



FIN DE LA 4ème PARTIE

Résumé.

Fin de la 4ème Partie, c'est l'histoire d'un monde qui périclité sous le regard bienveillant d'un poisson rouge en fauteuil roulant.

C'est une histoire qui se répète, sans savoir où et quand elle a commencé. Un Homme et sa chaise, un poisson rouge et le texte, une fille, deux garçons et l'avenir à construire. Dans un monde post-humain peuplé de robots et de cyclopes 2.0, les personnages déambulent, en quête de sens. Face au vide qui s'annonce d'instant en instant, ils vont essayer, encore et encore, de déconfiture en déconfiture.

Alors que réel et virtuel se confondent, se rendront-ils compte qu'il y a un ouvrage à réaliser, qu'une pièce doit se jouer, ici et maintenant ?

Avec cette pièce, la compagnie Peanuts souhaite avant tout parler d'avenir et de notre capacité collective à générer et à donner place à l'utopie.

Dans un monde où la technologie redéfinit nos rapports, nous sommes plus que jamais devenus les créateurs de nous-mêmes. Mais qui sont celles et ceux et qui nous rêvent ?

« Mais après tout, c'est comme ça que les villes se sont créées. Un point d'eau. Un type s'arrête. Il s'assied. Il ôte ses chaussures. Et mille ans plus tard, il y a là toute une ville qui s'active. »

[extrait du texte du spectacle]

Note d'intention.

" Si quelques-unes des implications de cette redéfinition profonde s'avèrent nettement positives et exaltantes, d'autres, au contraire, ne vont pas sans susciter réserves et scepticisme. La post-humanité ne signifie-t-elle pas la suspension de ce que nous considérons spécifique et constitutif de la condition humaine ? Où se place la ligne séparant perfectibilité et monstruosité ? " *

Comment formuler la coexistence de l'humanité et de ses technologies, dans un contexte post-humaniste qui se fonde moins sur la fragilité de la vie et le partage du sensible que sur le pouvoir de la science et de la technologie ?

Ce spectacle répond à la nécessité pour nous de questionner la notion de convivialité, si chère à Ivan Illich. Un réquisitoire plein d'humour sur la standardisation des esprits. Un portrait subtil d'une jeunesse en quête d'horizon et livrée à elle-même, face à la montée en puissance d'une société du calcul, qui irait jusqu'à nous faire perdre notre singularité, notre capacité à imaginer, à rêver, en nous assistant jusque dans nos ressorts les plus intimes.

En faisant appel à Philippe Dorin pour trouver les mots justes, nous savions que nous serions dans un théâtre loin de mièvreries trompeuses ou rassurantes, un théâtre qui aide à grandir, à reconnaître ses peurs, à éloigner les cauchemars par les plaisirs de l'écriture, de la métaphore et la distance du jeu... Mais aussi un théâtre comme un appel à vivre : aimer regarder le monde en face pour mieux s'y inscrire, pour pouvoir y trouver sa place. Une pièce comme un plaidoyer pour le théâtre, ce lieu d'où l'on regarde, pour un moment, un instant.

*in https://www.fabula.org/actualites/colloque-international-figures-du-post-humain-litterature-cinema-bande-dessinee_87646.php



Note du producteur création robotique

En exploitant des technologies telles que des smartphones, des tablettes, mais aussi des robots conçus et fabriqués spécialement pour le spectacle, nous avons nécessairement besoin d'engager des moyens financiers et humains importants.

Pour ce faire, nous nous sommes associé-e-s à M2F Productions qui nous accompagne sur la création multimédia et co-produit sa réalisation. Nous collaborons avec Grégoire Lauvin et le collectif Dardex afin de bénéficier de toutes les compétences techniques et artistiques nous permettant de mener à bien notre projet.

Pour mettre en oeuvre ce dispositif, il nous est indispensable de développer nos propres applications, de créer un réseau de partage fermé nous permettant de contrôler la destination de tous les flux média générés pendant la représentation. Ce développement nécessite une phase de programmation.

Ici nous allons donc vers l'hybridation des technologies démocratisées, avec des dispositifs dédiés à la scène (régie vidéo, son, lumière, marionnettes robotisées).

Il est question de la façon dont elles peuvent aujourd'hui nous permettre de réinventer notre façon d'aborder la scène, le monde, mais aussi d'interroger le spectateur sur les usages qu'il en a.

Il s'agit aussi d'une tentative de remplacement des comédien-ne-s par des marionnettes qu'i-elle-s habitent depuis les coulisses. Les marionnettes ou robots que nous développons diffusent du son et de l'image produits par le-a comédien-ne, tout en se déplaçant sur scène. Ils jouent et interagissent avec, d'une part, les partenaires de jeux, et d'autre part, avec le public. Comme des avatars des comédien-ne-s jouant le rôle de médiateur entre le-a comédien-ne, la scène et le public.

