



BRÛLE

spectacle hybride



BRÛLE
COMPAGNIE ABYSSES

*Spectacle hybride mêlant image animée, création d'image animée en temps réel,
mapping vidéo, manipulation d'objets et masques,
texte poétique, travail sonore immersif.*

*Spectacle d'environ 1h pour un plateau de 12m x 10m
avec 2 artistes au plateau et 2 régisseurs.*

GÉNÉRIQUE

Jeu // Pierre Lhenri et Muriel Carpentier
Direction artistique et scénario // Muriel Carpentier
Aide à la mise en scène et dramaturgie // Clémence Laboureau et Emanuel Campo
Écriture texte // Emanuel Campo
Création lumière // Julien Poupon
Création sonore // Geoffroy Daguet
Création vidéo // Muriel Carpentier et Lionel Thénadey
Vidéo live et régie vidéo // Muriel Carpentier
Scénographie // Muriel Carpentier et Julien Poupon
Effets spéciaux // Lionel Thénadey
Mise en mouvement // Eider Nunes

REGARDS EXTERIEURS
Arts numériques // Erik Lorré
Arts visuels // Collectif mulupam



CARNET D'ESQUISSES VIDÉO

<https://vimeo.com/manage/videos/862311967>
[instagram.com/cieabysses/](https://www.instagram.com/cieabysses/)
compagnie.abysse@gmail.com

PARTENAIRES



la Folie numérique, est un espace de création artistique participatif et collaboratif dédié aux arts numériques.

C'est l'organe de production et de création d'œuvres numériques de l'association Fées d'hiver, qui oeuvre dans les Hautes-Alpes depuis 2005. Elle accueille des artistes en résidences, organise des événements artistiques, invite les acteurs de la création numérique, propose des ateliers jeunes publics, des workshops, expose toute l'année des œuvres numériques.



La maison Jacques Copeau à Pernand-Vergelesses est l'un de ces lieux, rares et précieux, où s'est affirmé un projet artistique fondateur. Dans les années 1920, elle a été le creuset d'une rénovation profonde de l'art dramatique qui continue de nourrir les pratiques de nombreux créateurs et la réflexion sur le théâtre. Aujourd'hui, un projet unique de « laboratoire de la création » s'y déploie, au croisement de la transmission, de l'émergence artistique et de la réflexion.

Les **SUBS** soutiennent la création contemporaine en accueillant une cinquantaine d'équipes artistiques en résidence chaque saison. Théâtre, danse, musique, cirque, arts visuels et numériques... Toute la diversité de la scène contemporaine a sa place aux SUBS, surtout les aventures esthétiques qui bousculent nos habitudes de spectateurs. Les **SUBS** accueillent aussi bien des artistes qui débute dans leur parcours professionnel que des artistes plus confirmés, des artistes indépendants et des équipes constituées, des artistes du territoire et des artistes internationaux.



Château Éphémère est un tiers-lieu culturel dédié à la création résidentielle numérique, spécialisé dans l'innovation sonore et musicale, implanté dans un lieu patrimonial reconverti - Le Château Vanderbilt. Fabrique artistique au carrefour de l'expérimentation, des arts numériques, de la recherche et des musiques électroniques, le château propose des contenus et des activités à la portée de tous, notamment par ses ateliers et ses temps publics.



Créée en 2006, l'association Les Lunes Artiques regroupe toutes les activités de trois femmes artistes. Lorsque le nom Les Lunes Artiques apparaît, il fait référence à leur démarche pédagogique et aux ateliers qu'elles mènent auprès d'un large public. Ce même nom s'efface pour n'être plus qu'une structure juridique et administrative lors de leurs démarches de créations collectives à trois, sous l'entité Collectif Mulupam ou lors des créations qu'elles mènent seules ou accompagnées d'autres artistes. Elles soutiennent des projets pluridisciplinaires qui partagent leurs valeurs.



La Compagnie Abysses a bénéficié du dispositif régional Pôlette d'AADN, association d'arts numériques, pendant 6 mois et accompagne ponctuellement aujourd'hui le projet. La coopération de cette structure experte du secteur des arts et cultures numériques en région Auvergne Rhône Alpes, a permis à la Compagnie Abysses de bénéficier d'accompagnement administratif, de se structurer et d'apporter de nouvelles rencontres dans les arts numériques en Auvergne Rhône Alpes.

RÉSUMÉ

Entre réel et imaginaire, BRÛLE se regarde et s'écoute comme une invitation dans un monde étrange qui questionne l'être humain et le monde d'aujourd'hui. Parcourant le désert noir où il n'y a ni couleurs, ni souvenirs, Brûle, mi-humain, mi-animal, projette une allure monstrueuse. Laissant une fumée derrière son passage comme si quelque chose ne s'était toujours pas éteint en lui, il s'interroge sur lui-même et sur ce qui l'entoure. Sur scène, comme hors du plateau et à la manière de marionnettistes, les conteurs de cette histoire utilisent leur propre langage fait de poésie, d'images, de lumière, d'objets et de sons pour raconter l'histoire de Brûle.

L'HISTOIRE DE BRÛLE

BRÛLE est dans ce monde **post apocalyptique** et ne sait plus ce qui est réel ou non. Ce monde imaginaire est en fait une représentation de son **état psychologique et physique**. BRÛLE a explosé en plein vol, et vient de vivre un **burn out** mais n'en a pas conscience. Ce monde carbonisé dans lequel vit BRÛLE est en fait une **métaphore** de cette combustion intérieur et extérieur que l'on peut s'infliger lors d'un tel traumatisme. En parallèle, elle évoque aussi l'image d'un monde qui brûle et qui peut nous rapprocher d'une certaine réalité et **inquiétude de notre monde futur**.

