

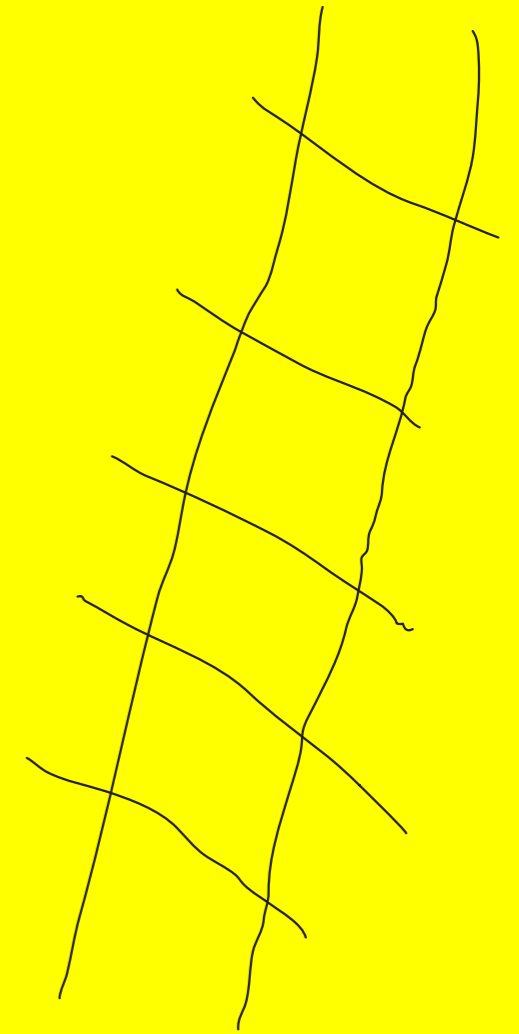


LA BOÎTE À RÊVES

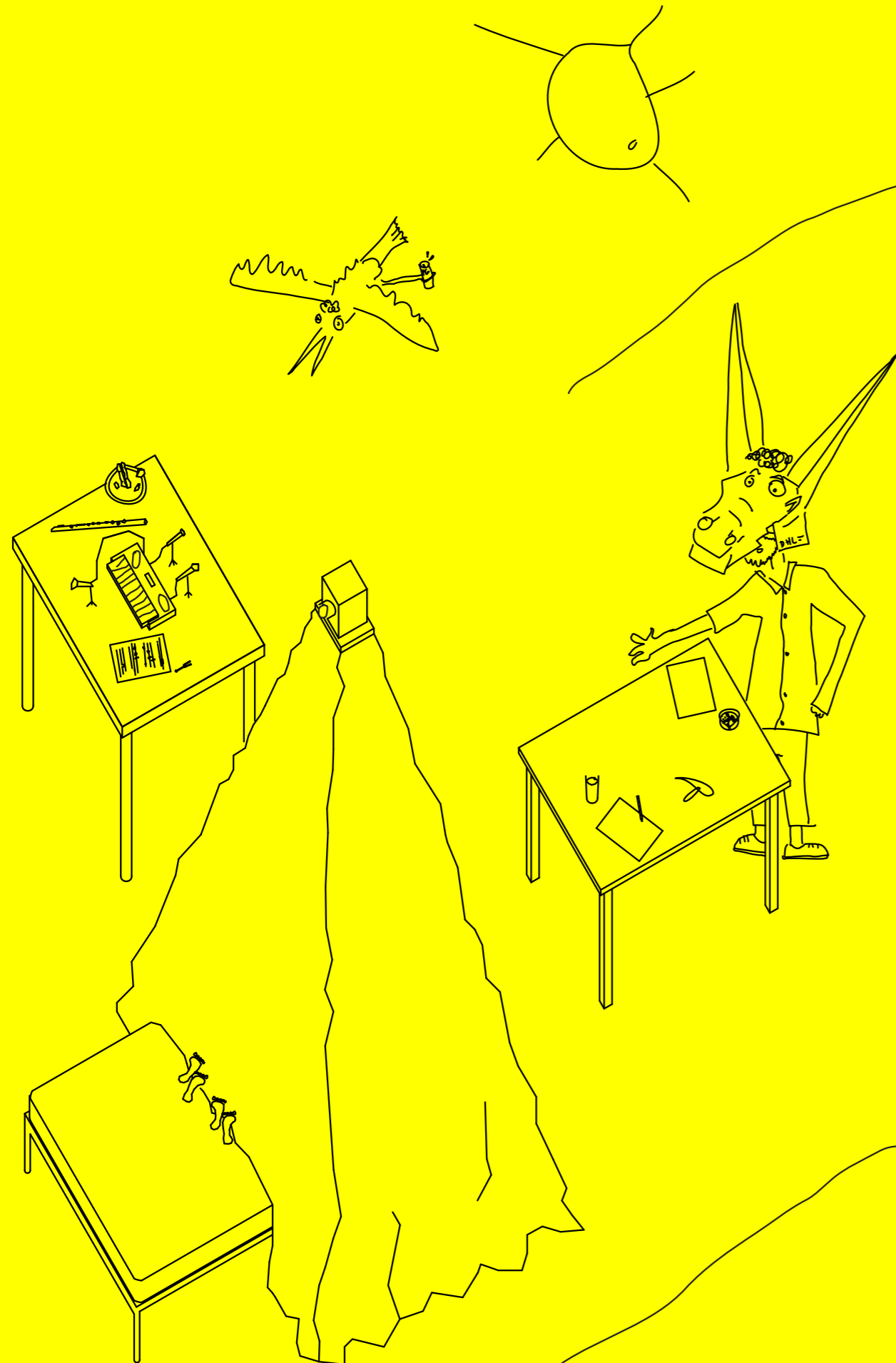
A tâtons dans la brume des lieux, des êtres et des choses.