Au cours du développement il nous est apparu possible de diriger certains flux directement vers les smartphones du public et d'ainsi ouvrir un espace narratif supplémentaire au spectateur.

Pour terminer, il nous a semblé important de pouvoir bénéficier du soutien de M2F, dans une création où nous redéfinissons notre pratique de la scène et du théâtre en y intégrant, dans toutes ses dimensions, les prothèses que sont devenus nos smartphones tablettes et autres. Il y a, à cet endroit-là, l'émergence d'une pratique nouvelle de la scène, de la marionnette, mais aussi du jeu d'acteur. L'approche est transdisciplinaire et s'attache à mettre en jeu et en résonance les corps, l'espace, le temps de la représentation et l'écriture dramatique par l'intermédiaire de la technologie.

création musicale

La dimension sonore et musicale prend toujours une part importante dans nos créations. C'est un élément narratif et en interaction permanente avec les acteurs au plateau. Après avoir travaillé avec le groupe londonien A band of Buriers qui nous accompagnait en live lors des représentations de notre précédente création, nous avons souhaité encore une fois associer un-e artiste à celle-ci.

Notre choix s'est porté sur la compositrice et interprète Ana Servo, dont le travail porte en lui une résonance forte avec la thématique du spectacle. Nous étions également tout aussi convaincu par le fait de promouvoir le travail d'UNE compositrice. Un choix artistique et politique qui vise à valoriser le travail des femmes dans le domaine de la composition et de l'interprétation.

Sa démarche, qui puise ses racines dans le DIY, et sa recherche autour des sons générés par des machines et synthétiseurs et par son environnement, ses influences bruitistes et son approche électroacoustique, nous ont permis d'imaginer un univers musical et sonore permanent, interprété et spatialisé pour chaque représentation.

Intégré à la scénographie, des dispositifs de diffusion sont mis à disposition de la compositrice pour arranger, mixer et interpréter les pièces sonores en live.

De fait, le travail de composition et d'interprétation musicale ne se dissocie pas du reste du spectacle, il ne vient pas se superposer à ce qui se passe à la scène mais s'y intègre, étant lui même un élément narratif et moteur de l'action.

Afin de mener à bien ce projet nous avons mis en œuvre tous les moyens nécessaires pour que cette composition et ce travail d'interprétation accompagne le processus de création de ses prémisses à son dénouement.



Note de mise en scène.

Vaincre le cyclope.

Aujourd'hui, nous sommes presque tou-te-s équipé-e-s de prothèses numériques qui nous assistent en permanence. Ces dernières agissent sur nous comme des *pharmakon*, à la fois poison et remède. Tout en rendant la vie plus pratique, plus connectée elle l'empoisonne aussi par l'intermédiaire d'applications, de notifications et autres cookies - avant tout développés pour que nous ne puissions plus nous en passer. Tout est fait pour nous rendre dépendant-e-s et faire régresser nos désirs en besoins.

S'il est bien une chose indispensable pour imaginer de meilleurs lendemains, c'est le désir. Privé-e-s de celui-ci, sommes-nous encore capable de nous projeter dans l'avenir de manière positive ?

C'est au cours de l'écriture du texte que l'idée de peupler la pièce de cyclopes nous est venue.

Le cyclope n'a qu'un œil, ce qui prive sa vision de perspective. La métaphore était intéressante et nous permettait d'envisager la façon dont la technologie allait apparaître sur le plateau. Nos prothèses peuvent-elles remplacer nos comédien-ne-s à la scène ?

Dans cette hyper-connection, permanente et addictive, n'avons-nous pas perdu par la même occasion notre capacité de mettre en perspective ? Serions-nous devenus des cyclopes ?

Comment retrouver le désir d'être ensemble et de faire civilisation autour d'un café ? Comment ne plus être esclaves de nos outils ?

Nous voulions développer un dispositif multimédia fonctionnant comme une prothèse pour nos comédien-ne-s, leur permettant de se démultiplier en *live*, d'habiter de petites marionnettes robotisées, mais aussi d'agir sur leur environnement visuel et sonore. Nous nous sommes imposé comme contrainte de n'utiliser que des technologies existantes et légères, qui pourraient être embarquées directement sur les comédien-ne-s et connectés au reste du dispositif, ainsi qu'à la régie. La production en direct peut ainsi laisser voir au spectateur la façon dont tout est créé. Dans cette mise en scène, tout est connecté et intelligent, les tables et les chaises parlent, bougent et pensent, les comédien-ne-s se dédoublent en direct au travers de pantins connectés, du mapping vidéo et autres écrans qui habitent le plateau.

