

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT



La vie de marchandise

Olivier Valcarcel / William Pellier

Je 02, ve 03 avril 20h

MJC Le Totem

La vie de marchandise

Durée 1h20 - dès 14 ans

metteur en scène, compositeur, développeur max msp Olivier Valcarcel **comédien** Stéphane Buisson **créateur vidéo** Pierre Agoutin **musicien et créateur lumière** Romain Bouez **en partenariat avec** Malraux scène nationale Chambéry Savoie **avec le soutien** du Dôme Théâtre à Albertville **production et soutien en résidence** L'Endroit, lieu de fabrique artistique à Bassens, La MJC de Chambéry **la compagnie Trafic à Chambéry**, dirigée par Stéphane Buisson, comédien et metteur en scène, soutient cette création à travers une co-production

Cette nouvelle création est née de la rencontre entre un musicien/programmeur et un comédien/metteur en scène autour du texte *La vie de marchandise* de William Pellier. Le sujet de *La vie de marchandise* est la dépossession, dépossession de son corps, dépossession de sa conscience, dépossession de ce qu'on a cru posséder, puisque tout étant devenu objet, tout peut être perdu. Sujet tellement enfoui dans le texte qu'il en devient imperceptible et peut-être irréprésentable. Nous naissons dans des usines et pour mourir, nous utilisons d'autres usines. [...] Nous ne sommes qu'au tout début de cette sorte de vie. Vivre est désormais un acte fonctionnel. » La mise en scène et la scénographie de « La vie de marchandise » jouent d'un dispositif technique conséquent, contraignant le comédien à une interprétation performative. La création vidéo/lumière/son est ici traitée au premier plan et immerge le public dans un récit plein d'humour, d'émotion et de gravité.

Note d'intention

«Le choix du texte et le choix du dispositif technologique et scénographique ne se sont pas faits dans le même temps, ce sont deux propositions distinctes. Le texte et le dispositif se confrontent et s'approprient l'un l'autre. Je les perçois pourtant comme indissociables. Comme l'emprise de la société sur l'individu. Société qui délaisse certaines personnes pour continuer à croître. Cette croissance infinie qui nous mène droit dans le mur et qui rend chaque existence négligeable. Un pion. Un pion qui n'avance plus et qui se résigne pour ne pas devenir fou. Le dispositif est à la fois une béquille et une massue. Il soutient le propos et contraint la réalisation. Le texte de William Pellier est un éloge à la résignation. Et c'est dans cette résignation que les personnages prennent leur puissance. Ils sont déterminés. Le choix le plus important de leur vie aura été de se donner la mort. Et pour cela encore, c'est à la société de décider comment leur vie se terminera. *La vie de marchandise* laisse une place de choix au travail de mise en scène avec une pièce d'apparence banale, une pièce au rythme lent, un espace réservé aux lieux communs... Ils ne parlent pas pour être entendus. Ils parlent c'est tout. Et tant qu'ils parlent, ils sont en vie. Je cherche à offrir au comédien des outils d'interprétation qui le contraignent, qui l'obligent au déplacement, à l'anticipation, qui lui permettent d'exprimer son ressenti et de renforcer l'énergie du texte en faisant évoluer son environnement au présent. Je souhaite donner au comédien les clefs d'un dispositif interactif qui le pousse dans sa propre limite d'interprète.

J'insiste sur le choix de confronter ce texte - qui ne souffrirait pas d'une mise en scène épurée tellement il est puissant à mon sens - à l'absurdité de l'utilisation d'une machine comme une béquille pour mieux vivre. Une machine qui répond évidemment à des règles que nous n'avons pas choisies et qui sont parfois inappropriées à la situation, à l'image du labyrinthe bureaucratique du Château de Kafka. Le dispositif technologique vient renforcer une impression de plongée brute dans «l'intime» de la vie de nos personnages. Leur existence est mise à nue par l'utilisation discrète de caméras et de micros. Cette forme de mise en scène nous permet d'entrevoir une confrontation entre deux mondes. L'humain et le matériel. Le libre arbitre et le contrôle. L'analogique et le numérique. Le sensible et le pragmatique. Le subtil et le grossier. Les outils développés ici viennent directement contraindre le comédien à travers des règles de jeu arbitraires et mouvantes. Je perçois ce projet comme une entrevue, un témoignage, un Polaroid, une boîte à souvenirs... mais également comme une expérimentation donnant au comédien la possibilité d'improviser et de changer la perception de cette histoire» - **Olivier Valcarcel (responsable artistique)**

Un plateau presque nu,

Deux espaces, enfin dans la forme,

Au milieu, une matière, comme endroit de projection, comme endroit d'abstraction,

Comme mobilier, deux fauteuils, une plante, dont on peut aisément dire qu'elle est morte, une table, une chaise.

