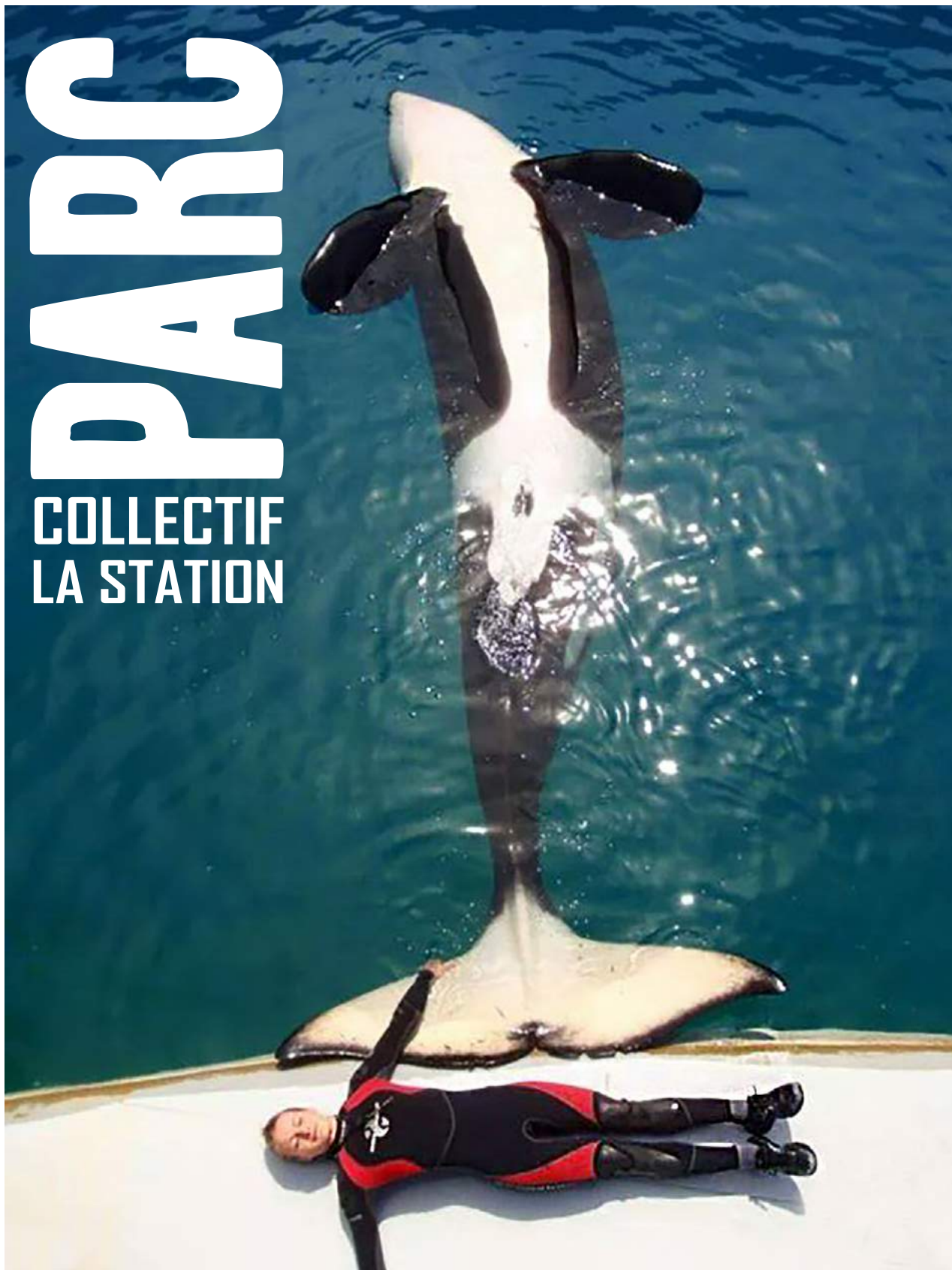


L'ANCRE

PARC

**COLLECTIF
LA STATION**



PRÉSENTATION

PARC raconte l'histoire de Lars, Kania, Anke et Nicolaï ; dresseurs d'animaux marins dans un parc d'attractions. Dans ce parc ils sont confrontés à un accident effroyable : leur cheffe de staff, Laora, est dévorée en plein show par l'animal vedette du parc, l'orque Tatanka.

