



POISSON BLANC

CONTACT DIFFUSION : Laurence LANG
+33 (0)06 83 26 63 27
laurence.lngz@gmail.com



ERSATZ

Sommaire

Poisson blanc ; un thriller onirique
Matériaux, écriture(s) et synopsis
Note de mise en scène
Note de direction scénique
Projet de scénographie
Projet de création sonore, musicale et de lumière
Rapport public/scène
DIY ; autonomie et résistance
Calendrier

3
5
6
7
8
10
12
12
13

Équipe

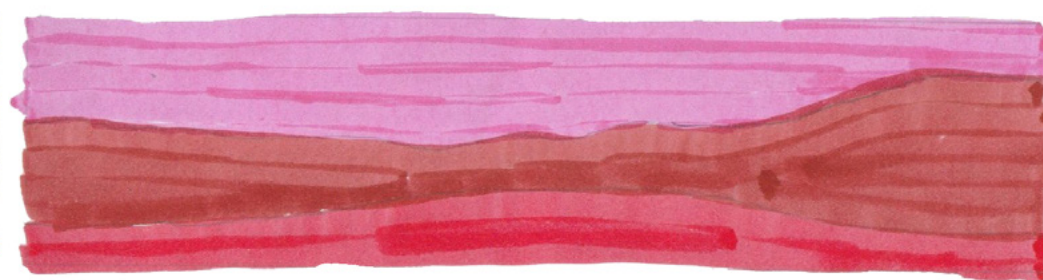
auteur Gabriel Charlebois Plante
mise en scène et dramaturgie Camille Panza
direction technique et voix off Léonard Cornevin
création sonore Noam Rzewski
création visuelle Pierre Mercier
aide à la composition musicale et regard extérieur Alex Jacob
scénographie Odile Gamache
jeu Gwen Berrou, Aurélien Dubreuil-Lachaud, Nicole Stankiewicz
conception des casques à conduction osseuse L'outil, Fablab de Liège
construction scénographique les Ateliers du Théâtre de Liège
coproducteurs Théâtre de Liège — l'Agora scène nationale de l'Essonne — Comédie de Colmar, CDN Grand Est Alsace — ACB, scène nationale de Bar-le-Duc — Le Volcan, Scène nationale du Havre
soutiens Le 140, Bruxelles — Le Théâtre des Doms, Avignon, — Le Nouveau Relax, scène conventionnée de Chaumont.
Projet Soutenu par Quint'Est, réseau spectacle vivant Bourgogne Franche-Comté Grand Est

SORTIE DE RÉSIDENCE

<https://vimeo.com/935383578>



Cliquez pour être redirigé vers la captation de la sortie de résidence présentant notre démarche de travail pour Poisson Blanc.



Poisson blanc : un thriller onirique

Note d'intention

Avec *Poisson blanc*, nous initiions un nouveau cycle de réflexion artistique autour de la thématique du feu. Ce projet trouve son inspiration dans un voyage à Montréal alors que des feux de forêt ravageaient une grande partie du Canada. Une lumière rougeoyante et une atmosphère suffocante avaient envahi la ville lui conférant un aspect irréel et apocalyptique. Il y avait un étrange sentiment de crainte du feu qui rôdait, du danger qui nous encerclait, qui avançait inexorablement vers notre perte, révélant notre impuissance face à cette situation. De cette expérience vécue, imprégnée par cette lumière intense et flamboyante, par cette atmosphère emprunte de mort et de beauté, nous avons eu l'envie de questionner cette étrange sensation de sidération.

Notre démarche pour *Poisson blanc* est de faire ressentir aux spectateur·ice·s, par un dispositif scénique singulier, que l'humain est une composante intrinsèque de l'environnement mais que la faculté même de son intégration est ambivalente et sujet à un éventail d'agentivité.

Nous souhaitons traiter la notion de climat " *au carré* " c'est-à-dire de rendre compte de ce climat météorologique inouï dans un climat sensoriel de spectacle du même acabit. Le climat est donc envisagé sur différentes strates de compréhensions et de sensations.

Poisson blanc souhaite évoquer la polysémie du climat comme le nomme Alain Deneault dans *Faire que! L'engagement politique à l'ère de l'inouï* :

(...) le terme " climat " nomme une émotion sociale éprouvée sur le plan de l'intime, en même temps qu'un moment météorologique. C'est un climat hostile. En l'état, désormais, il est inouï, ne correspond à rien, ne se raconte pas. Il nous échappe, nous hante, nous trouble, nous effraie. On ne parle que de lui mais en ne sachant pas comment.



