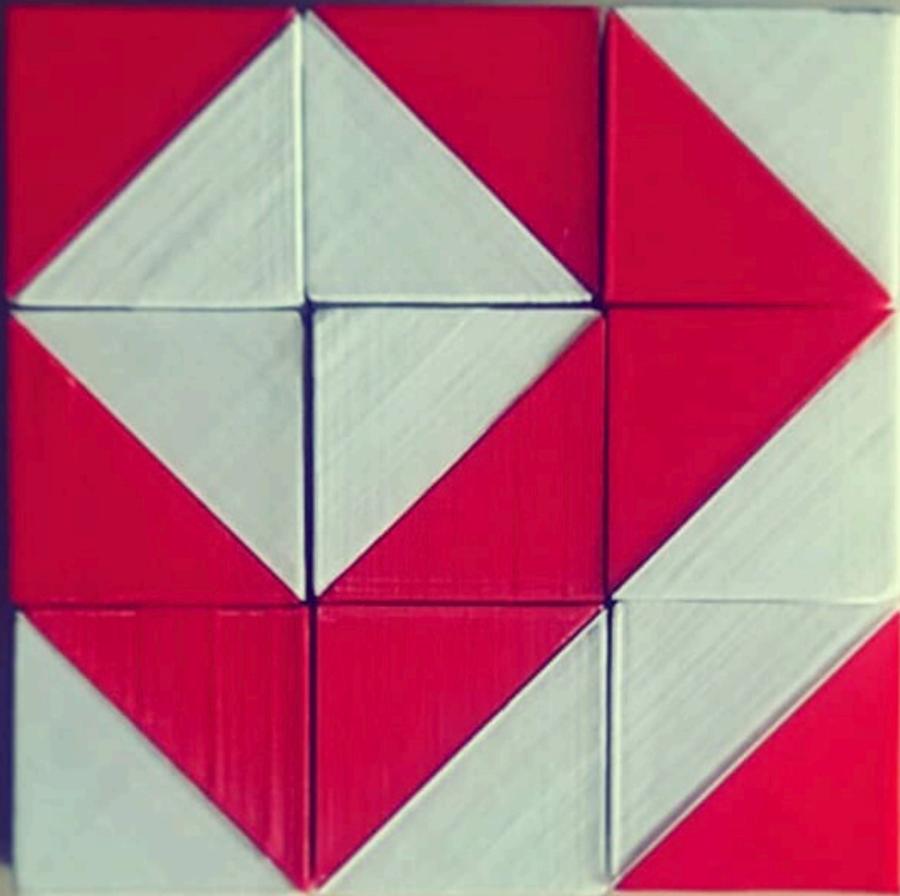


Création novembre 2025
COMPAGNIE DU FARO

FACES À FACE

NOUVELLE CRÉATION
MAGIE VISUELLE JEUNE PUBLIC

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



cubos

21



22



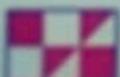
23



24



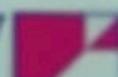
25



26



27



28



FACES À FACE

Création novembre 2025

Lauréat du 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 Dracénie - 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, Théâtre André Malraux - Chevilly-Larue

Soutiens : Grand Parquet - Maison d'artistes du Théâtre Paris-Villette, La Comète - Scène nationale - Châlons-en-Champagne, 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

Label Saison - Gwenaëlle Leyssieux

Direction de production

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

Label Saison - Perrine Vanel

Diffusion

+33 (0)6 71 11 40 63 · perrine@labelsaison.com

Label Saison - Juliette Thibault

Administration

+33 (0)7 67 64 55 23 · 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/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 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 circassien 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 défont 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.

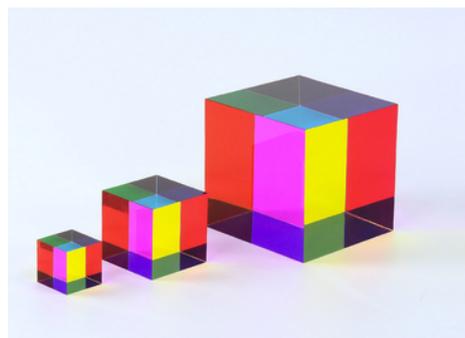
Soma s'inscrit dans les questionnements de cet âge, celui où les notions de réalité et d'imaginaire se clarifient, où des concepts tels que la gravité, la matière et l'inertie deviennent compréhensibles ou du moins peuvent s'appréhender.

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.



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 : 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 et Toulouse

Montage : prévu en 2 services



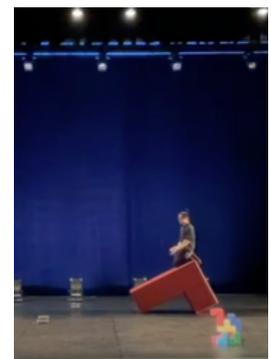
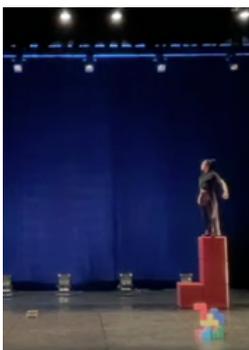
SCÉNOGRAPHIE

Inspiration : Le cube de Soma

Dans ce spectacle visuel, sans parole, la scénographie tiendra un rôle central dans la dramaturgie. Plusieurs cubes composeront la scénographie : petits, grands, isolés, assemblés ... mais également un cube lui-même composé de 7 pièces polycubiques en référence au **cube de Soma**.