Cet évènement les plonge la nuit suivante dans une folie galopante.
Était-ce un cauchemar?

Des années plus tard, ils se retrouvent lors d'un repas.
Ce repas est l'occasion de voir comment chacun s'en est sorti.
Comment ont-ils trouvé des réponses aux béances créées par l'accident et qu'ont-ils pu faire de leur vie pour se renforcer et contourner ou colmater la brèche créée par ce traumatisme commun ?

Puis leur viendra l'idée de retourner voir leur ancien lieu de travail.
Ressurgiront alors des fantômes du passé bien plus tenaces qu'ils ne croyaient...

Un cauchemar à l'odeur de chlore et de sang, une comédie contemporaine inspirée de Charles Burns, David Cronenberg et... « Sauvez Willy ».



NOTE D'INTENTION

Qu'advient-il quand, dans les espaces de divertissement contemporains que sont les parcs à shows aquatiques, ces travailleurs qui se doivent de tout contrôler se retrouvent confrontés à un accident qui brutalement les ramène à ce qu'ils sont : dresseurs d'une force indressable ?



PARC est une réflexion collective se penchant sur les réactions humaines face au choc, face à l'imprévu total, face à ce qui nous fait sortir du rêve dans lequel la société de consommation nous plonge.

Aujourd'hui il nous semble important de rire d'un monde d'hyper-spectacles qui nous fascinent tout autant qu'ils nous répugnent. En effet, dans un monde où tout nous est donné à voir avec une rapidité imposante, tenir un raisonnement est devenu un exercice titanesque. Il semble de plus en plus compliqué de formuler une pensée : celle-ci s'évapore, est zappée, dérangée par l'afflux d'images et de divertissements. Comme si l'objectif était de tuer l'ennui, mais sans celui-ci qu'advient-il de la vie psychique de chacun ?

Nous ne désirons pas clamer une vérité, mais simplement « rire de l'obscénité du réel » comme le dit Alain Badiou. Notre objectif est de créer une comédie noire dans laquelle évoluent des personnages parfois cruels et méchants, souvent contradictoires et de ce fait, toujours humains. Nous voulons faire du théâtre en partant de ce que nous sommes et nous choisissons de le faire par le biais de l'absurde capable de mettre en lumière la réalité.

Montrer ces dresseurs - qui n'ont aucune raison de remettre en cause les règles de leur monde - se retrouvant brusquement devant l'effondrement de leurs valeurs et du sens qu'ils avaient donné à la vie par leur travail.

L'accident est le caillou dans les rouages d'une mécanique rassurante.

Nous aimons stimuler l'imaginaire du spectateur avec ce qu'il peut percevoir du hors champ.

Le spectaculaire n'est jamais donné à voir, il n'est que suggéré ou raconté.

Dans ce spectacle, nommer une chose c'est la faire exister et lui donner immédiatement consistance. Ce jeu avec le hors champ constituera l'épicentre de notre création *PARC*.

QUELQUES PISTES DRAMATURGIQUES

LA DÉSILLUSION



Nous qui avons pleuré devant « Sauvez Willy », et cru que les yo-yo's lumineux étaient une résultante de notre époque si "cool" dûmes constater qu'au contraire, notre époque si cool était le résultat d'une bonne idée marketing. Nous étions une jeunesse cible à qui l'on a vendu du "Fun" et l'idéologie du cool, des équipements de sport extrême, des jus de fruits époustouflants et des eaux de cologne unisexes.

Voilà la désillusion.

Nous cherchons, avec PARC, une manière de parler de ces désenchantements, de l'envers du décor, du revers de la médaille, et ce avec humour.

