

# CODE SOURCE



Conception et mise en scène  
**Mathieu Enderlin**

Randièse

# C O D E S O U R C E

Conception et mise en scène de Mathieu Enderlin

Théâtre · Marionnette · Arts médiatiques

Tous publics à partir de 10 ans / Durée envisagée: 50 mn / Jauge : 200 personnes

## DISTRIBUTION

**Mise en scène** - Mathieu Enderlin

**Acteur-marionnettiste** - Mathieu Enderlin

**Scénographie** - Jeanne Sandjian

**Lumière** - Pierre Émile Soulié

**Collaborations artistiques** - Veronika Door, Aurèle Dumaret, Yasuyo Mochizuki

**Directrice de production** -

Colette Lacrouts

## PARTENAIRES

**Production** - Compagnie Randièse

**Coproduction** - Théâtre aux Mains Nues, Paris (75), Le Mouffetard-CNMa, Paris (75)

**Soutiens** - La Ville de Paris, TOPIC-Tolosa Puppet International Center (Espagne), La Halle Roublot (94), La MJC-Théâtre des 3 vallées (91), THEMAA-Dispositif A Venir, Atelier 44 (93), Théâtre Berthelot (93)

## CALENDRIER DE CRÉATION

du 11 au 16 juillet 2023

TOPIC, Tolosa (Espagne)

du 11 au 20 septembre 2023

Halle Roublot, Fontenay-sous-Bois (94)

du 13 au 17 novembre 2023

Théâtre aux Mains Nues, Paris (75)

Sortie de résidence le 17 novembre 2023 à l'occasion de Puppet Zone (THEMAA)

du 12 au 15 février 2024

La MJC-Théâtre des 3 vallées, Palaiseau(91)

du 15 au 20 avril 2024

Le Mouffetard-CNMa, Paris (75)

du 22 au 26 avril 2024

Acta95, Villiers-le-Bel (95)

du 2 au 7 mai 2024

Le Mouffetard-CNMa, Paris (75)

Sortie de résidence le 7 mai 2024

*2 semaines en octobre 2024*

*Lieu en cours*

du 18 au 29 novembre 2024

Théâtre aux Mains Nues, Paris (75)

du 24 au 28 février

Théâtre Berthelot, Montreuil (93)

*2 semaines en avril 2025*

*Lieu en cours*

CREATION le 21 et 22 mai 2025

dans le cadre de la Biennale des Arts de la Marionnette (Le Mouffetard-CNMa)

# C O D E   S O U R C E

Conception et mise en scène de Mathieu Enderlin

## NOTE D'INTENTION

Comment vivre avec son temps ? Le développement toujours plus pléthorique de nouvelles technologies, pénétrant sans cesse davantage les vies humaines, me fascine et m'interroge. La technologie s'immisce dans chacun de nos gestes : travail, déplacement, communication,... Notre santé est sous-surveillance, nos objectifs optimisés et nos individualités exposées. Des dizaines d'esclaves numériques nous déchargent des tâches ingrates. Ils nous rendent la vie plus facile, font gagner du temps, et offrent apparemment aux hommes de nouveaux espaces de liberté.

Pourtant, ces machines qui nous libèrent modèlent en même temps nos existences. Elles nous soumettent, souvent à notre insu, à leurs propres mécanismes, jusqu'à enfermer nos vies dans des logiques qui n'ont plus rien d'humain. De la course à la perfection et à la performance où le progrès technique nous entraîne, comment l'homme pourrait-il sortir vainqueur ? L'efficacité implacable des machines tourne en ridicule sa condition, foncièrement vulnérable et précaire. Notre idéal a changé de visage le jour où la machine d'IBM, Deep Blue a vaincu le champion Kasparov au échecs. Et Deep Blue lui-même fut vite supplanté. Difficile d'accepter ses erreurs dans un monde de perfection. Difficile d'accepter la rugosité dans un monde poli. Au milieu des machines idéales dont nous aimons nous entourer, quelle place reste-il à l'homme, à ses faiblesses et ses errances ? L'humanité est-elle en passe de devenir obsolète ?

Le monde en tout cas ne semble plus à sa mesure. Sur les marchés financiers, tout se joue à la nanoseconde près. L'humain ne fait plus parti de l'équation. Les rythmes technologiques supplantent le temps de la conscience. C'est notre rapport au monde et à la nature qui s'en trouve bouleversé. A force d'être éblouis par des images en haute-définition, peut-on encore profiter de la vue simple d'un rayon de soleil dans une cage d'escalier ? Tout en nous ouvrant des fenêtres sur le monde, les outils technologiques aimantent notre regard et capturent notre attention. Envoutés par les flux sans fin d'informations et les tentations de divertissements, nous avons parfois des difficultés à nous extraire de cet univers aux stimuli incessants.