Un jour BRÛLE décide d'aller au delà du désert noir, à la recherche d'un ailleurs et d'une source de vie. BRÛLE explore cette terre de charbon, pleine d'objets, parfois incongrus... Des vestiges, des poubelles trouvés faisant ainsi remonter ses souvenirs, ses émotions. Au fur et à mesure de son parcours, BRÛLE se découvre, se voit et tente de **se reconstruire** dans ce monde noir et blanc.

Dès le début du spectacle, on découvre deux silhouettes tout droit sorties d'un brasier. Elles semblent être humaines, mais ressemblent à des **créatures étranges**. Les 2 personnages sur scène manipulent des éléments visuels et engagent leur propre corps et leurs voix composées de paroles poétiques. Ils s'amusent à rejouer des scènes, des émotions évoquant l'histoire de BRÛLE mais qui sont au final des sujets universels.

Ils sont «son interieur», «son extérieur».
Ils font partie de BRÛLE.
Ils sont BRÛLE.
Ils sont une partie de nous même...





ORIGINALITÉ CONCEPT ARTISTIQUE ET TECHNOLOGIQUE



Un conte à l'univers surréel, **entre réel et virtuel.**

Le spectateur est invité à s'immerger dans le processus de création où **l'univers artistique surréaliste** convoque **plusieurs arts et disciplines** et se construit en temps réel sous ses yeux, sur scène.

BRÛLE est une création initiée par **Muriel CARPENTIER** et développée collectivement par **l'équipe artistique pluridisciplinaire** de la Compagnie **Abysses**. BRÛLE est un **projet hybride** réunissant **arts visuels et sonores, arts numériques et arts vivants**. Centré sur les thématiques liées aux **émotions, à l'identité et à l'avenir du monde moderne**. Il développe une narration multiple qui permet au spectateur de comprendre l'histoire en mettant en exergue tous **ses sens**.

Cette expérience sensorielle originale lui permet de rentrer petit à petit dans l'univers du spectacle. Pour cela, différents médiums sont utilisés comme par exemple de **l'image animée construite en temps réel, du dessin live, de la manipulation d'objets et de masques, une scénographie vivante, un texte poétique original, de la manipulation d'objet et de masque et un univers sonore en multidiffusion.**

Cette **combinaison** entre les différents **arts, techniques et technologies** est au cœur même du projet, et **allie traitement numérique et traitement plastique** pour produire des **illusions** dans une **posture d'immersion**, dans le récit et le décor qui se construit en temps réel.

Sans artifices, sans casques, sans VR, (Réalité Virtuelle) la compagnie Abysses développe la **narration immersive** de BRÛLE en se tournant vers **la RR (Réalité Réelle)**, s'approchant du mouvement visuel de « la magie nouvelle ». Cette dernière s'appuie sur d'anciennes pratiques d'illusions. Comme si quelque part, Méliès était encore vivant et utilisait **les nouvelles technologies** d'aujourd'hui, autour de **l'image et du son**, pour mettre en scène ce spectacle. Le parti pris pour raconter l'histoire est donc d'utiliser le **"système D"**, les trucages de machinerie et des premiers effets spéciaux du cinéma, pour les remettre au goût du jour en utilisant **le numérique, seule technique permettant le traitement en temps réel**. Cette technique d'illusion permet de faire croire au spectateur que tout cela est réel. Donnant **une sensation de magie**. Mettre le spectateur au cœur des coulisses de la création de l'image, la présence des performeurs contrebalance avec cette illusion. Il se rapproche du spectateur, pour s'immerger dans le monde de Brûle.

La superposition entre le réel et le virtuel, sans cesse...

POURQUOI BRÛLE?

Brûler = éprouver une sensation de chaleur

Brûler les étapes = aller trop vite

Brûler à petit feu = être dans un état de grande anxiété

Brûler = désirer vivement quelqu'un ou quelque chose

Nous considérons que les adultes sont encore des enfants et qu'ils ont besoin de **métaphores** pour **aborder les sujets en profondeur**, c'est pourquoi nous utilisons une forme que nous définissons comme un « **conte poétique performé** ». « Brûle » s'inspire du modèle des contes et de la poésie, et le mélange à d'autres formes de langages plus **contemporains** pour en obtenir une **forme hybride**.

Par son simple nom, il évoque le fait de **"prendre feu"** et par opposition suggère les possibilités pour **"s'éteindre"**. « Brûle » c'est ce personnage à l'allure grotesque, monstrueuse et étrange, qui erre dans un désert noir. Il évoque dans ses péripéties la **combustion intérieure et extérieure** que l'on éprouve, mais aussi que l'on inflige ou s'inflige. Cette émotion qu'il aborde, qui surgit d'un coup furtivement, nous l'avons tous ressentie un jour comme un feu brûlant au fond de nous même. Ce « **trop plein** » nous amenant parfois jusqu'au **"burn out"**.

Cet état à tendance à nous envahir et devient un événement faisant partie de notre quotidien. Une expression qui devient banale.

Quoi, Qui n'est pas en burn out aujourd'hui?

Quoi, Qui est ce qui ne prend pas feu autour de nous?

Le mot "burn out" est apparu il y a quelques années dans notre société pour définir un **épuisement psychologique professionnel**, mais ce terme peut s'appliquer à un grand nombre de situations aujourd'hui. Au delà d'aborder les notions de valeur du travail dans notre spectacle, nous nous interrogeons sur **notre monde qui souffre de cette vitesse extrême** et nous cherchons à comprendre **quelle machine humaine nous avons fabriqué ?** Comment apprendre à vivre avec ces traumatismes, et se sauver soi-même ?

