

# ONIRÉ

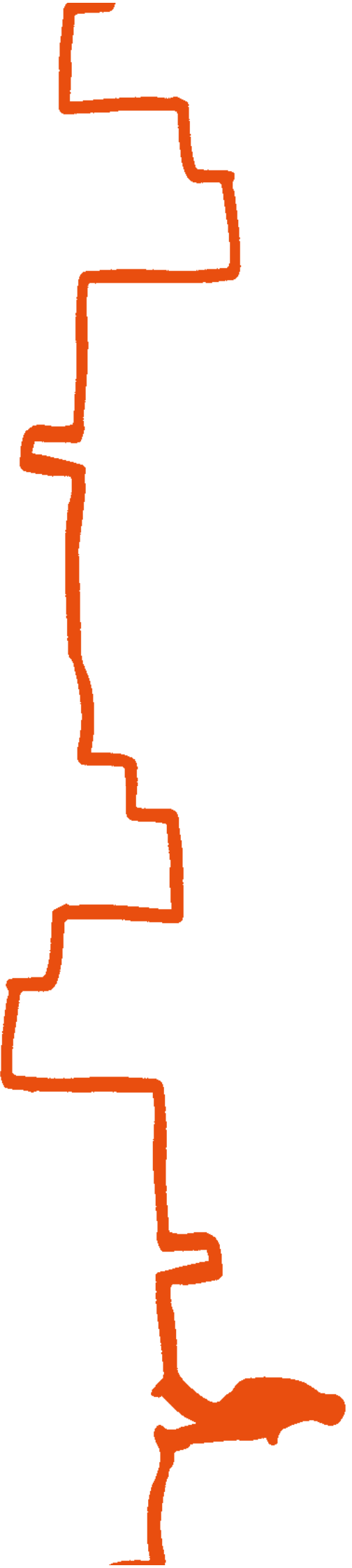
Une balade urbaine fictionnée  
pour écouter dans la ville les échos  
de nos rêves nocturnes.  
2 parcours pour vivre la même histoire.





Une femme fouille les poubelles  
du quartier. Depuis quelques jours,  
elle retrouve dans la ville des feuilles  
arrachées au journal de rêves d'un  
inconnu : il a rêvé d'ici, il a semé  
des indices sur le bitume.

Dans une ville rendue à ses songes,  
et guidés par ce personnage féminin,  
les spectateurs sont entraînés dans  
une marche au cours de laquelle  
visions oniriques et détournement  
du réel viennent décaler leurs  
perceptions habituelles. Répartis  
en deux groupes, enfants et adultes  
partent simultanément en quête  
de cet homme, qui abandonne ses  
rêves dans les poubelles...



