

SILVIO PALOMO & LE COMITÉ DES FÊTES



**UNE PLANÈTE**

*"Nous ne vivons pas sur une planète, nous habitons un sol  
que nous devons sans cesse reconstruire. »*  
Bruno Latour, *Où atterrir ?*

## Évadez-vous!

Perdu·es au fin fond de l'univers sur une planète désertée par le tourisme, des employé·es tentent en vain de maintenir l'enthousiasme et la magie des premiers jours.

UNE PLANÈTE est un spectacle-conté qui nous transporte bien après la conquête d'une planète lointaine. Les Terrien·nes, après l'avoir colonisée avec enthousiasme, s'en sont peu à peu détourné·es, laissant derrière eux un astre oublié, désormais habité par quelques rares résident·es. Ici, ce n'est pas à l'héroïsme de l'aventure que l'on s'intéresse, mais à l'après: le moment où l'excitation s'est estompée, laissant place à la désillusion. Les pionniers et les investisseurs sont partis depuis longtemps, ne laissant sur place que des manutentionnaires et employé·es, assigné·es à entretenir un rêve qui n'est pas le leur.



## INTENTION

### **Notre besoin d'évasion!**

Depuis toujours, nous portons en nous ce désir irrépressible d'échapper à notre quotidien, de quitter pour un temps l'espace que nous habitons, d'élargir nos horizons. L'évasion est une quête intime et universelle, un besoin aussi banal qu'essentiel. Elle commence dans les petits gestes du quotidien : une promenade en forêt, une soirée plongée dans un livre, un regard perdu dans les nuages. Ces moments d'escapade sont des parenthèses précieuses, où l'on suspend la mécanique du monde pour retrouver un souffle, une distance, un ailleurs.

Mais l'évasion, si douce et nécessaire soit-elle, n'est jamais totalement innocente. En nous offrant des voies d'échappatoire, elle attise aussi des ambitions plus grandes : celle de conquérir de nouveaux territoires, de repousser les frontières de l'inconnu. Ce besoin de dépasser nos limites a conduit aux plus grands exploits de l'humanité : les traversées des océans, l'exploration des continents, l'envol vers les étoiles. Pourtant, derrière chaque conquête, des questions subsistent: que laissons-nous derrière nous ? Que détruisons-nous en chemin ?

Dans cette quête, le réel finit toujours par nous rattraper. Chaque voyage, chaque découverte, chaque conquête porte en elle des conséquences. Les terres inconnues devenues colonies, les forêts rasées pour bâtir des empires, les étoiles inaccessibles désormais envisagées comme territoires exploitables... À force de chercher l'ailleurs, nous abîmons le monde dans lequel nous vivons.

Ce besoin d'évasion est donc ambivalent. Il porte en lui une quête de sens et de liberté, mais aussi un risque: celui d'ignorer les conséquences de nos actes sur ce qui nous entoure. Cette tension soulève une question : comment explorer et s'évader sans détruire ? Comment réimaginer notre soif d'ailleurs pour qu'elle ne se fasse pas au détriment des autres et des lieux eux-mêmes ?

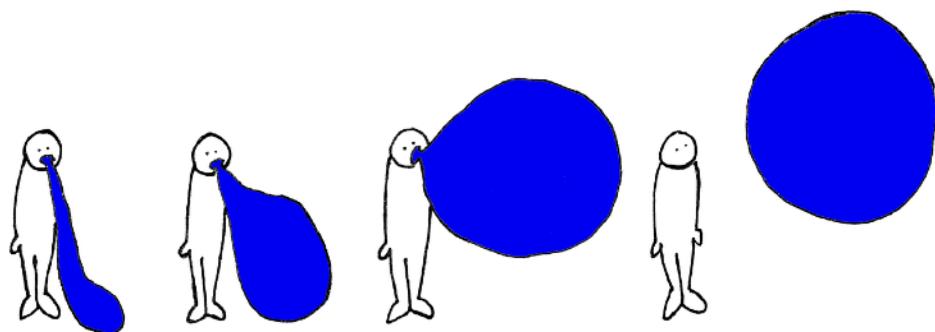
Avec cette nouvelle création, je souhaite mener une réflexion sur ces aspirations au-dehors. En imaginant une planète toute bleue désertée par le tourisme et entretenue par quelques personnes condamnées à co-habiter, nous inviterons les spectateur·ices en terre inconnue pour mieux observer nos manières d'habiter l'espace, de hiérarchiser nos priorités, d'envisager nos réjouissances, de condamner nos agressions et de considérer nos alter ego humains et non humains. Ce spectacle s'inscrira dans la lignée de l'univers que développe le *Comité des fêtes* depuis quelques années: créer des spectacles-mondes vecteurs de dépaysement et d'étonnement.