DOSSIER DE CRÉATION

La Chaux-de-Fonds - MMXXIII



NOTE D'INTENTION



On dirait que ce serait une cabane. Incongrue.

On dirait que ce serait un lit à baldaquin posé au milieu de nulle part. Intempestif.

On dirait que ce serait une chambre noire d'où dépassent des pieds. Inversée.

On dirait que ce serait une cabine de projections. Imprévisible.

On dirait que ce serait un refuge. Inespéré.

La Boîte à Rêves, chambre noire posée dans le bain du réel, est un dispositif tant cinématographique que scénographique. Un lieu d'où l'on voit. Un objet inscrit dans le paysage. Un théâtre.

La Boîte à Rêves est un lieu de vision en plein cœur de l'espace public. Un abri d'où l'on aperçoit le monde. Où se déploient des palimpsestes, où se pèlent des couches d'oignons, où l'on plonge dans des profondeurs brumeuses, où l'on se glisse dans un feuilletage de rêveries. S'y allonger, ce pourrait être entrer dans une méditation, dans le trouble du sommeil paradoxal ou dans l'inconscient.

Réactive, malléable, elle se plie aux réalités de l'instant et aux joies du temps limité. En dialogue ininterrompu avec les lieux qui lui servent de toile de fond, on ne sait jamais quel songe elle fera émerger. Elle se nourrit du présent: du paysage, des êtres et des choses rencontrées ici et maintenant. Poreuse, perméable, transparente, elle se joue du dehors et du dedans. Ses histoires créent des circulations entre son environnement, l'intime et l'imaginaire. Elles invitent l'absurde. La fantaisie. On y entre et on sort aisément. Le rideau n'a pas la solennité du seuil d'un théâtre.

Clic clac.

La Boîte à Rêves est investie en quelques jours par des équipes mouvantes : marionnettistes, plasticien-nes, photographes, conteur-euses, vidéastes, comédien-nes et autres épigones de Géo Trouvetou, le collectif se mobilise rapidement autour d'un rêve. Il fait feu de tout personnage, de toute échappée belle, de tout délire, en interactivité avec le paysage.

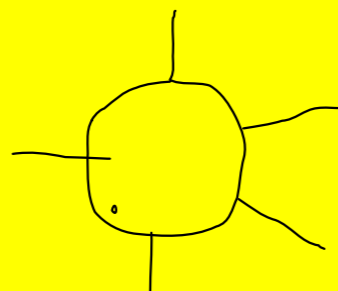
Elle puise sa forte modularité dans la simplicité et le bricolage. A mains nues, quasi sans électricité, cette machine-là fonctionne à l'huile de coude, à coups de cœur, à pistons d'imaginaires, à la camaraderie transdisciplinaire. Eloge du mixage et du collaboratif.

