

**Théâtre-Danse**



**Prix des Rencontres Professionnelles**  
**Festival VIA 2007 à Mons.**

# CALL SHOP

Théâtre-Danse, 2007, Belgique, 60'

Conception, chorégraphie, scénographie et mise en scène **Pierre Larauza + Emmanuelle Vincent**  
Performeurs **Alfredo Fernandez Atienza, Emmanuelle Vincent, Cécile Cozzolino, Julien Coene, Héritier Mukendi**  
Figurant **Ruphin Lubamba** Création sonore pré-enregistrée **Alexander MacSween** Régie video **Benjamin Foucart**  
Textes **Corinne Bertrand** et **Cécile Cozzolino** Costumes **Claire Dubien**  
Régisseur général **Serge Payen** Assistante mise en scène et interview **Cécile Cozzolino** Graphisme **Sarah Jacobs**  
Administratrice/Chargée de diffusion **Friederike Kaiser**

Une coproduction de **Manège.mons / Maison Folie**, le **Manège.mons / CECN** Centre des écritures contemporaines et numériques, **La Maison Folie Wazemmes - Lille**.

Avec le soutien de **Transcultures** et **TechnocITÉ**, de l'agence WBTD Wallonie Bruxelles Théâtre Danse, du Wbi Wallonie-Bruxelles International, des Tournées Art et Vie, du Service culturel de la Commune d'Ixelles.





**« Call shop est une pièce hybride où la scène est vécue comme un lieu d'exil suspendu entre l'ici et l'ailleurs. Le collectif t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e explore à nouveau la question du personnage et le rapport fiction/réalité. Il interroge ici à travers le symbole du call shop la notion même de frontière, ses limites et ses invraisemblances. »**

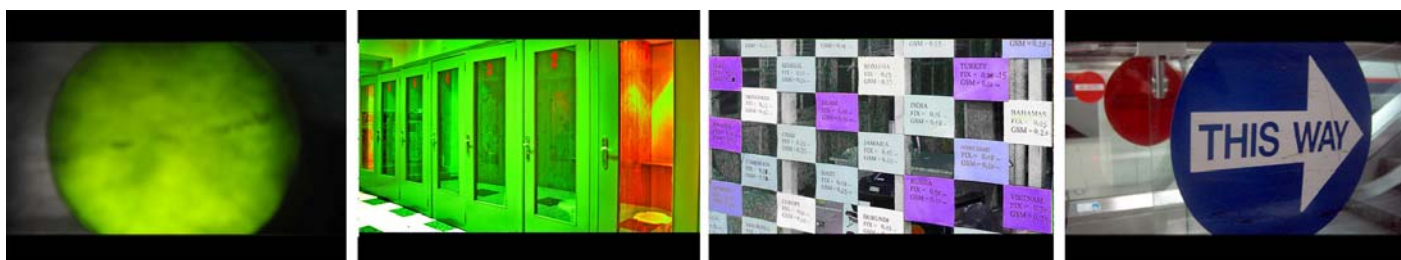
**Le spectacle s'inspire des multiples situations d'incommunicabilités, de ruptures mais aussi d'espoirs que convoquent les cabines publiques de téléphonie, lieux témoin de rendez-vous et de multiculturalité.**

**Conversations, danses et dérisions se mêlent autour de cinq performeurs incarnant les personnages de L'Ailleurs, Celui qui vient de loin, Celle qui est là par hasard, Celle qui n'a plus de nom et L'Aiguilleur. »**



Nos champs de recherches et d'expérimentations s'inscrivent dans une recherche interdisciplinaire où nous nous intéressons à la contamination réciproque entre les différents médiums et à l'effacement des frontières entre disciplines. Nos travaux sont pensés comme des objets en évolution et sans limite de statut.

Le collectif t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e travaille autour de 3 espaces superposés :  
 Un espace sonore, un espace vidéo-graphique et un espace scénique, dans lesquels sont inscrits 5 performeurs et 1 figurant, réel employé de call shop.