Perçue en premier lieu comme empêchante pour les comédien-ne-s, la technologie devient finalement atout et outil narratif à mesure que les personnages retrouvent le désir de raconter une histoire.

D'abord cyclope 2.0, nos personnages s'émancipent et inventent un nouvel usage de leur(s) prothèse(s) se les réappropriant en direct sur la scène, comme i-elle-s tentent d'inventer le monde avant qu'il ne périclite.

C'est avec un humour absurde que nous nous sommes amusé-e-s avec le décalage qu'offre ce dispositif. Que se soit dans les contraintes corporelles qu'il applique aux comédien-ne-s ou de par la situation dans laquelle il évolue.

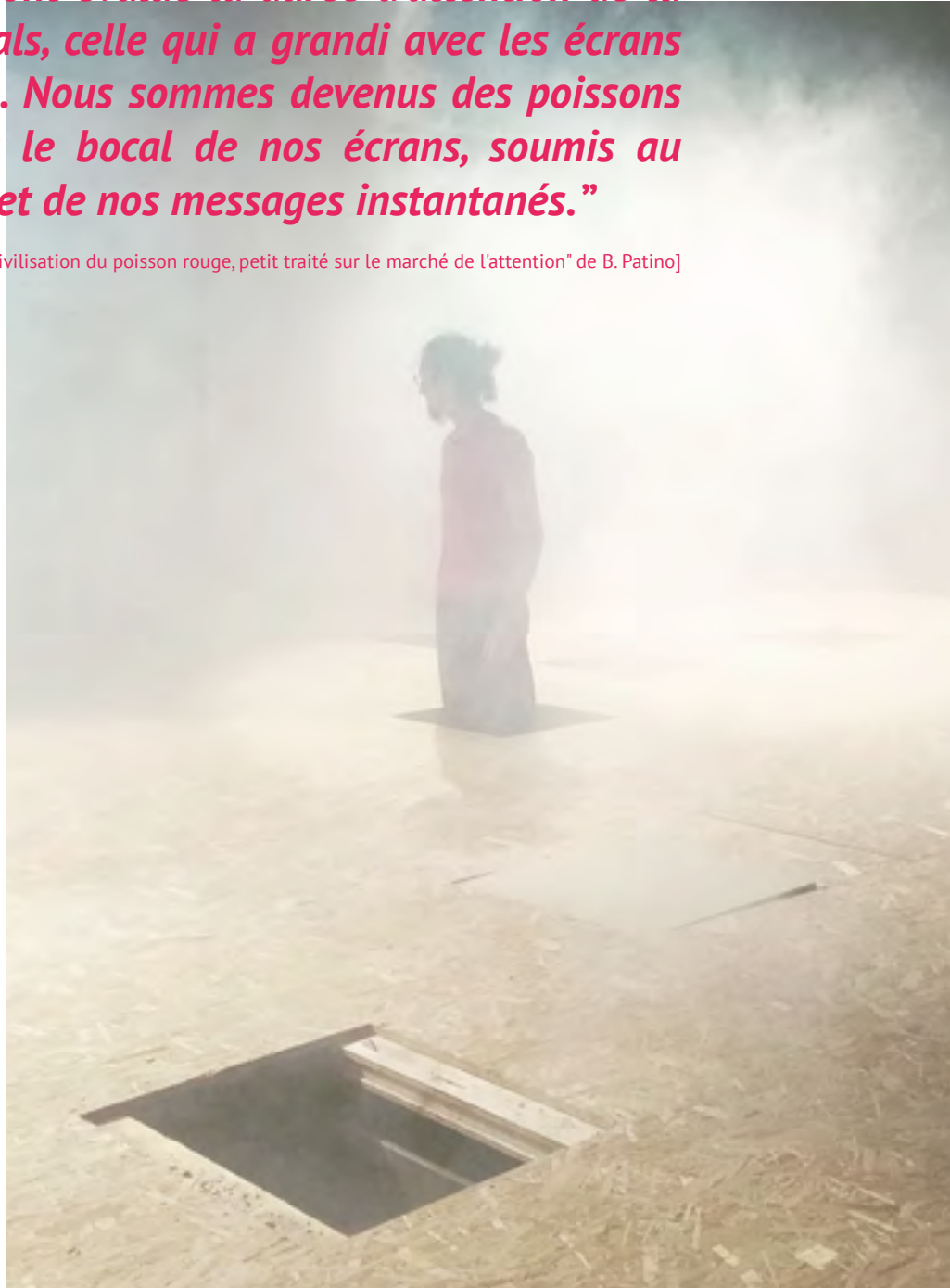
Imaginons un œil filmé en direct qui entre sur scène : à travers l'écran, c'est le personnage de la fille qui apparaît. L'actrice se filme et joue directement depuis les coulisses.

Une petite voix s'échappe de la machine : elle demande à l'Homme si elle peut s'asseoir sur la chaise.