C'est le combat pour se sortir de ce douloureux événement et est la problématique de la vie en générale. Accepter sa propre fragilité. Celle des autres, celle du monde. Retrouver sa propre dignité et respecter celle des autres.

Tant de questionnements, de recherches pour simplement **redevenir vivant et continuer...** BRÛLE n'est pas un tableau noir sur notre avenir ou une séance de psychanalyse publique, mais plutôt **une recherche artistique et visuelle** pour parler autrement de cette quête que nous poursuivons tous, pour **retrouver notre essence et la lumière** au fond de nous.

Il en est de même pour BRÛLE, renaître de ses propres cendres



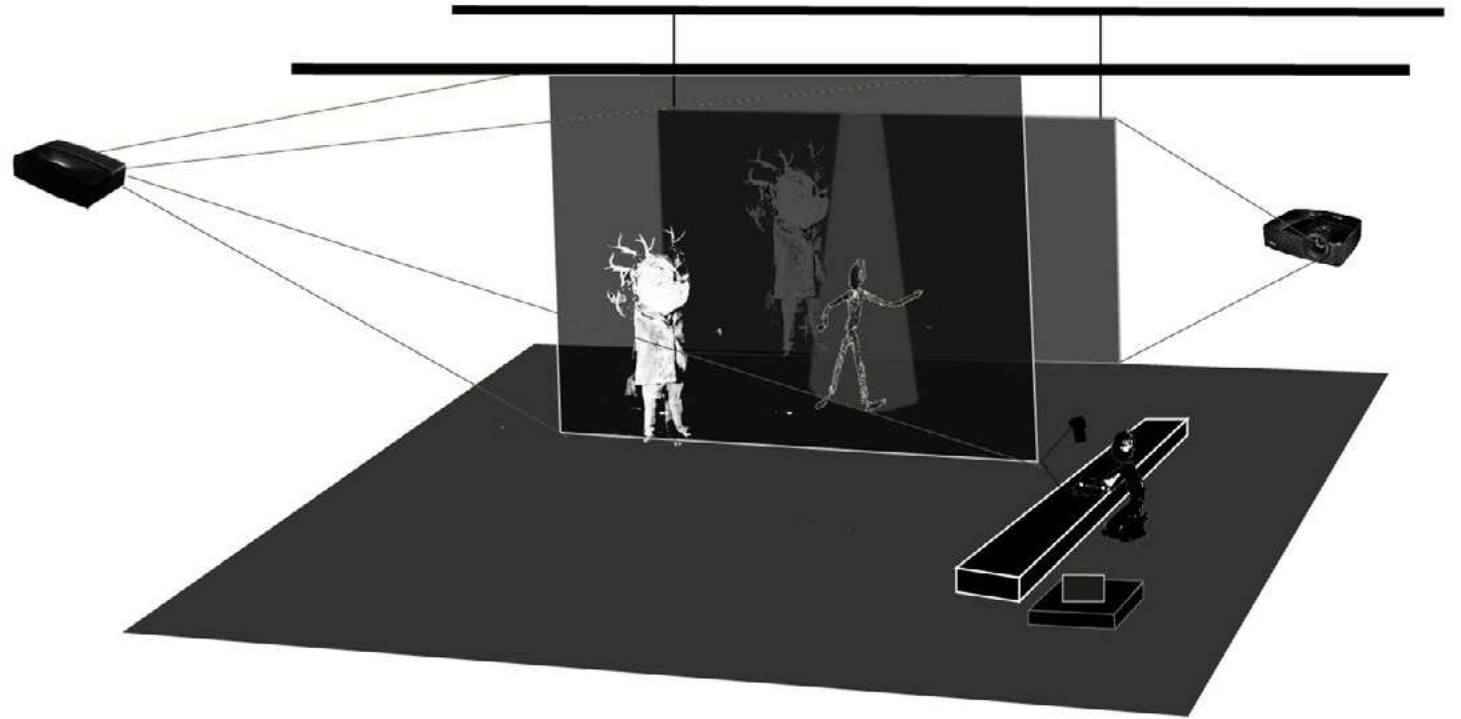
DISPOSITIF SCÉNIQUE

Entre un monde réel et un monde virtuel.

Le désert noir s'étend à perte de vue à perte de Brûle....

Tout l'univers esthétique du spectacle est travaillé dans des **nuances de noir et blanc** qui rappellent les cendres d'un brasier mais ce monde dans lequel vit Brûle, n'est pas seulement fait que de charbon, il est **étrange** et vacille entre différents mondes. Parfois il fait penser à un scénario post apocalyptique ou une décharge, parfois plus mystérieux proche de l'onirisme se rapprochant d'un univers brumeux ,d'un lieu presque sanctuaire et de ressources comme la forêt... Ainsi la scénographie, la lumière et les accessoires prennent le parti de **faire naviguer le spectateur en suivant les péripéties de Brûle**. D'apparence simpliste le dispositif **cache et dévoile** nombres éléments à la fois plastiques et techniques pour faire basculer le spectateur **d'un monde réel à un monde surréaliste et abstrait, vaporeux, presque virtuel....**

L'espace scénique est donc divisé en 2 parties le centre ou « **le récit prend vie** » et un deuxième espace sur le côté de la scène ou l'on « **fabrique** » en temps réel l'univers visuel et sonore . Les deux performeurs sont les magiciens manipulateurs, qui naviguent entre les 2 espaces pour nous raconter l'histoire de Brûle.