Le cube de Soma est un **jeu de construction** composé de **7 pièces polycubiques** imaginé par un poète scientifique danois en 1933. Ces 7 formes permettent, grâce à 240 combinaisons distinctes, de réaliser un cube, mais aussi une vingtaine de constructions différentes (tour, animaux, canapé ...) qui vont nous offrir une multitude de possibilités au plateau.

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. 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 avec le dialogue entre le circassien et les éléments qui vont évoluer, s'assembler, se construire et se déconstruire.





MATTHIEU VILLATELLE • Conception et mise en scène

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.



SHU CHIEN HUNG • Interprétation

Shu Chien Hung est un artiste de cirque passionné à la fois par la performance et la création, avec 11 ans d'expérience scénique.

En 2021, il est devenu le premier étudiant taïwanais à intégrer l'Ésacto'Lido en France. Avant cela, il a étudié à l'École Supérieure des Arts du Cirque (ESAC) en Belgique ainsi qu'au National Taiwan College of Performing Arts, Département d'Acrobaties (NTCPA), où il a acquis une solide formation en arts du cirque et en acrobatie.

Spécialisé dans la jonglerie aux boîtes à cigares transparentes, il explore l'art de mêler la danse hip-hop, l'acrobatie et l'improvisation. Récemment, il s'est également tourné vers une recherche approfondie sur le théâtre physique et la danse jonglée.

MARC LACOURT • Regard extérieur

Né en 1973, Marc Lacourt se prépare à une carrière professionnelle dans la pédagogie du sport (Licence STAPS - Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives). Son parcours chorégraphique se fortifie auprès des chorégraphes Toméo Vergès, Pierre-Johan Suc et Magali Pobel (Cie Androphyne) et Laurent Falguiéras. Depuis 2012, il a dansé pour Ambra Senatore pour la création de *John* et de *Un terzo*. Parallèlement à son expérience de danseur, il aime intervenir dans de nombreux ateliers auprès des enfants et adolescents, en écoles primaires ou secondaires ainsi que dans des écoles d'art, Marseille ou Besançon et pendant deux années en classe CLIS à Vanves. Il anime stages et ateliers en milieu carcéral, avec des femmes ou des hommes, à Marseille, Nantes et en Guadeloupe.

Depuis 2018, il a créé l'association MA Compagnie qui soutient la conception de projets chorégraphiques notamment destinés aux enfants et familles, ainsi que le développement de la pratique de la danse.

SAMUEL PONCET • Scénographie

Il étudie les arts appliqués, puis la scénographie à l'ENSATT, promotion 62. Il collabore avec Christian Von Treskow, Brigitte Jacques, Richard Brunel, Christophe Perton, Claude Bokhobza, Olivier Borle... Il entame ensuite un travail de création avec plusieurs compagnies : Le Théâtre du Pélican à Clermont-Ferrand sur des mises en scène de Jean-Claude Gal : *L'exil n'a pas d'ombre* de Jeanne Bénameur, *La petite Danube* puis Yvon Kader de Jean Pierre Cannet ; La compagnie Détour de Mohamed Brikat avec : *Pitbull* de Lionel Spycher, *Les Oranges* de Aziz Chouaki et *Quatre heures à Chatila* de Jean Genet ; la compagnie de danse Arcosm sur la création jeune public *Traverse* ; avec le collectif ZEM pour la création du *Cryptoscope*... Parallèlement, depuis 2008, Il participe aux créations du TNP de Villeurbanne et de l'Opéra de Lyon dans le cadre du bureau d'étude des ateliers de construction. Récemment il a décoré le piano de tournée de Camille sur la tournée *ilo veyou* et fait les scénographies de Robin Renucci pour Les Tréteaux de France.

DAVID GUBITSCH • Création son

Spécialisé dans la composition de musique « à l'image » pour le cinéma, la télévision, la radio, la danse, le cirque et le théâtre, David Gubitsch a travaillé avec les réalisateurs et réalisatrices Karim Dridi, Anaïs Volpé, Christophe Campos, Dominique Rocher, Michel Leclerc, Baya Kasmi, Lola Doillon... et pour la scène avec Serena Fisseau, Laurent Gachet, Le collectif acrobatique XY...

Il réalise des génériques et habillages sonores pour des émissions de France Inter, France Culture, France Info (*Secrets d'infos, Ça se passe en France, Carnets de Campagne, Histoire de, Entendez-vous l'éco ? Ça dit quoi ?...*).

ERIC GUILBAUD • Création lumières

Il débute comme acteur, puis se dirige vers la technique comme électricien, puis régisseur lumière et régisseur général de plusieurs compagnies. Il assure la direction technique de différents théâtres et de festivals de Haute Normandie notamment le Théâtre Maxime Gorki et le Festival d'Octobre en Normandie. Il donne aussi des cours sur la technique de la lumière à l'INSA de Rouen et dans l'Education Nationale. En tant que concepteur lumière et régisseur général, il travaille sur de nombreux spectacles et expositions depuis 1992 pour Commédiamuse, Caliband théâtre, BBC, Le Centre dramatique régional de Haute-Normandie (Direction Alain Bézu), Nadine Beaulieu, Le Méga pobec, Logomotive théâtre, Chat Foin, Troupe de l'escouade, La mauvaise réputation, Théâtre du safran, Cie entre chien et loup, Un train en cache un autre, Une voix et des choses, La 56 ème compagnie, Elan bleu, Pas ta trace, Cie Sylvain Groud, Aller simple, La libentère, Opéra de Normandie, Le collectif Moonlight, Compagnie des musiques à ouïr, PiktoZik, Théâtre en ciel, La factorie, Le musée d'antiquité, La nuit des musées, les journées des patrimoines ...

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.