Ce qui m'étonne le plus dans ce phénomène, c'est la manière dont nous tentons de combler le fossé toujours plus profond entre nous et le monde. Là encore, nous nous en remettons à la technologie. Comble du ridicule ? Applications et interfaces se développent pour nous « reconnecter » à la nature, aux autres et à nous-mêmes. Les écrans s'interposent encore davantage pour nous aider à retrouver un chemin qui a perdu son évidence. Le monde ne s'offre plus à l'homme que par l'intermédiaire de l'objet technique, et la boucle est bouclée. Où nous mène cette hybridation complète du naturel et du technologique ?

Le théâtre est le lieu de l'illusion par excellence, où l'artifice remplace et mime le réel. La scène ouvre sur un monde qu'elle construit de part en part à l'aide de dispositifs techniques. Avec Code Source, je souhaite interroger ce qui semble devenir la scène du monde contemporain. En exposant au plateau les médiations qui nous « connectent » aujourd'hui au réel, il s'agit d'en interroger les paradoxes. Le théâtre de marionnettistes permet tout particulièrement de creuser cette direction. Depuis l'origine, il s'efforce de développer et de mettre en scène des formes complexes, associant humains et corps artificiels. Que ces corps portent aujourd'hui la marque des techniques qui sont les nôtres, digitales et numériques, s'inscrit dans le droit fil de son développement. Ce sont ces ressources propres aux techniques marionnettiques que je souhaite mettre au service des enjeux actuels.

Dans la continuité du travail initié dans mes premières créations (CUBiX, Trace·s, SWAP), il s'agit d'explorer les relations qui se tissent entre l'humain et les technologies numériques. Comment ces nouveaux outils refaçonnent-ils l'existence des hommes ? En quoi leur est-elle profitable ? Quelles stratégies les individus mettent-ils en place pour rester maîtres de leur développement ?

Comme pour mes précédentes créations, je cherche à créer un dispositif scénique qui mettent à l'épreuve ces questionnements. Sans trame pré-établie, je m'efforce de créer les conditions d'une expérience. J'envisage la scène comme un laboratoire permettant d'observer le comportement de l'humain face aux dispositifs techniques. L'enjeu est de saisir la structure qui se dessine au fur et à mesure des répétitions pour consolider les relations entre nos expérimentations. J'imagine la construction d'une expérience spectaculaire comme la création d'un programme informatique, étapes par étapes et en lançant régulièrement des tests. Le programme s'étoffe et des relations insoupçonnées apparaissent en offrant de nouvelles pistes pour la création.



Jean Yves Lacoste



Jean Yves Lacoste

## SYNOPSIS

Le personnage que met en scène Code Source est un individu proche de Monsieur Hulot de Jacques Tati. Il se retrouve parachuté dans un univers semi-numérisé dont il tente d'en comprendre le code. Poussé par sa curiosité, il se perd dans un labyrinthe qu'il construit malgré lui, au gré de ses tentatives d'en sortir. Un deuxième monde virtuel s'invente alors sous nos yeux et vient se juxtaposer au premier, réel et hors-champ, créant des quiproquos d'une autre dimension...

## LE DISPOSITIF

Nous cherchons à créer des chimères où les écrans deviennent prothèses des marionnettes et de l'acteur marionnettiste en jeu au plateau. Nous souhaitons jouer sur le double sens de l'écran: Il a la capacité de masquer ou de montrer, ou bien encore, il peut faire les deux à la fois. Comment l'image cohabite avec la réalité sur la scène? Que se passe-t-il quand elle tente de se substituer à elle?

Notre dispositif met en jeu des marionnettes que nous avons hybridé avec des smartphones ou des masques VR inversés qui donnent la vision à ceux qui sont à l'extérieur du masque et rend aveugle celui qui le porte. Au milieu du plateau, trône un écran projection. L'acteur se place derrière, il devient marionnettiste et l'écran, castelet. Une camera en fond de scène capte le jeu qui se déroule à l'arrière, hors de la vue du public, et l'image produite est projetée sur l'écran-castelet.