LE HORS CHAMP OU L'ESPACE IMAGINAIRE

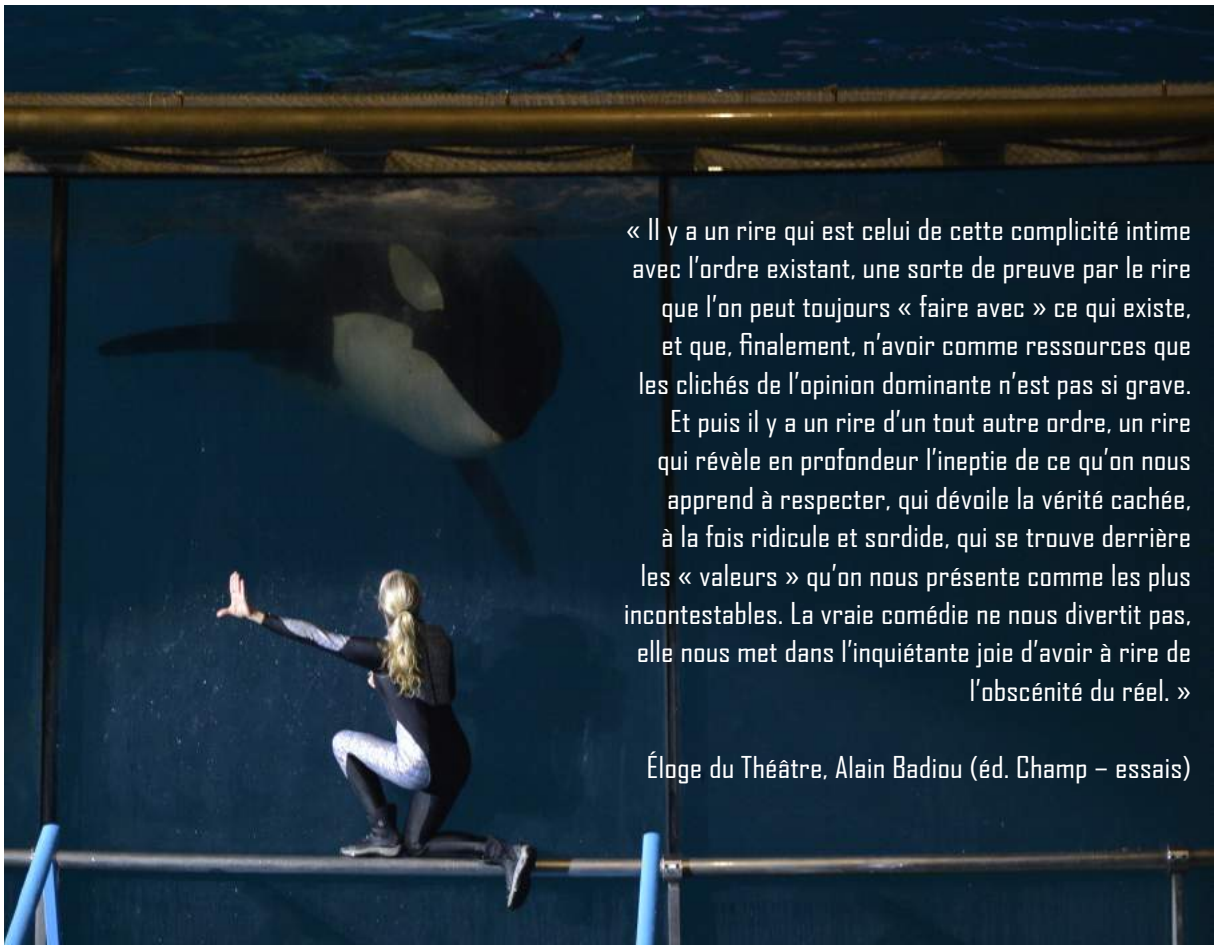


En créant un hors-champ en contraste avec ce qui est montré sur scène, nous faisons travailler l'imaginaire du public, le frustrant dans son désir de spectaculaire. Le public est amené à rire autant des moyens théâtraux mis en place pour lui faire croire à l'énormité de ce qu'il ne voit pas, que de son attente du "moneyshot" (Le moneyshot est un terme employé dans l'industrie du cinéma désignant la scène disproportionnellement chère à produire par rapport au reste de la réalisation), de l'habitude de se faire servir le spectaculaire sur un plateau, empêchant tout travail d'imagination.

