

FACES À FACE

1 circassien · 2 régisseuses
Version à partir de 3 ans : 35 minutes
Version à partir de 7 ans : 55 minutes
2 représentations par jour

SPECTACLE VISUEL JEUNE PUBLIC

COMPAGNIE DU FAKU FARO



FACES À FACE

Création automne 2025

CONTACTS

Matthieu Villatelle
Direction artistique
+33 (0)6 61 18 96 94 ·
compagniedufaro@gmail.com

Label Saison – Gwenaëlle Leyssieux
Diffusion
+33 (0)6 78 00 32 58 ·
gwenaelle@labelsaison.com

Label Saison – Juliette Thibault
Administration
+33 (0)7 67 64 5523 ·
administration@labelsaison.com

PARTENAIRES

Production : Compagnie du Faro

Coproduction Dispositif TRIBU : Le Carré - Scène conventionnée - Sainte-Maxime, Le Pôle - Scène conventionnée - Le Revest, Le Théâtre de Grasse - Scène conventionnée - Grasse, Le Théâtre Durance - Scène nationale - Château-Arnoux, Les Théâtres de Scènes et Cinés Ouest Provence - Scène conventionnée - Istres, Le Totem - Scène conventionnée - Avignon, Théâtre Aggloscène(s) - Fréjus Saint-Raphaël, Théâtre en Dracennie - Scène conventionnée - Draguignan, Théâtre Massalia - Scène conventionnée - Marseille, Théâtre du Jeu de Paume - Aix-en-Provence, Théâtre de la Licorne - Scène conventionnée - Cannes, Le Forum Jacques Prévert - Scène conventionnée - Carros

Coproduction : Théâtre Jean Vilar - Scène conventionnée - Suresnes, Ville de Gonesse, Ville de Goussainville, Ville de Villeparisis

Soutiens : Théâtre Paris Villette, La Comète - Scène nationale - Châlons-en-Champagne, Théâtre de Cusset - Scène conventionnée, AGHJA - Ajaccio

La Compagnie du Faro est accueillie en résidence pour une période de trois ans par les villes de Gonesse et Goussainville, en association avec la Compagnie Stupefy - Résidence soutenue par la DRAC Île-de-France

Lauréat du dispositif de coproduction de TRIBU - le spectacle vivant en P.A.C.A à destination du jeune public

