



SÉRIAL

comme une série d'étranges réalités.

UNE EXPÉRIENCE DE RENCONTRES
ET D'ÉCRITURES PLURIELLES IN SITU

Balle
Perdue
Collectif
.

PROJET
DE TERRITOIRE

"Je sentais une distance terrible entre moi et la réalité."

HUNTER S. THOMPSON.



DÉMARCHE

Le collectif BallePerdue est né en 2015 d'un intérêt commun : croiser les pratiques contemporaines dans l'espace public. Attaché au spectacle vivant et à la pluralité des savoir faire, le collectif s'est formé autour de Marlène Llop, metteuse en scène et coach de ce petit club, qui aura su cristalliser autour d'elle la rencontre de Manu Berk, auteur et plasticien, Jérôme Coffy, photographe-vidéaste plasticien, Arthur Daygue, compositeur-musicien et Laurie Fouvet, créatrice lumière et performeuse.

Habité d'histoire de l'art, de clips, d'urbanité et de spoken word, le collectif BallePerdue connecte le profane et le sacré, et vous embarque dans une poétique en clair-obscur. Il croise théâtre, concert, poésie, partition chorégraphique et installation vivante, avec un souci de l'image et des espaces-paysages qui marquent leur esthétique. Il entend par paysage, des lieux ayant une portée symbolique forte ou une plasticité cinématographique. Il défend aussi une dimension participative où des personnes intègrent leurs créations autour de figures oniriques et fantomatiques.

Leurs recherches sont toutes traversées par cette philosophie du génie des lieux, *genius loci*, qui imagine les espaces habités d'esprits qu'ils font dialoguer à un imaginaire électro-pop :

_Des gymnases

dans *Un après midi avec George Romero à regarder mourir les dinosaures*, pièce performative zombiesque, avec 12 adolescent.es au plateau.

_Des skate-park,

dans *Asile Club, flash de propagande poétique*.

_Des terrains vagues

en questionnant la jeunesse rebelle des années 90 dans *Gora! Un selfie au milieu des sioux*

_Des parkings et des coffres de bagnole,

en prophétisant sur la mort d'une icône vivante, dans une pièce chorégraphique *I'm not Giselle Carter*.

Le collectif s'amuse sur d'autres terrains à mener des ateliers, développer des projets de territoire et profite des cadres qu'on leur offre pour expérimenter d'autres formes et formats.

L'édition est une de ses marques qui valorise la trace de ses créations par l'objet d'éditions limitées.



LA VILLE ET LA JEUNESSE, COMME TERRITOIRE DES IMAGINAIRES

UN POTENTIEL FICTIONNEL

Avec SERIAL, Marlène Llop et le collectif BallePerdue s'invitent sur un territoire, à la rencontre de sa jeunesse pour tenter d'en révéler sa cinégénie. Ils ne partent pas sur un portrait documentaire du territoire mais sur son potentiel fictionnel. Ils souhaitent capter des fragments, des moments de vie qui ressemblent étrangement à cette foutue série dont on a oublié le nom. Ils jouent du rapport entre nos rêves Hollywoodiens et nos réalités. *Faire comme si*, ici, c'était Los Angeles et que possiblement Jenna Ortega tenait une boutique en centre ville.

Avec SERIAL, c'est la question de la fiction qui s'incruste dans le réel qui les intéresse, du frottement entre le vrai et le faux. Ils ont envie de s'amuser de ce trouble, de collectionner, voler, truquer. Ils continuent à croire au pouvoir nécessaire de la fiction comme refuge utile et ainsi créer des réalités alternatives.

Pour cela, ils s'engagent dans une immersion sur le territoire pour révéler *un contre-monde caché à l'arrière de nos villes*, avec pour cadre, ces mots clés :

INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ

EXOTISME FANTOMATIQUE

PARA-NORMALITÉ

RÊVE

ARTIFICE

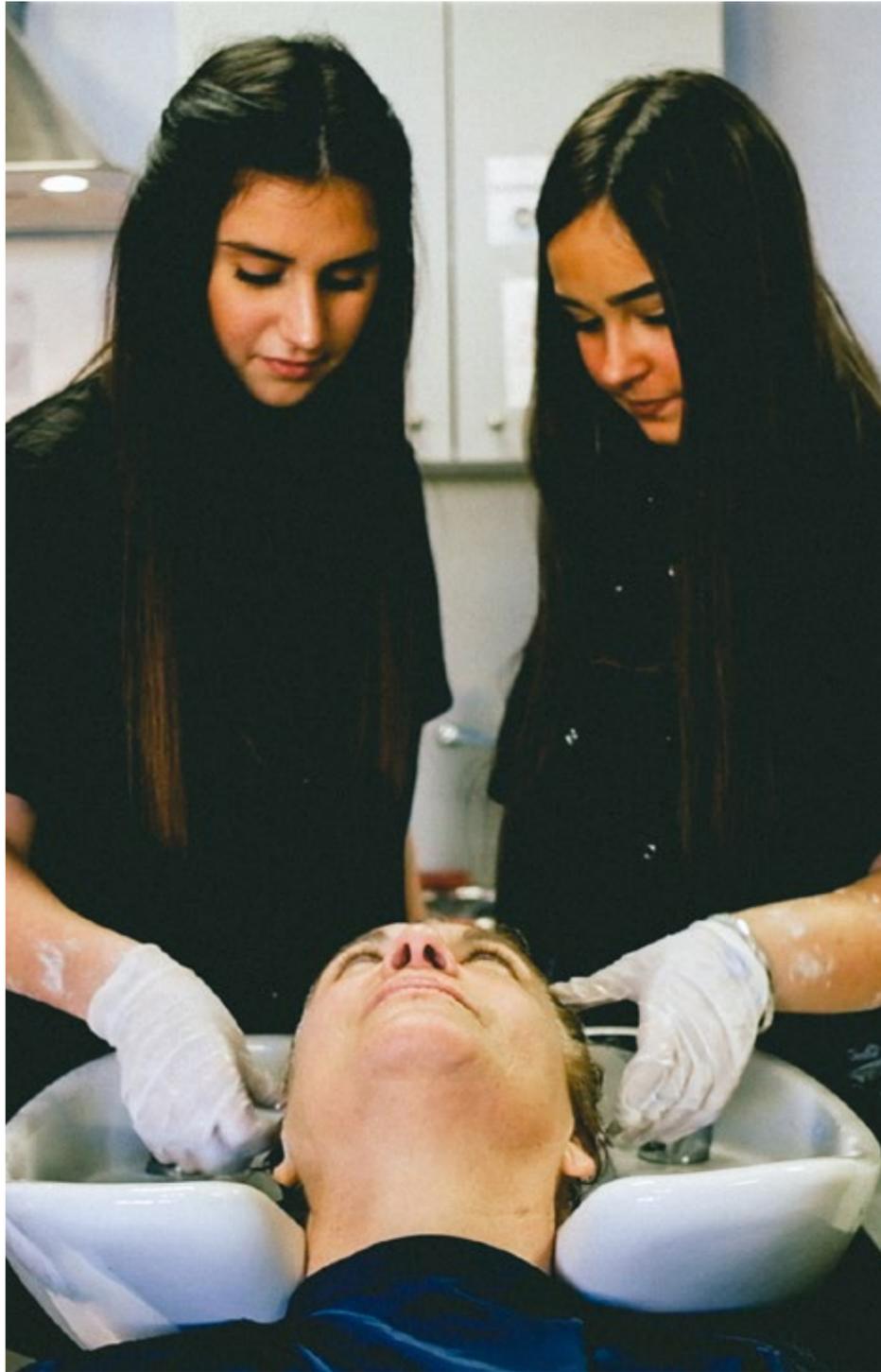
...ou comment l'extrême normalité peut se tordre et vriller dans une douce lueur d'étrangeté.

Leur intention n'est pas de tourner une fiction au scénario pré-établi, ils restent un collectif de spectacle vivant qui emprunte les codes des arts visuels, sachant manier, manipuler les images et les outils de leur temps. Ils jouent d'une mise en scène pop du réel où l'on trouve des paillettes dispersées dans le brouillard.

Ils seront à l'affût des espaces, personnages, actions, fragments qu'ils pourront voler ou mettre en scène, et qui seront le départ de tournage de mini-scénarios, d'haïkus à intrigue, de récits gonzo*, de création musicale et d'images subliminales.

L'équipe est composée de 5 artistes : une metteuse en scène, un auteur, un vidéaste, un créateur sonore-musicien, une créatrice lumière et performeuse.

***gonzo** : ou journalisme gonzo, ou journalisme ultra-subjectif, est à la fois une méthode d'enquête et un style d'écriture journalistique ne prétendant pas à l'objectivité, le journaliste étant un des protagonistes de son reportage et écrivant celui-ci à la première personne.