### Vers l'infini et au-delà !

Mars 2020: Alors que le monde se confinait, réduit à l'échelle de quelques kilomètres autour de chez soi, une poignée d'entrepreneurs richissimes regardaient déjà au-delà des frontières terrestres, vers les étoiles. Au moment où un virus compliquait radicalement nos façons de nous déplacer, Elon Musk, Jeff Bezos et d'autres se lançaient dans une ambitieuse entreprise : rendre l'espace accessible, mais à qui ? Cette course effrénée à la privatisation de l'espace n'a rien d'un rêve collectif. Elle ressemble plutôt à un nouvel Eldorado, un Far West interstellaire. Mais, cette fois, « sans Indiens », s'amusent-ils à dire, comme pour minimiser la portée coloniale de leur projet. Pourtant, l'objectif demeure inchangé: s'approprier des territoires « vierges », exploiter leurs ressources, et bâtir des bastions pour une élite capable de se payer le luxe d'échapper aux désastres qu'elle contribue à engendrer sur Terre. Ce petit pas pour les ultra-riches prétend être un pas de géant pour l'humanité, mais en quoi, exactement, cette odyssée spatiale nous concerne-t-elle ? Pour la majorité d'entre nous, assigné à résidence sur une planète aux ressources limitées, ce rêve étoilé évoque moins une quête de progrès qu'un miroir cruel.

Il existe des sites internet qui listent déjà les plus belles choses à visiter sur Mars une fois que la planète sera colonisée. Imaginons qu'ils y arrivent, qu'une poignée d'entre eux se retrouve au milieu de la galaxie. Que se passera-t-il une fois que cette planète aura perdu de son attractivité ? Où qu'une autre lui aura pris sa place ? Et que deviendront celles et ceux resté·es là pour alimenter un rêve qui n'était pas le leur?

**UNE PLANÈTE** veut montrer le grand écart entre le langage universaliste qu'on utilise parfois pour parler de la conquête spatiale (« l'homme a marché sur la lune ») et la réalité de la majorité des êtres humains, excluent d'un projet hors de leur portée. En mettant en scène une petite communauté livrée à elle-même sur une planète qui semble n'attirer plus aucune convoitise, je chercherai à interroger dans quelle mesure nous arrivons parfois à résister aux grandes structures qui nous imposent leur imaginaire.



## Un espace autre

L'hétérotopie, concept défini par Michel Foucault, désigne ces espaces concrets qui accueillent l'imaginaire, une sorte de localisation physique de l'utopie. Ce sont des lieux ambivalents, à la fois réels et symboliques, où s'entrelacent des logiques souvent contradictoires. Une cabane d'enfant, un théâtre, un parc d'attractions ou un zoo : autant de lieux qui obéissent à des règles propres, distinctes de celles du monde qui les entoure. Mais ces espaces sont aussi des lieux de mise à l'écart, des marges aménagées pour contenir l'Autre, qu'il s'agisse de maisons de retraite, d'asile ou de cimetière.

**UNE PLANÈTE** s'inscrit dans cette logique des « lieux hors de tous les lieux ». Un espace autre, colonisé puis transformé en attraction, imaginé pour accueillir des touristes en quête d'un exotisme cosmique. Pourtant, comme Foucault le souligne, il n'existe pas d'hétérotopie universelle, car l'occupation de ces espaces se heurte invariablement aux contraintes physiques, sociales et symboliques qu'ils imposent. Que ressentent les animaux dans les zoos, enfermés dans des simulacres de nature, rêvant peut-être à des espaces plus vastes, moins hostiles ? Et qu'en est-il des individus qui, dans cet univers factice, ne partagent pas le rêve initial, mais se retrouvent contraints d'y vivre, d'y travailler, d'y subsister ?

L'hétérotopie s'accompagne toujours d'une hétérochronie, une rupture avec le temps linéaire/réel. Sur cette planète éloignée, ce sont des fragments de temporalité, des boucles et des suspensions qui émergent. Le temps n'est plus celui de la croissance ou de l'exploration, mais un temps d'entretien, de maintenance, un temps immobile où il faut préserver, tant bien que mal, les vestiges d'un projet abandonné.

Ce projet interroge alors non pas tant le rêve d'un ailleurs que les modalités d'habitation et d'investissement d'un tel espace, devenu obsolète qui plus est. Comment vivre dans un lieu où les repères sont déstabilisés, où la communauté se forme sans choix, où les gestes ordinaires deviennent des rituels de survie ou de communion ? Comment inventer de nouveaux usages dans un environnement standardisé conçu pour d'autres ?

Entre utopie et dystopie, l'espace d'**UNE PLANÈTE** nous invite à réfléchir à notre rapport au territoire, à la communauté, et au rêve. Peut-on réellement habiter un lieu qui ne nous a pas été destiné ? Peut-on transformer l'hétérotopie en un espace d'appartenance, plutôt qu'en un espace de transit ou de confinement ?

Dans ce théâtre de l'altérité, chaque geste est un questionnement, chaque objet une mémoire, chaque présence un espoir de réinvention.



## L'ordre des choses

L'espace n'est jamais un simple cadre ou un contenant passif. Comme le dit Doreen Massey dans *For space*, l'espace est vivant, traversé par des relations, des tensions, des histoires. Il se compose de trajectoires humaines et non humaines, de temporalités superposées, et de dynamiques sociales, culturelles, ou naturelles qui s'entrelacent. L'espace n'est pas donné ; il se construit et se transforme, en constante interaction avec celles et ceux qui l'habitent.

Chaque lieu porte les traces de dominations, de rencontres. Il est marqué par les forces qui l'ont façonné, par les récits qu'il contient. Mais il est aussi porteur de potentiels : un lieu où de nouvelles relations, de nouvelles pratiques peuvent émerger. Penser l'espace, c'est comprendre qu'il n'est jamais neutre ni figé. C'est un territoire mouvant, une réalité en devenir, toujours redéfinie par les gestes, les imaginaires, et les actions qui s'y déplient.