## Le corps entre deux

Les limites / Les frontières

## Le SON comme traversée virtuelle

Les call shops, lieux publics de communication vers l'étranger, représentent pour nous un symbole positif de multiplicité, de différences et de frontières imperceptibles; quiconque peut ainsi atteindre un autre pays sans qu'une frontière physique ne fasse justement barrage.

En retournant et malmenant cette situation positive à travers une fracture dans la narration de la pièce, nous souhaitons tourner en dérision les notions de frontières physiques et d'identités nationales. La fracture consiste en l'invention d'une pseudo frontière téléphonique dans les call shops où désormais un visa et un contrôle identitaire seraient nécessaires pour atteindre un pays étranger : un mur de contrôle mental invraisemblable encre entre l'ici et l'ailleurs.

Nous tentons de faire naître dans la dramaturgie une relation ambiguë, non hiérarchisée mais percutante, entre corps, images et sons.

A travers le symbole du call shop, nous nous intéressons à la notion de transit et aux déplacements physiques (errance, é-im-migrations, nomadisme) ainsi qu'à une certaine forme de déplacement mental comme le rêve par procuration dans des sociétés de sur- et sous-consommation.

Ainsi la mise en scène interroge la notion même de frontière à travers l'incapacité physique/politique de certaines personnes à se déplacer. Les sujets comme l'incommunicabilité, le besoin de s'évader, de fantasmer seront ici explorés. Il s'agit d'une provocation du réel et d'une interrogation sur sa réalité.



**Call shop est un espace de coexistence possible entre la scène et l'extérieur.**

### Remettre en cause le statut du spectateur :

Nous nous intéressons à nouveau à la notion d'interactivité entre spectateur et acteur à travers un dispositif sonore relativement simple sur le plan technique mais amenant une intimité dans l'appréhension de la pièce.

En cela, nous poursuivons notre intérêt à explorer et jouer avec l'interactivité à travers notamment une écoute individualisée.

Un réseau de casques audio placé dans la salle permet à un certain nombre de spectateurs de rentrer ponctuellement en intimité sonore avec une partie des performeurs. La scène est ainsi vécue comme un montage sonore en temps réel où les narrations se superposent et pour lesquelles le spectateur doit choisir son champ d'écoute.

Le collectif t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e. s'associe pour *Call shop* avec le musicien et compositeur canadien Alexander MacSween et l'écrivain belge Corinne Bertrand :

### Espace sonore - Traitement du son en temps réel / Alexander MacSween

La collaboration avec Alexander MacSween, compositeur et musicien canadien, nous a amené tout un univers sonore. Utilisant des moyens technologiques informatiques, Alexander intègre fréquemment dans ses compositions un travail sur la voix humaine.

L'un des moments forts de l'approche technique a été le workshop organisé par le CECN et TechnocITÉ donné par Alexander MacSween en décembre 2006 à Mons. Nous avons pu découvrir et approfondir nos intérêts sur le traitement de la voix en temps réel, ses applications techniques et ses intérêts dramaturgiques. Serge Payen, régisseur général de t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e a également suivi cette formation.

Nous sommes ainsi en étroite collaboration avec Alexander MacSween qui bien que vivant au Canada vient régulièrement en Europe pour des tournées ou donner des formations (INA à Paris, TechnocITÉ et CECN à Mons).

### Conversations / Corinne Bertrand

Issu d'une étroite collaboration avec l'écrivain Corinne Bertrand, *Call shop* a été envisagé comme une fiction en tant que telle où les cinq performeurs incarnent des personnages inventés mais pourtant issus de phénomènes actuels et réels (l'action de la pièce se passant dans un call shop et dans un aéroport).

Nous remettons en cause la linéarité dans la narration du texte au sein de la représentation.

Le texte ne s'appuie pas sur un dialogue continu mais sur une forme séquentielle.