Mais comment diable un oeil qui roule peut-il s'asseoir sur une chaise ?

“Le poisson rouge tourne dans son bocal. Il semble redécouvrir le monde à chaque tour. Les ingénieurs de Google ont réussi à calculer la durée maximale de son attention : 8 secondes. Ces mêmes ingénieurs ont évalué la durée d’attention de la génération des millenials, celle qui a grandi avec les écrans connectés : 9 secondes. Nous sommes devenus des poissons rouges, enfermés dans le bocal de nos écrans, soumis au manège de nos alertes et de nos messages instantanés.”

[extrait de "La civilisation du poisson rouge, petit traité sur le marché de l'attention" de B. Patino]



Une mise en scène à la hauteur du poisson rouge.

Comme un clin d’œil à notre "génération poisson rouge", nous avons décidé d’intégrer l’œuvre **Machine 2 Fish bis** (d’après la création **Machine 2 Fish** du collectif Dardex) à notre mise en scène. Machine 2 Fish est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d’un poisson rouge vivant dans la locomotion physique d’un robot. Il s’agit de permettre à un poisson rouge, grâce à cette "prothèse", de se déplacer dans un univers terrestre : le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine. Omniprésent dans le spectacle il opère comme le *Deus ex machina* de la pièce (à se demander si ce n’est pas lui qui la met en scène...).

Personnages

Si les personnages de la fille et des deux garçons peuvent être des adolescent·e·s, il ne s'agit aucunement de les singer, mais bien de chercher d'où vient la parole. Et c'est dans la notion même du jeu que nous pourrions en mesurer la justesse, révélant par là même la force poétique du texte. Inutile donc de surcharger ce dernier d'images ou d'intentions. Inutile aussi d'en cacher les ficelles. Bien au contraire, nous en montrerons les mécanismes et les coulisses, et jouerons avec la théâtralité que nous offre la technologie.

Le clown.

Si il y a bien des personnages qui se passent d'histoires, ce sont les clowns. Le clown est sa propre histoire, son propre poème : pour lui, tout fait histoire. Il nous a semblé assez évident que faire de l'Homme un personnage portant en lui le clown serait la manière la plus juste de le construire. Il s'agit d'ailleurs bien plus que d'un personnage : il est l'archétype d'une humanité perdue ou en errance. Une humanité en quête d'histoire. C'est lui, ce poème vivant, qui va prendre place pour que le monde s'invente et que l'histoire s'écrive.



Un spectacle tout public.

Dans sa démarche artistique, la compagnie a toujours su faire la part belle à la rencontre avec le jeune public. Ce dernier nous accompagne depuis le début de la création: de la phase de recherche à l'écriture, nous aimons partager chaque étape de notre travail avec des enfants et des adolescents. Cette fois encore, nous n'en avons pas fait l'économie. C'est par eux, et pour eux, que la forme et l'esthétique du spectacle se créent.

Malgré une thématique engagée aux abords complexes, nous tenons à ce que l'adresse reste la plus large possible. C'est au travers des dispositifs de mise en scène que nous recherchons d'abord une manière d'inventer, le temps d'une représentation, des personnages qui leur ressemblent. Le choix d'intégrer de la technologie dans le spectacle procède aussi de cette intention. Omniprésente dans la vie de nos enfants, il était important pour nous que ces derniers puissent s'identifier à nos personnages en quête d'histoire. Nous voulions nous emparer de cette nouvelle grammaire et lui donner vie sur scène.

La grande qualité du texte nous a aussi convaincu que cette pièce s'adressait avant tout à jeune public. Philippe Dorin n'écrit pas spécifiquement pour les enfants, et ses pièces mettent souvent adultes et enfants sur un pied d'égalité. Cependant, les mots simples et justes qu'il utilise pour développer son univers riche et complexe sont proches de l'enfance. Les personnages qu'il esquisse porte toujours eux quelque chose de l'enfance : ils s'inventent au présent.

Au cours nos recherches nous avons eu la chance de pouvoir présenter ce texte sous la forme d'une lecture théâtralisée à des enfants de CE2, CM1 et CM2 dans une école de Reillanne (04), puis à des collégiens de Marseille, ainsi qu'à de jeunes adultes dans un foyer de jeunes travailleurs lors d'une résidence à la Fabrique Mimont à Cannes. Toutes ces rencontres nous ont permis de constater que le texte trouvait en effet son public.

Bien que nous soyons ici dans une forme assez singulière, où il faut accepter de se perdre un peu pour y trouver un chemin, nous avons pu voir et entendre à quel point l'écriture de Philippe Dorin trouvait son écho chez les enfants, et ce bien au-delà de ce que nous, adultes, étions capables de projeter.