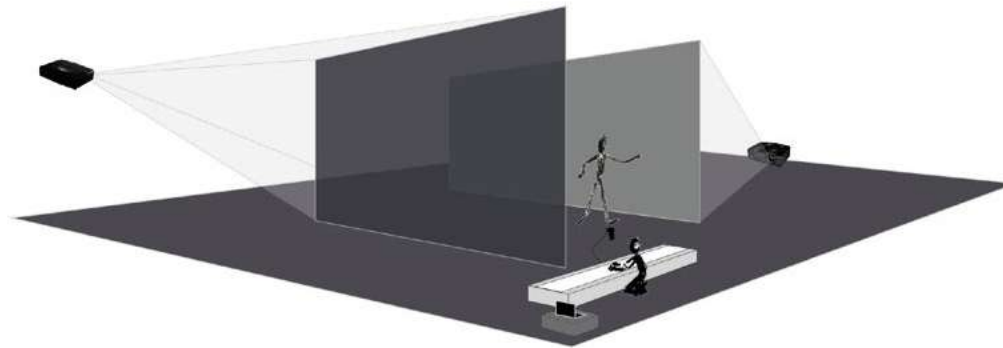
DISPOSITIF SCÉNIQUE

Là où le récit prend vie :

La vidéo en majorité traitée en noir et blanc étant au centre du projet et devant se mêler à d'autres médiums (lumière, son manipulation d'objets plastiques) la scénographie repose donc sur un dispositif avec des **écrans modulables** qui permettent de faire **apparaître et disparaître** les éléments du décor et images projetés. Deux vidéoprojecteurs permettent de diffuser les vidéos, l'un situé en fond de scène pour de la **rétroprojection**, l'autre en face pour de la **projection vidéo**. Un écran principal est situé en milieu de scène, pouvant à la fois recevoir projection et rétroprojection. Un deuxième écran situé à mi-parcours sur une patinette ou un système Brechtien (câble tiré) permet de moduler à la fois l'espace scénique et d'offrir d'autres surfaces de projection vidéo selon la matière et la taille des écrans. Parfois opaques, parfois semi transparents les **matières de projections** (tulle et voilages noirs et blancs) créent une sorte **d'illusion d'optique** et une sensation de **trois dimensions**. Une grande surface en bâche noire recouvrant le sol dissimule les éléments et accessoires du décor (cartons, maquette, débris, bâche noire, tuyaux, souches d'arbres...) qui petit à petit sont dévoilés au spectateur pour être manipulés comme dans un petit **théâtre d'objets**.



1er test au théâtre de Beaune

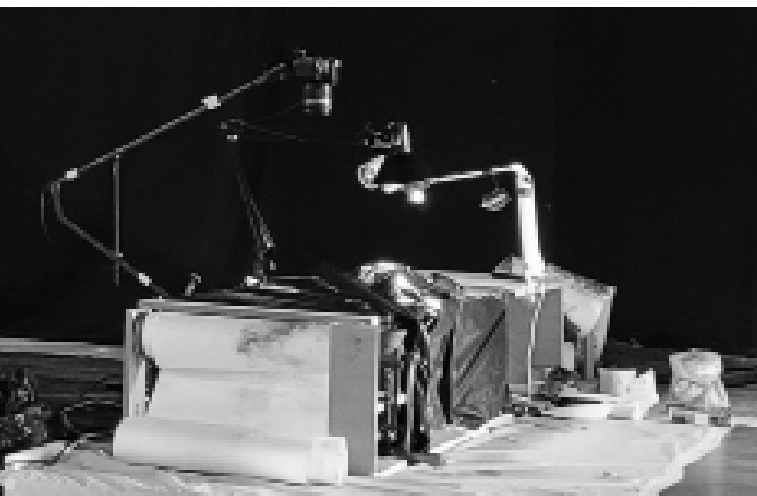


1er test au théâtre de Beaune



Là où le récit se fabrique :

Dans cet espace **les performeurs** montrent la « fabrication », la technique et capture le son et l'image pour les retransmettre au spectateur. Un système mécanique comme **un tapis roulant** est activé pour faire défiler une grande bande de papier sur laquelle défile **charbons, matières, dessins, objets manipulés en live**. Au dessus de cet espace une caméra capture les images en direct, elles sont ensuite retravaillées et **projetées à plus grande échelle sur le décor**. À différents endroits sur cette machine sont disposés des micros permettant de prendre le sons des matières , des gestes et des voix pour les **amplifier et les intégrer à l'ambiance sonore** de Brûlepour englober le spectateur.



AXES DE RECHERCHES ET TECHNOLOGIES

Comme dans un orchestre, l'histoire de BRÛLE est une **partition jouée à plusieurs voix**. Parfois en utilisant une **métaphore du conte**, ou bien parfois en **décalage avec quelque chose de plus direct**, plus quotidien, mais aussi possiblement **déroutant**. Cette trame est constituée de plusieurs couches de façon à capter différents points de vue, et s'appuie sur différents ressentis et sens pour avoir un **regard global**.

Le fil rouge est toujours présent, mais il se décale parfois **pour laisser apparaître une sensibilité plus forte**. Constitué de plusieurs brins qui tissent la toile peinte, il repose essentiellement sur deux axes de recherches et deux sens : **l'ouïe et la vue du spectateur**.

la vue du spectateur > Au centre de la création un travail autour de l'image animée, du mapping vidéo

Les deux types de technologies développées autour de l'image vidéo varient entre **image animée créée en temps réel et image animée tournée et montée en amont**.

Celles ci sont de différents genres, se rapprochant parfois d'un **univers plus cinématographique et plastique ou de l'animation vidéo et sont travaillées essentiellement en Noir et blanc**. Ces couleurs sont comme l'ombre et la lumière, ils rendent visible ou dissimulent. Chaque élément filmé est donc pensé comme un élément qui fait donc **apparaître ou disparaître**.



