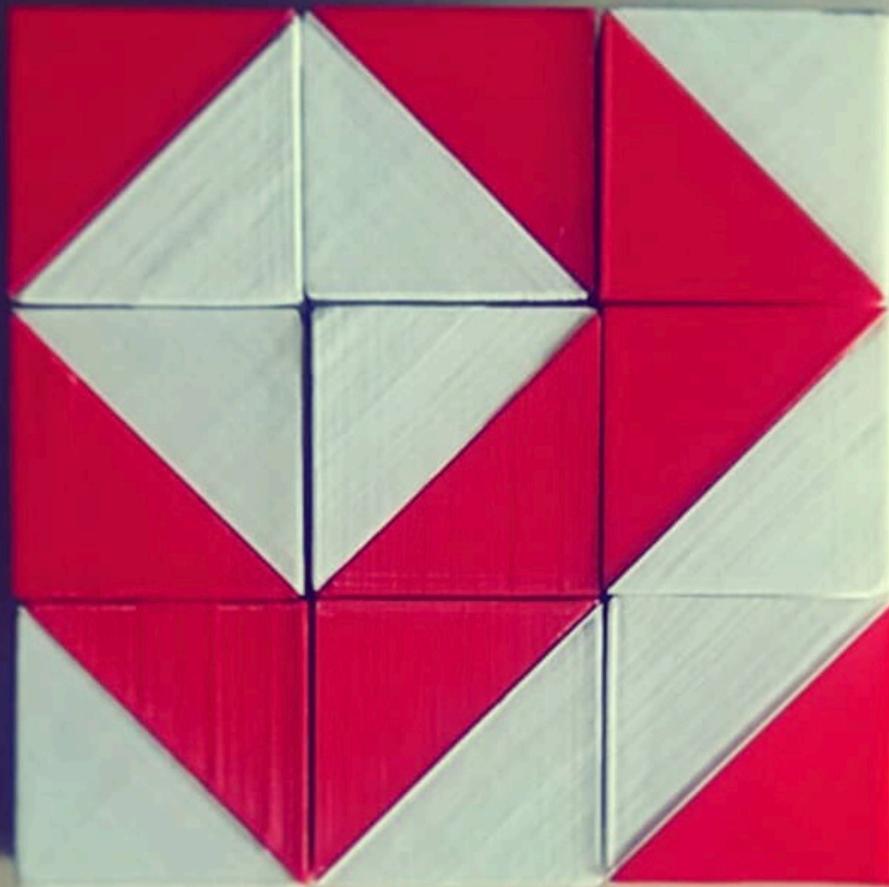


*Création automne 2025*  
COMPAGNIE DU FARO

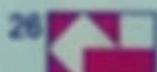
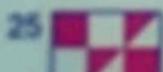
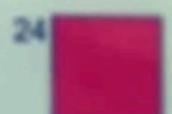
# FACES À FACE

**NOUVELLE CRÉATION**  
**MAGIE VISUELLE JEUNE PUBLIC**

1 comédien · 2 régisseur-euses  
Version à partir de 3 ans : 30 minutes  
Version à partir de 7 ans : 50 minutes  
2 représentations par jour



cubos



# FACES À FACE

## CRÉATION AUTOMNE 2025

PROJET SÉLECTIONNÉ POUR LE DISPOSITIF DE COPRODUCTION DE TRIBU (Le spectacle vivant en P.A.C.A à destination du jeune public)

## 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

## CONTACTS

**Matthieu Villatelle**

**Direction artistique**

+33 (0)6 61 18 96 94 · [compagniedufaro@gmail.com](mailto:compagniedufaro@gmail.com)

**Label Saison – Gwenaëlle Leyssieux**

**Diffusion**

+33 (0)6 78 00 32 58 · [gwenaelle@labelsaison.com](mailto:gwenaelle@labelsaison.com)

**Label Saison – Juliette Thibault**

**Administration**

+33 (0)7 67 64 5523 · [administration@labelsaison.com](mailto:administration@labelsaison.com)

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 classée 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 âge, 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 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·a comédien·ne évoluera au plateau avec ces **cubes qui se mettront en mouvement**. Ils se déplaceront seuls, tiendront en équilibre de façon impossible ou flotteront dans l'air. Ils se transformeront, changeront de taille, de couleur et de nombre, apparaîtront, disparaîtront et interagiront avec le·a comédien·ne 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 allons changer nos repères, jouer avec, nous perdre. Nous allons créer une atmosphère où les attentes du public seront déjouées et la créativité des enfants sera stimulée pour les garder engagés et curieux.