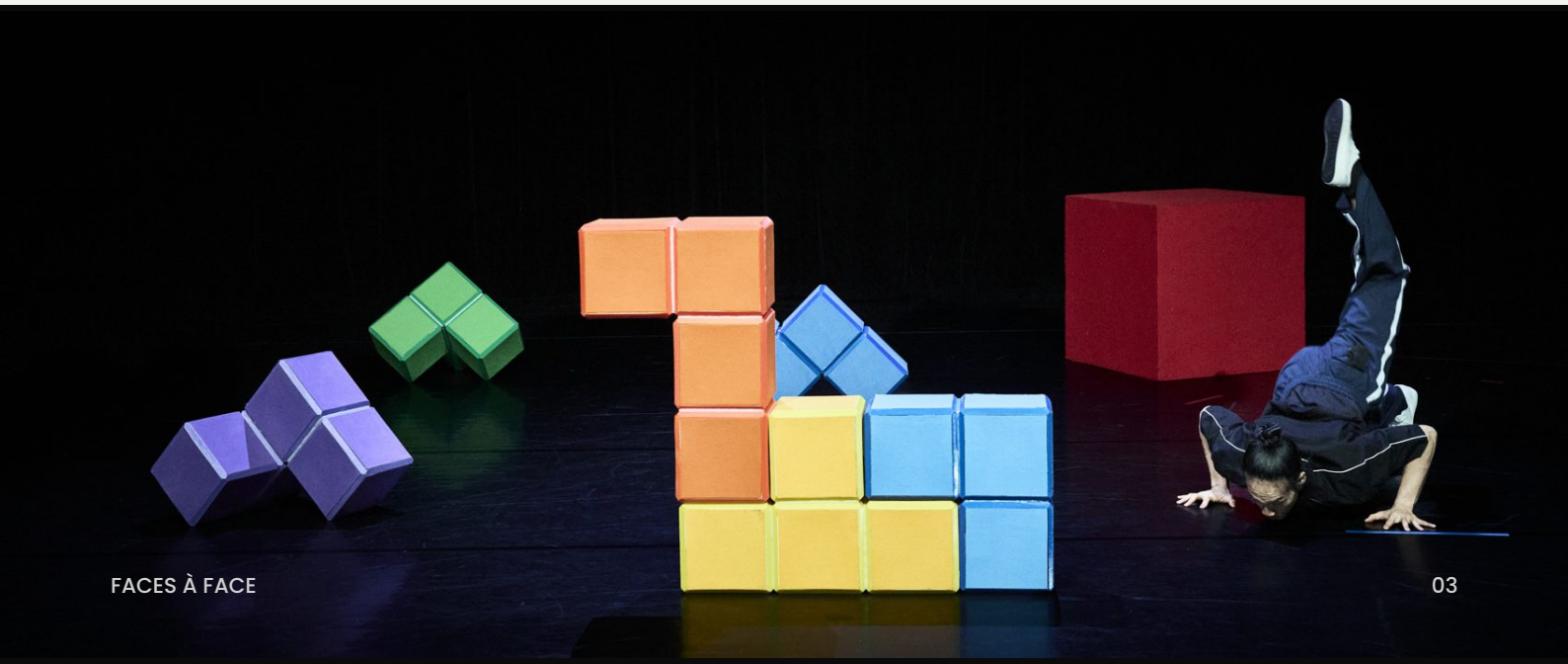
NOTE D'INTENTION

Depuis quelques mois, je travaille avec la Cité des Sciences sur l'élaboration d'une exposition sur la magie. Pendant ce travail préparatoire, il est ressorti dans les médias que les filières scientifiques étaient mises de côté par les jeunes et que la France, souvent présentée comme la "patrie de Descartes" était la moins bien classé de l'Union Européenne pour ce qui est de l'apprentissage des mathématiques. Je me suis alors questionné sur l'origine de mon goût pour la science, et je me suis rendu compte qu'il avait commencé très jeune en parallèle de ma découverte de la magie. Ces termes qui paraissent presque antinomiques sont en réalité indissociables, la magie n'étant qu'une série de procédés scientifiques dissimulés. Cette dernière me semble donc un excellent outil pour aborder la question auprès des jeunes de la théorie et de la pratique scientifique, l'appuyer ou la questionner.

J'ai abordé ce sujet à travers mes précédentes créations *Cerebro* (ados/adulte) et *Géométrie Variable* (familial/scolaire) et je souhaite aujourd'hui m'en emparer à travers un spectacle très jeune public, un "éveil" dès le plus jeune age, aux tout-petits au principe de l'esprit critique et de la base des sciences. À l'âge où les enfants comprennent qu'un carré rentre dans un carré, et un rond dans un rond, je leur propose de venir jouer et s'émerveiller autour d'une grande structure et dans une ambiance onirique et ludique.

Dans une **scénographie pensée à partir d'un assemblage de cubes de grande taille, tel un jeu de construction géant**, un·e comédien·ne/circassien·ne évoluera et dialoguera avec des **phénomènes incohérents remettant en cause certains principes physiques et géométriques élémentaires** tels que la gravité, les forces, les volumes... Avec cette nouvelle création, je souhaite **proposer aux plus jeunes une première découverte des concepts scientifiques de manière magique, ludique et onirique.**

La forme artistique et la science font partie des moyens pour lutter contre le « prêt-à-penser ». La magie attise les questionnements, elle provoque la curiosité, et c'est par ces interrogations que nous grandissons, que notre pensée s'exerce, se forge et se développe.





