acoustique, mandoline, percussions...), rock (guitare électrique, batterie, basse) et électro (boîtes à rythme, theremin, stylophones...).



Cela crée un univers protéiforme qui fait appel aux imaginaires des vieux films de science-fiction, comme aux grandes envolées lyriques de Morricone.

Acte 1: ils sont ces youtubeurs, ce zapping, ces spams, ils sont la musique qui est aujourd'hui présente partout, tout le temps, bruyante et commerciale. Mais qui comble le vide et les silences avec brio.

Acte 2 : ils sont placés devant le tulle à la manière d'un ciné-concert.

Acte 3 : ils se défont de leurs effets et, en acoustique, portent la communion de la veillée et la grâce du chant lyrique.

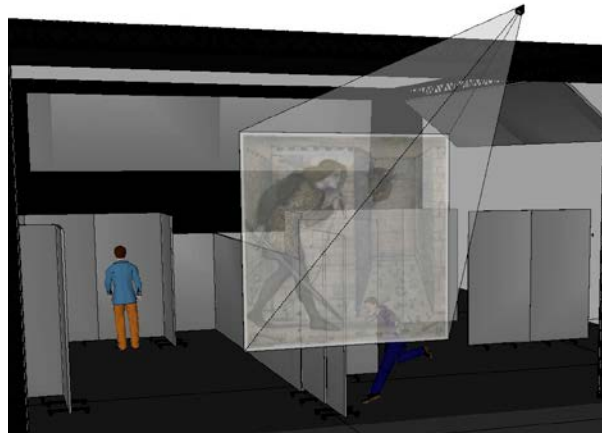


LA VIDÉO AU SERVICE DE L'ILLUSION

Le travail vidéo permet de jouer sur la frontière de la virtualité.

Acte 1 : Elle joue en interaction avec le public en l'incluant dans des entre-sorts qui rappellent l'art cinétique, stroboscopique, et holographique. Ces escales foraines évoquent également les prémices du cinéma qui se trouvaient dans les premiers spectacles forains (Zootrope, Phénakistiscope, Praxinoscope...). Elle accentue l'illusion spatiale et les troubles sensoriels du spectateur.

Acte 2 : La vidéo s'appuie sur un effet de perspectives infinies grâce à une projection sur le tulle (séparant le public du labyrinthe) et au mapping sur les volumes des dédales de miroirs. Elle est un outil puissant pour la scénographie et s'intègre aux surfaces et matières de l'espace jouant sur les échelles des silhouettes parfois géantes parfois minuscules et les doubles virtuels des personnages.



Projection sur tulle - simulation numérique



Projection sur tulle

Cette machinerie mélangeant technologie numérique et artisanat continuera à troubler les sens du spectateur.

LA MISE EN SON, UNE IMMERSION DES SENS



Dans une fête foraine, le son participe beaucoup à l'ambiance. Il en est de même dans le Dédale Palace.

Acte 1 : Un système en multi diffusion propose aux spectateurs un vrai parcours sensoriel où la voix de Dédale, le trouble géographique et les ambiances de manège le perdent complètement.

Acte 2 : Le son du labyrinthe et les voix des comédiens sont traités afin d'accentuer l'impression de « quatrième mur » et la distance avec le public.

Acte 3 : Le son est brut et acoustique pour la première fois.
Nous vivons alors des retrouvailles avec le vrai, le physique, le charnel.

Le Dédale Palace se déroulera donc en 3 actes bien distincts qui à chaque fois transformeront l'espace et le rapport public.

ACTE 1 : DÉAMBULATION DANS LE LABYRINTHE ET EXPÉRIENCES PERSONNALISÉES (40MIN)

Dans cette première partie, Le Dédale Palace tient sa promesse initiale.

Le spectateur entre dans un palais des glaces forain, labyrinthe de miroirs et glaces déformantes. Il y erre et se laisse happer par un castelet-application ou une démonstration foraine de monstres trans-humanistes ou de médium algorithmique. Il sent bien qu'il est filmé, fiché, contrôlé mais se laisse prendre au jeu. Les 216 spectateurs déambulent « plus ou moins » librement et terminent leurs parcours derrière le tulle, sur le gradin du théâtre. Le public est donc au centre du dispositif. Toutes les propositions lui sont clairement adressées et comme dans une attraction foraine et commerciale, il est manipulé en toute conscience.