A partir de cette définition de l'inouï, nous avons souhaité développer ce projet dans le genre du thriller onirique en créant une tension narrative qui cherche à provoquer un imaginaire entre appréhension et excitation, émanant du lieu mais aussi des personnages et de leurs relations.

Nous écrivons une fiction à la frontière poreuse entre le réel et l'irréel, grâce à l'intégration de nouveaux outils d'immersion à même l'écriture du texte. Une narration en voix off prend la parole, rentre dans la tête du·de la spectateur·ice pour semer le trouble sur ce qui est vu et entendu. Par le biais du thriller, nous souhaitons susciter un état d'alerte de ce qui pourrait advenir, perturber la vraisemblance des éléments. Mais le genre du thriller est mis en tension avec le traitement onirique du récit, qui est de l'ordre du rêve et de la distorsion temporelle. Ces deux notions vont cohabiter, passant de l'attente anxieuse à la poésie de l'abstrait. Dans cette création, il y a une sorte de bascule entre la mise en place d'un monde à l'étrangeté constitutive et tout à fait naturelle à un " *autre* ", où l'inconnu, qu'il soit explicable ou non, viendrait fracturer le réel au risque d'en menacer l'équilibre.

Si certains peuples peuvent dire qu'ils sont le peuple du caribou ou le peuple du poisson blanc, parce qu'ils vivent de ces animaux, nous, les industrialisés de tout acabit, nous sommes le peuple des explosifs. Et on est en train de se faire sauter.

Dalie Giroux, *Une civilisation de feu*

Note dramaturgique

Le territoire du texte installe plusieurs dimensions et axes que nous développerons à travers les différentes composantes du plateau :

/Feu et grandes mutations du paysage

Le feu est entendu ici sous plusieurs aspects comme source de mort, de finitude mais aussi de revanche ou de renouveau.

La multiplication et l'intensité des feux de forêts deviennent aujourd'hui un des symptômes de l'entropie déclenchée par le dérèglement climatique. La peur du feu ébranle non seulement les individus, mais elle ébranle dorénavant aussi le sentiment de sécurité qui venait avec le domptage de la nature par la civilisation. La nature reprend ses droits, elle le fait, par la chaleur et par le feu. En découle une réflexion sur le tourisme de la catastrophe liée au réchauffement climatique qui place l'humain dans une situation contradictoire entre la fascination morbide et la prise de conscience sidérante.

/Peur et anxiété

Sur cette île, il y a un grésillement incessant, on aimerait qu'il s'arrête surtout la nuit mais il persiste. D'ailleurs on ne sait pas exactement si tout le monde l'entend. Est-ce le "hum" mystérieux, le bruit des pylônes électriques ou est-ce le son insidieux de l'anxiété ?

Calmer son anxiété, c'est pourtant ce qui motive une des protagonistes à venir sur l'île. Elle mise sur le fait de ressentir de la peur liée à un danger tangible et immédiat qui pourrait momentanément la déplacer de son anxiété quotidienne, de cette projection abstraite bien qu'obsédante.

Les sentiments d'insécurité, d'anxiété et de peur sous-tendent à plusieurs niveaux la trame narrative, ils motivent ou obstruent les actions des personnages et leur vision du monde.

/Réalisme fantastique

Nous plaçons ces personnages dans une réalité reconnaissable mais légèrement décalée, une sorte d'espace-temps "unheimlich".

Dans cette temporalité, les insectes sont gros comme des oiseaux, le feu de camp est remplacé par une LED violette, la communication avec les roches est envisageable, les particules fines liées aux feux de forêt provoquent de magnifiques bien qu'inquiétants couchers de soleil et les ondes de l'eau ne cessent de se mouvoir.

Dans cet univers, ces personnages ont la possibilité de mourir et de ressusciter même s'ils ne savent pas très bien comment cela fonctionne. Il y a, probablement, dans cette pratique une éventuelle promesse de renouveau, de reset heureux ou malheureux, de ré-exister dans la mort de toute chose ?

/Rêve, sommeil et deuil

La dimension onirique structure la narration à bien des égards. Elle sème le trouble entre différentes strates de temporalité et de réalité. Le sommeil est traité comme un sujet - un des personnages n'a pas dormi depuis 10 ans, un autre éprouve des difficultés à s'endormir et le rêve quant à lui, est vécu comme une technique de visualisation des espaces-temps passés et futurs.