LA CONDITION DE L'ANIMAL MODERNE



C'est cet anthropocentrisme qui appréhende la réalité pour et à travers l'unique perspective humaine, que nous trouvons également intéressant de mettre en lumière dans PARC. Dans le spectacle, tout ce monde artificiel que nous construisons n'est qu'un prétexte pour le bouleverser ensuite. Avec cet accident nous faisons le choix d'ébranler le monde de ces dresseurs, un monde qui leur fait croire que les animaux sauvages sont leurs amis.



« Il y a un rire qui est celui de cette complicité intime avec l'ordre existant, une sorte de preuve par le rire que l'on peut toujours « faire avec » ce qui existe, et que, finalement, n'avoir comme ressources que les clichés de l'opinion dominante n'est pas si grave. Et puis il y a un rire d'un tout autre ordre, un rire qui révèle en profondeur l'ineptie de ce qu'on nous apprend à respecter, qui dévoile la vérité cachée, à la fois ridicule et sordide, qui se trouve derrière les « valeurs » qu'on nous présente comme les plus incontestables. La vraie comédie ne nous divertit pas, elle nous met dans l'inquiétante joie d'avoir à rire de l'obscénité du réel. »

Éloge du Théâtre, Alain Badiou (éd. Champ - essais)

LE TRAVAIL



Dans notre histoire, les dresseurs sont très heureux de faire un métier qu'ils aiment. Ce métier les définit.

« Divertir, verbe transitif, lat. *divertere* : détourner quelqu'un de quelque chose. »
Définition du dictionnaire Larousse

Aujourd'hui, avec la chute du mythe du plein emploi, avec l'acceptation progressive que notre société parvient à son objectif : une optimisation et une automatisation du travail afin de diminuer les charges des citoyens, est prônée l'idée que nous devons toujours travailler. Plus longtemps. Moins payés. Dans des conditions de plus en plus dégradantes. Car la croyance est que : nous sommes notre travail. Travailler est devenu un nouveau délire mystique. La diminution du temps de travail tant rêvée par les premiers libéraux est devenue l'instrument d'une menace constante sur le citoyen. Ne pas travailler, c'est ne pas exister.

Ici, nos quatre dresseurs rescapés font état d'une perte de croyance totale dans une de leurs (et de nos) valeurs fondatrices : le travail.

Le travail de ces dresseurs a en commun avec le nôtre la caractéristique d'être paradoxal.

Nous travaillons à des activités destinées au temps libre des autres travailleurs. Comme Baudrillard le décrit dans *La société de consommation : ses mythes, ses structures.*, une des particularités du capitalisme est de penser avoir du temps, ce qui n'existe pas du tout comme concept dans des sociétés primitives. Nous travaillons pour ensuite avoir du temps et de l'argent à dépenser dans notre temps libre, ou pour nous offrir plus de temps libre. Deux abstractions régissent nos vies : "avoir du temps" et "avoir de l'argent". Ici, dans le show, le public paye pour passer son temps libre à voir des animaux sauvages (symbole du vivant) en plein travail de représentation d'eux-mêmes. C'est un travail de simulation du vivant.

PISTES DE MISE EN SCÈNE

Nous avons eu l'opportunité de travailler et de présenter une courte forme au Festival XS en mars 2017. Nous en tenir à 20 minutes fut une belle contrainte dans le cadre d'XS. Nous avons, pour ce faire, privilégié le développement de la forme afin que l'histoire se raconte en un temps court en mettant de côté des idées et envies que nous gardions pour la suite.

Notre désir initial était une forme longue. Le travail de création pour le festival XS a confirmé notre désir de création et nous a convaincu de la richesse du propos (les rapports de hiérarchies, le rapport au travail, le principe du hors champ, le mystère, le rapport à la mort et à la cruauté, la désillusion, le ton humoristique...).



ÉBAUCHE DE SCÉNARIO

Les propositions que nous présentons ici ne sont pas exhaustives. Ce sont des pistes qui vont être soumises à l'exercice du plateau ainsi qu'à des résidences d'écriture en amont de la création.