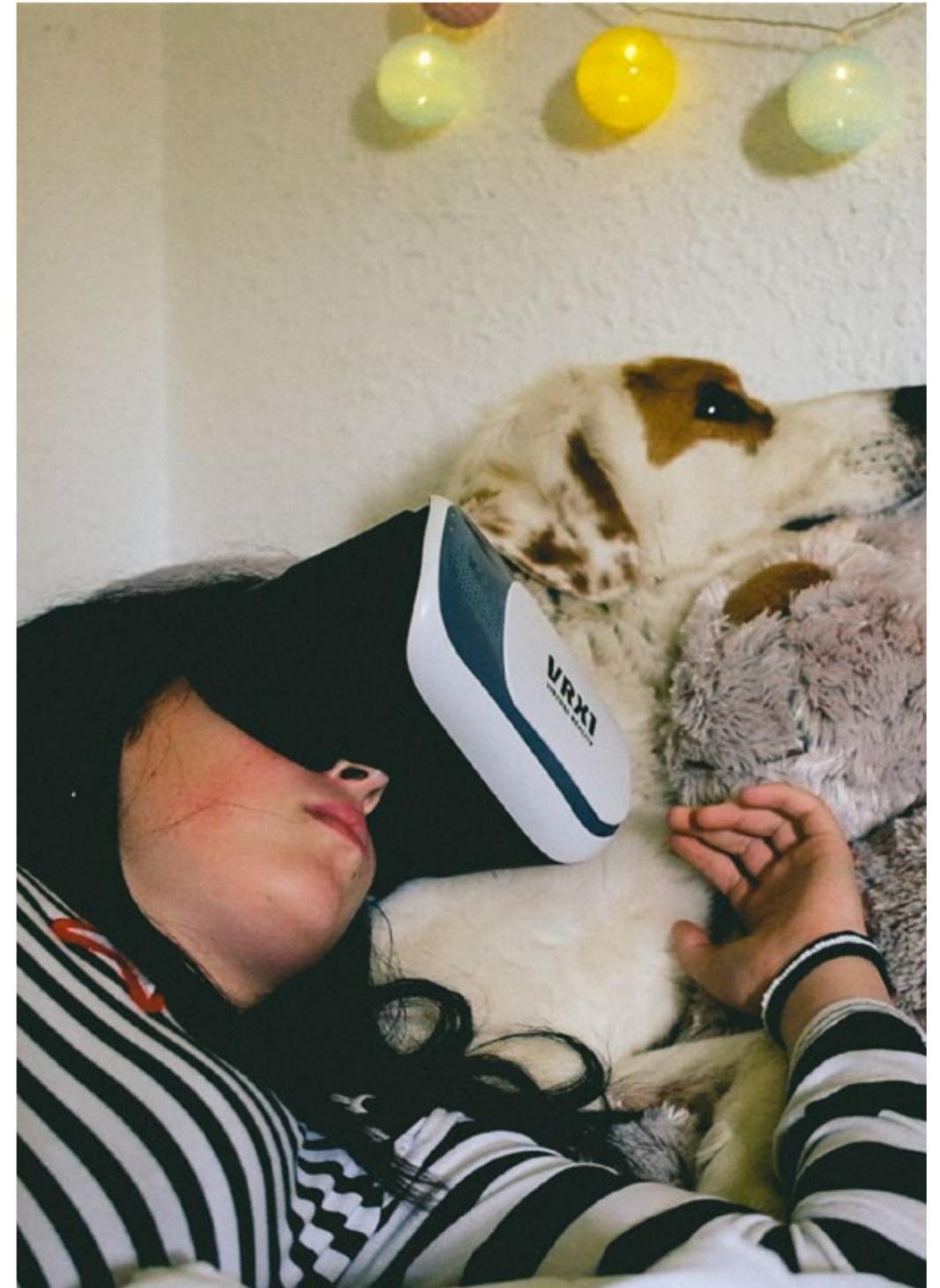


*"Certains endroits où je vais,
je me sens dans Twin Peaks.
Depuis que j'ai vu cette série,
j'regarde plus les bleds de la même façon."*

SOPHIA (INFIRMIÈRE)

*- Dans quelle série tu aimerais vivre ?
- La mienne, c'est ma préférée
mais personne n'a pensé à l'écrire !*

ELISA (PROJECTIONNISTE)



UN PROCESSUS EN 3 TEMPS

1. LE LYCÉE 2. LA VILLE 3. RESTITUTION

*LA TEMPORALITÉ PEUT S'ADAPTER SELON
LES STRUCTURES ET LES RÉALITÉS BUDGÉTAIRES.*

Sur chaque temps de résidence, nous nous rapprochons des partenaires agissant sur ce territoire afin qu'ils nous accompagnent dans notre exploration des lieux et dans la mise en réseaux.