Si cette pièce s'adresse à tous les publics, y compris à la jeunesse, c'est qu'il y est avant tout question d'avenir. Comment rêver le monde de demain ?

Comment écrire sa propre histoire sans subir les injonctions d'un monde en désordre ? Ouvrir une fenêtre, une petite lucarne, qui le temps de la représentation, éveille les sens, pour que la jeunesse trouve mieux la force pour résister à nos travers à tous et toutes.

DE CHAIR & D'OCTET.

l'atelier spectaculaire : une action d'accompagnement à l'origine du projet

C'est la rencontre avec les publics qui détermine les choix esthétiques des projets de la compagnie. Comme pour toutes nos créations, nous avons amorcé notre travail autour de celle-ci en se confrontant d'abord à la parole des enfants et des jeunes sur les thématiques que nous voulions engager.

De Chair & d'Octet. et *Fin de la 4ème partie* viennent tous deux de la même intention, mais explorent les sujets et la thématique selon des modalités différentes, ne visant pas les mêmes objectifs. Cependant, les deux démarches sont indissociables et complémentaires.

De Chair & d'Octet. propose une expérience sensible et interactive, un atelier spectaculaire dans lequel la parole des enfants et des jeunes est imbriquée dans un processus de création en temps réel. C'est un moment de partage et d'interrogation collective qui nous permet de créer un temps de recul pour mieux réfléchir ensemble. C'est dans un souci d'horizontalité - et non comme des sachants s'adressant à des non sachants - que nous souhaitons évoluer.

De ces rencontres et expérience est par la suite née l'envie de mettre en forme cette matière pour en faire jaillir une écriture dramatique. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles nous nous sommes tournés vers Philippe Dorin, qui sait développer cette écriture mettant adulte et enfant au même niveau. *Fin de la 4ème partie* est donc en quelque sorte l'aboutissement formelle des expériences participatives que nous avons menées auprès de nos publics avec *De Chair & d'Octet.*

Les chaises manipulées par tous dans *De Chair & d'Octet.* sont devenues la chaise de l'Homme dans la pièce de Philippe Dorin.

Une fois ce point d'ancrage trouvé, les deux formes ont pu cheminer en parallèle, se nourrissant l'une de l'autre.

Proposer *De Chair & d'Octet.* comme action d'accompagnement, c'est avant tout le moyen de partager l'ensemble de notre démarche de création et de nos réflexions. Ces deux formes font pour nous partie d'un même cycle de recherche(s), dans lequel nous souhaitons questionner la notion de convivialité et nos rapport aux nouvelles technologies.

S'éveiller ensemble au monde d'aujourd'hui, sans mensonge, et regarder la réalité en face, pour retrouver le désir de bâtir collectivement celui de demain.

C.V. du personnel

MAGDI REJICHI - Directeur artistique, metteur en scène

MAGDI REJICHI – Directeur artistique du projet, Metteur en scène.

Artiste pluridisciplinaire, metteur en scène, comédien, performeur, musicien, Magdi Rejichi a eu un parcours atypique.

Après des études d'océanologie, il décide de préparer le concours d'entrée à la FEMIS. C'est à cette occasion, en 2004, qu'il fait ses débuts au théâtre, en réalisant plusieurs travaux vidéo pour la Compagnie du Sonneur au Ventre Jaune sous la direction de Stéphane Gisbert. Il débute à la scène avec ce dernier et jouera dans plusieurs de ses mises en scène, tout en suivant une formation de comédien, sous la direction de Patrick Rabier de la Compagnie Sam Harkand. Il travaillera par la suite aux côtés d'autres compagnies, comme Organik 2 avec le spectacle «Les déplacés» de Xavier Durringer, qui sera joué au Festival d'Avignon en 2007.

La même année, il participe à la création de la Compagnie Peanuts et s'engage alors sur le projet Espèces de boucs: il jouera ainsi dans de nombreuses lectures théâtralisées de la compagnie.

En 2009, il passe à la mise en scène avec son premier spectacle «Le chameau qui voulait être mangé».

En parallèle de son activité théâtrale, il crée en 2010 le projet musical R.EDWS avec lequel il aura l'occasion de partager la scène d'artistes internationaux tel que LORN (Ninja Tune records/USA), RAS G (Warp records/USA).

En 2012, avec plusieurs membres de la compagnie Peanuts, il investit la Caserne à Marseille, espace autogéré dans lequel il crée la performance «65ml/min» et met en scène son deuxième spectacle « C'est bon, alors, j'irai en enfer » d'après les aventures d'Huckleberry Finn, qui est soutenu par le théâtre Massalia.

Magdi Rejichi collabore depuis 2012 avec divers artistes tel que le musicien James P Honey (A Band of Buriers) qui signe la plupart des musiques de ces spectacles ou le réalisateur Jérôme Fino avec qui il crée plusieurs projets vidéo et des créations sonores.