Je suis persuadé que même les espaces les plus contraints ne sont pas figés. Ils peuvent être réappropriés, subvertis, réinventés. Là où l'espace semble inerte ou hostile, il peut devenir un lieu de résistance, de communauté et d'imaginaire.

En plaçant les personnages dans un espace qui semble déserté et dépourvu de repères, je souhaite inviter le public à prêter attention aux micro détails de chaque situation. Ce sont ces éléments qui font surgir non pas l'inconnu ou l'inouï, mais plus simplement l'inaperçu. Georges Perec disait que « l'infra-ordinaire » est dissimulé sous nos habitudes de regard, nos préjugés d'attention et d'intention, nos modes de perception du temps et de l'espace.

Ce spectacle ne cherche donc pas à instaurer un rapport nostalgique ou héroïque au passé de cette planète. Il se veut plutôt le reflet du monde abîmé dans lequel nous vivons actuellement : un monde où nous manquons de temps pour interroger nos habitudes ou ce que l'on appelle plus communément l'ordre des choses. Car cela exigerait de se regarder soi-même de l'extérieur, d'adopter une vue en surplomb sur sa propre vie ou sur celles des autres. Le théâtre, il me semble, permet ce pas de côté.

[UNE PLANÈTE](#), souhaite offrir de nouveau point de vue en créant un renversement de l'attention pour forcer à considérer ce que nous estimons volontiers comme secondaire ou anecdotique. Il me semble que mettre l'accent sur des pratiques ordinaires est une façon de s'approprier l'espace dans lequel elles prennent place.



## Gentillesse et créativité

Fidèle à l'esthétique développée par le *Comité des Fêtes*, le lieu s'accomplit également par la parole, l'échange, l'organisation, où la connivence et l'intimité des habitant·es façonnent un espace partagé. Leur cohabitation use et abuse de politesse, de bienveillance et de communication non violente pour favoriser le vivre ensemble. Un ensemble de codes tacites et de petites règles à ne pas enfreindre pour ne pas empiéter sur l'espace de l'autre.

Je trouve la gentillesse aussi dérangeante qu'envoûtante à voir. Dérangeante, par l'immobilisme qu'impose parfois le consensus. Envoûtante, car elle fait naître tout un tas de paradoxes. En effet, les décisions prises en communauté ont quelquefois des conséquences absurdes. C'est ce qu'on peut appeler la tyrannie des petites décisions: comment une situation où un certain nombre de décisions, individuellement de petite taille et de petite perspective temporelle, aboutit de façon cumulative et collective à un résultat qui n'est ni optimal, ni désiré. On assiste alors à une persévérence dans l'erreur, qui produit des effets inattendus et parfois catastrophiques pour la collectivité.

Cependant cette même gentillesse peut aussi être un acte de résistance dans son refus des rapports de force. Elle ouvre des brèches, des espaces-temps de repos propices à l'émergence de nouveaux imaginaires. Chaque personne sur cette planète porte en elle cette douceur poussée à l'extrême, qui les plonge tantôt dans des situations empreintes d'absurdité, tantôt dans des moments de pure poésie. La naïveté apparente des personnages, loin d'être une faiblesse, leur offre une liberté buissonnière : celle de bricoler leur quotidien, de réinventer leurs gestes, et d'échapper discrètement à une conformité oppressante. Chaque chose est alors reconsiderée inlassablement, avec une curiosité renouvelée, permettant l'étonnement, celui qui est à la base de la philosophie et qui donne la possibilité de penser autrement.

Ces comportements et petits gestes, bien que peu visibles dans nos existences souvent saturées, sont au cœur d'**UNE PLANÈTE**. Ce projet cherchera à extraire ces pratiques anodines, à les rendre tangibles et perceptibles, pour offrir une grille de lecture alternative sur les êtres humains et leur créativité. Une créativité révélée dans un enchevêtrement de bavardages et de gesticulations, grâce à laquelle chacun·e s'invente une manière propre de cheminer à travers son biotope en dessinant les contours d'une utopie imparfaite, mais résolument vivante.



« *Dans une pièce-paysage, il ne s'agit pas d'une action, mais d'une constellation. Une multitude de points de vue cohabitent sans se subordonner, déplaçant la fonction du spectateur de suiveur d'une intrigue à contemplateur d'un écosystème sensible.* »

*Mort ou vif : pour une écologie des arts vivants, Julie Sermon*

Le paysage comme représentation du monde est depuis toujours mis en scène au théâtre. Avec **UNE PLANÈTE**, je souhaite dépasser un usage purement esthétique du paysage pour en faire une matière d'écriture et de réflexion. Joseph Danan propose le terme de spectacle-paysage, comme une représentation qui place le public au seuil d'une image, en lui donnant « plus ou moins la possibilité d'y entrer et de s'y perdre ». Une de mes intuitions de metteur en scène est qu'il est possible de construire des spectacles qui ne sont pas guidés par un récit, mais par des potentialités narratives. J'aime m'approcher de ce que Gertrude Stein appelle un « *landscape play* » (jeu paysager), c'est-à-dire un espace de fiction où l'action n'est pas structurée par une histoire et n'avance pas selon une logique causale, mais où l'on favorise l'immersion et la circulation du regard du public, pour laisser libre cours à son imagination.