Les rêves des personnages peuvent se répondre entre eux ou semer le trouble avec le réel.

La pratique du rêve serait une possibilité de voir et de sentir d'autres formes de connections et d'autres temporalités non anthropocentristes. Mais seront-ils assez libres pour faire le deuil de leurs croyances et apprendre à rêver d'autre chose que d'eux-mêmes ?

*La seule façon de produire la vie face à ce monde en érosion,
c'est d'habiter d'autres cosmovisions.*

Ailton Krenak, Idées pour retarder la fin du monde

Matériaux, écriture(s) et synopsis

Avec ERSATZ, nous avons souhaité poursuivre la collaboration avec l'auteur québécois Gabriel Charlebois Plante, entamée lors de la création de notre performance immersive *Au jardin des potiniers*, avec le souci de travailler conjointement à l'élaboration de cette nouvelle proposition.

En 2019, avec Gabriel Charlebois Plante, nous sommes parti·e·s en canoë-camping au lac du Poisson Blanc, situé dans la région des Laurentides au Québec.

Nous avons été frappé·e·s par l'aspect sauvage de l'endroit qui est pourtant complètement artificiel afin de provoquer cette sensation jubilatoire d'être la première personne à fouler ce territoire, à fendre ce lac. Lorsque nous sommes arrivé·e·s sur l'île, que nous avions loué, tout était proposé pour une expérience inédite en pleine nature mais avec des infrastructures qui permettent de passer un moment agréable sans grande difficulté : un emplacement pour nos tentes propre et sablé, des toilettes sèches, une table en bois et un petit bateau qui passe de temps en temps proposant, moyennant finance, du bon bois sec pour le feu de camp et des glaçons pour nos boissons.

On nous propose une déconnexion complète avec nos vies stressantes et trépidantes tout en nous assurant une très bonne connexion 4G. Cet étrange paradoxe entre un espace dit « à l'état naturel » et un aménagement de confort discret mais bien présent, nous a interpellé dans ce que nous considérons comme un retour aux sources complètement galvaudé ; le factice rassurant qui cherche l'authenticité fabriquée pour nous rassurer de la pérennité de la terre. Le temps passé là-bas habite encore nos imaginaires et nos pensées avec ces paysages grandioses et ces ambiances irréelles. De cette expérience commune et ambivalente, un désir de projet a commencé à s'amorcer.

/Synopsis

Deux amies, Nicole et Amélie, partent en canoë-camping sur une île au milieu d'un lac dans les Laurentides au Québec pour les vacances d'été. L'une rêve d'affronter la peur, l'autre admire son courage. Elles y rencontrent un homme, Joshua, qui ne dort plus depuis dix ans et ne fait plus la distinction entre rêve, réalité et cauchemars. L'insomnie arrive à gruger les deux femmes et elles découvrent la peur.

Des événements étranges surviennent : un poisson vient s'échouer sur le rivage, un feu se déclare puis se résorbe... Les personnages ne savent plus s'ils sont en train de se réveiller d'une sieste ou s'ils ressuscitent après une mort douce.



Résidence - Théâtre de Liège

Note de mise en scène

Nous créons des installations visuelles et sonores qui sont habitées par les acteur·ice·s et/ou le public. Nous composons avec tous les éléments de la scène afin de créer une écriture plurielle. Notre approche consiste à mettre en relation des nouveaux outils technologiques avec des fabrications « *faite maison* », des systèmes élaborés avec un certain amour de l'artisanat, du DIY et ce que cela implique d'imperfections et de sensibilité. Nous bâtissons alors un artisanat théâtral, c'est-à-dire, une poésie émotive du geste de construire la fiction.

La composition ne repose pas alors sur l'histoire à raconter mais sur la relation des éléments entre eux au service d'une architecture rythmique offerte à l'œil et à l'oreille.

Cela témoigne également de notre appétence pour les intervalles et les entre-deux, la création de correspondances entre les différents éléments mais aussi de la considération composite de l'environnement créé.

/Du théâtre sonore augmenté

Dans cette dramaturgie, la scène est d'abord sonore et rythmique, et c'est le rythme qui révèle les différents mouvements de la pensée. Le·a spectateur·ice est convié·e à se rattacher à la fiction des personnages tout en embrassant d'un même geste le mystère et le trouble qui émanent des informations glanées au fil de l'écoute.