A partir de cette réalité filtrée par la camera, nous avons conçu un système qui permet d'enregistrer des boucles vidéos et de les rejouer instantanément. Cet outil technique nous permet de construire un jeu dramatique avec les images captées en direct et rediffusées dans un même écran, un peu comme peut le faire un musicien solo en empilant des boucles mélodiques à l'aide d'un « Looper » pour composer une musique complexe.

A l'aide de ce dispositif, nous sommes en mesure de démultiplier la présence du personnage et bâtir une dramaturgie par couches successives dans l'écran de projection tout en créant des relations avec ce que nous propose l'espace hors cadre.



## LA COMPAGNIE RANDIESE

Créée fin 2019, La Compagnie Randièse accompagne désormais les projets de créations de Mathieu Enderlin et poursuit la diffusion de ses anciens spectacles.

Le nom Randièse fait référence à une touche (Ran#) des calculettes scientifiques Casio des années 90. Elle a pour fonction de générer un nombre aléatoire entre 0 et 1. C'est à dire que par un savant calcul, elle produit du hasard...

Cette structure a été imaginée pour continuer à développer un nouveau langage scénique issu de la rencontre des nouvelles technologies, du théâtre et des arts marionnettiques.

Après un projet « été culturel » en 2020 soutenu par la DRAC île de France, la ville de Gonesse et La Villette, le spectacle SWAP est créé en 2021, accompagné d'un nouvel atelier de « numérique artisanal » auprès du public de Gonesse. Cette forme artistique intègre le catalogue de programmation des Micro Festival de La Villette.

En 2023, la compagnie présente « Sport en Boîte » co-produite par le Mouffetard-CNMa pour sa programmation des olympiades culturelles en lien avec Paris 2024.

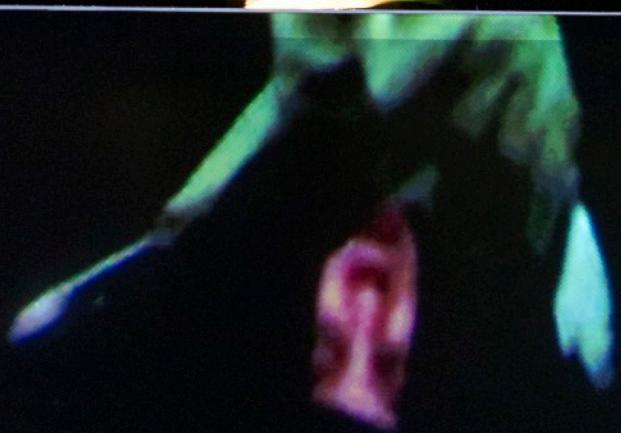
## MATHIEU ENDERLIN

Mathieu Enderlin est un artiste, metteur en scène et marionnettiste. Après des études de cinéma à l'université Paris 8 et au CLCF, il se forme à l'Ecole de l'Acteur Marionnettiste dirigé par Alain Recoing. Il y rencontre Nicolas Gousseff avec qui il collabore sur « Vous qui habitez le temps » de Valère Novarina (2005). Par la suite, il devient l'interprète de spectacles de Pierre Blaise, Jaime Lorca ou Dinaïg Stall.

En 2015, Pierre Blaise lui propose de mettre en scène un spectacle au sein de la compagnie du Théâtre Sans Toit. Mathieu Enderlin conçoit CUBiX. Le spectacle tourne pendant 7 ans en France et à l'étranger avec le soutien de l'Institut Français . Il est exposé au Centre national du costume et de la scène dans le cadre de l'exposition « La marionnette, instrument pour la scène » en 2023.

En 2018, Mathieu Enderlin crée le spectacle TRACE·S produit par le Théâtre aux Mains Nues, avec le soutien de la BNF et joue à Gonesse (95) et Paris, au Mouffetard, théâtre des arts de la Marionnette en 2019.

Parallèlement, il développe l'Atelier Numérique Artisanal qu'il met en oeuvre sur la communauté de communes Roissy Pays de France. Les ateliers menés auprès des publics de Villiers-le-Bel, Sarcelles, Arnouville et Gardes-lès-Gonesse initient le projet Code Source.



## EQUIPE

### YASUYO MOCHIZUKI

Yasuyo Mochizuki participe, au Japon, à la réalisation et l'interprétation de spectacles en qualité de mime, clown et danseuse. Elle arrive à Paris en 1997 pour suivre la formation de l'École internationale Jacques Lecoq et le Laboratoire d'Étude du Mouvement.

Ensuite, elle intègre la formation professionnelle d'acteur marionnettiste du Théâtre aux Mains Nues, sous la direction d'Alain Recoing.

