

G.G. (Girl in the Rubble)

Description du projet

G.G. (Girl in the Rubble) est une expérience multidisciplinaire qui aborde les thèmes de la guerre, de la mort, de l'humanité et de la renaissance. Dans un paysage sonore original (composé au violoncelle), G.G. présente plusieurs styles de marionnettes, y compris la manipulation de tables, d'ombres et d'objets, avec des projections dans un récit sans paroles mettant en scène un acteur/marionnettiste solo masculin.

G.G. est une réflexion sur l'impact des frappes aériennes militaires sur les civils et s'inspire largement d'une enquête du New York Times de 2017, "The Uncounted", révélant que la bataille menée par les Etats-Unis contre ISIS - saluée comme la campagne la plus précise de l'histoire - tue beaucoup plus de civils, dont de nombreux enfants, que la coalition l'a reconnu. Mais plus encore, **GG (Girl in the Rubble)** attire l'attention sur la complaisance du peuple américain et soulève la question de savoir pourquoi il n'y a pas un plus grand tollé sur les enfants tués par les forces américaines et celles de la coalition. La pièce s'articule autour du moment de l'impact d'un missile vu à travers l'objectif d'une jeune Irakienne coincée sous les décombres de sa maison détruite par erreur.

Un personnage clownesque, interprété par un acteur/marionnettiste, est le chef d'orchestre grotesque d'une guerre imaginaire qui évoque des images de la vie américaine, de la culture populaire et du consumérisme qui se transforment en images des actions militaires actuelles, se déroulant sur un grand écran qui orne la scène. L'interaction du clown avec l'écran devient de plus en plus agressive à mesure que le contact physique avec les projections fait exploser l'écran, libérant un missile du chaos et faisant exploser rapidement l'écran. Cela révèle la cible du missile : une petite maison maintenant réduite à un tas de décombres au centre de la scène.

Les projections naturalistes de la guerre cèdent la place à des séquences de rêves colorées et vivantes affichées sur des pièces en mouvement de la maison détruite. Jeune fille, représentée à travers des ombres et des objets tels qu'un tissu et une balle, luttant pour la vie, son imagination la reconforte comme une vision de ce que sa vie aurait pu être sortie de l'épave. Des fragments de la maison s'élèvent des décombres et planent au-dessus de la scène pour révéler la marionnette de la jeune fille mourante. Dans son agonie, la petite marionnette appelle le clown humain à retourner sur scène et le combat physiquement pour le regarder fixement dans l'horreur de la destruction qu'il a causée.

Sur l'ordre de la jeune fille, des morceaux de la maison s'unissent pour former de grandes formes qui se déplacent à l'unisson, se dilatent et se contractent à la manière d'un essaim d'étourneaux. Ces formes mouvantes offrent également une surface pour projeter des animations et des films des rêves de la jeune fille et une visualisation d'un monde qui renaît des décombres.

Périodes de résidence : À ce jour, Andy Gaukel a suivi deux brefs ateliers de deux jours qui ont défini les styles de marionnettes qui conviennent le mieux à la narration d'histoires.

Le premier atelier a porté sur le mouvement du personnage de la jeune fille et le second sur les techniques de manipulation qui permettraient à un interprète solo (le clown) de transmettre l'histoire et d'évoquer le paysage visuel de l'œuvre.

De plus, en novembre 2018, fabrication pendant 10 jours des marionnettes et finalisation du rôle du clown, et de sa place en tant que narrateur dans la pièce.

Biographie de l'artiste principal

Andy Gaukel

En tant que marionnettiste, Andy a participé à la première mondiale de *The Long Christmas Ride Home* de Paula Vogel et de *Symphonie Fantastique* de Basil Twist (2004, 2012 et 2018). En 2013, Andy a effectué une résidence de création à l'Institut International de la Marionnette à Charleville-Mézières pour développer une nouvelle pièce de marionnette, *Schweinehund*, inspirée de la vie de Pierre Seel. Diplômé du Trinity Rep. Conservatory (M.F.A.) de Providence, son œuvre originale *Schweinehund* a été créée au Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes de Charleville-Mézières en 2015 et a depuis été présentée au Figurentheaterfestival Blickwechsel en Allemagne et en Europe. En mars 2017, *Schweinehund* a eu sa première nord-américaine à Casteliers à Montréal et en mai 2017 a été présentée au Mouffetard - Théâtre des arts de la marionnette à Paris dans le cadre de la BIAM (Biennale internationale des arts de la marionnette). En janvier 2019, *Schweinehund* fera sa première américaine dans le cadre du Chicago International Puppet Theatre Festival. Andy est le fier récipiendaire de deux subventions de la Fondation Jim Henson pour l'aider à poursuivre son travail original.

Éléments visuels

Extrait vidéo:

<https://youtu.be/btdN0DNKf50>

Photos de l'atelier :

A droite, une première esquisse des décombres et une idée pour une version marionnette de la jeune fille quand elle rêve d'être adulte.

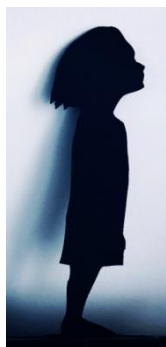
- Image créée par Andy Gaukel



À droite se trouve une version marionnette de la jeune fille à l'âge adulte.

Deux objets, une balle et un tissu, s'élèvent des décombres et fusionnent pour représenter ce que la jeune fille aurait pu devenir, lui donnant le pouvoir de lutter contre le clown qui lui a pris la vie.

- Marionnette créée par Andy Gaukel



Ci-dessus se trouvent trois marionnettes d'ombre de la fille avant que sa vie ne soit détruite - Marionnettes créées par Andy Gaukel.

À droite se trouve une image prototype de la maison réduite en ruines. La main de la jeune fille tend la main vers le haut à partir de la destruction. - Marionnettes créées par Andy Gaukel





Ci-dessous se trouve une séquence photographique d'un prototype de marionnette représentant les fragments de la maison déplacés d'un côté à l'autre, en expansion et en contraction au-dessus de la scène. Finalement, le marionnettiste, le mécanisme supportant les fragments et le fond seront cachés. Seuls les fragments seront visibles. - Marionnette créée par Andy Gaukel et manipulée par Myriame Larose