### **Composition et assemblage de micro-événement**

À partir d'un travail d'improvisation nourri par mes observations du réel, je compose un cheminement de comportements qui retranscrit avec précision nos imperfections : capter des gestes, des attitudes, des paroles à demi-mot, mais aussi saisir des instants de vide, d'inaction ou d'attente. Mon intention est d'agencer, de mêler et d'imbriquer ces fragments dans une structure davantage musicale que purement narrative.

Par un processus de collage, je condense chaque séquence pour révéler une indifférence formelle et une absence d'engagement qui dissolvent toute opposition entre activité et passivité. Mon objectif est de créer une chaîne de micro événements échappant à toute logique linéaire, sans début ni fin définis, se déployant de manière aléatoire et éclatée.

### **Réalisme magique**

Pour densifier l'expérience théâtrale, je crée des *bugs* dans ces fragments de réel : des répétitions, des ralentissements ou des détails amplifiés jusqu'à ce qu'ils deviennent troublants. Ces perturbations transforment une action banale – marcher, parler, attendre – en quelque chose d'inexplicablement fascinant. Un objet qui semble avoir une volonté propre ou une parole répétée jusqu'à devenir incantatoire sont autant de points d'entrée vers un réalisme magique.

Comme dans *Cent ans de solitude* de Gabriel Garcia Marquez, nous faisons également apparaître des choses extraordinaires dans un contexte ordinaire sans que personne ne s'en étonne. Cet imaginaire émerge au cœur de la trame réaliste et oblige les spectateur·trices à interroger constamment leur conception du réel, mais aussi le rôle de la fiction et de ses limites.

## ***Un terrain de jeu***

L'espace scénique est le pilier central d'**UNE PLANÈTE**, le point de départ où prennent vie toutes les improvisations. Conçu comme un véritable partenaire de jeu, il nourrit les propositions des acteur·trice·s, offrant un terrain d'exploration où chaque recoin du décor peut être investi, à la manière d'une partie de cache-cache.

Au fil de la représentation, le décor se transforme, devenant un personnage à part entière. Ses métamorphoses introduisent des rebondissements inattendus dans la narration, tels que l'apparition de sables mouvants ou la sensation d'une absence de gravité.

Chaque élément – espace, temps, corps, objets – participe donc à la création d'un paysage scénique vivant et onirique. Ici, la frontière entre le réel et l'imaginaire s'efface, permettant au spectateur de devenir un explorateur, libre de contempler un univers où les détails banals s'élèvent en poésie et où des phénomènes magiques surgissent sans explication, comme une évidence.

## ***ÉCRITURE DE PLATEAU***

### ***Comportements (extra)ordinaires***

Plutôt que de la construction de personnages, il s'agit de construire ici, avec les acteur·trice·s, des *figures du quotidien*. Nous disséquons les comportements humains en nous concentrant sur les marques extérieures d'un discours: des hésitations, des tics de langage ou le ton de la voix.

Chaque improvisation contient un certain nombre de contraintes formelles: ne jamais entrer en conflit avec l'autre, ne jamais toucher l'autre; flouter les rapports entre les personnages (ne jamais les définir), ne jamais finir quelque chose. Ce à quoi je pourrais encore ajouter: un volume de voix faible, une façon de parler avec des bégaiements, des répétitions qui rendent la parole plus difficile à suivre. Avec toutes ces contraintes, je cherche à savoir ce qu'il reste de *jeu* aux acteur·trice·s quand il·elle·s arrivent à satisfaire tous ces paramètres rassemblés et à attraper les gestes et mots qui leur échappent.

### ***Ces gestes qui nous trahissent***

Ces gestes et mots qui nous échappent trahissent souvent l'atmosphère dans laquelle baigne notre attitude mentale. Et de l'attitude mentale à l'attitude corporelle, le temps de réaction est tellement rapide que la conscience n'a ni le temps ni les moyens d'empêcher le geste de se produire. Une fois captés et amplifiés par l'acteur·trice, ils deviennent la marque de fabrique de leurs personnages, une espèce de *tic maison* dont la fréquence finit toujours par être remarquée par les spectateur·ice·s. Cette façon de travailler et cette attention accordée au non verbal, demandent aux acteur·trice·s, une intelligence de jeu et un investissement total. Pendant les improvisations, il·elle·s doivent jouer la situation au premier degré et rester attentif·ve·s à tous ces paramètres d'écriture.

## ***Le rapport aux choses***

Dans UNE PLANÈTE, chaque élément scénographique est traité avec une attention particulière, comme s'il portait une mémoire ou une intention propre. Les acteur·ice·s manipulent ces objets avec une grande méticulosité, établissant un rapport de délicatesse presque cérémoniel. Cette approche demande un travail précis, où chaque geste est pensé pour révéler la présence des choses et leur potentiel narratif.

Ces objets ne sont pas de simples accessoires ; ils deviennent des partenaires de jeu, des déclencheurs d'actions ou des témoins silencieux des interactions. Leur manipulation soigneuse invite à une relation respectueuse avec la matière. Ainsi, l'installation méthodique d'une banderole ou l'interaction avec un rocher deviennent autant d'occasions de créer du jeu et d'entrer en dialogue avec la matière.

