

LA ROUGE ENTREPRISE

Un spectacle tout-public de marionnettes et de cinéma
qui lutte pour la vie des insectes du sous-sol



www.facebook.com/larougeentreprise



Les Voisins
du Dessus

 La Manivelle
Librairie d'art contemporain

ARREUH



LA ROUGE ENTREPRISE

Marionnettes + cinéma =
la création d'un film d'animation en temps réel

La biodiversité autour de nous est un patrimoine plus que précieux. Il faut la défendre de toutes nos forces. Suivez l'aventure de Rouge, un insecte déterminé à arrêter le massacre de son peuple, avec des rencontres bouleversantes dans l'obscurité du sous-sol. Entre jeu marionnettique et captations vidéo en temps réel, y arrivera-t-il?

Une forme hybride apparaît, où toutes les étapes de la réalisation sont données à voir.



La démarche

L'idée de « La Rouge Entreprise » jaillit à l'hiver 2017, lors de la rencontre entre Simone Cinelli et Gerome Martrenchard, l'un vidéaste et l'autre constructeur-marionnettiste ; voisins de la campagne périgourdine. La nécessité de monter un spectacle mêlant leur deux univers s'impose autour d'une thématique très sensible, surtout dans le Sud Ouest : l'abus des pesticides en agriculture. Attentifs aux enjeux écologiques et sociaux, tous deux partent sur l'idée de Simone : bâtir un spectacle « invisible » sur scène -soit une formule de petite manipulation filmée et retransmise en direct sur un grand écran.

Ce spectacle parle d'insectes, de petites créatures qui se meuvent dans les galeries souterraines et qui sont porteuses d'une lumière essentielle à la vie sur terre. C'est pour cela que la construction du spectacle a débuté avec la consultation d'un Entomologue (Felix Becheau chercheur expert sur la vie des insectes) qui nous a conduit scientifiquement dans l'univers des insectes des sous-sols.

Il naît aussi de la rencontre entre le microscopique et le macroscopique puisque Gérôme, paradoxalement, apporte sa contribution en tant que créateur et manipulateur de marionnettes géantes (Cies Les voisins du Dessus, Demain on change tout, Les Grandes Personnes...).

Il conçoit les différentes scènes avec des plateaux ou des castelets posés sur une structure circulaire et tournante. Cette roue est surplombée par un parasol en jute qui représente la surface de la terre. Au-dessus est érigé un écran de projection elliptique de 2,5m de largeur qui, tout en donnant une touche art nouveau à la structure, représente le monde terrien ; celui des contes, des voyages entre un niveau de narration et l'autre.

D'inspiration foraine, c'est une sorte de manège de bric et de broc qui renvoie au jeu, mais aussi à la roue de la vie, au cycle d'une nature qui se régénère après avoir été détruite par les hommes. A propos des cycles, presque uniquement du matériau de récupération a été utilisé pour la création des décors et des marionnettes. Seulement les lumières, et bien évidemment la technique vidéo, sont issus de notre société de consommation.

Né pour être joué avec un musicien aidant la mise en scène du spectacle-film par une bande-son et bruitage en direct, l'équipe a été complétée par Marie Herpe (marionnettiste), donnant à Gérôme la possibilité de passer de l'autre côté du plateau et occuper ce rôle.

Le Spectacle

La Rouge Entreprise est un spectacle qui mélange marionnette, machinerie, musique live et vidéo avec la finalité de raconter et réaliser un film d'animation en temps réel. C'est donc une forme hybride, entre performance vidéo et spectacle de marionnettes. L'histoire raconte l'entreprise d'un insecte, Rouge, dont la vie est perturbée par l'exposition aux pesticides-poisons répandues sans distinction par un tracteur.

Il part en voyage, avec comme mission impossible de sauver son peuple d'une apocalypse chimique.

Le jeu se déroule sur 8 castelets posés sur une structure rotative et sur un écran au dessus ; mais aussi en régie : la manipulation est filmée par une caméra posé à 1m de la structure, retravaillée à l'ordinateur et projetée sous les yeux du public... Au pied de cette caméra, des micros directionnels captent le bruit mécanique du déplacement des marionnettes, et le re-transmet pour leur donner une "voix".

Pendant le passage entre un castelet et l'autre, l'écran est animé par des raccords vidéo filmés en amont, réalisés en stop motion ou en l'animation filmée en temps réel. Les castelets et l'aventure défilent, pour arriver à l'apocalypse inévitable qui détruit autant le monde des insectes que celui des humains ; puis la vie reprend sa place. Une nouvelle harmonie au goût de permaculture se crée : les êtres souterrains se réveillent, tous ensemble ; la roue a tourné et le final donne place à l'espoir.