*Image animée
créée en temps réel*

C'est dans la « **zone de fabrication** » ou l'image animée est travaillée en temps réel captée en live par une caméra. Dans cet espace les performeurs observent les matières trouvées dans le désert noir, dessinent le décor, manipulent des objets et racontent l'histoire comme s'ils devenaient parfois les « yeux de Brûle ». Les matières utilisées pour créer ces images détournent parfois notre oeil et modifient l'espace en paysage virtuel. Elles donnent le contexte et jouent de l'échelle des matières, transforment l'espace et se mélangent parfois à d'autres types d'images pré conçues. Le travail de la couche alpha, la couche transparente de l'image est au centre des manipulations virtuelles. Elle permet de superposer et intégrer ces images à d'autres pour troubler le spectateur.



Image animée tournée et montée en amont.

Durant tout le spectacle, Brûle est représenté virtuellement grâce à de l'image animée. Le personnage est projeté à l'échelle un, parfois sur des surfaces transparentes, parfois s'intégrant au paysage ou dans l'objet mis sous la caméra. Comme une sorte d'hologramme il donne l'illusion d'être présent sur scène, d'être avec nous. Il change de forme selon son état émotionnel: parfois flou, saccadé, embrumé, ou en feu. Il est une sorte de fantôme qui traverse les limbes de l'inconscient.

On perçoit aussi d'autres types d'images numériques allant plus vers l'imaginaire pouvant s'apparenter à des tableaux vivants. Pour ceux-ci, les prises de vues de matières, maquette et paysage naturel sont retravaillées au niveau de la colorimétrie mais aussi parfois mélanger via des effets numériques et avec du stop motion.

La construction des images numériques nécessite des temps d'expérimentations et de temps de tournage puis de la postproduction pour les effets spéciaux. Une fois projetées, elles sont superposées via un logiciel de mapping vidéo qui permet de lui rajouter des effets numériques et d'étendre la matière vidéo à différentes échelles. Selon le support et matières les éléments se mélangent et agit sur les ressentis du spectateur. Il a l'impression «d'être dans l'histoire», «d'être dans un tableau, de s'immerger dans une peinture».



l'ouïe du spectateur > un travail sonore multi diffusé, du texte, de la voix, des ambiances sonores.

Univers poétique

Le travail d'écriture autour de l'histoire de Brûle est tourné vers une approche **poétique**. La structure littéraire repose sur cette base **originale de texte** écrit par **Emanuel Campo et Muriel Carpentier**. La parole, les mots sont les éléments qui constituent le langage du **sens et des émotions**. C'est pourquoi il devient le **liant entre tous les arts** dans le spectacle. Il donnent des indices, contextualisent et devient **passer de sens** en les transmettant aux spectateurs, au collectif. On retrouve au centre de l'écriture du texte **deux «voix»**. Celle de Brûle, qui parle à la première personne, puis d'autres voix qui résonnent comme un «choeur». La voix narrative et les bribes de textes poétiques content l'histoire et guident le spectateur dans cette quête morcelée. Cette forme de récit permet de passer de **l'extérieur à l'intérieur du conte** ; comme si le spectateur était à la fois le héros pouvant s'identifier à Brûle, mais aussi être simplement spectateur, actif et penseur. Transmettant le récit et incarnant les personnages elles sont parfois **pré-enregistrées et traitées comme une voix intérieure, où jouées en direct au plateau**.



Univers sonore

Vacillant entre **sons réalistes** proche du **bruitisme**, et **nappes sonores** plus **abstraites** parfois plus musicale teintés alors de sons **électro ou hip hop**, la bande sonore forme le paysage dans lequel le spectateur se balade. Comme lorsque l'on effectue une promenade, notre regard se pose sur différents éléments plus ou moins proches. Il en va de même pour l'ouïe du spectateur. **L'univers sonore explore les différentes perceptions** allant du plus loin au plus proche, **de l'horizon au microcosme afin d'englober le spectateur**. Il entend à la fois les détails des matières, avec une captation en direct sur les éléments manipulés sous la caméra comme s'il était à côté de Brûle et de ses découvertes et il perçoit parfois avec plus de distance un étrange écho. **La création sonore est spatialisée** grâce aux enceintes et autres subwoofer, installés **dans l'espace scénique et dans le public** renforçant ainsi le côté **immersif**.



AUTRES AXES DE RECHERCHES

KINTSUGI

La première loi est d'aggraver le fardeau, c'est-à-dire « d'apprendre la fonction positive de la douleur », explique Selene Calloni Williams (auteure - psychologue).

"Toute douleur n'est pas destinée à nous faire souffrir, mais à secouer l'âme, à établir un dialogue, à générer l'écoute qui nous permet de faire ce qu'il faut. La première loi spirituelle pour réparer les blessures avec de l'or est de ne pas avoir peur de la douleur, de se préparer à une présence mentale sans jugement ni définition. En être conscient aggrave le fardeau, mais c'est aussi le premier pas vers la guérison et l'évolution, qui est une poussée vers la liberté. Réparer avec l'or, c'est donc avoir la foi, comprendre la situation négative et accepter l'éveil d'une nouvelle partie de soi."

Le kintsugi est une ancienne pratique japonaise qui consiste à réparer des objets cassés avec de l'or. Les marques sont comme des cicatrices qui sont magnifiées et transformées en quelque chose de nouveau qui acquiert ainsi une valeur ajoutée, encore plus précieuse. Le kintsugi a souvent été utilisé comme métaphore de l'art de réparer ses blessures. Il permet de réparer ses blessures intérieures, les blessures de l'âme. Cet art japonais sera une source de travail corporel plastique et visuel pour souligner la renaissance et la résilience.