Les jeux de construction sont souvent la première approche que nous avons des principes scientifiques. Dès le plus jeune âge et sans que nous y prêtions attention, ces jeux nous apprennent les notions d'équilibre ou encore de rapport de force.

L'unique figure représentée au plateau sera le cube, soit la forme que les enfants manipulent le plus dès leur plus jeune âge. Le circassien évolue au plateau avec ces **cubes qui se mettent en mouvement**. Ils se déplacent seuls, tiennent en équilibre de façon impossible ou flottent dans l'air. Ils se transforment, changent de taille, de couleur et de nombre, apparaissent, disparaîssent et interagissent avec le comédien qui à son tour va construire, déconstruire, transformer...

Dans cette scénographie inspirée par le cube de Soma, un casse-tête mécanique à reconstituer aux 240 solutions distinctes possibles, nous changeons nos repères, jouons avec, afin de nous perdre. Nous créons une atmosphère où les attentes du public sont déjouées et la créativité des enfants est stimulée pour les garder engagés et curieux.

MATTHIEU VILLATELLE

LE SPECTACLE

Deux versions de ce spectacle sont proposées à partir de la **même scénographie** afin de s'adresser à deux tranches d'âges différentes :

- une version plus courte, de 35 minutes, destinée à un public entre 3 et 6 ans.
- une version longue de 55 minutes à partir de 7 ans

VERSION COURTE DE 35 MINUTES À PARTIR DE 3 ANS (SCOLAIRE : MATERNELLE)

En **maternelle**, les concepts scientifiques ne sont pas encore conscientisés. Cette version courte de *Soma* est une version avant tout **visuelle** pour créer **un espace onirique et ludique**. Cet espace est l'occasion pour les jeunes spectateur.rices d'explorer avec **émerveillement** le monde de l'imaginaire et de la créativité. L'axe de cette version est celui du **jeu**, du **plaisir de construire**, mais aussi de détruire.

VERSION LONGUE DE 55 MINUTES À PARTIR DE 7 ANS (SCOLAIRE : PRIMAIRE)

7-12 ans, l'âge de raison, correspond à la tranche d'âge où les magiciens ne peuvent plus tout faire croire aux enfants. L'âge de raison, c'est la période où les enfants savent que la personne qui fait un tour de magie n'a pas vraiment de pouvoirs magiques ; le magicien triche. Il ne reste plus qu'à trouver comment.

Soma s'inscrit dans les questionnements de cet âge, celui où les notions de réalité et d'imaginaire se clarifient, où des concepts tels que la gravité, la matière et l'inertie deviennent compréhensibles ou du moins peuvent s'appréhender.





LES CONCEPTS SCIENTIFIQUES

Faces à face fait vivre sur le plateau quelques grandes notions de physique. La **géométrie dans l'espace** est au centre : les sept pièces du cube de Soma s'assemblent, se démontent et se recomposent en tours, en architectures improbables ou en un cube parfait. Le corps du circassien entre en dialogue avec les forces qui gouvernent les objets : la **gravité**, qui fait tomber les pièces, la **force centrifuge**, qui les fait tourner, et les **rapports de force** qui permettent de porter, de lancer ou de rattraper.

Le spectacle joue aussi avec l'**équilibre et le déséquilibre**. Certains sont bien réels, fruits de l'habileté du jongleur ; d'autres sont truqués et relèvent de la magie. Cette frontière volontairement brouillée invite les enfants à observer, à douter et à se demander : est-ce possible, ou est-ce une illusion ? C'est une première approche, ludique et sensible, de l'**esprit critique**.

Le spectacle est joué en taïwanais, et pourtant tous les enfants comprennent ce qui leur est raconté. Le langage du corps, des formes et de l'émotion est **universel**. En écho, nous avons glissé dans le spectacle des *grooks*, ces petits poèmes humoristiques écrits par Piet Hein, le poète et scientifique danois inventeur du cube de Soma. Avec beaucoup d'esprit, ils rappellent que science, jeu et poésie vont souvent de pair.

