



# Double Jeu<sup>(x)</sup> Double Jeu

A man in a red jacket and pants stands in a dark space, holding a large, round, silver clock. He is positioned in front of a glowing rectangular frame made of light. The scene is dimly lit, with the primary light source being the frame and the clock's face. The background is dark and textured, possibly a wall or floor.

Nous vivons dans un jeu  
de dédoublement sans fin,  
nous ne pouvons plus faire  
une seule chose à la fois,  
nous faisons à la fois ceci et cela,  
téléphoner en conduisant,  
regarder la télé en mangeant,  
écouter la musique en courant.

Nous ne sommes jamais là, présent-es à ce que l'on fait au moment où on le fait.  
Sauf dans le jeu, le théâtre, la fiction, où normalement on joue à « autre », nous devenons « je ».

Le spectacle  
de la rue,  
de la place,  
de la promenade,  
de la sortie de chez soi,  
de la rencontre fortuite,  
du croisement de regards,  
des rendez-vous intentionnels,  
des attroupements, des manifestations,  
des processions, parades et autres phénomènes  
essentiels remplis d'humanités.

Ceux-ci sont nos sources d'inspiration.

Éloignés,  
nos corps enfermés  
dans nos maisons,  
ne se fréquentent plus.  
Peinent à se fréquenter  
à nouveau.  
À renouer  
avec l'inutile essentiel.  
Avec les autres.

1 // Il n'y a rien d'usuel, à part une lumière diaphane, d'autres personnes arrivent, un technicien, je suppose, tire des rallonges électriques. Le jeu démarre et la compagnie n'a pas pris un peu de retard...ant fire et à mesure je comprends que le jeu démarre et d'autres présences

2 // certains attendent, d'autres se reconvoient, certaines travaillent, lisent sur un banc... bref une scène du quotidien, on l'on prend le temps d'observer l'autre puis on commence à découvrir un peu plus certains de ces personnages et à rentrer dans leur intimité, à voir ce qu'ils pensent, qui ils sont...on voyage dans toutes leurs histoires.

3 // Petit à petit leurs actions deviennent étranges et des liens se créent entre eux.

4 // Une mécanique se met en place

5 // Alors que l'on commence à se raconter des bouts d'histoire, et que l'on cherche à trouver du sens, chacun se met à jouer avec un double de lui-même, sa face cachée, ou intime... et à suspendre sa narration, à disparaître, à se multiplier. On n'y comprend plus rien. Par des systèmes qui semblent s'inspirer de la magie, de la bidouille, et du trompe l'œil, on se retrouve perdu dans un tourbillon d'histoires, d'espace et de temps...animé par le corps, la lumière, l'image et le son.

6 // Les personnages entrent dans une boucle, leur actions révèlent des images projetées, qui nous montrent ces mêmes personnages agissant dans un autre espace temps.

8

L'espace public, terrain de jeu idéal, dans lequel nous proposons le spectacle et attendons les « autres » pour jouer.

# TERRAIN DE JEU(X)

## DOUBLE JEU (X)

Se joue dehors et dedans  
Dans un lieu protégé des bruits et de la lumière  
La surface du terrain de jeu est de 30m x 30m environ, public compris

Le terrain de jeu est un trapèze

Un côté est interdit au public

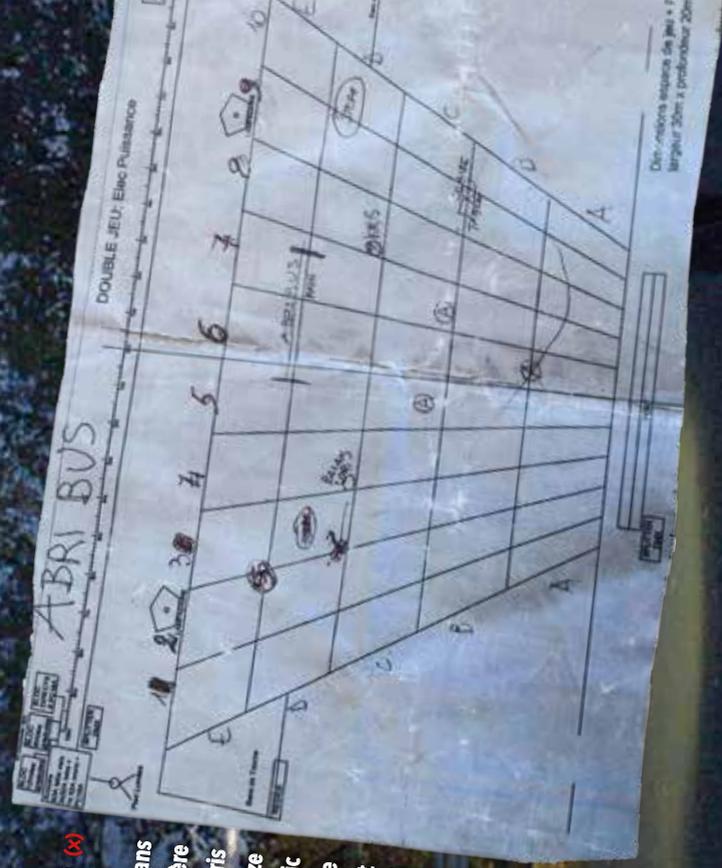
Le spectacle se déroule de vision tri-frontale du spectacle  
et demande l'obscurité pour jouer