C'est aussi un lieu que l'on voit. Un objet attractif que tout passant-e ou badaud peut découvrir en devenir, peut investir. La création des rêves in situ éveille la curiosité. Génère une rencontre préalable avec le public. En amont de la représentation, celui-ci est invité à revenir plus tard, voire à prendre part à la création en témoignant de sa connaissance du lieu, en trouvant des objets nécessaires à la scénographie, et, pourquoi pas, en jouant dans le rêve.

CRÉATION IN SITU

PROCESSUS

Chaque création est unique et se déroule sur le lieu de représentation. Pendant cinq jours, cinq artistes imaginent une transposition de l'espace public en un espace de fiction. Les prises de décisions se font avec des outils de gouvernance partagée. Un univers commun est créé, des personnages prennent vie, une dramaturgie se dessine, en lien avec le lieu investi.



LUNDI

La Boîte à Rêves présentée aux artistes. Le cadrage est précisé ensemble et une discussion est proposée autour de l'univers à créer. Qu'est-ce que l'architecture nous inspire ? Comment pouvons-nous la transformer ? Quels personnages peuvent habiter cet univers.

La prise en main du dispositif se fait en testant les interactions possibles entre les ombres chinoises, l'image projetée et la bande sonore. À tour de rôle, chaque artiste se fait marionnettiste, acteur·ice, musicien·bruiteur, ou encore spectateur·ice. Des improvisations permettent de se familiariser avec le dispositif et orienter chaque artiste vers le médium qu'il utilisera.

MARDI

Les essais fait le jour précédant ont permis d'esquisser un décor, des personnages et des actions. Les artistes qui le désirent proposent des événements qui viennent perturber cette routine. Chaque proposition est testée et discutée. Le choix de l'élément perturbateur se fait par consentement : l'idée la plus pertinente est choisie s'il n'y a pas de veto.

Le ou les personnages principaux font face à la perturbation. Ielles mettent tout en œuvre pour rétablir un équilibre et retrouver leur routine. La situation de base est transformée. Une nouvelle routine peut reprendre.

MERCREDI

Le troisième jour, la Boîte à Rêves n'est pas montée. La journée est dédiée à trouver costumes et matériaux, à des échanges informels autour du scénario et du temps libre. Une discussion est organisée l'après-midi pour bonifier et affiner le scénario.

JEUDI

Les personnages, les décors, les ombres chinoises, la bande sonore sont enrichis et précisés pour donner toute sa force au scénario.

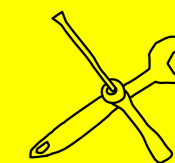
VENDREDI

Les répétitions permettent de trouver les tops et de rendre le jeu fluide. Les actions de chaque médium sont synchronisées. Le plaisir de jouer arrive.

SAMEDI-DIMANCHE

Les représentations publiques se jouent généralement à guichet fermé devant un public éclectique. Nous avons donné rendez-vous aux personnes qui passaient par là pendant la semaine et les promeneurs du week-end s'arrêtent interloqués. Un joyeux attroupement se forme autour de la Boîte à Rêves !

FICHE TECHNIQUE



Type de spectacle: entre-sort

Jauge: 16 x 2 = 32 personnes

Durée représentation: 16 x 15 [min] = 2 x 120 [min]

Temps de montage/démontage: 20 [min]

Surface Boîte à Rêves: 5 x 5 [m]

Distance avec aire de jeu: 9 [m]

Surface aire de jeu: 8 x 8 [m]