IMAGE DU MONSTRE ET DU MASQUE , MANIPULATION D'OBJETS

Les masques, la manipulation d'objets sont des éléments clé dans la création de BRÛLE et amènent une autre dimension au numérique pour garder, ajouter la dimension tactile au virtuel. Ces objets, volumes représentent le monstre, mais aussi les autres, l'être humain et les vestiges de l'humanité. Ils sont portés et manipulés mis en mouvement par les acteurs sur scène et dans les vidéos pour créer des images fortes parlant de la problématique de l'identité. Brûle, est mi-humain mi-animal et sa tête surdimensionnée lui donne une allure de « monstre », comme certaine créature que l'on peut trouver dans les contes. L'utilisation de cet archétype évoque une métamorphose que l'on peut devenir et qui fait peur. Il questionne sur ce qui se cache derrière, ce masque que l'on se crée et porte pour se protéger et éviter de montrer qui l'on est vraiment.

MÉDIATION

Parce que nous considérons que l'imaginaire et la créativité sont essentiels à tous, nous accompagnons avec bienveillance la pratique artistique amateur. Parce que l'art est notre moyen d'expression, nous le voulons accessible. Sans simplisme, nous nous adressons via les différentes disciplines que nous pratiquons à ceux qui croisent nos œuvres, les regardent, les entendent ...

C'est pourquoi il nous tient à cœur d'avoir des temps de médiation, de partage avec le public tout au long de la création de «Brûle». Ces temps sont importants au sein du projet et permettent à la fois de faire découvrir l'univers du spectacle, mais aussi de nourrir notre propre regard. Certaines résidences sont donc accompagnées de temps d'ateliers ou temps d'échange avec le public autour de différentes thématiques liées au spectacle (l'image de soi, le masque, le monstre, le burn out, le kintsugi (art japonais)) ou autour de différents médiums (arts visuels, arts numériques, arts numériques, texte).

Projet EAC en partenariat avec la maison Jacques Copeau
- 1 semaine au lycée viticole de Beaune (nov 2023) // arts visuels

- 1 semaine à l'école des Beaux arts de Beaune et au théâtre de Beaune - masque, arts visuels et numériques, texte.

Projet en partenariat avec La Folie Numérique by Fées d'hiver:
- CCAS de Savines les lacs - création de masque (juin 2023)
- CCAS de Super Besse (février) - arts numériques, éducation à l'image.



CALENDRIER PRÉVISIONNEL

RÉSIDENCES 2023-2024 // Phase écriture et laboratoires de recherches

21 AU 25 AOUT 2023 // Morvan (58) (mécène privé) // 1 ère Résidence rencontre équipe // laboratoire hybride, écriture début scénario, 1ères pistes son, vidéo, recherches plastiques // réalisation teaser

12 AU 18 FEVRIER 2024 // Résidence à la CCAS Sancy Super Besse (63) via La Folie Numérique, by Fées d'hiver // laboratoire de recherche stop motion, son, masque

22 au 26 AVRIL 2024 // Théâtre de Beaune et Maison Jacques Copeau (21) // 1 ère résidence plateau // jeu, mise en scène, test lumière, mapping.

10 AU 15 JUIN 2024 // SUBS (69) // laboratoire expérimentation table manipulation

2 au 7 SEPTEMBRE 2024 // Morvan (58) (mécène privé) // Résidence écriture, dramaturgie, finalisation scénario, storyboard + recherches voix + recherches matières vidéos

14 au 28 OCTOBRE // Château Éphémère (78) // Résidence écriture, laboratoire pluridisciplinaire, présentation d'une étape de travail devant un public professionnel.

23 OCTOBRE 18H // Festival « Mars à l'Ouest », Biennale internationale des arts de la marionnette, de la matière et de l'objet. Présentation d'une étape de travail au Château Éphémère (78) devant un public professionnel pour partenaires production + diffusion.

2 AU 13 DÉCEMBRE 2024 // SUBS (69) // Résidence finalisation écriture globale // texte poétique + début Résidence création au plateau au SUBS (69) // finalisation écriture texte poétique, 1 ers assemblages + Présentation d'une étape de travail. Présentation d'une étape de travail devant un public professionnel pour partenaires production + diffusion.

RÉSIDENCES 2024- 2025 // Phase production

17 FÉVRIER AU 3 MARS // Château Éphémère (78) // Résidence création tournages



CONTACT

Muriel Carpentier
compagnie.abysse@gmail.com
0679242462

NOS BESOINS

Nous sommes à la recherche de partenaires financiers, lieux de résidences, ateliers eac, dates de première et de diffusion.

CONSTRUCTION SCÉNOGRAPHIE

- 2 semaines de résidence // construction décor, accessoires

RÉSIDENCES DE CRÉATION AU PLATEAU

- 3 à 4 semaines de résidence // écriture plateau, mise en espace, scénographie, jeu, mapping vidéo, lumière, son.



Plonger dans les Abysses est comme une métaphore de la recherche du processus créatif et identitaire, un mixage intensif d'interrogations sur le monde et soi-même. Pour cela lâcher prise et laisser son imagination vagabonder sans retenue est indispensable.

Les créations de la compagnie Abysses développent des projets suivant cette dynamique et ce mouvement.

Singulières, inqualifiables, ne rentrant dans aucune case.