Jauge : 250 spectateur-trices

Durée : 1h15

2 jours de montage pour présenter le 3<sup>ème</sup> jour la forme simple

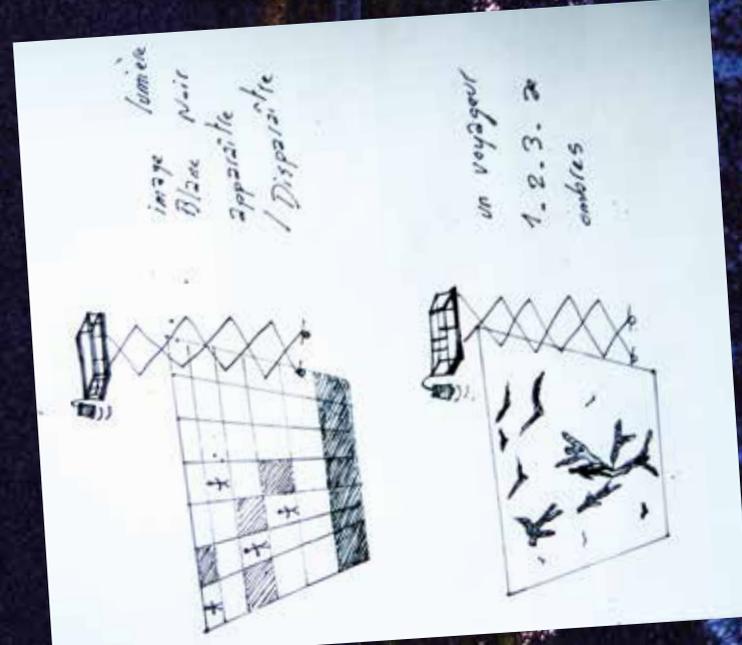
2 jours de jeu avec le groupe de personnes rencontrées,  
pour présenter le 6<sup>ème</sup> jour le spectacle de notre rencontre.



Une création moitié moitié, une moitié prête et l'autre moitié à apprêter.

## RÈGLE(S) DE JEU(X)

SPECTACLE POUR ESPACES PUBLICS VIVANTS



Notre spectacle prévoit une dramaturgie double, une déjà finalisée dans sa forme par le Groupe Zur, autonome et qui pourrait se suffire à elle-même. Elle est présentée comme la règle du jeu que nous allons jouer ensemble pendant trois jours avec un groupe de personnes.

Ce groupe s'en empare à son tour pour élaborer avec nous l'autre forme complexe, augmentée, incrustée, déstructurée, recomposée.

Double Jeu (X) se présente au public à la suite.

Tel un escalier à double révolution, un seul suffirait mais deux c'est mieux.

Double Jeu (X) se décline en plusieurs sorties publiques, plusieurs rencontres amicales avec des groupes constitués de personnes.

S'agissant d'une série « infinie » de rencontres amicales, chaque programmation est une nouvelle occasion de rencontre et d'écriture du spectacle.



Toujours en mouvement et en perpétuelle mutation, les éléments composant nos spectacles et interventions ont un pouvoir de transform/action sur nous et sur l'autre.

Nous avons constamment flouté la distance entre la zone du jeu, de la scène, et l'espace propre du de la spectateur·trice, en lui laissant le soin de se frayer son chemin et de poser son regard là où il·elle le décidait, allant et regardant ici plutôt qu'ailleurs, choisissant l'instant.

Avec Double Jeu<sup>(x)</sup>, nous organisons la possibilité,  
pour un groupe de personnes, de joueur-euses,  
de s'emparer des mécanismes de création d'un spectacle  
vivant que nous allons mettre à sa disposition.



**DOUBLE JEU<sup>(x)</sup>** est une création du Groupe Zur :

Christophe Auger, Aurore Baudoin, David Boidin, Raphaël Dalaine, Stéphane Delaunay, Mallory Duhamel,  
Bertrand Groisard, Loredana Lanciano, Soraya Sanhaji.

Et les groupes de personnes que nous allons rencontrer.  
Remerciements à Josephine Boivineau.