ACTE 2 : DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR... LA CHUTE (45 MIN)

Le spectateur passe donc une frontière qui sépare la zone d'« attraction » et le gradin de théâtre. Elle est symbolisée par un grand tulle qui divise le chapiteau en deux et évoque les miroirs sans tain des expériences scientifiques, commerciales ou policières. Ce labyrinthe qui vient d'être traversé se révèle être l'espace scénique. Le public devient spectateur du drame de notre histoire. Un couple est alors piégé dans le palais des glaces. On les voit errer, se perdre, affronter la solitude, la folie, les monstres du Dédale.

Léonard deviendra Narcisse

Léonard a besoin de se retrouver lui-même. Au milieu de ce labyrinthe de glaces, et en référence au Narcisse d'Ovide, il va se perdre dans ses reflets et finir par s'y noyer. Il va se suffire à lui-même, tomber amoureux de sa propre image et oublier le monde autour. Mais la froideur de la glace ne remplacera pas la chaleur du corps

Chloé deviendra Écho

Femme moderne et connectée, elle parle beaucoup et écoute peu. On sent qu'elle endosse de nombreux masques sociaux pour défendre son identité de meneuse. Dans les dédales du labyrinthe, elle va perdre ses repères. En cherchant Léonard, elle s'épuise et se retrouve seule face à elle-même. Ses tentatives de résistance face au Dédale ne suffiront pas à lui éviter de perdre pied. Elle va poursuivre l'être aimé jusqu'à en perdre le souffle, jusqu'à en perdre les mots. Son corps physique va disparaître, elle n'existera plus que dans les miroirs et écrans du labyrinthe.

Le Labyrinthe

Cette chute est orchestrée minutieusement par le Dédale Palace, une machine omnisciente et omniprésente. Les miroirs sont mouvants, redessinant infiniment l'espace pour mieux perdre les protagonistes. Il s'adresse au public et aux forains à travers une voix de synthèse et la projection d'images de ses différents programmes. Comme aspirés, les personnages s'éloignent de plus en plus du public pour entrer dans la machine.



ACTE 3 : RECONNEXION ? (15MIN)

À la fin de l'acte 2, les deux protagonistes ont été livrés à la machine.

Mais pour y arriver, les forains ont dû aller plus loin que d'habitude.

Le doute s'est installé, les tensions entre le personnel et Dédale est palpable.

Cette électricité va créer une faille qui deviendra la porte de sortie des personnages.

Dans un dernier soubresaut, leur humanité va défier la machine et faire sauter les plombs.

Défait de tout effet, et renaissant du chaos, le collectif va prendre la parole et lancer un appel.

Un cri du cœur pour tenter de reprendre la main, comme une invitation à ne pas perdre de vue la chaleur des corps et l'instant présent.

Comme un moment de grâce collective pour faire un point en ces temps de distanciation sociale et raviver le désir de l'autre.



DISTRIBUTION

Équipage en tournée

Benjamin BACCARA : musicien
Benoît BACHUS : musicien
Juliette BIGOTEAU : scénographe et machiniste
David BOURTHOURAULT : technicien lumière
Camille CERVERA : concepteur, constructeur de décors et machiniste
Pierre-Yves DUBOIS : vidéaste
Michael EGARD : comédien
Anna HUBERT : marionnettiste, comédienne
Claire LAURENT : comédienne, autrice, metteuse en scène
Yann-Sylvère LE GALL : comédien
Lou LEFEBVRE : comédienne, chanteuse lyrique
Mathias LEJOSNE : technicien son, régie et création électronique et informatique

Équipage de production

Mélinda GONTHIER
Anne-Lise KIEFFER
Léa PANTALONI

Équipage en renfort pour la création :

Noémie BOURRIGAUULT : costumes
Thomas COLLET : accompagnement dramaturgique
Coline VEITH : aide à l'animation vidéo
Smart Machine (Patrick Suchet) et Ateliers BOA (Olivier Villon) : aide à la programmation informatique

CLAIRE LAURENT

Autrice, comédienne, verbophoniste et metteuse en scène



Du championnat de France de slam au théâtre itinérant

Après le Conservatoire d'art dramatique de Rennes, elle se forme à la scène en explorant différents langages (clown avec André Riot-Sarcey, écriture et mise en jeu avec Le petit théâtre de Pain et Stéphane Jaubertie, masque avec Paul-André Sagel, chant...). Elle s'entoure également de « mentors » lors de ses propres créations (Yannick Jaulin, Vincent Burlot, Philippe Languille...). En parallèle de son parcours théâtral, elle explore le terrain slam sur les scènes de Rennes, Paris, Nantes. Elle y affûte une plume percussive, sensible, parfois grinçante ou drôle et devient **championne de France de slam en 2006**. Elle **rejoint la Compagnie OCUS** en 2008. Et comme le veut l'architecture tournante de la troupe, elle prend selon les créations une place d'autrice, de metteuse en scène ou de comédienne (Prince à Dénuder, Le Bistrodocus, etc.) avec une affinité particulière avec les arts de la rue.

