

# Oroimena

*Une promenade dans la  
mémoire des espaces.*

# OROIMENA. L'INSPIRATION.

LES ESPACES CHANGENT.  
LES PERSONNES CHANGENT.  
LES SONS CHANGENT.  
ET LES VILLES CHANGENT.

OROIMENA, Une promenade dans la mémoire des espaces.  
Une traversée sonore, visuelle et expérientielle pour redécouvrir notre passée.

OROIMENA en tant que métaphore de la capacité de résilience de l'être humain et des espaces dans lesquels il habite. L'individu, la personne en tant que reflet du changement social.

OROIMENA joue avec les espaces qu'elle habite tout en extrayant leurs légendes.

OROIMENA parle avec les gens et récupère leurs histoires.

## OROIMENA. LE CONCEPT.

OROIMENA est un voyage intime aux espaces dans lesquels la pièce se développe, un parcours dans un paysage onirique de réalisme émotionnel, articulé à travers ses histoires et ses expériences.

Le titre de la proposition est pris des espaces dans lesquels les actions vont se développer, l'espace et la relation avec les gens les ayant habités, son passé et son industrie.

L'idée est d'évoquer dans ce dispositif certaines des thématiques les plus universelles : le passage du temps, la lourdeur de l'existence, le sarcasme de la nature ou les efforts pour trouver un point commun entre les inquiétudes individuelles et les collectives. D'une part, moyennant la collecte de la mémoire de l'espace dans lequel elle est jouée, reprenant des matériaux d'archive avec un grand potentiel symbolique et faisant référence à l'histoire de l'espace dans lequel l'action se réalise ; d'autre part, les images enregistrées sur place et réalisées en direct lors de la représentation de celle-ci. L'ironie sera en même temps la clé pour parler de la banalité du temps créé par l'être humain par rapport à celui de son entourage, traversant la frontière entre rêve et réalité, le tout par un jeu de symboles et la manipulation du temps et de l'espace.

**OROIMENA** est une traversée sonore, visuelle et expérientielle visant à développer la mémoire de ceux ayant habité l'espace et la curiosité de ceux qui l'habitent actuellement. Une performance de lumière, de son et de sensations.



## OROIMENA. LE MÉCANISME.

En vue de mettre en œuvre cette proposition on propose un décor mobile de grande versatilité, très théâtral, à hauteurs variables pour le travail des acteurs et des actrices et avec une grande attractivité visuelle et esthétique.

Le décor compte 4 structures mobiles, dont l'une sert de support technique-artistique de la pièce autopropulsée et les trois autres qui, manipulées manuellement et munies des roulettes, servent de support aux écrans de projection et de podium pour jouer des scènes en hauteur.

Les structures sont conçues pour que, étant utilisées dans l'installation d'une manière organique, elles donnent du contenu à la pièce lors de la proposition, tout en créant une pièce originale dans chacun des espaces dans lesquels elle est jouée à partir des images recueillies et ce qui s'est passé sur place.

À cette fin, elles sont équipées techniquement des logiciels nécessaires pour recueillir et traiter les images des gens bénéficiant de la proposition, modifiant en permanence le résultat à partir de ce qui se passe à chaque instant. Ainsi, il est créé une pièce sonore-visuelle vivante et toujours différente avec l'ensemble des images et la mémoire reprises, qui seront projetées depuis la structure principale vers les trois autres structures auxiliaires grâce à un système sans fil.

## OROIMENA. LE RÉSULTAT.

Le but final est la création d'une pièce avec un contenu vivant et unique, adaptable aux besoins de chaque espace et du cadre dans lequel la mise en scène est réalisée. Et pour ce faire on a besoin d'un décor ayant cette capacité de se muer et de s'adapter aux paysages de chacun des espaces auxquels on va voyager.

OROIMENA est plus qu'une dramaturgie en vogue, c'est un artifice théâtral vivant et expérientiel, qui se constitue dans chaque espace d'une manière unique et originale.

Grâce à ce projet on entend explorer de nouvelles voies et formes de dramaturgie et relation avec les villes dans lesquelles la pièce sera jouée, tout en proposant un processus de création sur place, lié à l'espace et à la ville dans laquelle elle est jouée. On aspire à arriver un peu plus loin, on cherche à créer un instrument vivant, une expérience qui ne se limite pas au fait artistique, mais qui laisse une empreinte dans les espaces et chez les personnes avec lesquelles on va voyager dans chaque site.





## OROIMENA. LA MORALE.

Que deviendrait l'art si nous, les créateurs, ne risquions pas et nous laissions toujours prendre par les modes et les marchés... Avec ce projet on vise à construire un « DISPOSITIF » de jeu différent qui change en fonction des espaces et qui est toujours différent, afin que l'expérience, bien que répétée, soit tout à fait nouvelle aussi bien pour les artistes y prenant part que pour le public qui y participe.

**Car créer consiste justement à être libre... et la création, de même que la liberté, n'a pas de limites.**



## OROIMENA. LE PREMIER VOYAGE.

Le premier voyage d'OROIMENA a eu lieu le 17 juin 2017 sous le nom d'OROIMENA EUSKALDUNA.

Euskalduna, autrefois atelier dans lequel s'est forgée l'identité industrielle de Bilbao et de ses gens et actuellement promenade de référence pour une nouvelle industrie, la touristique.

Euskalduna en tant que métaphore des changements auxquels la société est soumise et de comment la perte des espaces conditionne notre mémoire et celle de ceux qui habitent ces espaces tout en s'adaptant à ces changements et devenant une autre chose... ni pire ni meilleur, mais différente...

Suite à ce premier voyage OROIMENA est prête et disposée à aller dans une nouvelle direction.

OROIMENA, mémoire en euskera, est le nom avec lequel on a baptisé cette nouvelle aventure théâtrale, une traversée sonore, visuelle et expérientielle pour redécouvrir notre passé.



TEASER OROIMENA EUSKALDUNA

L'équipe qui a permis de faire ce premier voyage est composée de :

Répartition : Juanjo Otero (Acteur), Natxo Montero et Pilar Andrés (Danse).

Technicien du son et monde sonore : Ibon Aguirre.

Musique en direct : Aitor Aguiriano.

Création vidéo : Óscar de Paz.

Éclairage : Javier García.

Conducteur : Iñaki Aguinaga.

Construction, conception et décor : Gerard Tubau, Óscar de Paz.

Conception et fabrication des costumes : Iban López.

Production : Nagore Navarro.

Dramaturgie : Javier Liñera, Raúl Cancelo.

Mise en scène : Raúl Cancelo.

## Création de Hortzmuga Teatroa

Format : Spectacle de rue.

Public : Tous les publics.

Durée : environ 35 min chaque représentation.



An aerial photograph of a city, likely Valparaíso, Chile. The image is split into two main sections. The upper section shows a large industrial shipyard with several large ships under construction or repair, including a prominent red-hulled vessel. The lower section shows a historic urban area with a large, light-colored building complex, possibly a government or institutional building, surrounded by trees and other smaller buildings. A river or canal runs through the center of the image, separating the industrial area from the urban area. The text "Oroimena" is overlaid in the center, with the subtitle "Une promenade dans la mémoire des espaces." below it.

# Oroimena

*Une promenade dans la  
mémoire des espaces.*