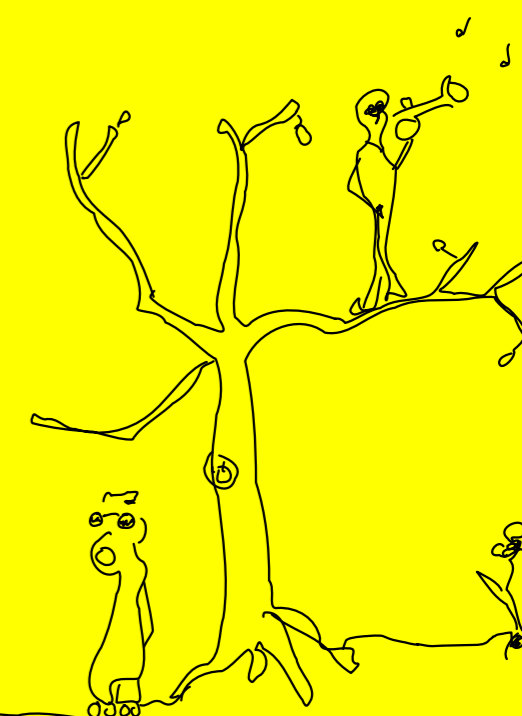
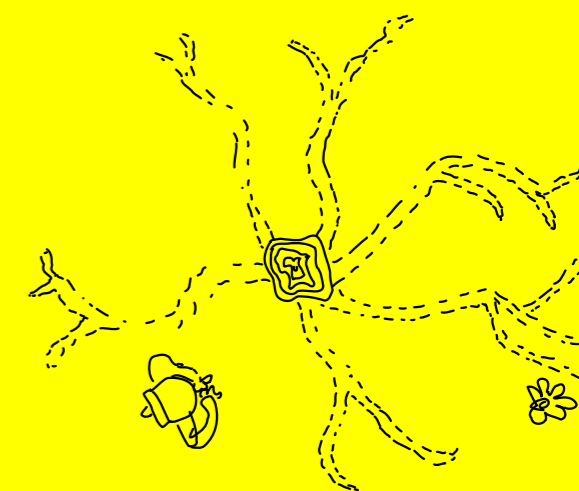
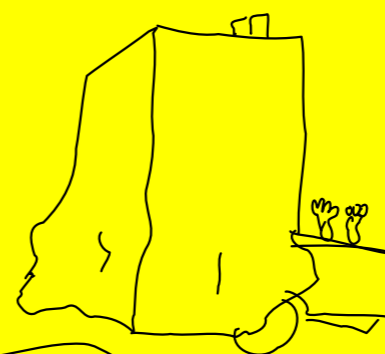
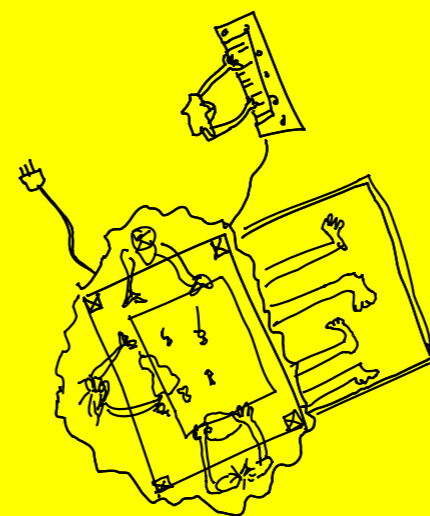
Besoin en électricité: 220 [v]

AIRE DE JEU

L'aire de jeu se situe dans l'espace public. Aucune sécurisation du périmètre n'est souhaitée. En fonction de la création, des éléments de décors peuvent être montés.

BOÎTE À RÊVES

La Boîte à Rêves est installée sur le site pendant les cinq jours précédant la première représentation. Elle peut être démontée la nuit et la remorque garée sur une place de parking.



LES ARTISTES

Les artistes de la M&F sont des artistes confirmés-es de la scène chaud-fonnière et internationale. Sur invitation, et au gré des envies, ils intègrent de manière ponctuelle une équipe de la M&F. Les Equipes sont à géométrie variable et se forment en fonction du projet et des disponibilités. Pour chaque création avec la Boîte à Rêves, une équipe de cinq personnes est constituée. Les artistes interviennent dans des champs aussi variés que la marionnette, le jeu d'acteur, le cinéma, la construction où la musique.

JU

forêt
papier
omelette
crayon
poser
jaune-moutarde
collectif
badminton
peinture



RÉMY

hyperartiste
musique
vidéo
synthétiseurs
batterie
chaud-de-fonds
danse
dada
torride



DAVID

loutre
poutre
cinéaste
scénariste
scénographe
producteur
architecte
amateur
hacker



BISOU

graphistes
stylatchos
réalisateur
acteur
blagueur
constructeur
performeur
tracteur
chanteur



MARGO

marionnettiste
rapsodie
bouts de trucs
assemblage
artichaut
factrice
monstrueuse
éclair
cirassienne



VIKTOR

artiste
vidéaste
bidouilleur
pluridisciplinaire
désinvolte
bipolaire
bon
vivant
plutôt gentil



CAMION

Banane
débrouille
chiroptérologue
Rigolade
Amnésie
cuisse de saumon
carton
Engoulber
croûte



STÉPHANIE

théâtre de rue
enseignante
journaliste
dormir
dehors
lolustein
glossolalie
chocolat
ça