Actrice et performer, Yasuyo travaille à Londres avec Complice, sous la direction de Simon McBurney dans Strange poetry, The Elephant vanishes, Shun-kin et The Master and Margarita. En France, sous la direction d'Alain Ollivier, elle joue dans Les Félins m'aiment bien, de Olivia Rosenthal. Marionnettiste, elle travaille sous la direction de Pierre Blaise (Théâtre Sans Toit), dans La Danse de Zadig, Les Anges, Romance dans les graves, et Cailloux . En tant que pédagogue, Yasuyo enseigne à l'École internationale Jacques Lecoq et anime des ateliers de mouvement et théâtre d'objets dans plusieurs pays. Elle met en scène et interprète Point à la ligne et Promenade(s), spectacles de théâtre d'objets et de marionnettes.

Elle est assistante à la mise en scène sur le spectacle TRACE·S de Mathieu Enderlin et joue dans son précédent spectacle CUBiX, actuellement en tournée.

### VERONIKA DOOR

Formée à l'École Nationale de Marionnette de Budapest, elle a joué en France dans les spectacles de Massimo Schuster, Philippe Genty, Hervé Diasnas. Elle est la co-responsable artistique du Théâtre Sans Toit. Elle est également assistante à la mise en scène de Pierre Blaise dans nombre de ses créations et construit marionnettes et décors . Concernée par la question des méthodes pédagogiques en art, elle conçoit et développe des projets d' action artistique, dont les Ateliers Rudimentaires, depuis 2012.

### AURELE DUMARET

Travail hybride évoluant entre l'image, la matière, le mouvement et le jeu, Aurèle Dumaret conçoit des scénographies visuelles et interactives sous forme de spectacles, performances ou installations et accompagne les metteurs en scène à imaginer et mettre en œuvre de nouveaux dispositifs.

Depuis toujours, le corps et l'identité sont au centre de ses réflexions, en 2010 elle cofonde le collectif transdisciplinaire 1minute69 et explore le travail d'interprétation par le biais de la manipulation marionnettique ; depuis 2016, elle est interprète dans le spectacle « CUBiX » de Mathieu Enderlin.

## JEANNE SANDJIAN

Scénographe de formation, elle est diplômée des Arts décoratifs de Strasbourg, puis de L'ENSATT. Elle œuvre à la scénographie et à la conception des marionnettes avec Emilie Valantin (Qui t'a rendu comme ça ? d'après Arlt), Dominique Houdart (L'inventaire des théories de Patrick Dubost) et avec François Guizerix sur plusieurs films de marionnettes (Les combattants, Paillenquet et Les Milans) et sur un spectacle de marionnettes signantes avec IVT (Entre chien et loup d'après Les fable de La Fontaine). Elle participe aux spectacles de Jean-Louis Heckel (Les Zulus, Polar et la Saga Oizos). Elle se forme aussi au jeu et à la marionnette à l'école Jacques Lecoq et au Théâtre Aux Mains Nues, où elle rencontre Mathieu Enderlin. Elle monte la Compagnie d'Objet Direct, dans laquelle elle crée plusieurs spectacles (La fabrique à bébés, La révolte des couleurs, Traversée, Le chaudron maléfique et L'Arrose- livres, Papiers de voyage, les zinzins de l'écran pour la cité des enfants à la Villette), dont certains avec le regard précieux et la participation active de Mathieu Enderlin. Elle réalise la scénographie de « CUBiX ».