Ces tableaux sont chacun garants d'une ambiance particulière, d'une unité de temps et de lieu propre, d'un ton. Chaque tableau doit contraster fortement avec les autres. Avec peu d'éléments nous faisons croire à d'autres espace-temps, la fable se raconte alors au théâtre à la manière d'un film ou d'une bande dessinée, comme si un montage ou des cases rendaient possible les sauts dans le temps et dans l'espace.

/ Le show - Couloisses - Après-midi

Le public assiste au show des dresseurs d'orques depuis les couloisses. Nous y découvrons les dresseurs, leur énergie et leur foi en ce show. Laora, dresseuse vedette et future victime, évolue ici en leader. A travers ce tableau tonique, chorégraphié, nous voulons développer les rapports de hiérarchies entre ces dresseurs aux cheveux mouillés qui vivent les dernières minutes d'un grand rêve.

/ L'accident - Coulisses – Après-midi

Progressivement, le public sent que quelque chose ne tourne pas rond, que l'orque Tatanka, animal vedette du parc, ne semble pas dans son meilleur jour. Allers-retours en panique des dresseurs jusqu'à parvenir alors à une image finale où l'on comprend qu'un accident grave a lieu: Laora se fait dévorer en plein spectacle. Ici, nous souhaitons que l'image déployée pour l'accident soit à la fois burlesque et sanglante.

/ L'après accident – Coulisses - Nuit

C'est le soir du drame. Le parc a été évacué. Seuls nos quatre dresseurs, égarés, ont pris la décision de rester et se retrouvent dans les coulisses vides du parc. Une dresseuse a pris soin de ramasser les restes de Laora et de les disposer dans un seau, ne sachant trop quoi en faire. Les corps et le langage des personnages ne sont plus ceux qu'on a connus lors du premier tableau. Leurs pensées ne s'articulent plus avec fluidité, ils sont en état de choc. Leur métier qui les définissait, qui les faisait exister n'a à présent que très peu de sens. Tout est fragmenté, hasardeux. Le dialogue est impossible. On dirait plutôt que ces quatre dresseurs se répondent sans s'être auparavant écoutés. Ils se parlent, semblerait-il, à eux-mêmes tout en ayant un intense besoin de se raccrocher aux autres.

/ Retrouvailles, 10 ans plus tard - Appartement – Soir

Nous retrouvons les personnages dix ans après le jour fatal dans un repas retrouvaille auquel une ancienne dresseuse les a conviés. Lors de ce dîner, les personnages tentent de ne pas revenir sur l'accident qui les hante tous, ils s'essayaient même au jeu de " celui qui s'en est sorti le mieux" mais sans grande réussite. Tout semble oublié et tout se passe dans une ambiance paisible qui frôle parfois le cliché des scènes d'ouverture de thriller. C'est d'ailleurs dans ce sens que nous voulons faire réapparaître l'actrice qui incarnait Laora mais dans un tout autre personnage : la nouvelle compagne de Nicolaï, ancien dresseur du parc. Cette compagne alors présentée à tous comme un trophée par Nicolaï provoque un malaise qui ne va faire que croître. D'une part, cette femme énigmatique ressemble étrangement à leur ancienne leader défunte et d'autre part elle ne semble apparemment pas du tout avoir été mise au courant de l'accident passé. Elle sera, en quelque sorte, le centre de ce dîner car l'on va se raccrocher à elle lorsque le sujet tabou semblera trop proche mais l'on voudra s'en éloigner lorsqu'elle demandera naïvement d'en savoir plus sur leur passé commun.

/ Retour en terrain connu, 10 ans plus tard - Coulisses - Nuit

Ici, nous empruntons un ressort récurrent du film d'horreur, à savoir : le retour sur les lieux du drame. A la suite du repas, ils décident de leur plein gré de se rendre sur les lieux de l'accident, leur ancien lieu de travail, leur obsession à tous. Les voilà donc, en un rien de temps, de retour sur les lieux. Le parc est déserté. Bien sûr, l'espace n'a pas bougé le moins du monde mais, pour les protagonistes qui le retrouvent, il a bel et bien vieilli. Ce retour à la case départ est une possible métaphore de ces êtres perdus dans un lieu qui, chargé de toutes leurs ambitions passées, n'a maintenant plus aucune utilité. C'est une boucle sans fin, ces êtres tournent en rond dans ce souvenir afin de le comprendre ou de l'oublier. C'est alors qu'ils voudront peut-être, afin que le corps exulte et que le vivant se réveille, réendosser les tenues de plongées, passer la porte et aller voir de plus près ce qu'il reste du bassin. Est-ce que l'orque Tatanka est toujours là ? N'entend-on pas le bruit sourd de l'eau en mouvement qui claque sur les rebords ? Et ce sifflet, serait-ce celui de Laora ? Ou est-ce que tout cela vient de notre imagination ?