MORGANE

comédienne
terre
rire
enfance
écureuil
silences
esbroufe
dire
hasard



LILLI

mouvement
étrangeté du
quotidien
danse
folie
humour
bleu mer sous
la voile
de passage



JEAN-DO

inconstant
raviolis
synthétique
analogique
chaotique
dugong
mou
peut-être
d'accord



CÉSAR

joker
Jeu du ni oui ni non
casseur
ivre
mer
pêche
courir
mort
rire



JULIEN

artiste
chenapan
va nu pied
sans culotte
abracadabra
crieur
bouquins
shunkmanitu tanka
paléolithique

ELI

badrouilleuse
démérde
patiente ourse pareuseuse
abeille
prudente escargote
mangue caméléonique
feuille blanche un peu froissée
douce roquette
pissenlit fleur de trottoir



STEFI

nébuleuse
observatrice
foliefurieuse
animal
art
psychomagie
rêve
13
crème fraîche



???

Et puis on sait pas qui on peut croiser sur la route! Avant une création, on active notre réseau pour impliquer des artistes locaux. Il y a en général une ou plusieurs personnes du coin qui rejoignent l'équipe.

LA MÀF

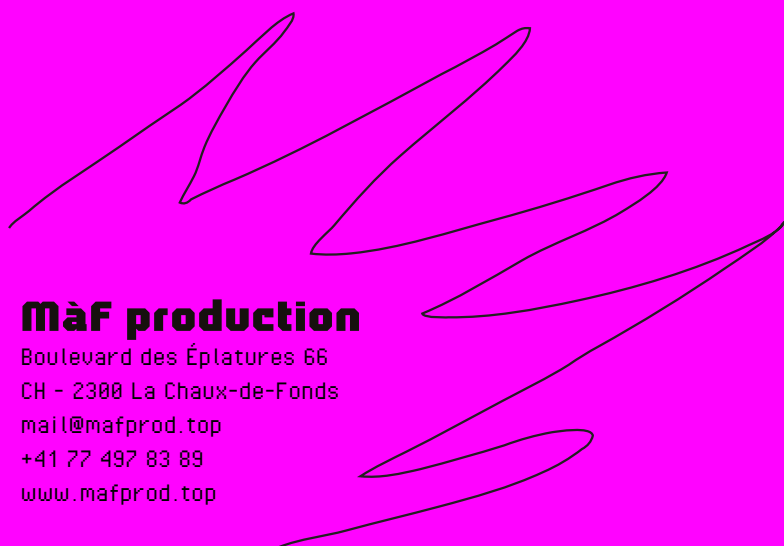
La MÀF, la Machine à Fumée, est un collectif d'art en espace public. Créée à La Chaux-de-Fonds en mars 2021, elle porte les valeurs libertaires de la région des montagnes du Jura. Le refus de tout pouvoir et l'affirmation de l'art pour l'art sont au coeur du projet. Ils se manifestent comme un besoin d'exister au-delà des héritages culturels, de toucher le coeur du monde, d'être en perpétuelle recherche, d'outrepasser les frontières physiques et mentales.

La MÀF existe pour des artistes qui agissent sans compromis. Convaincue que l'oeuvre d'art n'est qu'une représentation, une étape formelle des recherches personnelles profondes, elle travaille à créer un environnement propice à l'éclosion de moments de grâce à partager avec le public. L'élément central qui fait l'excellence du collectif est l'attention portée à la qualité du rapport humain entre publics et artistes.

La MÀF favorise la rencontre et les échanges humains. Basé autour d'un noyau de membres du Jura suisse, ce collectif s'ouvre à des personnes du monde entier. En voyageant pour ses projets, il se lie à des artistes et des publics lointains. En nourrissant cette proximité, il développe un réseau solide capable d'intervenir dans de nombreux lieux de manière pertinente et adaptée.

Plutôt que de l'intelligence artificielle, la MÀF génère de l'intelligence réelle. Présente sur Internet, elle entretient son réseau par le biais de ce site fait main et de sa newsletter. Ces outils numériques, dépourvus d'algorithmes, sont au service des retrouvailles en chair et en os dans l'espace public. Pour imaginer. Pour penser. Pour danser. Pour rêver. Pour s'évader.





MàF production

Boulevard des Éplatures 66
CH - 2300 La Chaux-de-Fonds
mail@mafprod.top
+41 77 497 83 89
www.mafprod.top