L'histoire

Il était une fois dans la campagne, une harmonie entre toutes les formes vivantes. Les Rouges, des insectes très spéciaux de la famille des cloportes, vivaient en paix dans leur communauté. Un jour, au gré des saisons, la grande machine de l'agriculture arrose la terre entière d'un liquide bleu, étrangement attirant, mais définitivement mortel. Le petit Rouge tombe malade, et le grand part à la recherche d'un remède.

Il arrive d'abord dans la caverne d'un chaman qui lui indique une fresque pariétale, en réalité une prophétie dont il semble être l'un des protagonistes : une bataille silencieuse et cachée composée d'une série de rencontres avec d'autres insectes au fur et mesure que la marée polluante avance. La fin de la prophétie annonce un cataclysme créé par une créature inconnue détruisant le monde des humains et jeter en l'air leurs engins.

Pas un instant pour réfléchir, Rouge doit s'échapper : sa rencontre est interrompue par l'arrivée de la lumière menaçante. Il navigue dans un dédale de galeries, puis tombe sur un bouchon de feuilles. Il tente de passer avec empressement et les feuilles se mettent soudain à bouger lentement, car un énorme ver de terre se réveille. Avec longueur et force, il reprend son chemin et laisse le passage libre derrière lui.

Au-dessus, les champs sont devenus bleus : le tracteur passe, il arrose la caméra tandis que le vidéaste arrose le public d'eau. Rouge, contaminé par le poison, se retrouve dans une galerie obscure éclairée ponctuellement par des halos : il reconnaît une fourmi qui lui montre un chemin. Sans arriver au bout, trop affaibli et tout bleu, il s'effondre. Heureusement, au bout du chemin se trouve une autre fourmi, rouge comme la vie, avec des pouvoirs inconnus, qui arrive à le soigner et à lui rendre sa couleur naturelle. Attirée à son tour par la lumière toxique, la fourmi la suit tandis que Rouge s'échappe.

En haut la catastrophe semble inévitable. Dans une autre galerie, en s'approchant de la ferme des humains, une collembole solitaire cherche des choses à décomposer. Le pesticide tombe de la surface et elle se jette dessus, elle est contaminée et devient folle. Rouge arrive trop tard et se fait harceler par la collembole. Une course-poursuite commence, le rythme de la narration s'accélère comme l'échéance se rapproche : Rouge parvient à semer l'insecte fou, et tombe sur une crevasse.

Cet obstacle semble infranchissable, mais une grande créature mystérieuse fait son apparition de l'autre côté. C'est une araignée, la terrible prédatrice des insectes.





Elle s'approche de Rouge qui, effrayé, essaie de se faire tout petit... Mais elle ne lui veut en réalité aucun mal : au contraire, elle le fait passer, son corps aidant. Puis le bleu rejaillit, brutal et mortel même pour la grande araignée. À nouveau en fuite, Rouge revoit les étapes de son aventure ; il se rappelle que tout a été anéanti par les pesticides. Sa crainte augmente encore, et sa détermination également.

Soudain, tout se fait rouge. Un rideau s'ouvre, une main attrape des petits êtres non identifiables dans la terre et les pose sur une truelle : c'est la manipulatrice-spéléologue qui entame une petite déambulation vers le public pour lui montrer ces micro-organismes... Puis les bactéries retournent à la terre, inanimées ; Rouge arrive encore trop tard. Et à nouveau, tout est bleu.

Dans un noir sans point de repère, presque un vide sidéral, Rouge se déplace. Un bruit, au loin, l'inquiète : il est au bord de l'épuisement et ne pourra peut-être pas fuir cette fois-ci. Quelque chose d'inconnu, d'énorme et d'abominable surgit de l'obscurité : c'est un ver de terre devenu monstrueux par l'effet du poison. Dans cette ultime et folle cavalcade, Rouge est emporté.

A la surface, sous un ciel de sang, c'est le moment de l'apocalypse. La terre commence à trembler, le monde tombe à la renverse. Depuis les profondeurs de la terre, le monstre surgit en hurlant de rage. Il détruit tout et s'effondre, épuisé par ce geste de désespoir.

Rouge est à terre, sans énergie. Sa lumière s'éteint petit à petit. Le petit Rouge, premier revenant, lui porte secours : l'on comprend que tout va repartir. Les insectes s'éveillent un à un tandis que de l'agriculture intensive ne subsiste que les restes d'une sulfateuse hors d'état de nuire.