Du rap africain à Yannick Jaulin

En 2009, elle croise la route du compositeur **Matthieu Letournel et du groupe Matzik**. Ils sortent un premier album en 2011, partent en Afrique où elle co-écrit « Sablega Pelga » avec le rappeur burkinabé Wendlamita Kouka et le bluesman touareg Koudédé.
En 2016, elle co-écrit avec **Yannick Jaulin, TRANZISTOIR**, épopée radiophonique hybride pour la salle et la rue. L'opus « Verbophonies » sort au printemps 2018.

Et encore...

Elle participe également à d'autres créations théâtrales et musicales, entre autres :
- Textautrice dans Follow Me de la **Compagnie Queen Mother** (IN de Chalon, les Tombées de la nuit, L'Autre festival, CNAREP La Paperie, CNAREP Le Fourneau, etc.).
- Metteuse en scène pour « Détours de piste » de Sergent Pépère (Le Fourneau et autres festivals de rue de Bretagne et d'ailleurs)

INFORMATIONS TECHNIQUES

Le spectacle se déroule sous chapiteau. Le campement installé autour permet l'hébergement d'une partie de l'équipe.

JAUGE : 216 places (dont quelques invitations pour la Compagnie OCUS)

Nombre de personnes en tournée : 16

CHAPITEAU

Espace d'implantation total du chapiteau : environ 37m x28 m

Intérieur du chapiteau : 30m de long par 15m de large.

Terrain d'implantation : tous types de terrains (parking, parc, stade, etc.), cela est à déterminer ensemble selon la saison d'implantation.

Aménagement intérieur du chapiteau fourni par la compagnie : gradins, scénographie, son, lumière, etc.

Un plancher couvre une grande partie du chapiteau avec des rampes d'accès aux sorties. Le reste de l'espace au sol est utilisé par le gradin.

La scénographie englobe l'ensemble de l'espace du chapiteau et le jeu a lieu dans tous les espaces.

Les techniciens de la Compagnie OCUS ont toutes les habilitations autorisant un montage du chapiteau.

En plus de notre équipe, une **équipe technique et/ou de bénévoles** est nécessaire.

TRANSPORT

Le matériel est transporté dans **deux semi-remorques** de 38T et de 16m de long qui seront présentes sur le terrain le temps de l'implantation.

Une partie de la compagnie vient avec des caravanes. Cela peut permettre d'être autonome en termes d'hébergement si besoin.

Le départ du convoi se fait depuis le lieu de la Compagnie à Saint-Germain-sur-Ille, au nord de Rennes (35).

CALENDRIER

Arrivée : J-4 avant la première représentation

Départ : J+2 après la dernière représentation

À FOURNIR PAR L'ORGANISATEUR : arrivée d'eau et d'électricité, chariot télescopique pour le montage/démontage (détails sur la fiche technique).

COÛT DE CESSION :

Montage et démontage du chapiteau : 5 000€

3 représentations : 11 500€

5 représentations : 18 800€

Nous ne faisons pas moins de 3 représentations par implantation et privilégions les séries.

En dehors des représentations du Dédale Palace, le chapiteau peut être utilisé pour d'autres évènements. Conditions à définir ensemble.



PARTENAIRES

Coproducteurs :

- CNAREP Le Fourneau, Brest (29)
- Le Kiosque, Mayenne (53)
- Les Tombées de la Nuit, Rennes (35)
- Les Embuscades, Cossé-le-Vivien (53)
- Le Pôle Sud, Chartres de Bretagne (35)
- Mairie de la Vraie Croix (56) aidée du FEADER
- Communauté de Communes du Pays de Craon (53)
- Communauté de Communes de Couesnon Marches de Bretagne (35)
- Ville de Chantepie (35)

Partenaires financiers :

- DRAC Bretagne : Aide à la production du Ministère de la Culture
- DGCA : Aide à la création - art de la rue
- Conseil départemental d'Ille-et-Vilaine
- Rennes Métropole
- Ville de Rennes