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

- une version plus courte, de 30 minutes, destinée à un public entre 3 et 6 ans.
- une version longue de 50 minutes à partir de 7 ans

## VERSION COURTE DE 30 MINUTES À PARTIR DE 3 ANS (SCOLAIRE : MATERNELLE)

En **maternelle**, les concepts scientifiques ne sont pas encore conscientisés. Cette version courte de *Soma* sera une version avant tout **visuelle** pour créer **un espace onirique et ludique**. Cet espace sera 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 sera celui du **jeu**, du **plaisir de construire**, mais aussi de détruire.

Voilà alors notre très jeune public confronté à des phénomènes qui défient les lois de la physique : une tour se détruit elle-même, un cube change de couleur sans qu'aucune action n'ait été réalisée, ce même cube change de taille ou encore se démultiplie. Grâce à la même scénographie composée de **formes géantes**, la magie visuelle rendra ce moment **poétique et surprenant**.

## VERSION LONGUE DE 50 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.

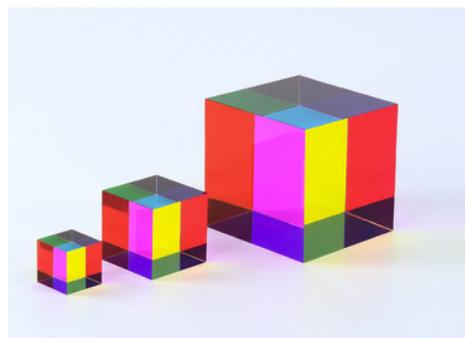
*Soma* s'inscrit dans les questionnements de cet âge, celui où les notions de réalité et d'imaginaire se clarifient, où des concepts tels que la gravité, la matière et l'inertie deviennent compréhensibles ou du moins peuvent s'appréhender.

## APRÈS LE SPECTACLE

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. Quelques espaces délimités leur proposeront de redécouvrir par l'expérimentation et le jeu des concepts scientifiques simples qui auront été exploités dans le spectacle: la gravité, la lumière, le magnétisme...

### *Exemple : Découverte du cube CMY*

Interagir avec ce cube est une véritable aventure. En le tournant, en le retournant, les jeunes vont découvrir un monde de couleurs en constante évolution. Chaque face du cube est teintée avec une des couleurs primaires soustractives : Cyan, Magenta, Jaune (CMY). Ces teintes offrent un spectacle coloré captivant et changeant selon l'angle de vue.



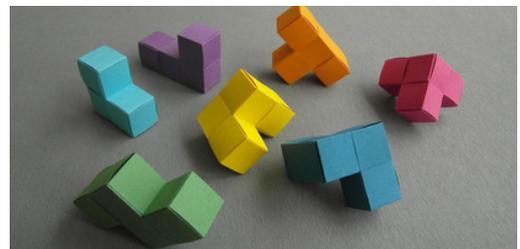
## SCÉNOGRAPHIE

### Inspiration : Le cube de Soma

Ce cube a été imaginé par un poète scientifique danois en 1933. C'est un **jeu de construction** composé de **7 pièces polycubiques**.

Ces 7 formes permettent, grâce à 240 combinaisons distinctes, de réaliser **un cube, mais aussi une vingtaine de constructions différentes** qui vont nous offrir une multitude de possibilités au plateau.

Dans le cadre de la scénographie, ce pourrait être un cube de **1m50 réalisé en origami**. Une fois les éléments assemblés pour former ce cube, il deviendrait **une surface de projection** qui permettra de faire du mapping.



## INFORMATIONS PRATIQUES

- Durée estimée : 30 minutes (version courte) / 50 minutes (version longue)
- Public : jeune public à partir de 3 ans (version courte) / à partir de 7 ans (version longue)
- Équipe : 3 personnes en tournée (1 personne au plateau et 2 personnes en technique)
- Transport équipe et décor depuis l'Île-de-France
- Montage prévu en 2 services

## DISTRIBUTION

Conception et mise en scène : Matthieu Villatelle

Interprétation : *Distribution en cours*

Dramaturgie : *Distribution en cours*

Création lumière : Eric Guilbaud

Création vidéo : Romain Lalire

Création son : *Distribution en cours*

Scénographie : Samuel Poncet



# Compagnie du Faro

## FACES À FACE

### PROJET TECHNIQUE ET SCÉNOGRAPHIQUE

#### La scénographie

Dans ce spectacle visuel, sans parole, la scénographie tiendra un rôle central dans la dramaturgie.