Pour une fois sur terre, la main d'un humain semble avoir compris la leçon et traite le petit Rouge avec déférence. La ronde des galeries se rallume, la terre retourne à la vie. Le petit Rouge retourne dans son monde et y retrouve son homologue, tous les habitants y brillent de leurs lumières vraies.

La roue de la vie a tourné, un cycle s'est conclu. Un autre, plus conscient, peut commencer.



L'accueil du public

Le public est invité par Simone à entrer dans un univers sombre et mystérieux ; le monde souterrain. Il est précieux et fragile, surtout aujourd'hui : il faut rentrer en silence et s'installer dans un espace mis en lumières bleues. Le manège se dessine à travers une lumière rouge et devant lui, la caméra, l'ordinateur, le son du tracteur, l'immersion est immédiate : les lumières s'éteignent, le son devient plus fort, une image prend forme à l'écran...Le spectacle est commencé.



Les ateliers

En parallèle au spectacle, nous proposons des ateliers enfance-jeunes qui peuvent varier sous plusieurs formes: Nous proposons pour exemple une immersion dans l'univers technique et sensible du projet avec la pratique de la manipulation plateau et captations vidéo retransmises en directe. Un dialogue d'approfondissement sur les enjeux de la vie sous la terre et des équilibres biologiques. Envisageables aussi des ateliers de construction des marionnettes/insectes.

Nous avons déjà animé une partie de ce genre d'ateliers au début de l'année 2019 pour un totale d'environ 250 enfants.



Nos objectifs pour la suite

Nous avons travaillé pendant deux ans à la mise en place de ce dispositif de jeu assez technique. Cependant nous avons encore des éléments à reprendre pour la fluidité : les mécanismes de la structure, en premier lieu la rotation. Bien que fonctionnel, le manège est lourd et quelque peu bruyant selon la qualité du sol ; nous projetons donc de renforcer les roulettes et de créer un rail circulaire pour pouvoir jouer sur n'importe quel terrain.

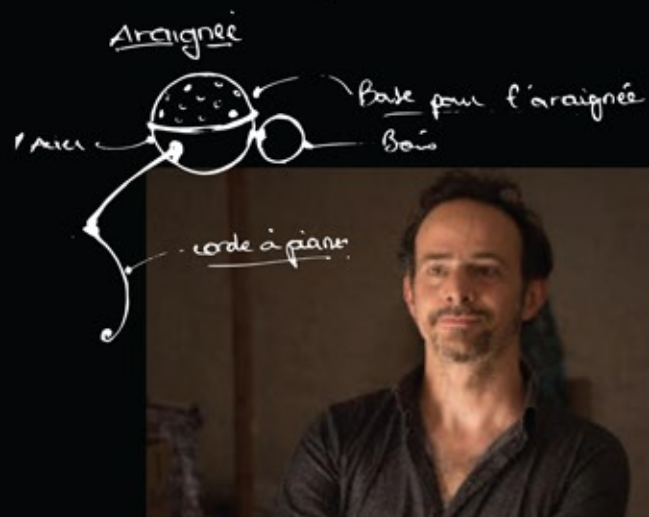
Nous aimerions aussi retravailler l'ambiance lumineuse, pour rendre plus visible le manège, sans rien enlever à la centralité du castelet d'action, et réfléchir encore sur la disposition des différents postes par rapport au public . Le travail au plateau se centre actuellement sur la création musicale, la partie musicale jouée en directe par Gérôme et son futur binôme qui remplacera les sons enregistrés et libérera Simone de ce paramètre supplémentaire.

Notre projet reste, et c'est un parti-pris, une sorte de chantier permanent. Pour cette raison, nous cherchons des résidences complètes, entre atelier et plateau, pour développer un parcours fluide et une forme finale.





L'équipe



SIMONE CINELLI

Réalisateur, régisseur vidéo et comédien.