**« On n'apprécie bien que les paysages  
qu'on a d'abord vus en rêve. »**

Gaston Bachelard





# Intentions

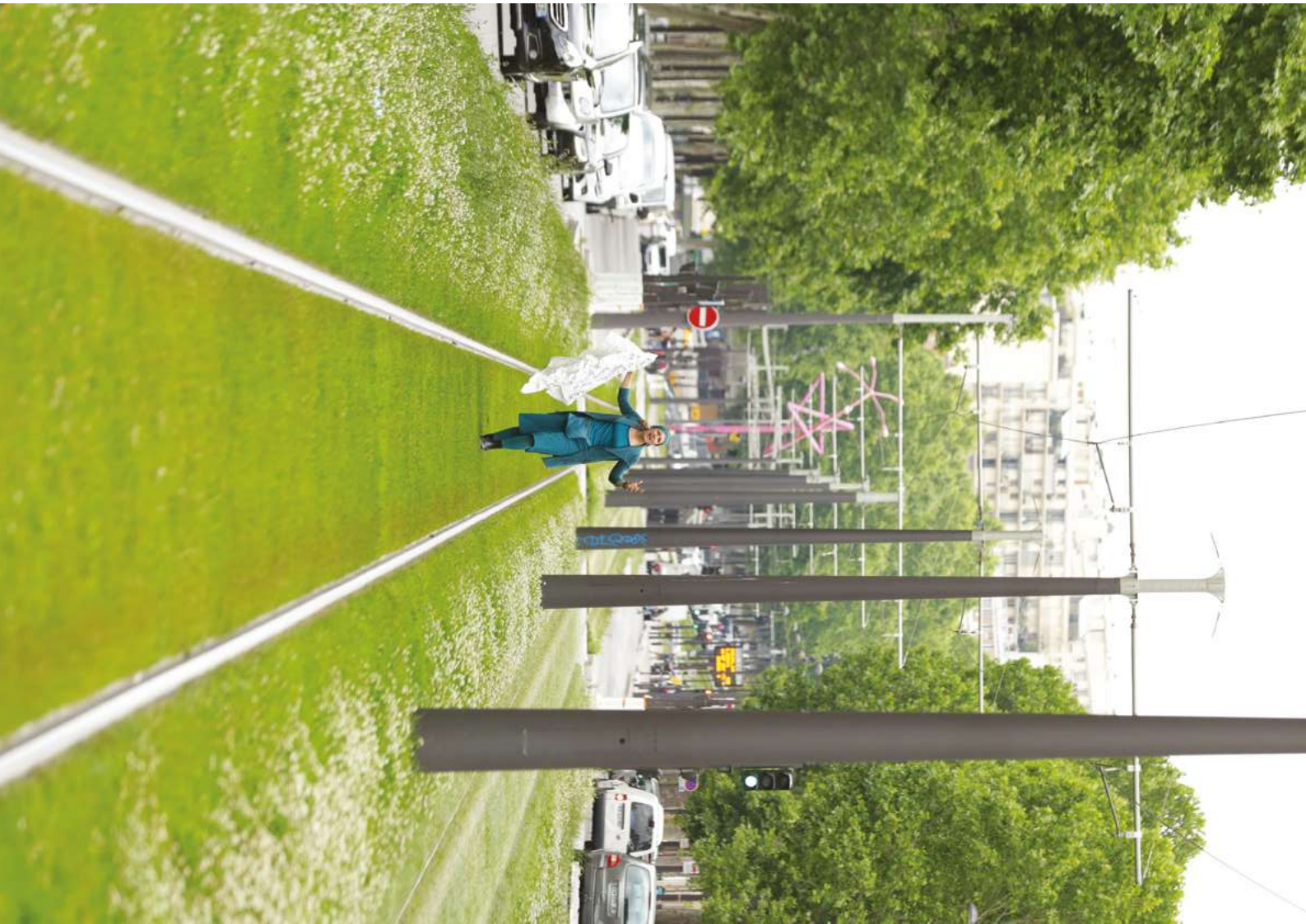
OMRê propose une fiction qui prend appui sur le rêve nocturne et imprègne sur les espaces publics ce sentiment intime et déroulant que nous éprouvons parfois au réveil, quand la limite entre songe et réalité reste floue, quand le monde que nous venons de traverser et qui n'appartient qu'à nous-même n'en demeure pas moins lointain.

**« Je crois à la résolution de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, une sorte de réalité absolue, de surréalité, si l'on peut dire ainsi. »  
André Breton, Manifeste du surréalisme**

En écho à cette déclaration d'André Breton, le biOffique théâtre souhaite mettre en contact des manifestations oniriques et la ville, et proposer aux spectateurs de partager les rêves nocturnes de personnages qui ont vécu sur les lieux-mêmes que le spectacle traverse.

Dans une alternance de récits de rêve et de périodes de marche, dans ce balancement entre fiction et réalité, entre divagation mentale et moment d'attention, OMRê invite à décaler progressivement notre perception du réel. Ainsi s'imprime sur le paysage urbain, le temps de la représentation, un univers surréaliste, où la balade de 70 personnes ne s'impose pas mais se glisse dans la vie ordinaire, où les lieux où nous vivons ensemble se trouvent marqués d'étrangeté et nous réservent à nouveau des surprises, nous interrogent encore, nous dépassent peut-être...