Pour chaque SÉRIAL, nous pouvons, en amont, faire un appel à participant.es avec des compétences ou caractéristiques particulières qui complétera le casting improvisé que nous allons faire au gré des rencontres.

Dans la continuité de leurs recherches autour du théâtre-paysage et de la jeunesse, nous commençons notre quête par une immersion dans l'un des paysages les plus symboliques de toutes les jeunesses : le Lycée.





1

LE LYCÉE

5 JOURS

Nous installons ici un QG qui devient notre bureau central, notre base-arrière pour accueillir et rencontrer les classes, les élèves et autres usagers.

Nous comptons sur eux pour nous orienter dans leurs établissements, nous faire rencontrer leurs réseaux (familles, voisins, connaissances) mais aussi nous ouvrir sur leurs villes (territoire d'errance, de déviance, de jour comme de nuit) et ses lieux satellites : chambre, abri bus, snacks, ponts, parking à scooter, planque, zones commerciales, bowlings...

McDonald's

2

LA VILLE
UN TERRAIN DE JEUX

5 JOURS

A LA RECHERCHE
D'UN CONTRE-MONDE CACHÉ
DANS LA VILLE.

Ce temps permet de sortir du lycée, et de s'ouvrir à d'autres jeunes. Nous alternons sur ce temps, présences dans un nouveau QG (choisi avec la structure accueillante) et repérages, sorte d'arpentage fictionnel dans une dynamique de tournage, de prise de sons, de notes et d'écritures.

3

POST-PRODUCTION ATELIERS RESTITUTION

8 JOURS

Les matières récoltées doivent ensuite être traitées, triées, travaillées, montées...Ce qu'on nomme habituellement la post-production.

Elles servent à créer un objet hybride et vivant : une partition multi-médias inspirée du territoire, entre clips vidéo et radiophonique, musique et parole live, images et théâtre paysage.

Lors de la restitution, des présences et images habitées sont incarnées par des personnes rencontrées lors du processus. Un atelier mené pendant ce temps 3 est proposé pour travailler l'accueil et la traversée du public.