Architecte, dessinateur de BD et clown de formation, il travaille entre réalisation et théâtre, entre la France et l'Italie depuis désormais 15 ans. Il a travaillé entre 2007 et 2015 avec le Théâtre de Chambre dirigé par Christophe Piret. Fondateur de l'association de production audiovisuelle Electrique Caravane en Dordogne, il bâtit des projets culturels en milieu rural grâce au réseau riche des partenaires locaux.

www.simonecinelli.com
cinedavinci@gmail.com
 07 80 65 23 07



MARIE HERPE

Marionnettiste, constructrice de décors et machiniste. Etudiante en lettres, puis en histoire de l'art, elle passe du côté manuel en 2015 grâce à une formation technique polyvalente en art du spectacle. Après de nombreux stages, elle commence à travailler dans le Sud-Ouest de la France pour différents théâtres (Sorano, Escale) et compagnies (Les Voisins du Dessus, l'Arbre à Nomades, le Collectif Faire Ailleurs).

machinisteherpe.wixsite.com/marie
machinisteherpe@gmail.com
 06 45 32 82 45



GÉROME MARTRENCHARD

Producteur et metteur en scène de spectacle de marionnettes géantes. Constructeur pour la compagnie de marionnettes « Les grandes personnes », musicien percussionniste pour la compagnie « Demain on change tout », fondateur de la compagnie « Les voisins du dessus ». Jérôme anime également, à travers le monde, des ateliers de construction de marionnettes.

www.lesvoisinsdudessus.fr/wordpress/
fabriquecollective@gmail.com
 06 78 29 71 57





► Les vidéos

Le Teaser du spectacle par Simone Cinelli et Sebastien Urbain

<https://vimeo.com/355217542/2f4a3c4a8b>

Le montage du film de l'écran supérieur – avant dernière version

<https://vimeo.com/337971370/8c4d59b68e>

La page Facebook du projet :

www.facebook.com/larougeentreprise

Le site du projet:

<http://www.arrreuh.com/la-rouge-entreprise/>

La technique

Spectacle se joue en intérieur, dans le noir.

Dimensions structure : 4x4m x 3,50 m hauteur

Plateau minimum 6x6m, hauteur plafond minimum 4m

2 prises électriques 240V

Système de diffusion son stéréo avec table de mixage 6 canaux.

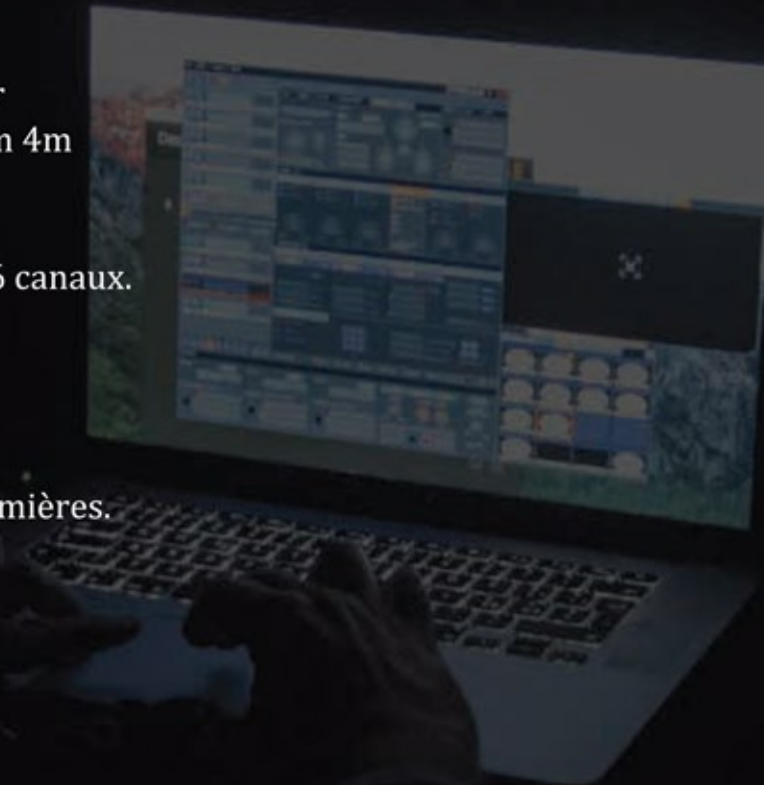
Temps de montage, balance : 4h

Temps de démontage : 3h

La Compagnie apporte :

Rallonges, système de captation et diffusion vidéo, lumières.

Techniquement la compagnie est autonome.





Un spectacle par le
COLLECTIF LA ROUGE ENTREPRISE

Gerome Martrenchard - Construction, manipulation, musique

Simone Cinelli - Conception, réalisation et régie vidéo/audio

Marie Herpe - Manipulation et construction

Produit par Association Arrreuh

co-produit par Les Voisins Du Dessus , La Manivelle , Electrique Caravane

Pour infos et contact :

Jean Christophe Tessier - chargé de production

Contacts

Production-diffusion

Jean Christophe Tessier - ARRREUH

tessierjeancr@hotmail.com

+33 (0) 6 10 31 06 72

www.arrreuh.com