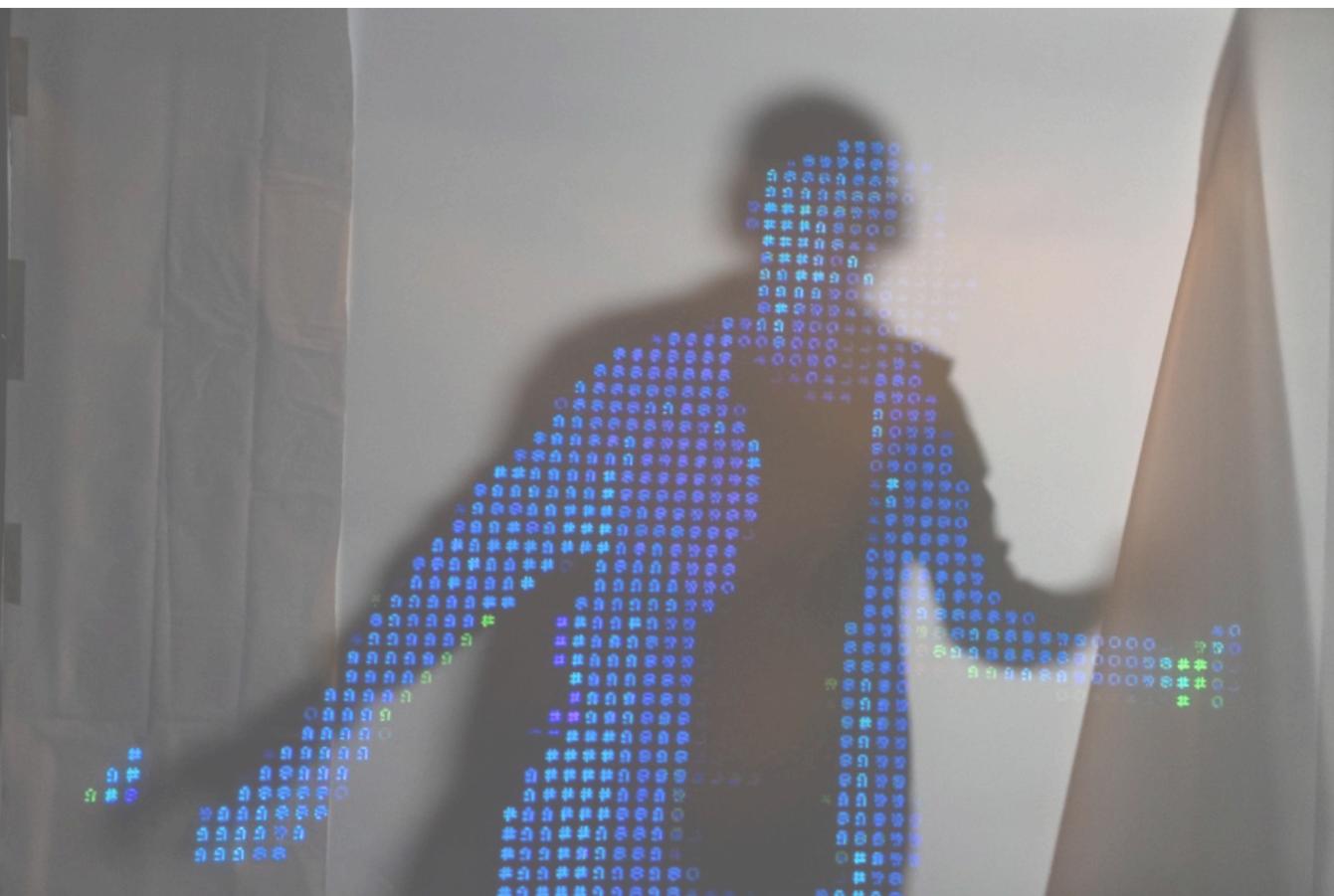
## PIERRE EMILE SOULIE

D'abord acteur et concepteur lumière, Pierre Emile Soulié s'est spécialisé dans le mapping et l'interactivité numérique. Depuis 2007, il étudie les nouvelles formes d'expressivités et de transmissions induites par les nouvelles technologies. Il assure la direction technique du théâtre de l'Usine, ainsi que la régie pour différentes compagnies comme Le Théâtre sans toit ou le Collectif la Palmera en tant qu'éclairagiste, régisseur général et concepteur vidéaste.

Chargé de la création vidéo et lumière des spectacles Faÿas et Poussière(s) (La Palmera, 2018), CUBiX, (Théâtre sans Toit, 2016), Dali, Conférences Imaginaires, (Cie Fahrenheit 451, 2013).

## COLETTE LACROUTS

Directrice de production, Colette Lacrouts rejoint l'équipe de la compagnie Randièse en août 2021, pour la création du projet Code Source. Après avoir débuté sa carrière d'administratrice en 2015 pour l'Amin Compagnie Théâtrale – Direction artistique Christophe Laluque, elle découvre l'univers de la création marionnettique en 2017 au sein du Théâtre Sans Toit, co-dirigé par Pierre Blaise et Veronika Door, puis au sein de la compagnie Des Petits Pas dans les Grands à partir de 2018. Depuis 2021, elle accompagne les compagnies théâtrales émergentes dans leur développement et leur structuration.



Jean Yves Lacoste

Randièse

[randiese@mailo.com](mailto:randiese@mailo.com)

Colette Lacrouts - Direction de production - + 33 6 63 88 94 24

Mathieu Enderlin - Direction artistique - + 33 6 28 33 22 29