En 2015, il s'installe en résidence à l'Embobineuse où il dirige et met en place des cycles de recherche et de création en participation sur le territoire de la Belle de Mai.

En 2018, il sollicite l'auteur Philippe Dorin pour l'écriture d'un nouveau spectacle, «Fin de la 4ème partie» tout en travaillant parallèlement sur le projet de la Cabane Métamentale. En 2020, il débute le travail de mise en scène de « Fin de la 4ème partie », et est accueilli dans ce cadre en résidence au Théâtre de la Licorne (Cannes), au Théâtre de Fontblanche (Vitrolles) et au Théâtre Massalia (Marseille).

EMILIE MARTINEZ - Assistante mise en scène & direction d'acteurs

Née en 1976, Emilie Martinez suit des études de psychologie (faculté d'Aix-en-Provence) parallèlement à une formation théâtrale au sein du théâtre des Ateliers d'Aix en Provence.

Membre fondatrice et directrice artistique de la Compagnie Peanuts, elle collabore à tous les postes : écriture, mise en scène, création en participation, ateliers, interprétation. Au sein de la compagnie, elle met en scène plusieurs lectures théâtralisées, petites formes et actions culturelles (Espèces de boucs autour des figures de boucs émissaire, Ce que parler veut dire autour de la notion d'habitus de Bourdieu et De chair et d'octet autour de la notion de convivialité et du temps passé sur les écrans). Depuis 2008, ces actions sont proposées à plusieurs milliers de personnes dans de nombreux lieux (théâtres, festivals, centres sociaux, espaces lectures, écoles, collèges, lycées, lycées professionnels, lycées agricoles etc.). Aujourd'hui, l'ensemble de ce travail est labellisé par le Camp des milles et soutenu par la DILCRAH.

Parmi les nombreuses expériences et partenariats avec des artistes, des activistes, des chercheurs, des structures (Sandrine Llouquet, Guillaume Kosmicki, Noël Godin, Hélène Soulié, La Chrysalide, Maroussia Rebecq, Radio Galère, Art-O-Rama, Thomas Bornot, Cyril Montana, L'Alicorne, Dark Dreams...) elle collabore depuis 2005 avec L'Embobineuse, salle de spectacle marseillaise. Elle est l'une des fondatrices de la compagnie féministe et polycéphale, la Fêlure (performance, théâtre, formes hybrides), née en 2014. Formée dès l'âge de treize ans par Catherine Zabjeski et Jean Claude Parent en art dramatique (Théâtre en Miettes), diplômée du conservatoire de Mérignac (33), elle s'intéresse par la suite à la musique et suit le cursus de la classe d'électroacoustique à la Cité de la Musique de Marseille, assurée par Lucie Prod'homme. Ces dernières années, elle pratique aussi la danse avec Ariane Voineau et Thierry Lafont (cie Axotolt), Mathilde Monfreux (cie Les corps parlants).

FELIX ANTOINE LUNVEN - Comédien

Poète, auteur, acteur, performeur, Félix est une célèbre figure de la culture underground de Marseille. Après avoir fondé l'Embobineuse en 2003, théâtre de fortune, dans le quartier populaire de la Belle de Mai à Marseille, exploré le situationnisme et nagé dans le punk, il plonge dans le soufisme. Il initie en 2015 avec Magdi Rejichi et Mohamed Ali Ivesse ce qui plus tard deviendra le centre de création convivialiste et atelier hebdomadaire de réflexion artistique et citoyenne « Libertatia, le 102ème département », territoire immatériel mais bien réel dont la seule limite est la conscience ou non d'en faire partie intégrante. En décembre 2018 sélectionné par l'institut français de Marrakech pour une résidence d'écriture autour du fait religieux, il se demande comment lier l'art et le sacré. Et comment faire de l'art utile pour les cœurs. Son regard questionne la présence unifiant tous les uniques, majuscule et minuscule, au monde et au soi, à l'autre, aux possibles.

JEAN-CHRISTOPHE PETIT - Comédien

Du mime Marceau au clown en passant par la commedia dell'arte, de l'écriture à la mise en espace, du chant polyphonique au cabaret-opéra de rue (Leda Atomica Musique, le Non Lieu), JC Petit a travaillé avec de nombreuses compagnies, scènes et collectifs au cours de ces dernières années.

Se dirigeant vers une culture qui considère la résistance physique comme une discipline et un art pour interroger mes limites, il se forme également à plusieurs techniques et pratiques du corps (danse butoh, danse contact, shibari) interrogeant la matière et tirant souvent vers la performance contemporaine.

Créateur, auteur et orateur, il développe ses propres formes en théâtre de rue et pour la performance. Ses spectacles tentent d'interroger la place de l'homme dans le temps et dans son époque, son environnement, pour mieux y révéler son rôle et son emprise.