Les jeux de construction sont souvent la première approche que nous avons des principes scientifiques. Les premiers jouets qui permettent d'expérimenter ces principes sont les cubes.

Un gros cube en papier d'1m50 d'arête, composé de 7 formes poly-cubiques en référence au cube de SOMA (ce cube imposant est composé de 27 petits cubes, cf visuels ci-dessous) sera l'élément principal de la scénographie. Ces sept formes, qui font penser au jeu Tetris, vont permettre d'en construire d'autres en les réorganisant : des animaux, une tour, un canapé ... 200 formes sont réalisables.

Cette scénographie graphique va permettre aux plus jeunes de découvrir et d'expérimenter les principes de géométrie dans l'espace de façon ludique et spectaculaire. Les éléments vont s'assembler, se construire et se déconstruire de façon d'abord désordonnée, puis de plus en plus précisément vers des formes concrètes.

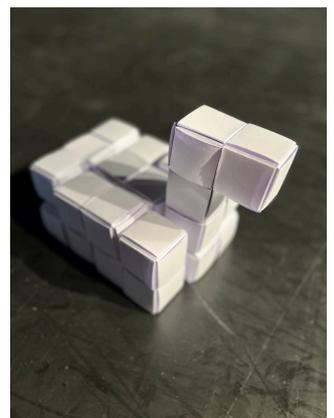
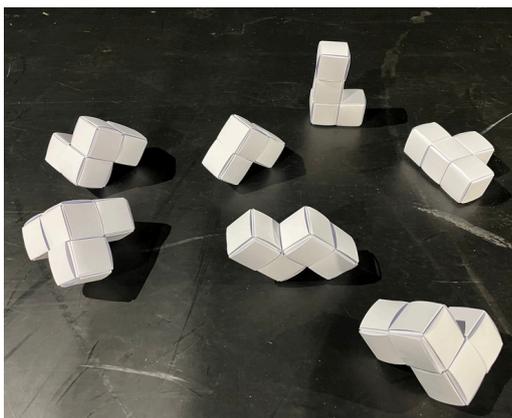
#### La matière

A partir de 2 ans, une des matières les plus manipulées est le papier. On dessine dessus, on le découpe, on le colle, on le plie, on le déchire... Elle permet aux enfants d'y projeter leur imaginaire et d'y développer leur créativité.

Le papier sera l'unique matière utilisée pour cette création. Il nous permettra d'aborder de façon visuelle des principes scientifiques tels que les rapports de force ou d'équilibre. Cette matière, de premier abord fragile, peut s'avérer résistante dès qu'on la plie ou qu'on la roule.

Seul accessoire au plateau, au départ, il n'y aura que des feuilles, blanches, carrées, comme des faces de cubes. La magie permet de déchirer une feuille en petits morceaux et l'instant d'après de la reconstituer, elle permet de mettre une feuille en équilibre sur une pointe, de la faire voler... Le champ des possibles est sans limite, tout comme l'imaginaire des enfants.

Le-a comédien-ne au plateau jouera avec ces feuilles, une complicité pourra se créer, avec quelque fois des dissidences. Cette matière inerte peut-elle prendre vie, réagir, décider par elle même, déjouer les lois de la physique ?



# LES AXES DE RECHERCHE

## La magie

La magie nécessite souvent beaucoup de matériel et beaucoup d'artifices. Pour le projet *Faces à face*, je souhaite au contraire inventer, transformer, détourner des outils magiques pour imaginer un spectacle visuel et poétique autour du papier. Nous avons besoin d'un temps d'idéation, d'un temps de conception et d'une période de test de ces nouveaux outils pour vérifier leur fiabilité.

Mentaliste de formation, je décide pour ce projet de me tourner davantage vers des techniques d'illusions qui nécessitent un temps de travail magique spécifique et adapté pour chaque effet souhaité.