En laissant une place à l'imaginaire dans les espaces du commun, OMRê permet de revisiter les rues comme un espace de déambulation voué au plaisir et à la découverte, et non plus comme le lieu de l'utile pour expérimenter ce moment où la ville peut redevenir une fin en soi, un lieu de vie.







## Enfants et adultes : parcours distincts & aventures simultanées

Tout public à partir de 13 ans ou enfants de 6 à 12 ans :  
ONIRÉ entraîne le public dans deux parcours distincts,  
dont les points de départ et d'arrivée sont communs.

Au départ, tous les spectateurs se retrouvent au point  
billetterie avant d'être guidés vers un parcours spécifique.

La **déambulation pour les adultes et jeunes dès 13 ans**  
s'appuie sur l'architecture et les usages d'un quartier,  
et sur des textes poétiques, pour mieux déplacer notre  
point de vue sur un réel familier. Ces écrits, empruntés  
notamment à Henri Michaux, Paul Blackburn et Sylvie  
Doizelet, ont été choisis pour la manière dont, projetés  
dans un contexte extérieur, ils viennent nourrir notre  
perception d'un réel décalé, d'un présent distordu,  
façonnant des sensations proches des songes et créant  
cette friction entre l'activité concrète, voire brutale de  
la rue et l'état plus contemplatif d'une rêverie éveillée.

Guidé par un personnage féminin, la déambulation  
conduit le spectateur à découvrir au fil de la marche les  
pages déchirées du journal de rêves d'un inconnu, sorte  
de journal intime et fantastique de la ville.

Les écrits changent perpétuellement de nature et  
d'échelle, trouvent des échos dans le réel, le papier  
prolifère, les sons se distordent peu à peu, et l'ensemble  
imprime son onirisme sur nos sensations de l'urbain.





**Le parcours dédié aux enfants âgés de 6 à 12 ans** est tourné davantage vers l'action et l'expérimentation sensorielle, afin de partager avec eux le sentiment que nos rêves nocturnes participent du réel, et pour considérer la rue comme un lieu de possible, un espace de liberté potentielle, et par la fiction, les faire entrer dans cette sensation, dans cette aventure où nous les accompagnons presque en cachette de leurs parents, pour qu'ils puissent éprouver un plaisir de spectateurs entre enfants.

Un plan froissé du quartier et des cartes à jouer tirées au hasard définiront leur parcours, tel un jeu de l'oie sur un plateau d'un nouveau genre : la ville. Il leur faudra décrypter l'espace et repérer les traces des rêves de celui après qui ils courent. Au fil de l'histoire, ces traces s'associent à un jeu d'expériences sensibles dans l'environnement traversé (casque anti-bruit, miroir au ras des yeux...), chacun venant interroger les souvenirs et sensations de rêves nocturnes des jeunes spectateurs.

La jaugée limitée à 30 personnes place l'enfant dans une intimité avec cette histoire et avec la ville, tout en permettant une relation plus active à la représentation. Le récit met en scène un jeu, avec ses règles particulières. Cette référence crée un univers familier pour les enfants, en les décalant des principes qu'ils savent régir l'espace public. Les codes donnés comme des indices construisent des frottements ludiques entre imaginaires et réel pour jouer sur la porosité entre ces deux dimensions.

À l'arrivée, une image poétique autonome invite au croisement des publics, spectateurs de tous âges et passants. En effet, au terme de leur quête, personnages et spectateurs finiront par déboucher le rêveur inconnu, accroché à la perpendiculaire d'une façade d'immeuble, niant la gravité, puis disparaissant par-delà les toits. La dernière image est conçue pour créer un rassemblement dans le quartier, mais aussi au sein des familles qui ont vécu une aventure différente à partir de la même histoire.