En effet, dans ce projet, le public sera installé dans un dispositif immersif et équipé d'un casque à conduction osseuse. (Nous développerons cet outil dans le volet technique.) Nous cherchons, ainsi, à créer l'autonomie de l'œil et de l'oreille tout en jouant de leur coexistence en une sorte de fiction radiophonique et visuelle.

Ce dispositif tente de mettre en jeu la puissance du langage sonore, capable de susciter des sensations mais également la possibilité de déléguer partiellement la créativité au·à la spectateur·ice. Dans cette perspective, l'œuvre prend vie dans l'imaginaire actif du public, devenant une sorte de rêve semi conscient. Cette vision, que l'on pourrait qualifier de « *synesthésique* » vise à développer des formes organiques qui unifient salle et scène et qui activent le·a spectateur·ice dans un exercice de composition et de reconstitution.

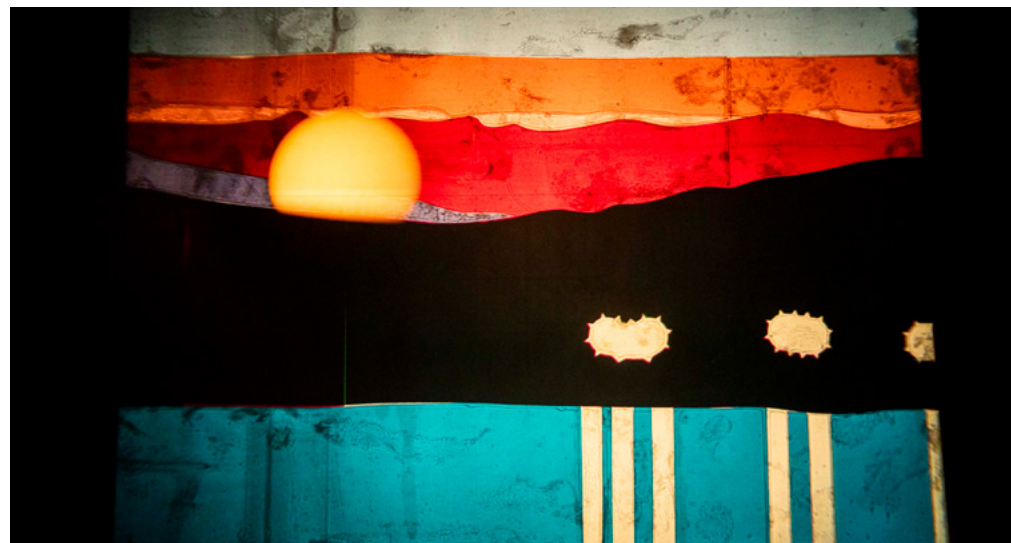
/Non anthropomorphisation du récit

Dans *Poisson blanc*, nous souhaitons développer cette écriture plurielle du vivant dans une visée non anthropocentriste en traitant le paysage comme élément moteur de l'écriture.

Il s'agit de semer un trouble de la perception, de déplacer les référentiels en créant une relation voire une inversion entre ce qui est de l'ordre de l'humain et du non humain. Par exemple, le personnage de Nicole va converser avec un rocher ou encore le feu de camp va se mettre à communiquer avec eux.

L'humain serait un des canaux qui mènent vers le paysage, un élément de l'architecture globale de la pièce. Ce traitement du plateau permet d'interroger des évidences perceptives et de traiter le réel à partir du ressenti qu'il soit avéré ou trompé. Nous évoquons la création d'une " *pièce paysage* " dans le sens où il s'agit d'une pièce qui porte davantage sur la vie d'un espace plutôt que sur une histoire interpersonnelle.

Nous mettons en place une direction chorale des acteur·ice·s qui ne sont pas seul·e·s à activer les émotions et les questionnements mais font partie d'un système de création où leur corps, leurs voix répondent aux installations visuelles et sonores de la proposition qui constitue donc le paysage.



Essai de projection d'assemblage de gélatines, résidence de recherche au théâtre des Doms

Note de direction scénique

/Voix off et voix intérieures

Dès la genèse de l'écriture, une grande place a été accordée aux didascalies, elles étaient nombreuses, détaillées et caustiques sur les situations. Nous avons proposé à Gabriel de développer cette écriture et c'est devenu un personnage à part entière qui prend différentes postures: tantôt de voix off, de narrateur·ice, de témoin omniscient·e.