/ L'épilogue, la transposition...

Nous voulons nous amuser à éprouver notre dispositif une dernière fois, en changeant totalement l'univers dans lequel le public a été plongé, en ne touchant pas à notre scénographie. Par exemple, la porte qui signifiait le passage vers le grand bassin serait ici la porte d'un garage où des mécaniciens sont au travail. Ou la porte d'un crématorium, ou la porte d'un stade de foot, ou encore... Cette mutation totale de l'univers, tout en gardant le même dispositif, nous permettra de dégager peut-être l'universalité de notre propos, en remettant en perspective l'humain et son espace.



Black Hole, Charles Burns

LE JEU

Dans PARC, nous travaillons un jeu axé sur une corporalité singulière et mettons l'accent sur le langage, les silences, la prise de parole. Les corps sont dessinés par les combinaisons de plongée. Les postures prises renvoient à des images du monde des dresseurs, des moniteurs dans des complexes de vacances sportives, des surfeurs californiens : ils ont les cheveux mouillés, les filles ont toutes une queue de cheval, les garçons sont rasés de près, tous sourient. Dans le langage aussi le naturel est décalé : la voix se place étrangement. Les phrases sont amorcées, les personnages s'interrompent et ne s'écoutent pas.

LA SCÉNOGRAPHIE & LES COSTUMES

Le décor se composera d'accessoires parfois imposant comme la banquette d'un vestiaire, une table à manger ou une grande porte rapide à enroulement du genre de celles que l'on trouve dans les entrepôts. Nous voudrions qu'ils fonctionnent comme des sortes de ready-made, arrachés à leur réalité et plongés dans la boîte noire. Il y aura sur scène à la fois le vestiaire, une salle à manger, les bacs réfrigérants avec les poissons pour les animaux, les accessoires du show et de nettoyage, etc. En plus de l'aide de constructeurs, nous voulons continuer à travailler la scénographie de manière artisanale, de la conception à la réalisation. En aller-retour entre le plateau et l'atelier.

LE SON & LA MUSIQUE

Dans PARC, le son joue sur les sens et les sensations. Nous désirons faire entendre l'effet, l'artifice employé : comme dans le cinéma de genre, les codes sont reconnaissables du public en tant que tel. Par exemple un son de criquets rappelle la nuit méditerranéenne ou un son de vent évoque la tempête. Pour les parties musicales du show aquatique, nous utilisons les musiques originales des spectacles d'orques de SeaWorld. Mais nous zappons entre les différents morceaux : chaque ouverture de porte est accompagnée d'un moment de climax dans la musique qui envahit l'espace théâtral, comme si le show qui se déroulait derrière ne connaissait que des montées. Ceci renvoie à la saturation, au grotesque. Pour la musique du spectacle, celle qui sert à nos choix dramaturgiques, nous cherchons un thème musical qui ramène le spectateur au cinéma d'épouvante des années 80-90.

A nouveau les ressorts sont montrés, nous utilisons les codes narratifs du divertissement pour les déconstruire et les rendre visibles. Ce décalage amène le rire mais permet également au spectateur de questionner les mécanismes rassurants utilisés dans l'industrie du divertissement pour "toucher le consommateur".

LA LUMIÈRE

Comme la musique, la lumière permet de faire exister le hors champ, et travaille par contraste, dans l'espace comme dans le temps du spectacle. Elle joue à souligner l'absurde de la situation et des personnages.

Osant la couleur, la lumière joue avec les codes du cinéma d'épouvante des années 80-90. La lumière accompagnera la perte progressive de repères des personnages au fur et à mesure de l'écroulement du show, elle se fera complice du spectateur, donnant à voir avec humour ce que les dresseurs sont incapables de regarder en face, accompagnant leurs états d'âme et l'écroulement de leurs illusions.