## | PRODUCTION |

Ath associés - Groupe ZUR

## | COPRODUCTION |

CENTRES NATIONAUX DES ARTS DE LA RUE  
ET DE L'ESPACE PUBLIC :

- > Éclat, Le Parapluié, Aurillac (15)
- > Atelier 231, Sotteville-lès-Rouen (76)
- > Le Moulin Fondu, Garges-lès-Gonesse (95)

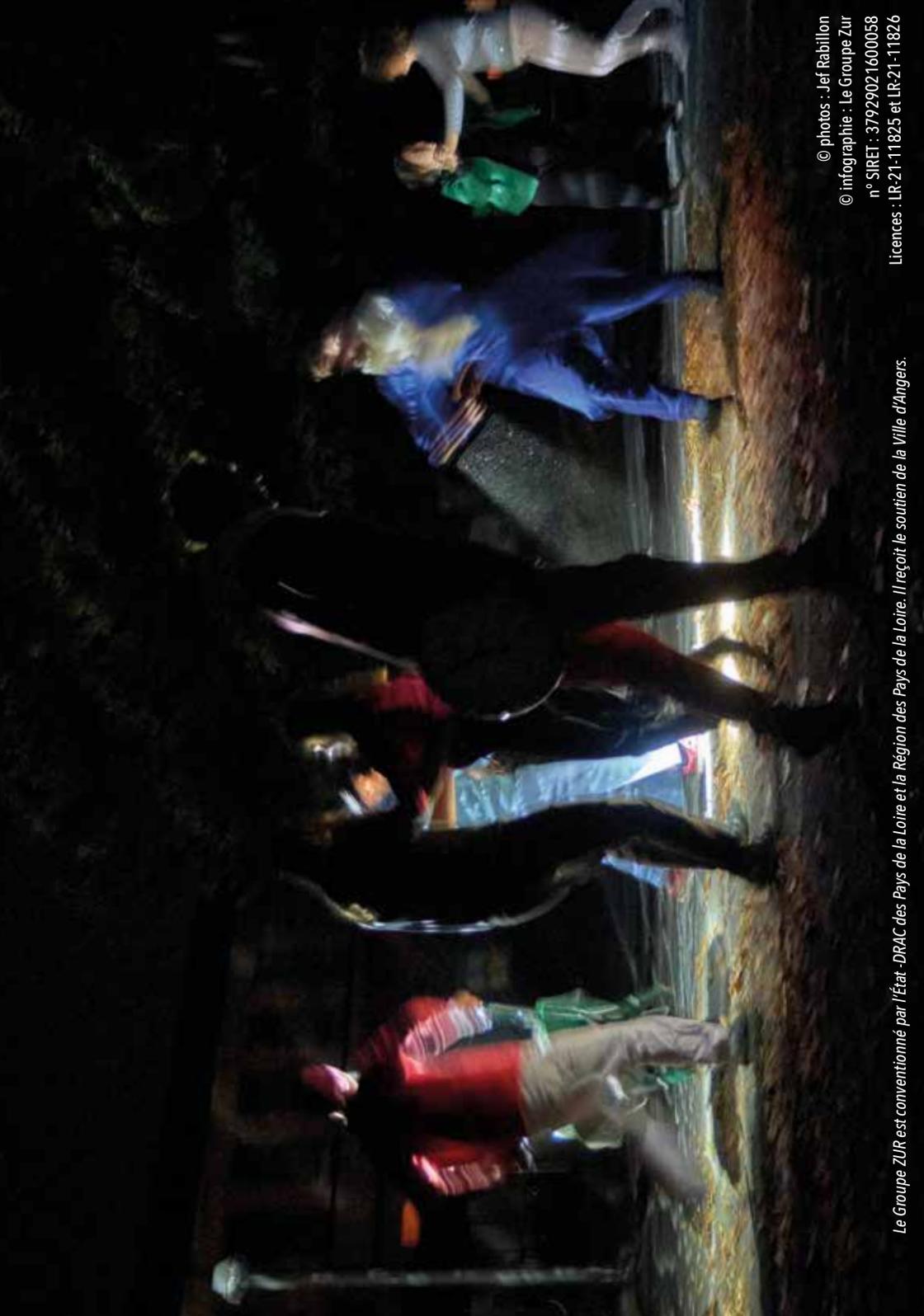
## ET AUSSI :

La Lisière, lieu de création pour les arts de la rue et de l'espace public en Île de France, Bruyères-le-Châtel (91) / Réseau Risotto, Réseau francilien pour l'essor des arts de la rue et de l'espace public / Ville de St-Hilaire de Riez

# CONTACTS

ATH Associés - Groupe Zur  
Pauline Bontemps / accompagnement aux tournées  
Marie Leduc / coordination - administration

Groupe ZUR - 61-63 rue de la Paperie -  
49124 St-Barthélemy-d'Anjou (FR)  
+33 (0)2 41 79 82 72  
info@groupe-zur.com - www.groupe-zur.com



© photos : Jef Rabillon  
© infographie : Le Groupe Zur  
n° SIRET : 37929021600058  
Licences : LR-21-11825 et LR-21-11826

*Le Groupe ZUR est conventionné par l'État - DRAC des Pays de la Loire et la Région des Pays de la Loire. Il reçoit le soutien de la Ville d'Angers.*