Peu d'indications sur l'endroit où se situe l'action, comme pour donner à celle-ci toute sa place et nous permettre ainsi d'imaginer le lieu, les lieux.

Un homme pour donner corps à l'action et dessiner l'espace, le transformer et nous donner l'illusion de perdre pied, de basculer dans un univers dont on ne connaîtrait pas les limites.

Cet homme et cette femme, à qui parlent-ils ?

Pourquoi racontent-ils leur histoire ?

Qui les écoute ?



«Ils vivent hors du temps : lui, elle, le caniche. Ils veulent parler, ils n'ont personne à qui parler. Ils n'ont pas de passé, juste des photographies où on les voit toujours debout et de face. Ils sentent le plastique, le nylon, le contreplaqué. Ils mangent des aliments congelés. Ils ne pensent presque pas ; ils pensent à eux le plus souvent. Ils cherchent à se souvenir : quand les choses sont-elles arrivées, ou à quel moment ont-elles changé ? Comment la vie a-t-elle passé si vite ?».

L'équipe artistique



Olivier Valcarcel

Depuis 2003, Olivier Valcarcel est musicien dans plusieurs formations musicales aux esthétiques différentes (noise, rock, rap, trip-hop, électro-jazz) et collabore en tant que créateur son et développeur Max/Msp à l'élaboration de spectacles créés par la compagnie Akté (76) ou co-produits par Malraux scène nationale Chambéry Savoie. À partir de 2016, il crée le projet *[BROKEN DEVICES]* dans lequel il élabore un dispositif interactif et immersif. Il crée la même année la compagnie Weird Noise dans le but de produire et de diffuser des créations entre théâtre, musiques actuelles et art numérique.



Stéphane Buisson

Comédien depuis plus de 15 ans, il s'est formé au mime et à la Commedia Dell'Arte avec Yves Donques. Il aborde et explore des auteurs tels que Jean Anouilh, Jean Genet ou encore Remo Forlani. En 2009, il se forme à la mise en scène de Théâtre Forum avec Joël Anderson et Rui Frati au Théâtre de l'Opprimé à Paris. En 2012, il crée la compagnie Trafic. À partir de 2013, il crée la pièce *Seule(s)-1* d'après *Moulin à paroles* d'Allan Bennett suivie de *Seul(s)-2* en 2015 d'après le film *Une journée particulière* d'Ettore Scola. Il est artiste associé à L'Endroit (fabrique artistique) depuis 2014.



Pierre Agoutin

Depuis 2007, il est monteur et étalonneur vidéo dans le milieu du film documentaire et de la captation de pièces de théâtre. Il travaille pour plusieurs entreprises de post-production à Paris (Les Films d'un Jour, Broadcast, Zaradoc...). À partir de 2013, il s'intéresse à l'utilisation de la vidéo dans le spectacle vivant (Vjaying, Mapping, Motion design...). À partir de 2016, il crée et met en œuvre le contenu vidéo sur le spectacle *Straight to the Moon* de Malik Soarès, puis collabore avec Olivier Valcarcel au sein du projet *[BROKEN DEVICES]*.



Romain Bouez

Il est multi-instrumentiste depuis plus de 20 ans. Il obtient un DEM de Musiques Actuelles au CRR de Chambéry en 2004, puis un DE au CEFEDM de Lyon en 2017. Il joue dans plusieurs groupes de styles différents et travaille en tant que créateur lumière pour des artistes tels que Cosmik Connection, Karim Ziad... En 2016, il rejoint la compagnie Weird Noise en tant que musicien pour le projet *[BROKEN DEVICES]*. Il se forme ensuite à l'utilisation de divers logiciels de contrôle des lumières, lui permettant ainsi de développer des interactions avec la vidéo et le son.