LE COLLECTIF LA STATION

Le collectif La Station est né de la rencontre de quatre acteurs sortis de l'école d'acteur de Liège, L'ESACT. Le collectif est auteur de *IVAN* (étape de travail présentée en 2012), *GULFSTREAM* (Prix de la Ministre de la Culture & Coup de Cœur de la Presse, Huy 2014).

PARC est leur troisième création collective.

Il y a dans notre démarche quelque chose de la cour de récréation. Un enfant reprend ce qu'il a vu la veille à la télévision et il le reproduit avec ses camarades dans un coin de la cour, à l'abri du regard de ses professeurs. Il en donne sa propre réinterprétation en dirigeant les autres, en indiquant : "toi tu fais ça et toi tu fais ça". Cette réinterprétation bute sur des détails que l'enfant juge plus fascinants et plus intéressants que toute autre chose... C'est cet état de grâce de reproduction maladroit, excessif et naïf que La Station recherche.

La Station se veut le prisme théâtral d'intuitions, d'obsessions, de réflexions communes autour de l'âme humaine et de son fonctionnement dans un monde qui nous apparaît comme troublant et souvent dissonant. Ce sont ces dissonances que nous voulons faire miroiter dans l'œil du spectateur pour l'intriguer, le faire rire et s'interroger. Nous nous plongeons dans nos imaginaires individuels et les accordons pour les faire résonner harmonieusement. Nous cherchons à créer un théâtre plein de contradictions. Nous aimons travailler avec des repères, des stéréotypes reconnaissables, des citations évocatrices de l'imaginaire dominant puis nous voulons les distordre, les décaler de peu pour créer une vibration particulière. Créer en quelque sorte une réponse théâtrale à la musique microtonale, qui fait appel à des tempéraments inégaux, qui sonne « faux ». Nous aimons parsemer notre travail d'anomalies, d'arythmies qui troublent la pensée du spectateur, nous avons le sentiment que c'est la meilleure façon de mettre en valeur les questions du réel.

ÉQUIPE DE CREATION

CÉDRIC COOMANS / Écriture, mise-en-scène et interprétation

Comédien diplômé de l'École d'Acteurs de Liège (ESACT) en 2011. Cédric a travaillé entre autres avec Clinic Orgasm Society, Jean Lambert et Tristero. Il a aussi été l'assistant de Toshiki Okada et d'Aurore Fattier. Il co-crée et joue dans le spectacle "Buzz" et a cofondé le collectif La Station.

ELÉNA DORATIOTTO / Écriture, mise-en-scène et interprétation

Diplômée de l'École d'Acteurs de Liège (ESACT) en 2010, Eléna joue dans plusieurs spectacles mis en scène par Raven Ruëll et Jos Verbist "Baal" d'après Bertolt Brecht (2011), "Tribuna(a)!" (2013), "Deps" (2016) et "Nachtsiel" (2017). Elle fait partie du Collectif La Station et participe parallèlement en tant qu'actrice et/ou créatrice sur divers projets qui l'animent (notamment "Aap" avec Benjamin Op de Beeck, ou une recherche en cours avec Benoît Piret).

SARAH HEBBORN / Écriture, mise-en-scène et interprétation

Sarah est comédienne, diplômée du Conservatoire de Liège (ESACT) en 2012. Elle a travaillé comme assistante pour Raven Ruëll et Jos Verbist dans "Tribuna(a)!" et avec le Nimis Groupe pour "Ceux que j'ai rencontrés ne m'ont peut-être pas vu". Elle entame dès la sortie de ses études ses propres créations et cofonde le collectif la Station et ensuite le collectif de théâtre d'objets et de marionnettes Une Tribu ("La Course" – Coup de cœur du Jury Jeune au festival Emulation, prix de la Province de Liège aux RTJP).

DANIEL SCHMITZ / Écriture, mise-en-scène et interprétation

Diplômé de l'ESACT en 2010, Daniel est comédien. Il a travaillé sur le spectacle "Garuma!" de Jean Michel Van den Eeyden et s'emploie aujourd'hui à travailler sur des créations collective. Il a co-fondé les collectifs, La Station et Une Tribu et la compagnie Rubis Cube.