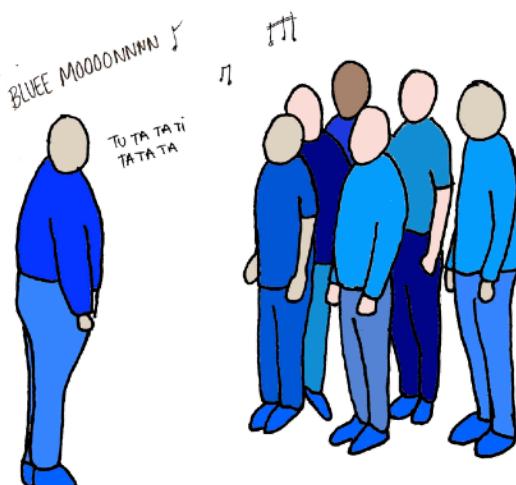
## ***L'esprit choral***

Chaque projet et chaque journée commence par un travail de chant. Fort de mon expérience en musique classique, je considère le chant comme le meilleur moyen de réunir et d'harmoniser un groupe avant de monter sur le plateau. Il place les acteur·trice·s dans une écoute attentive et une disposition propice à la formation d'un chœur ou, à défaut, d'un groupe profondément connecté.

À l'image du jazz, où chaque instrument est libre d'improviser tant qu'il respecte l'harmonie, le rythme et le répertoire, les acteur·trice·s peuvent proposer ce qu'ils souhaitent, à condition de rester dans les cadres établis. Cette chorégraphie crée une narration plurielle, où le groupe ne se laisse pas diriger par une seule personne, mais agit comme une entité collective guidant chaque individu.

UNE PLANÈTE repose de cette manière sur une écriture chorale : chaque acteur·trice devient un centre à part entière. Les spectateur·rice·s, en suivant tel ou tel interprète, vivent une expérience unique, différente de celle de leurs voisin·e·s. Ce fonctionnement offre une liberté particulière au public, qui devient maître de son regard et de son expérience.

Cette approche découle d'une longue collaboration avec mes partenaires de jeu. Elle repose sur la confiance qu'ils·elles m'accordent, leur générosité et leur engagement constant, sans lesquels cette synergie ne serait pas possible.



## SCÉNOGRAPHIE

La scénographie est un moyen de contextualiser l'action. Ici, il s'agira de créer une planète entièrement bleue aménagée pour accueillir des touristes. L'idée étant de jouer avec le contraste extraordinaire d'une planète et le côté fonctionnel de son aménagement pour donner à voir ce que Marc Augé définit comme un *Non-Lieux* à savoir un espace interchangeable où l'être humain reste anonyme.

J'envisage l'espace comme une sorte de petit parc d'attractions touristiques sur une planète imaginaire. Ma volonté à travers ce décor est de donner l'idée, de suggérer un espace fonctionnel prêt à accueillir et à divertir des visiteur·euses. Si le jeu des acteur·trice·s est inspiré du réel, la scénographie est, quant à elle, liée à mon imaginaire. Selon moi, l'abstraction est dénuée de détail, et donc plus lisible. Comme dans nos rêves, notre mémoire se débarrasse du superflu. Ils sont lavés, purifiés, condensés. J'aime penser et créer avec Justine Bougerol un langage plastique qui s'en approche.

### ***Un horizon infini : le bleu comme profondeur spatiale***

La couleur bleue, utilisée pour les fonds, sols, et volumes, évoque à la fois le ciel et l'eau, deux éléments qui symbolisent l'infini et l'intangible. Ce choix scénique dilate la perception de l'espace, transformant le plateau en un lieu qui semble à la fois vaste et vide, ouvert à toutes les projections mentales. Le décor sera conçu pour effacer la frontière entre le sol et l'horizon, accentuant une sensation d'immersion cosmique, comme si les personnages évoluaient dans une immensité spatiale sans limites.

### ***Le bleu comme matière du rêve et de l'utopie***

Dans la scénographie, le bleu agit comme un espace de projection pour les spectateur·ices. Sa capacité à évoquer à la fois la sérénité, le rêve, et une certaine mélancolie permet de construire un univers visuel ambigu. Les volumes scéniques – blocs, surfaces ou objets flottants – pourraient évoquer à la fois des paysages naturels (rochers, cratères) et des structures artificielles, jouant sur l'hybridité entre nature et technologie, entre planète réelle et construction imaginaire.

### ***Un espace aseptisé et colonisé***

Le bleu évoque aussi une froideur clinique, renforçant l'idée d'une planète aseptisée, vidée de ses couleurs chaudes et de sa vitalité. Cet environnement scénique, presque monochrome, traduit l'héritage de la colonisation spatiale : un lieu artificiel, conçu comme un paradis pour des ultra-riches, mais désormais abandonné et maintenu en vie par une poignée d'individus. Ce qui m'intéresse, c'est ce contraste entre la douceur symbolique et métaphysique du bleu et son aspect distant ou froid.