Aujourd'hui, il incarne « l'Homme » dans le nouveau spectacle de la Compagnie Peanuts « Fin de la 4ème partie », écrit par Philippe Dorin et mis en scène par Magdi Rejichi.

CYRIL ANTHONY - Comédien

Passionné par le travail du geste après une formation à l'école du Mime Marceau puis formé au théâtre avec le Studio Alain De Bock, puis en Allemagne et en Argentine avec le théâtre Organic; comédien, danseur, performer puis scénographe et constructeur, il a travaillé et joué avec Norman Taylor, Jos Houben, Peter Brook ou encore Carlo Boso. De son arrivée à Marseille en 2007 il intègre le collectif de La Force Molle, monte et participe à des spectacles pluridisciplinaires, des lectures publiques et des performances étranges, qui seront joués, entre autres, à La Busserine, au Daki Ling, au Point de Bascule et d'autres salles entre Marseille et Toulouse.

CHLOELIE LOUIS - Créatrice son & lumière

Après des études d'arts appliqués, elle croise le métier de la lumière à Nancy à travers le bénévolat, et se dirige vers le DMA régie de spectacle option lumière dont elle sort en 2009. Forte d'une expérience dans le concert et le cirque, elle découvre la création lumière en théâtre en arrivant à Marseille en tant que régisseur au Badaboum Théâtre. S'en suivent quelques collaborations en régie et créations avec les compagnies Lépasdecidés, Veuves Siamoises, Le théâtre de l'Arnaque ou encore sur le spectacle

Le Festin de Balthazar. Elle côtoie également le jeune public à Nancy avec la régie des Magic Kids, la programmation enfant du festival Nancy Jazz Pulsation, et le Cirqmu, spectacle fait par des enfants où elle intervient en mise en scène et en cirque. Plus tard, elle rencontre la compagnie Peanuts avec qui elle collabore depuis 2012, parallèlement à un travail de création lumière pour différents musées en France.

SIMON LELAGADEC - Technicien plateau

Très tôt passionné de théâtre puis de performance, il sera comédien. En l'an 2000 la vie le pousse à faire un long voyage en Chine où muni d'un vieux réflex argentique il découvre la photographie : il sera photographe. Plus tard attiré par l'envers du décor il passe du côté des gens de l'ombre, il sera technicien du spectacle. Afin de rajouter une corde à son arc il se forme à l'audiovisuel, il sera vidéaste. Il y'a quelques temps il se retrouve sur un chantier de jeux d'évasions, il devient constructeur de décors. Maintenant touché de plein fouet par la muséographie il est éclairagiste pour plusieurs musées privés et nationaux.

GREGOIRE LAUVIN- Artiste multimedia pour la création robotique

Grégoire Lauvin est un artiste français opérant dans les champs du son et des nouvelles technologies. Il est diplômé de l'École Régionale des Beaux-Arts de Bordeaux (France), de l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence (France) et a étudié à the School of the Art Institue of Chicago (USA), art & technology department, et a obtenu en 2018 le grade de docteur en pratique et théorie de création artistique et littéraire.

Depuis 2007, il a mené de nombreux workshops sur la programmation et l'électronique créative, et enseigne ces pratiques à Aix Marseille Université et à l'École Supérieure d'Art Clermont Métropole.

Fasciné depuis toujours par tout ce qui contient de l'électronique, il considère ces technologies comme un environnement naturel dans lequel il a grandi et appris à utiliser empiriquement. Oscillant entre high-tech et low-tech, analogique et numérique, il conçoit des dispositifs poétiques où la machine s'hybride avec des éléments vivants, plantes ou visiteurs, et donnent à voir ou à entendre les processus invisibles ayant lieu au cœur des circuits.

Grégoire Lauvin est chercheur associé au laboratoire Locus Sonus - PRISM (CNRS, AMU, ESAAix), et membre du collectif Marseillais «deleter».

QUENTIN DESTIEU - Artiste multimedia pour la création robotique

Quentin Destieu est artiste et directeur du Festival des Arts multimédia GAMERZ à Aix-en-Provence ainsi que du Lab-GAMERZ, lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain. Explorant les média actuels, son travail artistique questionne un monde saturé par la technologie en jouant avec les frontières et les relations entre les technologies et les cultures populaires.

Fondateur du collectif Dardex avec Sylvain Huguet, il expose régulièrement ses travaux dans différents festivals et expositions en France et à l'étranger depuis 2003.

Artiste associé au laboratoire PAMAL d'archéologie des média, il est aussi doctorant au Centre Norbert Elias où il développe une thèse intitulée « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques »

Depuis 2013 il enseigne au sein du Master Création Numérique d'Aix-Marseille Université.