Avec le soutien de :

- Lycée agricole de Caulnes dans le cadre d'une résidence en milieu scolaire menée avec Dinan Agglomération (22) et soutenue par la DRAC Bretagne et la Région Bretagne
- DRAC Pays de la Loire dans le cadre d'une série d'actions culturelles menées sur le territoire en collaboration avec le Kiosque Centre d'action Culturelle de Mayenne (53).
- Collège Val d'Elorn à Sizun dans le cadre d'une résidence en milieu scolaire menée avec Le Fourneau, Brest (29) et soutenue par la DRAC Bretagne, le Conseil Départemental 29, la Communauté de Communes Pays de Landivisiau et la ville de Sizun (29)
- Collège Alfred Jarry à Renazé dans le cadre d'une résidence au Théâtre du Pays de Craon (53)
- Collège Mathurin Méheut de Melesse dans le cadre du programme du Fond d'Accompagnement Artistique et Territorial du Conseil départemental d'Ille et Vilaine (35)
- Au bout du plongeur, Thorigné-Fouillard (35)
- Théâtre de l'Asphodèle, Questembert (56)
- Le Tempo - Saison culturelle du Pays de Craon (53)
- Rennes Métropole dans le cadre d'une résidence à la salle Guy Ropartz (35)

ACTIONS AUTOUR DU SPECTACLE

La Compagnie OCUS aime dépasser le temps de la représentation et rencontrer les spectateurs mais aussi les habitants chez qui elle implante son chapiteau. De nombreux moments sont envisageables, de la visite de coulisses à la création d'une fête foraine avec des participants aux ateliers de pratiques artistiques.

LES MOMENTS DE RENCONTRES

- Visite de coulisses et du campement.
- Rencontre avec l'équipe artistique à l'issu d'une représentation.
- Temps de discussion thématique à partir de sujets mis en avant dans le spectacle.

INTERVENTIONS PAR DISCIPLINES ARTISTIQUES

- Ateliers de différentes disciplines artistiques et techniques présentes dans le spectacle : théâtre, musique, chant, écriture, marionnette, construction, vidéo.
- Cela peut aller de la découverte à la création d'une performance ou d'un objet.

CRÉATIONS PARTICIPATIVES

- Réalisation d'un teaser en amont de la venue de la Compagnie, de dessins animés, d'un film d'animation en stop motion.
- Mise en place d'une radio éphémère participative.
- Création d'une fête foraine.

PROJET EN MILIEU SCOLAIRE DE LA 4^E AU LYCÉE

Dossier pédagogique disponible.

- L'adolescence est une période complexe où le rapport à l'autre, à la liberté, à la normalisation, à l'identité sont au cœur des questionnements. Les nouvelles technologies occupent une place centrale dans ce processus de construction. Ce spectacle propose de prendre un peu de recul et de garder un esprit critique.
- De nombreuses portes d'entrée sont possibles selon l'âge et l'angle d'étude que l'on souhaite aborder (rapport aux nouvelles technologies, utilisation de médias au service du sensible, conception d'un espace, etc).

CHAPITEAU VOLANT - UNE PRÉSENCE ARTISTIQUE QUI PREND LE TEMPS - Dossier disponible

- La Compagnie OCUS co-construit des projets de territoire avec la structure accueillante afin de penser un évènement à sa mesure et selon des ambitions partagées. Il s'agit, pendant dix à vingt jours, d'implanter le chapiteau et de présenter des spectacles sur un territoire défini (quartier, commune, communauté de communes, etc), tout en proposant des actions culturelles et des laboratoires participatifs autour de différentes pratiques artistiques.
- Ces rencontres autour d'une démarche commune favorisent le sentiment d'appartenance des habitants et structures au territoire grâce au partage d'émotions et de valeurs.



*Réalisation de marionnette
Collège de Sizun - 01/2020*



*Rencontre avec les élèves de 1ère SAPAT
Lycée agricole de Caulhès - 10/2019*

CONTACTS

ARTISTIQUE

Claire Laurent
06 21 24 18 64
claire@compagnie-ocus.com

TECHNIQUE

Camille Cervera
06 79 72 06 28
camille@compagnie-ocus.com

PRODUCTION / DIFFUSION

Léa Pantaloni
06 76 66 80 83
lea@compagnie-ocus.com



www.compagnie-ocus.com
1 chemin du Bois Lambin
35250 Saint-Germain-sur-Ille
02 99 69 21 78