RESTITUTION

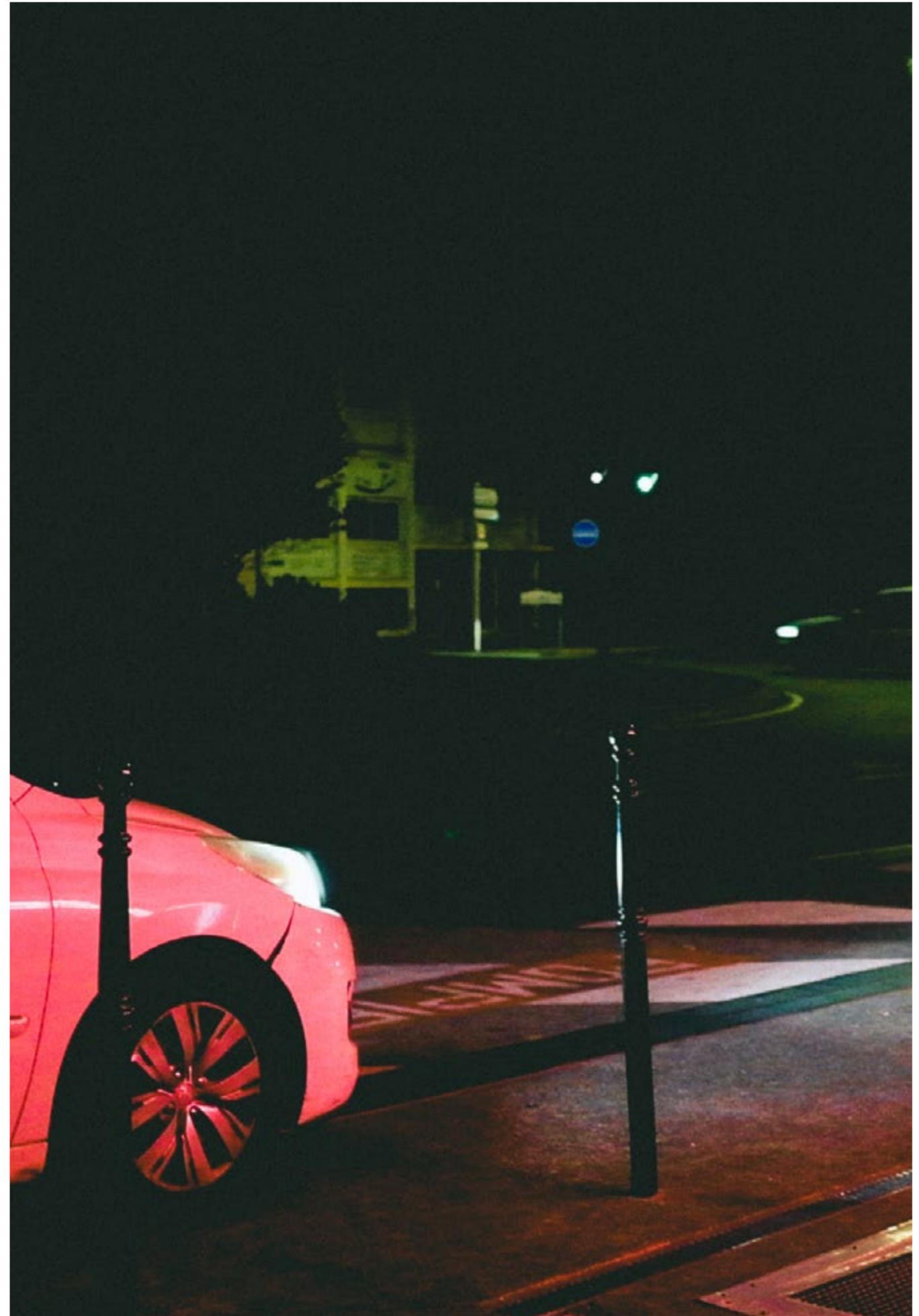
UN SPECTACLE PLURIDISCIPLINAIRE
ENTRE LECTURE ÉLECTRO,
CINÉ CONCERT ET PERFORMANCE

La convocation public se fait en extérieur et en dehors de l'espace de restitution.

Le public est accueilli pour une traversée guidée par d'étranges présences, réelles ou fantomatiques, jusqu'au lieu de représentation en intérieur (salle de théâtre, salle des fêtes, hangar, lieux non dédiés). Cette frontière extérieur/intérieur marque un glissement entre réalité, fiction et monde parallèle.

A l'intérieur, une scénographie minimale vient épouser le réel tout en créant des atmosphères en clair-obscur. Des praticables avec un musicien live et une parole vivante. Un écran de projection pour y visualiser l'ensemble des médias.

*Une voiture garée, de nuit, éclairée par des néons roses :
La patronne du SexShop du coin mettait à disposition des livres.
Elle avait pour espoir que la littérature puisse nous consoler.
Mission.*





*Une adolescente se maquille dans les WC du Lycée.
La jeune fille à la perle cherchait à se faire du fric.
Dix balles en poche et un 8 mm plus tard,
elle voit passer le cadavre de Vermeer dans la rivière.*

SÉRIALTV POINT FR

UNE FAUSSE PLATEFORME WEB EN LIGNE

Afin de mettre en place un outil de suivi du projet et mettre en lien les territoires entre eux, nous travaillerons à une sorte de réinterprétation poétique et visuelle des sites streaming. Elle sera la mémoire vive du projet. Un espace de stockage ouvert qu'on alimentera au fur et à mesure des rencontres. Les contenus changeront et se réagenceront au rythme des avancées de la création. Elle sera aussi un support pour l'écriture de l'objet final.