## L'origami

L'écologie étant une priorité dans nos réflexions de création et de diffusion, l'utilisation du papier m'apparaît comme une très bonne option pour ses qualités de recyclage. Néanmoins, nous aimerions ne pas trop en détruire à chaque représentation. En effet, notre cube d'1m50 représente une très grande quantité de papier qui risque de s'abîmer dans les transports, les temps de stockage et les manipulations sur le plateau. Je suis actuellement en contact avec des origamistes et des vendeurs de papier pour évaluer les différentes possibilités pour travailler avec un papier assez solide pour ne pas être un consommable et assez souple pour être plié.

S'ajoute donc dans le cadre de la conception de ce spectacle une recherche sur les matières (Tyvek, Papiers cartonnés...) et vernis naturels (eau de riz, farine de riz...).

Les techniques de pliages et les possibilités en origami sont assez nombreuses, mais peu de gens ont travaillé avec de gros volumes en dehors des objets d'art. Pour ce projet, nous avons le désir de manipuler ces formes, de les faire tomber, de les assembler... Les contraintes étant importantes, il va donc être primordial d'associer les bons pliages avec les bonnes matières de papier. Un temps de recherche est donc prévu aussi en amont des résidences sur ces questions.

## La vidéo

L'artiste visuel Romain Lalire (<https://www.romainlalire.com/>) fait partie de l'équipe de création. Je souhaite travailler avec lui autour de la technique de mapping en utilisant notre cube comme surface de projection. Le procédé du mapping exige de la recherche et de la précision pour être bien maîtrisé, réalisé, adapté au mieux à un projet et c'est pourquoi j'envisage un travail d'environ 6 semaines (de la vidéo seule à la création technique) avec Romain Lalire.

Ce cube est composé de 27 cubes plus petits (50cm d'arêtes chacun), ce qui nous offre de nombreuses possibilités. La technique du mapping va nous permettre de rendre notre papier vivant. Nous souhaitons que ce procédé soit magique, nous allons donc réfléchir son utilisation dans ce sens. Que nos petits spectateurs puissent toujours se questionner sur la véracité de ce qu'ils observent. Nous pouvons par exemple, faire vibrer le cube, le déformer, donner l'illusion qu'il se plie ou encore qu'il change de taille.

Cube et comédien-ne interagiront au plateau grâce à l'illusion créée par la vidéo. L'association de la magie, de l'origami et du mapping vont donner à ce projet toute sa dimension onirique et visuelle.



Magicien et comédien, Matthieu Villatelle a débuté son parcours artistique par une formation théâtrale basée sur le corps, la voix et le texte.

Magicien autodidacte, il a très vite mis ses compétences de comédien au service de la pratique magique en jouant dans plusieurs spectacles.

Il rencontre en 2012 Thierry Collet et intervient plusieurs années au sein de la compagnie Le Phalène sur des stages, comme interprète du spectacle *Vrai/Faux (rayez la mention inutile)* et en tant qu'assistant de tournée sur les spectacles *Qui-Vive* et *Influences*.

En parallèle il développe des ateliers d'actions culturelles auprès de publics scolaires et adultes.

Il travaille régulièrement avec Kurt Demey avec qui il crée en 2017 le spectacle *Cerebro*, forme interactive qui aborde les mécanismes de manipulation et d'endoctrinement. En accompagnement de ce spectacle, Matthieu Villatelle monte également un projet d'actions culturelles, *Corpus*, avec lequel il intervient régulièrement en établissement scolaire. Accompagné du comédien Léo Reynaud, ils proposent aux élèves d'une même classe 1h30 d'expérience interactive afin de les immerger dans un système d'embrigadement auquel tous vont, sans s'en rendre compte, adhérer.

Matthieu fonde en 2017 la Compagnie du Faro pour y développer ses propres projets. Grâce à la magie, il cherche à questionner notre rapport à la croyance, au réel et s'interroge sur les mécanismes de manipulation. Ses spectacles sont une invitation à développer notre libre-arbitre et notre esprit critique.

Actuellement, Matthieu Villatelle est en tournée avec trois spectacles : *Cerebro*, *Géométrie Variable* et *Ça disparaît*, première création jeune public créée en décembre 2023 en collaboration avec Rémy Berthier de la compagnie Stupefy.

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 **croissance, 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.