### ***Un paysage sans centre : la scénographie comme espace collectif***

Dans **UNE PLANÈTE**, le paysage bleu est façonné par les actions des personnages. Les éléments scéniques sont mobiles et interactifs, permettant aux acteurs de reconfigurer l'espace en temps réel. Chaque déplacement, chaque interaction avec l'environnement transforme ce paysage collectif. Ainsi, la scénographie n'est pas un simple décor figé, mais un espace vivant qui évolue avec les dynamiques du groupe, reflétant les tensions et les collaborations au sein de la communauté.

La scénographie d'**UNE PLANÈTE** utilise le bleu comme un outil total, à la fois visuel, symbolique et dramaturgique. Ce choix monochrome permet de brouiller les frontières entre l'humain et son environnement, d'évoquer à la fois le rêve et la désillusion, et de construire un univers scénique qui oscille entre utopie et dystopie. Le bleu devient la matière même de ce monde en mutation, où chaque élément scénique contribue à un paysage collectif en perpétuelle transformation.

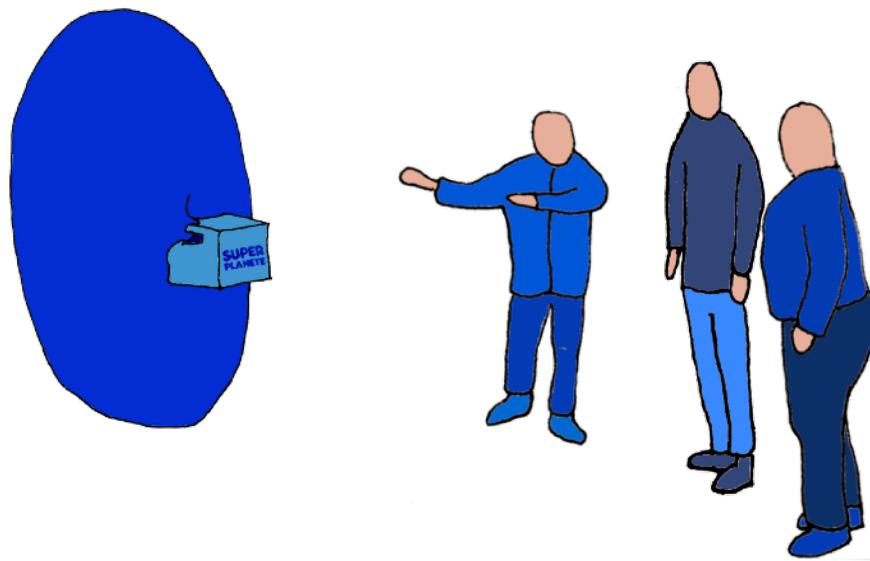


©Justine Bougerol & Silvio Palomo

### **Des corps déréalisés par le bleu**

Les costumes, eux aussi monochromes, intègrent les personnages dans cet univers scénique, les rendant à peine distincts de leur environnement. En effaçant les contrastes habituels entre corps et espace, le bleu scénographique transforme les acteurs en silhouettes presque abstraites, déréalisées. Cela renforce l'idée d'une humanité absorbée dans son environnement, en quête d'identité dans un lieu déshumanisé et dépourvu de repères familiers. Les nuances de bleu joueront alors un rôle subtil pour différencier les individualités tout en maintenant une cohérence visuelle globale.

Cependant cette *monotonie* vestimentaire sera renversée par l'apparition de déguisements. Des sortes de mascottes gonflables exagérant les silhouettes et leur volume. Ces éléments je les fabrique moi-même pour qu'il garde un aspect *homemade* et étrange dans leur imperfection.



### **Jeux de lumière pour sculpter et rythmer l'espace**

La lumière joue un rôle fondamental pour animer la monochromie bleue d'**UNE PLANÈTE** et donner vie à cet univers scénique. Des projecteurs aux filtres bleutés, travaillant sur des intensités variées, permettent de passer d'un bleu sombre et oppressant à un bleu clair et aérien. Ombres et reflets sculptent l'espace, suggérant tantôt la profondeur, tantôt une sensation d'écrasement, amplifiant l'ambiguïté visuelle.

Cependant, loin de se limiter à une esthétique immersive, la lumière agit comme un outil dramaturgique. Inspirée par l'agressivité des panneaux publicitaires figés, elle devient une composante critique : froide et clinique, elle isole les personnages, souligne leurs imperfections, et accentue les micro tensions. Loin d'emporter le·la spectateur·ice dans un univers onirique, elle le maintient en alerte, éveillant une attention critique face à ce qu'il·elle voit.

Les néons, en on/off brutaux, provoquent des *coups de fouet* lumineux qui rythment les séquences et intègrent la lumière comme un langage scénique à part entière. Ces changements, opérés par les acteur·ices eux-mêmes, deviennent des gestes narratifs, soulignant les transitions et ancrant chaque moment dans une physicalité palpable.

Ainsi, la lumière dans **UNE PLANÈTE** dépasse sa fonction esthétique pour devenir un moteur actif de la mise en scène, renforçant l'impact visuel et dramaturgique du paysage bleu tout en plaçant les acteurs et leurs actions au cœur de l'attention.