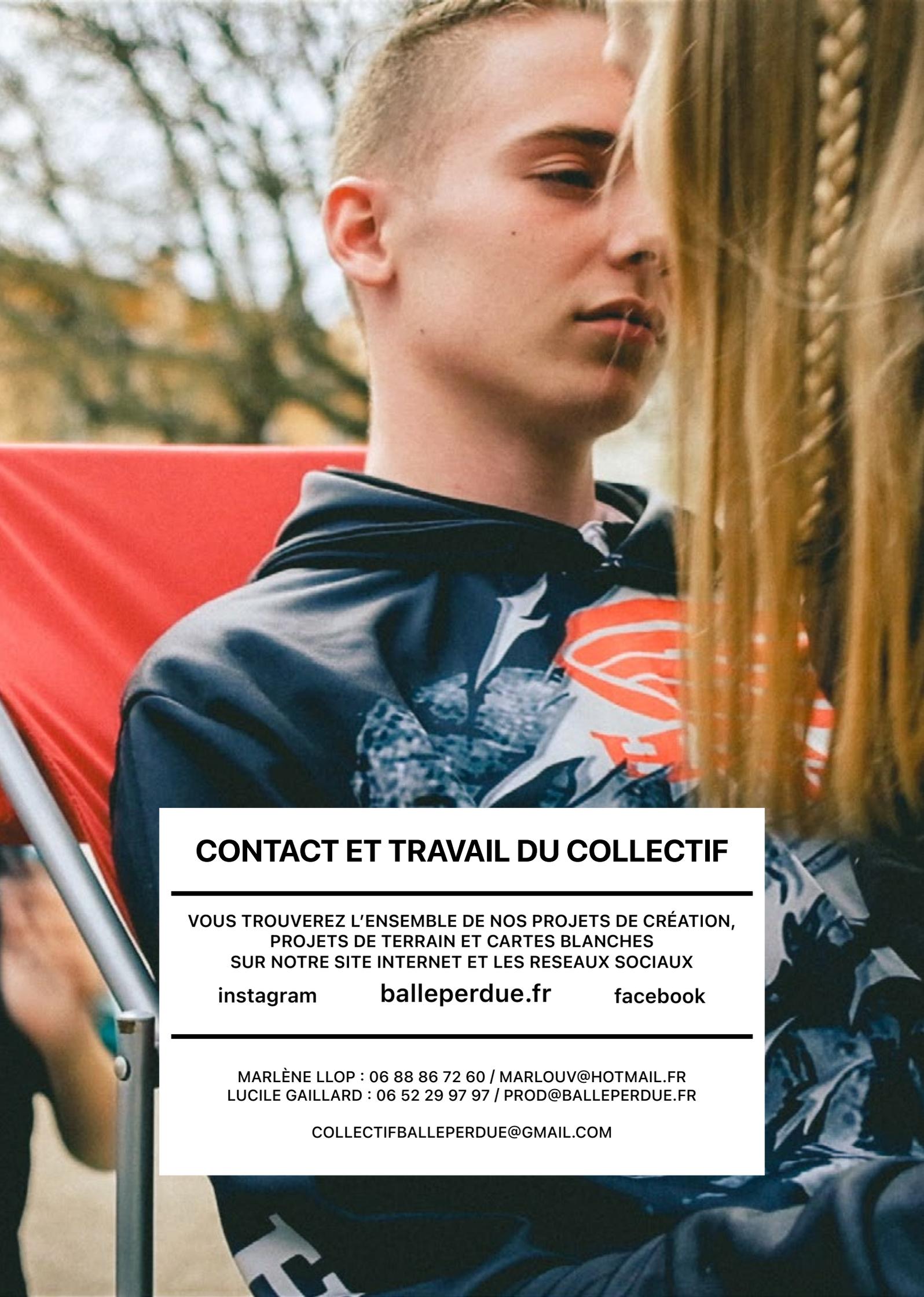
Cette plateforme restera accessible comme une trace de cet objet, une édition numérique qui à travers ses mosaïques nous fera naviguer dans des mondes.

Un premier SERIAL est expérimenté à Alès avec Le Cratère, Scène Nationale. Les images et textes de ce dossier sont issus de ces premières expérimentations ainsi que les médias (en cours de recherches) que vous pouvez trouver sur la plateforme.

Bienvenue dans **SÉRIAL**,
un voyage dédicace entre *Twin Peaks* et *Stranger Things* :
série phénomène d'une génération en quête de frissons.

Le collectif promet une chose :

*Vous ne regarderez plus vos enfants,
vos voisins, votre chien et votre ville
comme avant.*



CONTACT ET TRAVAIL DU COLLECTIF

VOUS TROUVEREZ L'ENSEMBLE DE NOS PROJETS DE CRÉATION,
PROJETS DE TERRAIN ET CARTES BLANCHES
SUR NOTRE SITE INTERNET ET LES RESEAUX SOCIAUX

instagram

balleperdue.fr

facebook

MARLÈNE LLOP : 06 88 86 72 60 / MARLOUV@HOTMAIL.FR
LUCILE GAILLARD : 06 52 29 97 97 / PROD@BALLEPERDUE.FR

COLLECTIFBALLEPERDUE@GMAIL.COM