SYLVAIN HUGUET - Artiste multimedia pour la création robotique

Sylvain Huguet, né en 1979 en région parisienne, vit et travaille entre Aix-en-Provence et Marseille.

Il développe en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex, des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu, interrogeant les média actuels.

S'intéressant au design graphique et à l'édition print et web, il enseigne depuis 2014, à Aix-Marseille Université les langages de programmation HTML et CSS.

Diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il fonde en 2003, avec Quentin Destieu, l'association M2F Créations / Lab GAMERZ et le festival GAMERZ (lieu et festival dédiés à la création contemporaine et aux pratiques numériques).

Il présente régulièrement ses travaux dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

ANA SERVO - Artiste / compositrice pour la création musicale & sonore

Vit et travaille (souvent) à Marseille. Artiste pluridisciplinaire, Ana Servo travaille le(s) corps, les esthétiques et politiques au travers de performances et dispositifs plurimédia. Elle allie dans son travail cultures DIY, occultures contemporaines, pratiques expérimentales de l'image en mouvement et de la musique ou du son ainsi que micro-édition, invocant entre autres la poésie, la mémoire, l'altération, les marginalités, et toute une variété de court-circuits pouvant faire émerger de nouvelles mythologies et perceptions.

Elle est membre du collectif de performance La Fêlure, batteuse du groupe doom noise La Chasse et membre du duo de musique électronique SEMLEH. En solo, elle se produit sous le nom de Mona Servo depuis 2015.

En 2019, elle intègre la classe d'électroacoustique du Conservatoire National de Marseille, dirigée par Pascal Gobin. Elle débute au même moment un véritable travail de compositrice, nourri de ses autres pratiques, qui débouche en 2020 sur la création de pièces musicales et/ou sonore pour le spectacle vivant (*Hystérie* de La Fêlure, *Fin de la quatrième partie* de la Cie Peanuts).

Parallèlement à ses activités de création, elle est également programmatrice de cinéma et musiques « des marges » pour le Marseille Underground Film & Music Festival et d'autres événements pour lesquels elle est sollicitée (Festival des cinémas différents de Paris, Festival Moul, etc.).

FIN DE LA 4^{ème} PARTIE

Une création de la Compagnie Peanuts :

Durée : 1 h
Tout public dès 9 ans

Conception & mise en scène : Magdi Rejichi
Conception & direction d'acteurs : Emilie Martinez

Texte : Philippe Dorin

Distribution:

Jean-Christophe Petit - l'Homme
Felix Antoine Lunven - Garçon n°1
Melissa Saboureau - la Fille
Cyril Anthony - Garçon n°2
Simon Le Lagadec - le régisseur

Scénographie : Magdi Rejichi, Mathieu Gernez

Création musicale : Ana Servo

Création lumière : Chloélie Louis

Création vidéo : Chloélie Louis, Magdi Rejichi

Images : Simon Le Lagadec, Pauline Ogonowski

Régie plateau & machinerie : Simon Le Lagadec, Sebastien Chan Pao, Mathieu Gernez

Régie & création son : Sebastien Chan Pao

Régie générale : Florent Magnaudeix

Production : Cie Peanuts, L'Embobineuse

Production multimédia : M2F Créations - Lab Gamerz / Grégoire Lauvin, Quentin Destieu & Sylvain Huguet (pour Dardex),

Développement application multimedia : Guillaume Stagnaro

Une création produite par la compagnie Peanuts, & coproduite par le Théâtre Massalia (scène conventionnée d'intérêt national Art, Enfance et Jeunesse, Marseille), M2F Créations - Lab Gamerz (Aix-en-Provence), le Théâtre de la Licorne (scène conventionnée d'intérêt national Art, Enfance et Jeunesse, Cannes), le Théâtre Joliette - Scène conventionnée art et création expressions et écritures contemporaines - Marseille, le Théâtre du Bois de l'Aune, le Théâtre de Fos / Scènes & Cinés et soutenue par le Théâtre Fontblanche (Vitrolles), l'Agence de Voyage Imaginaire, La Distillerie – Lieu de création théâtrale (Aubagne), le Ministère de la Culture (DRAC SUD PACA), la Région SUD - dispositif Carte Blanche aux Artistes - Théâtre 2021, la Ville de Marseille et le CD13.

crédits photos dossier : Simon Le Lagadec

CONTACTS

Tél : 06 65 46 10 20

Chargée de projet : Anais Grollier / anais.peanuts@gmail.com

Chargée de diffusion : Cécile Vacquier / cecile.peanuts@gmail.com

Tarifs et fiche technique sur demande par e-mail

Pour toute autre demande, veuillez envoyer un e-mail à compagnie.peanuts@gmail.com

Site web : www.compagnie-peanuts.com