Cette entité dont on ne verra jamais les contours physiques adopte différents aspects imaginaires ; elle est le point de vue de l'île ? Le regard du poisson blanc sur ces humains ? La voix de l'auteur sur l'incertitude des choses vues et entendues ?

Hormis cette voix remplie de mystères quant à son identité, nous aurons accès aux pensées des personnages, à leurs réflexions, leurs états d'esprit, ce qui va nous permettre de rentrer dans leurs méandres intérieurs. Cette matière textuelle nous a donné l'envie d'utiliser un nouveau moyen d'écoute pour le public, les casques à conduction osseuse.

L'accès aux pensées des personnages et à l'interprétation du narrateur/ auteur sur les situations grâce au dispositif technique, crée un jeu entre les acteur·ice·s et le public, et amène une épaisseur concrète à nos personnages. Nous pouvons ainsi agir sur de multiples niveaux de jeu et d'interprétations. Il s'agit donc d'un travail précis et rythmique de la parole qui va se poser juste dans l'oreille du·de la spectateur·ice.

*Le but du rythme, à ce qu'il m'a toujours semblé,
est de prolonger le moment de contemplation,
le moment où nous sommes à la fois endormis
et éveillés, qui est le seul moment de création.*

William Butler Yeats, *The Symbolism of Poetry*

/Le "théâtre du sourcil"

Avec la grande proximité et porosité entre le public et le plateau, le travail corporel va se jouer sur des micro détails dans un jeu cinématographique de gros plans. La surface de jeu est très restreinte et le public saisit la moindre respiration, le moindre souffle, ce qui demande aux acteur·ice·s une rigueur du geste et une précision de mouvement.

Nous travaillons également sur la dissociation de la parole et du corps, puisque certaines paroles des personnages (notamment les pensées) sont enregistrées et entendues à travers le casque. Il s'agit ici de ne pas mimer la parole ou illustrer ce qu'on entend mais développer une autre lecture. Il en est de même avec la voix off qui exprime un point de vue sur la situation mais qui n'est pas forcément véridique, ce qui contribue aux troubles de perception et de croyance qui sous-tendent la pièce.

Dans ce travail d'interprétation, les relations entre les personnages sont plus importantes que le parcours individuel. Ce sont la situation et l'environnement créés qui permettent à l'acteur·ice de dire son texte. De cette manière, la responsabilité de la situation est celle de toutes les composantes du plateau et pas seulement de celui ou celle qui parle.