Ainsi se dépasse, s'étire l'espace-temps de la représentation. En disparaissant, le rêveur inconnu garde sa trace et sa présence vivante, comme en suspension, et laisse le spectateur avec la sensation que quelque chose continue quelque part. En se retrouvant, enfants et ado-adultes mettent en partage leur vécu et leurs différentes perceptions d'un même récit, rouvrant les temporalités de l'expérience artistique.





# Scénographie plastique et intervention sonore

OMRÉ s'appuie sur une scénographie plastique et sonore de l'invisible, accrochée à la ville, où l'imaginaire se greffe au réel comme une excroissance qu'il secréterait à notre insu, à notre inattention... Une scénographie qui convoque les changements d'échelle, le soin du détail, la place du minuscule, et le détournement du réel.

Par un travail technique et plastique soigné et subtil et intégré aux usages et objets du quotidien (passages piétons, bouches d'égouts, poubelles, sacs à dos...), par un travail du son participant à l'écriture rythmique de la déambulation (système son embarqué ajoutant des effets sur les sons du réel, écho de mots dans le paysage par dispersion de postes FM, spectateur-relais avec enceinte Bluetooth), OMRÉ invite à une expérience aussi singulière que commune.

Tout au long du parcours se déploie ainsi un dispositif sonore spatialisé pensé en cohérence avec les intentions du projet. Donnés dans des dynamiques multiples, en lointain/proche, posés en sur-impressions ou en résonance avec des paysages sonores variés, ces sons visent à inscrire le spectateur dans une présence large et dans un état de réciprocité avec les lieux qu'il traverse et qui le traverse. Cheminant avec une perception troublée en permanence par les sons du réel et les sons diffusés, le spectateur est invité à prêter une attention particulière, visuelle mais aussi sonore, à la façon dont les lieux bougent autour de lui.

Entre illusions et révélations, le regard et l'écoute s'arrêtent sur ce qu'il ne percevaient plus, les sens saffrètent en même temps que s'infiltrer le rêve, naissent alors dans les interstices des espaces publics familiers, des moments magiques, des rencontres inattendues, des sensations inédites.









# Équipe de création

**Conception et mise en scène :** Magali Chabroud

**Distribution :** Fanny Decoust, Thomas Nomballais,  
Camille Régnier-Villard

**Scénographie :** Amandine Fonfrède et Aude Vanhoutte

**Création sonore :** Baptiste Tanné

**Costumes :** Anne Dumont

**Direction technique / Construction :** Pascal Nougier

**Graphisme :** Clémence Albertus

# blöffique théâtre

**24 rue Alfred de Musset  
69100 Villeurbanne**

## **Diffusion**

Joséphine Gelot

06 23 81 98 19

bloffique.production@gmail.com

## **Administration - Production**

Mélanie Plasse

06 66 67 87 50

bloffique.melanieplasse@gmail.com

**[www.bloffique-theatre.com](http://www.bloffique-theatre.com)**

Co-productions et accueils en résidence : Théâtre de Vénissieux, Le Boulon, CNAREP (Vieux-Condé), L'Abattoir, CNAREP (Chalon-sur-Saône). Co-productions : L'Heure Bleue, scène régionale et le Centre des arts du récit en Isère, scène conventionnée (Saint-Martin-d'Hères), Groupe des 20 Auvergne Rhône-Alpes. Accueils en résidence : Les Subsistances, centre international de création artistique (Lyon), Animakt (Saulx-les-Chartreux), Boom'Structur (Clermont-Ferrand). Aide au projet : DRAC Auvergne Rhône-Alpes, CGET, Région Auvergne Rhône-Alpes, Métropole de Lyon, Ville de Villeurbanne, Ville de Paris (aide à la résidence), Fondation de France, Spedidam.

Le blÖffique théâtre est conventionné par le Ministère de la culture et de la communication - DRAC Auvergne Rhône-Alpes et la Région Auvergne Rhône-Alpes.