■ APRÈS LE SPECTACLE

Ces notions, les enfants peuvent ensuite les expérimenter par eux-mêmes. Nous proposerons à nos jeunes spectateur.rices et à leurs accompagnateur.ices de rester un peu après le spectacle pour un temps dédié à l'exploration. Un atelier parent enfant peut être proposé à la suite de la représentation. Nous avons aussi pensé à des ateliers à destination des maternelles et des primaires.

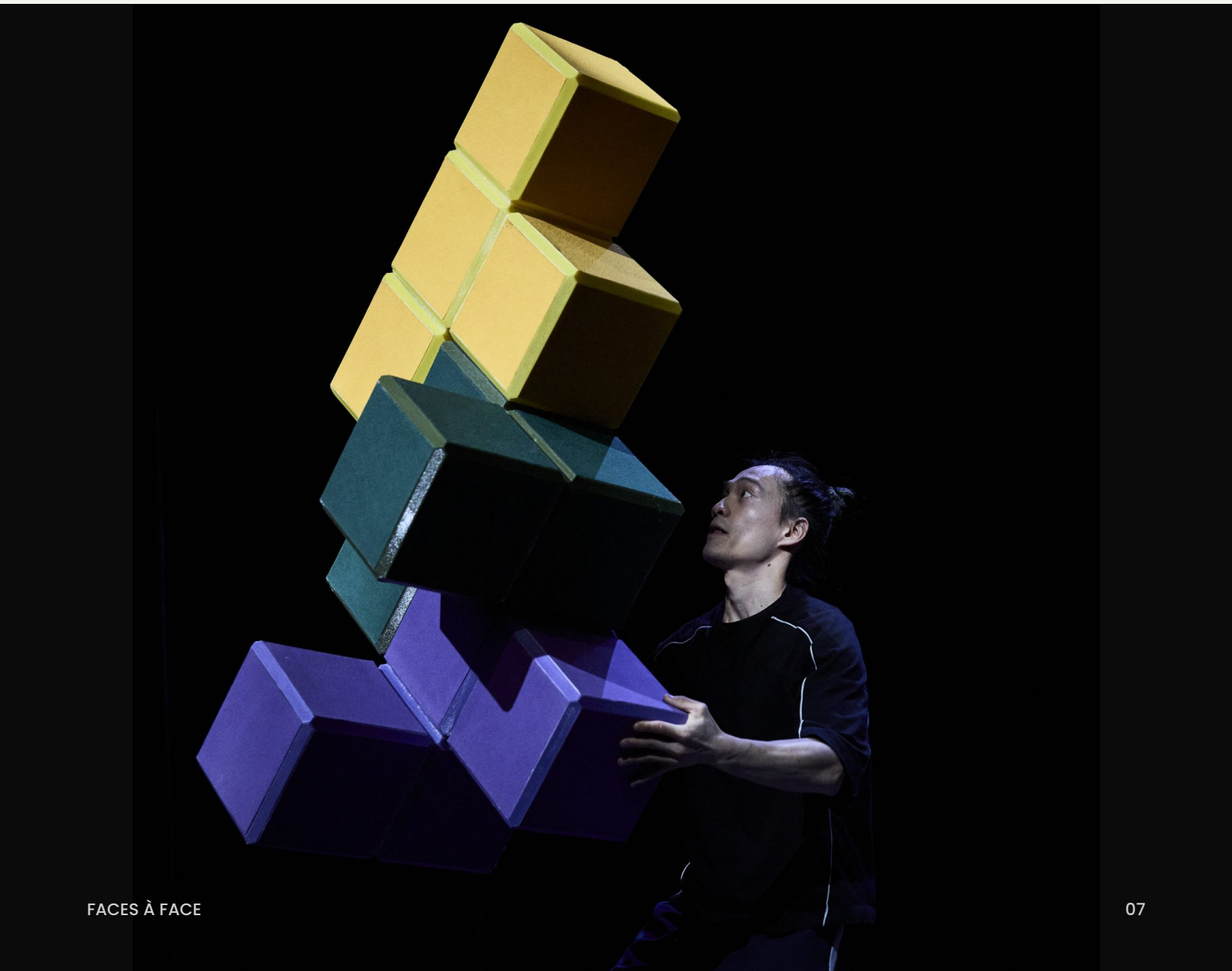
CRÉATION

INFORMATIONS PRATIQUES

- **Durée** : 35 minutes (version courte) / 55 minutes (version longue)
- **Public** : jeune public à partir de 3 ans (version courte) / à partir de 7 ans (version longue)
- **Équipe** : 4 personnes en tournée (1 pers. au plateau, 2 pers. en technique, 1 metteur en scène)
- **Transport :** décor > utilitaire depuis l'Île-de-France - équipe > Île-de-France
- **Montage** : prévu en 3 services

DISTRIBUTION

Conception et mise en scène :	Matthieu Villatelle
Interprétation :	*Shu Chien-Hung*
Dramaturgie :	Faustine Noguès
Création lumière :	Eric Guilbaud
Création son :	Renaud Aubine
Scénographie :	Samuel Poncet
Photos :	Christophe Raynaud de Lage



COMPAGNIE DU FARO

La Compagnie du Faro crée des spectacles de magie/mentalisme pensés comme des **expériences sociales**. Elle est portée artistiquement par Matthieu Villatelle, magicien/mentaliste et comédien. La magie, au cœur des projets, est un