### ***Silence et amplification***

Les personnages évoluent principalement en silence, sans bande sonore, un choix qui, selon moi, perturbe nos repères habituels et amplifie l'impression de durée vécue par le / la spectateur·ice. Le silence devient un outil puissant, mettant en valeur chaque moment et intensifiant l'attention. C'est dans cette absence de bruit que la musique et le chant font leur apparition, devenant des moments de suspension et de relâchement, presque paradoxaux, qui offrent un répit à la tension scénique. Ces *interludes musicaux* sont interprétés en direct par les acteur·ices, pour mieux isoler les personnages dans leur univers intime et déconnecté.

Pour la première fois, nous intégrerons des micros HF pour renforcer cette sensation de proximité distancée avec le public. L'utilisation de cet outil permettra de capter chaque mot, chaque maladresse, chaque tic de langage des protagonistes, ce qui enrichit notre langage scénique en révélant la subtilité de leurs interactions. Ce choix technique accentuera la richesse des détails, en rendant chaque bruit, chaque souffle, aussi important que l'action elle-même.

### **RAPPORT PUBLIC SCÈNE**

Le théâtre que je désire tente de changer notre perception de la réalité et du temps, de mettre en jeu les sens et l'imagination : déplacer le public face à ce qu'il voit et bouleverser sa façon d'identifier les choses, en le plaçant au plus près d'une écriture toujours en mouvement dans laquelle rien ne peut être reconnu de façon certaine.

Ici, l'espace scénique agit comme un terrain de jeu, où les éléments visuels, sonores et physiques interagissent et se transforment sans cesse. Pour cela, je mets en place différents procédés pour contraindre doucement la place de la spectatrice et du spectateur, l'inciter à regarder et à écouter autrement la construction du paysage théâtral. En créant un environnement énigmatique, je cherche à perturber les certitudes et à engager le public dans une expérience où rien n'est définitivement posé, et où chaque élément, qu'il soit visuel, sonore ou spatial, devient une invitation à réinventer notre rapport au monde et à l'espace qui nous entoure.

### ***L'effet aquarium***

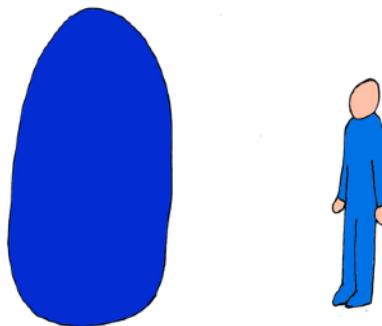
Plutôt qu'un quatrième mur, je préfère parler d'effet aquarium. C'est comme si on avait déposé une vitre entre la scène et la salle. Les personnages pourraient les voir, mais ils ne regardent jamais dans leur direction. C'est ce qui donne de l'étrangeté à la pièce. Il y a une sorte de voyeurisme, un rien malsain et un rien jubilatoire, à voir ces personnages s'enfoncer dans leurs petites aventures.

## ***La durée***

Je considère que le temps est au théâtre, ce que la couleur est à la peinture: il modifie, comprime et dilate nos perceptions. Grâce à la répétition d'une action, ou par le choix d'un rythme très lent, il est possible d'éveiller chez le·la spectateur·trice une impression de distorsion temporelle.

Cette *confrontation* au temps, je la rends également visible par un ajout à la partition scénique, d'une série de *blancs*: des trous syncopés qui viennent perturber le cours des choses. Ces moments de vide sont là pour marquer un arrêt sur image et laisser la pensée et l'imaginaire du public prendre le relais ; soit anticiper ce qui pourrait arriver, soit analyser ce qui est en train de se passer.

Le temps est ici pensé comme action, un temps de la contemplation appréhendé comme activité: le temps intelligible, dilaté et précieux nécessaire pour éprouver une situation et son devenir.

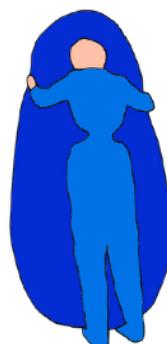


## ***Le rire***

Je tente de placer la·e·s spectateur·trice·s dans une attente impatiente face à des situations sur scène qui, au lieu de progresser, se délitent insensiblement de l'intérieur. L'absurde met ici le doigt sur des phénomènes collectifs qui sont plus difficiles à observer dans nos vies et face à cela, l'exutoire pour la·e spectateur·ice est le rire.

L'erreur de compréhension apparaît avec beaucoup plus de clarté aux yeux du public qui peut se reconnaître et rire de ses propres paradoxes. Amener le rire dans la salle est pour moi la condition sine qua non du bon déroulement de la représentation. Puisqu'il permet de se rendre compte que nous ne rions pas forcément tous·tes de la même chose, au même moment et de la même manière. Nous cherchons à produire un rire qui n'est pas celui de la comédie, mais qui est plus intériorisé. Un rire attendri qui ne surgit pas d'un gag, mais plutôt d'un regard sur le monde et sur la vie.

De manière générale, je ne cherche pas à guider les spectateurs de façon unilatérale ni à leur imposer un sens. Mes pièces prennent le caractère d'expériences visuelles et sonores qui invitent au déchiffrement et supposent autant de parcours ou d'interprétations qu'il y a de spectateur·trice·s. Chacun·e·s d'eux·elles devient ainsi un touriste de l'intime.