Veuillez cocher la case

Autres spécimens ■

*Bienvenue dans le monde d'Abysses.
Prenez bien votre respiration
et plongez !!*

ÉQUIPE ARTISTIQUE VENANT DES ABYSSES

MURIEL CARPENTIER /// Porteuse du projet

Auteure / Artiste plasticienne / Vidéaste / Scénographe / performeuse / Metteuse en scène

Muriel Carpentier, animal en liberté

D'abord, son œil. Grand ouvert. Impatient. Son iris comme un précipice. Bienvenue dans l'univers à fleur de peau de Muriel Carpentier. Née sous la belle étoile de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Dijon, Muriel est caméléon, ascendant intrépide. Elle travaille seule ou à plusieurs (Compagnie Abysses, Collectif Mulupam, A4Designers, Compagnie CMS, Compagnie XXelles, L'avant courrier / Cry me a river de Sanja Kosonen, Mrs Wolf, Kino Moutarde entre autres). Partout où elle voyage, elle gratte souvent jusqu'à l'âme humaine et partage parfois sa lampe frontale avec quelques complices. Artiste en tous sens, Muriel convoque la matière, le volume, le corps et les sons dans les mêmes aventures. Elle observe pour mieux modeler, scrute pour mieux métamorphoser, installe pour mieux décaler. Chez elle, le regard est si important qu'elle en a fait le cœur de plusieurs projets. Au théâtre, son travail épouse les corps des comédiens et l'espace pour étirer le champ des possibles. Mais elle sait aussi jouer des masques pour mieux mettre l'âme à nu et les fantasmes au jour. Son monde est peuplé de créatures aussi inquiétantes qu'attrayantes. Elles surgissent puis disparaissent, comme des songes mouvants apparus sur un drap blanc. Les monstres sont parfois ces objets dont on veut se débarrasser. Les créatures de Muriel deviennent vite indispensables car elles nous rassemblent et nous ressemblent obstinément. Entrer dans son univers, c'est accepter de perdre ses repères et gagner le cœur du volcan. La pente est parfois violente. Mais plus le cratère approche, et plus le cœur s'emballe, au mépris du danger. Pieds nus sur le chemin escarpé, Muriel construit pas à pas une œuvre ardente et foisonnante guidée par une sensualité aventureuse et un onirisme renversant.

Biographie par Fred Joly, journaliste

EMANUEL CAMPO /// Auteur / Aide à l'écriture

Emanuel Campo (Lyon) est poète, interprète et auteur de théâtre. Il débute son parcours à Dijon au sein notamment du collectif de spoken word Casse La Rime ainsi que dans la programmation et l'animation de soirées de poésie. Il participe alors à plusieurs performances dans des lieux comme le Grand Palais à Paris, la Biennale de la Danse à Lyon, le Théâtre Dijon Bourgogne, les Nuits du slam... Depuis, il a publié quatre recueils aux éditions la Boucherie littéraire et aux éditions Gros Textes, a participé à une trentaine de revues et a performé ses textes sur les scènes de nombreux festivals littéraires, théâtres et salles de concert. Il joue également depuis dix ans dans le duo rap PapierBruit avec lequel il a sorti deux EP et dirige la compagnie Étrange Playground au sein de laquelle il crée ses spectacles et des projets collaboratifs (Identité MC en 2011 ; On est là en 2015 avec le poète kanak Paul Wamo). Il est membre de la Compagnie Esquimots et coécrit plusieurs projets avec la metteuse en scène Marion Chobert. Leur pièce La Compétition figure dans le palmarès 2020 des Journées de Lyon des Auteurs de Théâtre. Il collabore régulièrement avec d'autres artistes, structures culturelles et metteurs en scène : de 2014 à 2018 il coécrit et joue dans Light Spirit de Éric Massé/Cie des Lumas, puis joue en espace public avec ilimitrof CPG. Actuellement, il forme avec le batteur Eric Pifeteau un duo Poésie & Batterie et travaille avec l'artiste Charlotte Mollet sur un recueil de textes et de linogravures.



LIONEL THENADEY /// Vidéo et effets spéciaux

Né dans le système de particule numérique et technologique Lionel Thenadey vit et travaille à Dijon. Enseignant à l'école nationale supérieure d'art de Dijon, Il est responsable de l'atelier vidéo et trucage numérique, suivie de projet master 2. Il a enseigné à l'ESIREM des sciences et techniques de l'image à Dijon, 2006 / 2014. Il a collaboré avec des artistes de la scène contemporaine (Françoise Guardon, Franz Erhard Walther, Kees Visser, Marc-Camille Chaimowicz, John Batho) a des réalisations vidéo et photographies numériques. Il a été l'initiateur du projet de recherche « ECO » (European Colour Observatory) de 2005 à 2015 avec Alain Bourgeois et Bernard Metzger. Lionel manipule aussi bien le low-tech que le high-tech, un magicien des images numérique en perpétuelle recherche. Sa capacité à s'adapter dans un travail de groupe, à générer des solutions est l'une de ces nombreuses qualités.

EIDER NUNES /// Mise en mouvement

Eider aiguise son regard sur le travail du corps et de la voix à travers diverses expériences artistiques. Elle butine entre la danse contemporaine, contact, libre, africaine... et le chant chorale et spontanée. Au fil de projets de danses mélangeant professionnels et amateurs, les formes et formats sont variés. De la danse performative (Olivier Dubois, Eric Minh Cuong Castaing, Akram Khan, Joanne Leighton...) à la danse de création chorégraphique (cie Anqa ...) ou encore la danse de répertoire de chorégraphe (Reprise de Mammame de Gallotta). Récoltant le fruit et le savoir-faire de ces différentes approches, en parallèle Eider découvre et se forme à la méthode Feldenkrais. Depuis 2021 elle donne des leçons à Paris et est animée par l'envie d'accompagner différents publics en créant des temps d'exploration de soi par le corps en mouvement.