outil utilisé au service de la dramaturgie pour aborder différents thèmes, comme la **croyance, le rapport à l'autorité, la manipulation, le secret, le mensonge, la science, ce qui est réel, ce qui ne l'est pas.**

La magie est un art dont le langage est le détournement du réel. Elle permet de le transformer afin que le spectateur puisse l'appréhender différemment. La magie nouvelle permet d'approfondir d'une manière originale ces interrogations sur la représentation du réel au théâtre. Avec les techniques magiques, Matthieu Villatelle cherche à questionner le réel, à **interroger l'esprit critique**, à provoquer par des expériences fortes des réactions chez le public.

La compagnie souhaite ces prochaines années poursuivre son travail en questionnant les croyances et ce qui les fonde. Pourquoi fait-on confiance ? Pourquoi peut-on croire à une théorie scientifique même si celle-ci va à l'encontre du bon sens ? Quand et pourquoi remet-on en cause son savoir ? Comment développe-t-on un esprit critique ? Quelle liberté dans le libre-arbitre ?

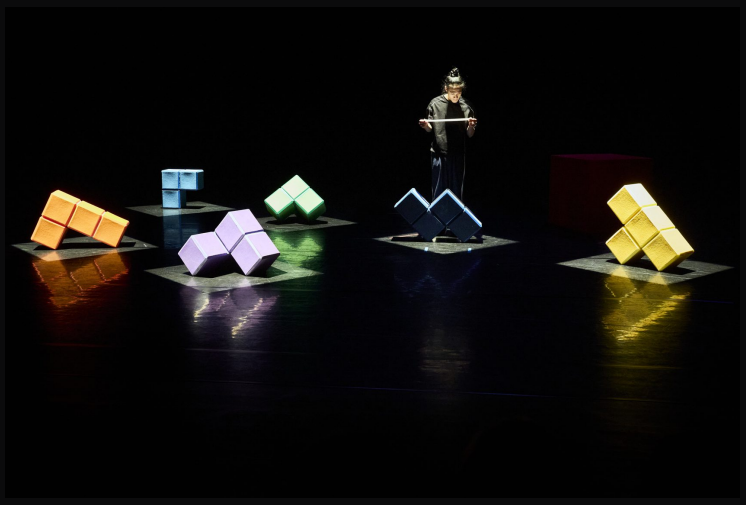
Très attachée au travail d'actions culturelles, la compagnie développe en parallèle des créations plateaux un **travail de sensibilisation** autour de la manipulation et du libre-arbitre auprès de public ados et adultes, ainsi que dans les établissements scolaires et le milieu carcéral.