## SILVIO PALOMO & LE COMITÉ DES FÊTES

Je m'appelle [Silvio Palomo](#), je suis un Franco-Chilien de trente-six ans qui réside et travaille à Bruxelles depuis 14 ans. Après l'obtention d'un Master en Interprétation Dramatique à l'INSAS, j'ai décidé de travailler principalement en tant que metteur en scène avec ma compagnie, le [Comité des fêtes](#), et en tant que plasticien en collaborant avec d'autres artistes comme Justine Bougerol (artiste plasticienne et scénographe). J'ai été artiste résident à L'L où j'ai mené une recherche sur *Les fluctuations du non-événement* entre 2017 et 2021. Je suis également scénographe pour certains artistes comme Salim Djaferi (*Koulounisation*) et Clément Papacristou (*Justice*).

Ma pratique d'artiste se situe à la croisée des arts de la scène et des arts plastiques que je tente de faire dialoguer de différentes manières. Au travers d'installations hybrides avec le projet *Terrain vague* qui se décline en plusieurs modules présentés notamment aux *Halles de Schaerbeek* et au *Centre Wallonie-Bruxelles* à Paris, mais également dans ma pratique théâtrale avec le [Comité des fêtes](#). Pour ce nouveau projet j'ai été rejoint par l'équipe de production et diffusion *Habemus papam* et bénéficie de leur accompagnement et de leur soutien opérationnel et stratégique.



## SUITES D'UNE EXPLORATION

**UNE PLANÈTE** est la suite logique et un approfondissement du travail que je développe avec mon équipe depuis les bancs de l'école, et avec qui nous formons le *Comité des fêtes*. Ensemble nous avons créé *La Colonie* en 2016, *Ørigine* en 2018 et *ABRI* en 2022 tous trois créés à *La Balsamine* à Bruxelles.

Ces formes écrites au plateau à partir d'un travail d'improvisation nous ont permis de mettre en place une théâtralité commune, avec un vocabulaire et des règles qui sont devenues les fondements de mon écriture scénique.

*ABRI* à reçu un bel accueil de la part du public et de la profession puisqu'il a été repris au Théâtre National Wallonie-Bruxelles en 2023 ainsi qu'au *Festival Impatience* au *CENTQUATRE* où il a reçu le *prix SACD 2023*. Cette récompense a mis à l'honneur la précision de notre langage scénique « fait de dialogues anodins et de gesticulations où la joie et l'étonnement font la part belle au silence et à la naïveté humaine. » Charles Tordjman

Toujours dans le souci de décortiquer des comportements du quotidien, je souhaite continuer nos recherches sur le bavardage et la gesticulation. Poursuivre notre route sur les pistes de la gaucherie pour en dégager un langage scénique à part entière et créer de l'étonnement en décelant l'insolite au sein de l'ordinaire.

*ABRI* était une réflexion sur comment le cocon du logis reste pour les casanier•es le dernier refuge de l'utopie. Avec **UNE PLANÈTE**, nous souhaitons partir à l'aventure avec nos personnages, au fin fond de la galaxie pour voir ce qu'il reste de leurs habitudes, de leurs manies et de leurs préoccupations. Comment notre besoin d'évasion peut-il prendre différentes formes dans un contexte extraordinaire?

Cette création est aussi un prolongement d'une recherche que nous avons mené sur la notion de paysage comme source d'une dramaturgie et d'un langage scénique à part entière.



## CALENDRIER PRÉVISIONNEL

### CRÉATION SAISON 2026/2027 THÉÂTRE NATIONAL WALLONIE-BRUXELLES

Septembre 2024  
Résidence de recherche  
PACO - Bruxelles

Janvier 2025  
Résidence de recherche  
CENTQUATRE - Paris

Juin 2025  
Résidence d'écriture

Automne 2025  
Recherche scénographique

Hiver 2026  
Résidence d'écriture plateau

Février 2026  
Recherche scénographique

Printemps 2026  
Résidence d'écriture plateau

Automne 2026  
Résidence technique

### PRINTEMPS 2027 CRÉATION ET PRÉSENTATIONS THÉÂTRE NATIONAL WALLONIE-BRUXELLES

## CONTACTS

### Artistique

Silvio PALOMO - [palomosilvio@gmail.com](mailto:palomosilvio@gmail.com) +32 483 04 40 58

### Développement, production, diffusion

Habemus papam - [diffusion@habemuspapam.be](mailto:diffusion@habemuspapam.be) +32 473 53 18 23

**ÉQUIPE**  
( en cours de construction )

INTERPRÉTATION	Noémie Zurletti , Manon Joannotéguy, Aurélien Dubreuil-Lachaud, Léonard Cornevin, Joana B. Polge et Nicole Stankiewisc
LUMIÈRE	Léonard Cornevin
SCÉNOGRAPHIE ET COSTUMES	Justine Bougerol & Silvio Palomo
SON	( recherche en cours)
DIRECTION TECHNIQUE	( recherche en cours)
MISE EN SCÈNE	Silvio Palomo
ACCOMPAGNEMENT, PRODUCTION, DIFFUSION	Habemus Papam

**PRODUCTION**  
( recherche de partenaires en cours)

PRODUCTION	Le Comité des fêtes
COPRODUCTION	Théâtre National Wallonie-Bruxelles, CENTQUATRE-Paris
SOUTIENS	Fédération Wallonie-Bruxelles Bourse de recherche



[WWW.SILVIOPALOMO.COM](http://WWW.SILVIOPALOMO.COM)