KIRSTEN VAN DEN HOORN / Interprétation

Diplômée de l'école d'acteurs de Bruxelles (RITCS) Kirsten joue et prend part à la création du spectacle "De Spreeuw" mis en scène et produit par Studio-Orka en 2015 ainsi que du spectacle "Deps" mis en scène par Raven Ruëll et Jos Verbist en 2016. Parallèlement, elle participe en tant qu'actrice et/ou créatrice à divers projets. Cette année, Kirsten participe à une résidence d'écriture au théâtre Zuidpool à Anvers.

OCTAVIE PIÉRON / Création lumière

Diplômée de l'INSAS en section mise en scène, Octavie s'est passionnée pour la lumière. Privilégiant le travail de troupe et les mises en scène envisageant la technique comme un acteur à part entière du processus de création, elle travaille notamment avec Claude Schmitz, Eline Schumacher, JB Calame/les Viandes Magnétiques, Chloé Winkel, Nicolas Mouzet Tagawa, ainsi qu'avec les collectifs Novae, Une Tribu, la Station et le VLARD.

VALENTIN PÉRILLEUX / Scénographie

Valentin est diplômé en scénographie à l'École Nationale des Arts Visuels de La Cambre à Bruxelles. Il travaille comme scénographe, plasticien et constructeur de marionnettes pour différentes compagnies et metteurs en scène (Théâtre des Quatre Mains, Compagnie d'Ici P, Compagnie Roultabi, Collectif La Station, Jean Michel d'Hoop, Didier De Neck). En 2014 il cofonde le collectif Une tribu. Il performe également au sein du collectif bruxellois RE:C.

MARION LORY / Regard extérieur

Marion Lory est diplômée de l'ESACT d'où elle sort en 2011. Elle intervient notamment au Conservatoire de Liège et dirige régulièrement des ateliers de pratique théâtrale pour enfants, ados et adultes. Au cinéma, elle a récemment joué pour Stefano Mordini : «Périclès» et pour les frères Dardenne dans «Deux jours, une nuit». Depuis septembre 2016, elle travaille comme actrice du service Action culturelle de L'Ancre. Elle cofonde le collectif Darouri Express et joue actuellement dans «MYZO! Les Djins au fond des caves», et prochainement dans « La cour des grands » future mise en scène de Cathy Min Jung.

ANTONIN SIMON / Création sonore

Antonin Simon a à la fois une formation de réalisateur à l'Insas et une de musicien acousmatique au Conservatoire de Mons. Fort de ses capacités plurielles, il s'est spécialisé dans la musique de films, et est capable de créer différents types de sons pour toute une palette d'émotion.

CHARLINE RONDIA / Chargée de diffusion

Après un bachelier en Arts et science de la l'information et de la communication à l'ULG, Charline spécialise sa formation avec un Master en Art du spectacle (ULG) et en suivant la formation à la production théâtrale (Théâtre et Public, Liège). En 2011 Charline commence à travailler pour Les Ateliers de La Colline en tant que Chargée de production et de diffusion. En 2017, elle commence à travailler également pour le Collectif Mensuel. Parallèlement à cela, Charline développe son propre réseau de diffusion et porte des projets du collectif La Station et du collectif Une Tribu.

CALENDRIER

2018	
janvier	
février	
mars	résidence
avril	
mai	résidence
juin	
juillet	
août	création
septembre	création
octobre	
novembre	
décembre	
2019	
janvier	
février	
mars	création & première
avril	

POUR ALLER PLUS LOIN...

N'hésitez pas à consulter notre dossier de présentation plus complet si vous le désirez :
<https://www.lastationcollectif.com/parc>

CONTACTS

ÉQUIPE ARTISTIQUE

LA STATION COLLECTIF
lastation.collectif@gmail.com
www.lastationcollectif.com

PRODUCTION

L'ANCRE - THÉÂTRE ROYAL
Vincent Desoutter
Responsable production & diffusion
vincent@ancre.be
+32 487 87 93 01