De plus, Matthieu Villatelle pense et crée des "**petites formes**" en lien avec les formes plateaux, indépendantes, qui peuvent se jouer directement au sein d'établissements scolaires, dans les classes. Parce que l'école est aussi le moyen d'aller à la rencontre des jeunes adultes de demain, à l'âge où l'esprit critique et le libre-arbitre se forge, à l'âge où la conscience du soi et du monde se cherche et construit ses bases.



COMPAGNIE DU FARO

www.compagniedufaro.com

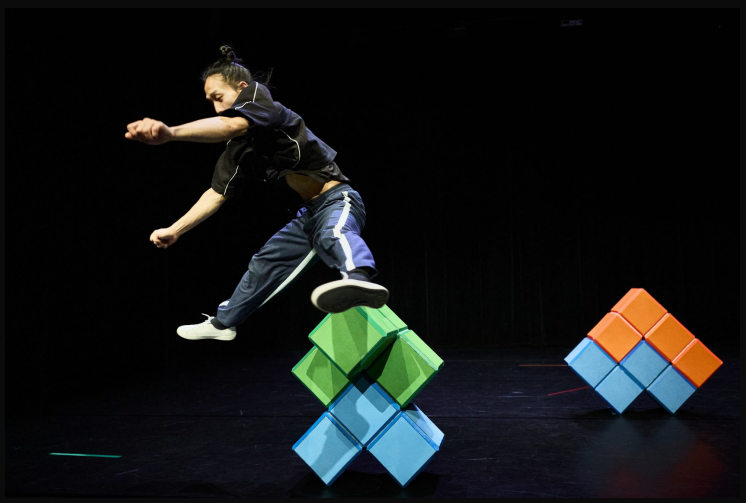














RÉPERTOIRE

CEREBRO

MENTALISME ET MANIPULATION
DÈS 12 ANS · 1H15

Sous la forme d'une fausse conférence, *Cerebro* dévoile les mécanismes de la persuasion et interroge notre rapport à la confiance et à l'autorité. Écrit et mis en scène avec Kurt Demey, le spectacle existe aussi dans une version légère pour les lieux non dédiés : établissements scolaires et maisons d'arrêt.

GÉOMÉTRIE VARIABLE

MENTALISME, MAGIE ET FAKE NEWS
DÈS 9 ANS · VERSION LSF

La magie sert ici à démonter les mécanismes des fake news. Comme les géants du numérique, le mentaliste sait capter l'attention : le spectateur vit les expériences de l'intérieur et met son esprit critique à l'épreuve. Mise en scène de Kurt Demey, dramaturgie de Marien Tillet.

ÇA DISPARAÎT ?

MAGIE JEUNE PUBLIC
DÈS 6 ANS

Deux magiciens jouent à faire disparaître les choses. L'un croit qu'elles s'évanouissent vraiment, l'autre qu'elles sont seulement cachées. Où sont passés les dinosaures ? Et celui qui fait disparaître un objet pourrait-il faire disparaître une forêt ? Créé avec Rémy Berthier (Compagnie Stupefy).

PUZZLING

DUO DE MAGIE
SPECTACLE FAMILIAL

Un duo de magiciens qui joue avec nos certitudes. Détournements d'attention, manipulations et questions malicieuses revisitent les codes de la magie traditionnelle, avec humour. Créé et interprété avec Rémy Berthier.

LE SENTIMENT MAGIQUE

EXPOSITION DE SCIENCES À MANIPULER
TOUT PUBLIC ET COLLÈGES

Sept installations scientifiques interactives, en grand format, à toucher et à tester. Comme dans un tour de magie, la science y devient ludique et surprenante : on tâtonne, on expérimente, on s'émerveille. Conception Matthieu Villatelle et Samuel Poncet, conseil scientifique Jean-Michel Courty.