GEOFFROY DAGUET /// Création sonore

Geo, technicien son & bruitiste d'ambiance travaille depuis une quinzaine de printemps sur le son en concert, théâtre et danse. Passionné par l'univers sonore, quel qu'il soit, il concilie son savoir de technicien et son inspiration musicale pour faire de la production. De plus en plus intéressé par les possibilités d'immersion qu'offre la multidiffusion dans le spectacle vivant, il projette d'habiller le personnage de Brûle et son environnement de son propre appareil sonore. Ses références: Benjamin Coyle, compagnie kopfkino, La séance / Sanja Kosonen, Cry me a river / Ensemble Tactus & Le petit travers, Encore la ie / La baraque à plumes, Hansel & Gretel /Suivi de groupes en régie son: Amayé (Maloya) , Nakishima (Conte musical bruitiste visuel et poétique), Nuage de lait sur Café noir (Marie Rubens), Léonid (chanson française), Foreverose (duo Harp/Drum).

PIERRE LHENRI /// Comédien, danseur, chanteur

Pierre Lhenri est un chanteur pluridisciplinaire, formé dans le domaine de la chanson (DEM 2017 / Ecole supérieure privée du Hall de la chanson 2022) mais également en chant lyrique, en danse contemporaine et en art dramatique dans le réseau des conservatoires de région et parisiens. Avec American Drama Group - Europe, il tourne Molière et Marivaux à travers l'Europe et en Turquie. Avec la cie XIX, il enregistre Une marche à l'étoile (spectacle lyrique d'ombres projetées) en partenariat avec le MUCEM de Marseille. Il s'intéresse particulièrement aux formes contemporaines transdisciplinaires mêlant chant, danse et théâtre, et travaille dans ce sens avec les compagnies En lacets (Avolonté), Répète un peu pour voir (Je vous aime ; Initiales créé au Rive Gauche - scène conventionnée d'intérêt national art et création danse), et la cie XIX (Toupet et le colporteur, coréalisation Espace des Arts - scène nationale). C'est au sein du cabaret parisien Le Secret de Monsieur K qu'il développe son projet le plus personnel, articulé autour du répertoire chansonnier et de la créature chantante Fantin.



CLÉMENCE LABOUREAU /// Aide à la mise en scène et au jeu

Après des études en Lettres Modernes et Anglais-Littérature Comparée à l'université, Clémence suit une formation en Théâtre ainsi qu'en Jazz en conservatoires. Attachée à défendre un théâtre contemporain de nos problématiques sociales, elle a joué dans Ogres de Yann Verburgh, mis en scène par Eugen Jebeleanu (Théâtre Ouvert, CNES-La Chartreuse, tournée FATP, Théâtre de Vanves, Théâtre Joliette, Comédie de Caen, Comédie de Béthune...), spectacle qui dresse un état de lieux de l'homophobie dans le monde ; dans L'Atome de et mis en scène par Julien Avril. Elle joue ensuite dans La nuit porte caleçon de et mis en scène par Hakim Bah (Studio-Théâtre de Vitry, Théâtre 95), fiction autour du football-business et des violences policières ; dans Presqu'Îles de Sarah Pèpe, mis en scène par Louise Dudek (DSN- Dieppe, Théâtre de l'Étincelle-Rouen...), cabaret sur la féminisation de la langue française ; dans Itinéraires de Yann Verburgh, mise en scène d'Eugen Jebeleanu (Théâtre de la Ville-Bucarest, Comédie de Valence, Théâtre Gallia-Saintes, Maison de la Culture - Amiens, Les Célestins - Lyon, Domaine d'O...), théâtre-performance sur la jeunesse européenne et ses frontières. Elle accompagne le chorégraphe Faizal Zeghoudi sur sa création On n'a jamais vu une danseuse étoile noire à l'Opéra de Paris, conférence dansée sur le racisme, en tant que collaboratrice, comédienne et chanteuse (Le Glob - Bordeaux, L'Atrium - Dax, Les Cigales - Luxey...) et crée avec Sandrine Anglade, Jingle, de Violaine Schwartz, monologue sur la voix et le chant, avec les musiciens de jazz Théo Ceccaldi, Roberto Negro et Adrien Chenebault (Théâtre Jacques Carat-Cachan, Théâtre des Bergeries - Noisy-le-Sec, Scène Nationale-Sud Aquitaine, Théâtre des Quatre Saisons...). Elle joue cette saison dans You don't own me de et mis en scène par Julie Fonroget (Théâtre de l'Echangeur - Bagnolet, Studio-Théâtre de Stains). Elle est également membre du collectif À Mots Découverts. Elle conçoit actuellement son premier projet solo de théâtre musical inspiré de la poésie d'Emily Dickinson, «Avez-vous un ruisseau dans votre coeur ?» (résidence Maison des Métallos / Théâtre Gérard Philipe).

JULEN POUPON /// Créateur lumière, scénographie

Formé en alternance au Théâtre Dijon Bourgogne et à l'IGTS de Grenoble de 2007 à 2009, Julien s'intéresse à tout, à tout ce qui l'entoure et développe assez tôt une rigueur esthétique et technique.

Régisseur multicarte avec une âme d'artiste, Julien est à l'aise aussi bien en lumière, qu'au plateau ou en tant que régisseur général de tournée.

Le travail en collaboration est pour lui vecteur de force et d'énergie. Très vite la scénographie prend une place importante et devient un support majeur lors de ses créations lumière. Nombreuses sont ses sources d'inspiration, par exemple la photographie, le cinéma ou encore les installations dans l'art contemporain. Julien aime la dynamique de la création au plateau, la spontanéité de la performance mais également toutes les étapes de réflexion que peut exiger la création d'un spectacle.

Aujourd'hui Julien collabore avec différents artistes, issus d'univers très différents, notamment avec Sanja KOSONEN, Maëlle POÉSY, l'Ensemble TACTUS, Collectif A/R ou encore les GANDINI JUGGLING.