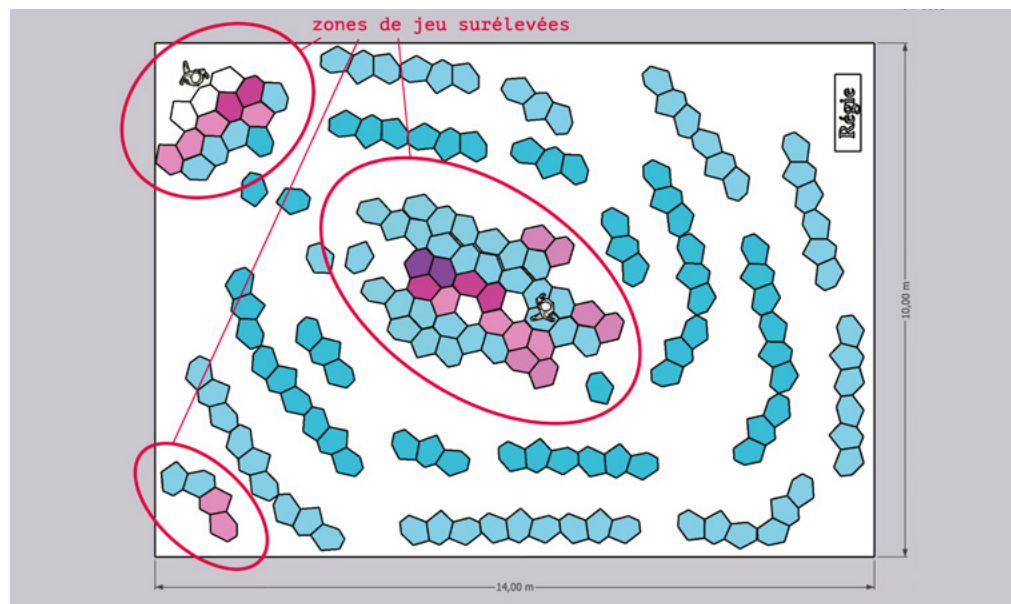
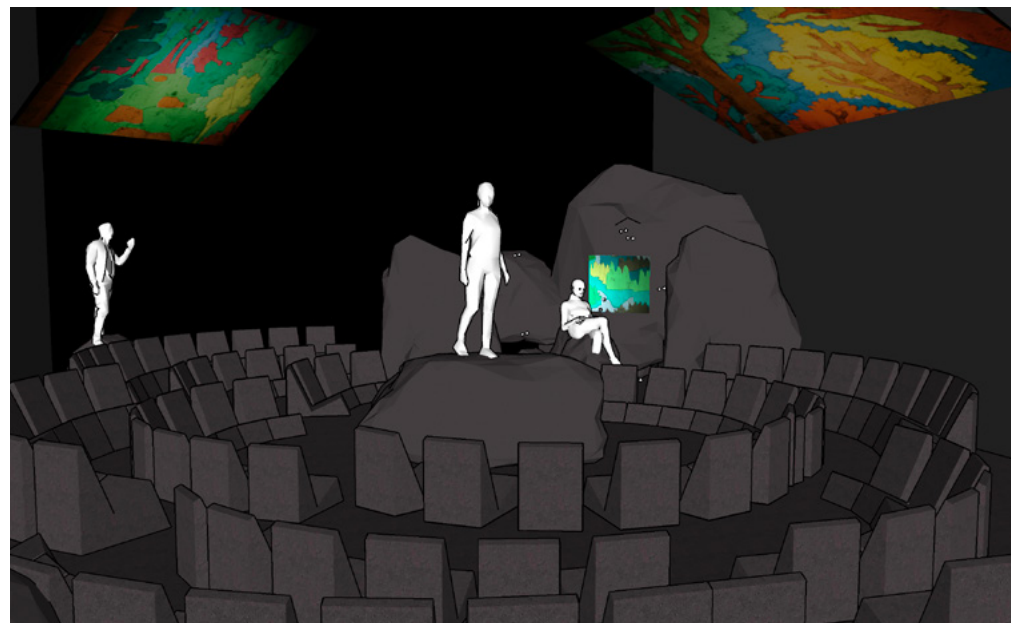
Projet de scénographie

/Sortir des gradins, rentrer dans le paysage

Nous souhaitons créer un dispositif scénographique singulier et sur mesure. Nous construisons des assises qui placent les spectateur·ice·s dans une relation d'intimité avec le plateau. Ces assises auront un pied dans la fiction alors qu'elles seront construites pour faire partie du décor, pour placer les spectateur·ice·s dans le paysage. Au lac du Poisson blanc, de grandes falaises jalonnent le plan d'eau et nous avons été très inspiré·e·s par ces roches qui deviennent les observatrices passives du tourisme de nature. Ce système de gradinage qui embrasse la fiction va participer à l'implication du·de la spectateur·ice dans ce thriller onirique en lui attribuant un rôle, celui du paysage et un regard, celui du bord du lac.

Cette disposition en fer à cheval a été imaginée pour créer une grande proximité et promiscuité avec les éléments scéniques et les comédien·ne·s. Cette disposition fait référence au feu de camp, à l'intimité des récits racontés mais également des histoires à se faire peur. Cette configuration accentue la porosité entre la " scène " et la " salle " ; sème le trouble dans les perceptions et ainsi la frontière entre celui/celle qui regarde et ce qu'iel (croit) regarde(r) s'estompe.

Ces zones vallonnées seront de couleurs sombres, rappelant la roche volcanique ou un paysage calciné par les flammes et permettant également la projection de paysages lumineux.



Projection et implantation 3D de l'espace scénographique

/Paysages lumineux ; le travail de l'image en gélatine

Nous avons l'intention de travailler avec des gélatines de théâtre recyclées pour fabriquer des projections de paysages, entre vitrail moderne et tapisserie naïve. Cette matière favorise la projection lumineuse qui peut induire des ambiances irréelles et suggère une pluralité de textures et de brillances. Ces images vont constituer plusieurs états du paysage pour accompagner la narration, paysages réels (des endroits de l'île ou alentours) mais aussi paysages impressionnistes qui reflètent les ressentis des personnages plus que la réalité.

Ces couleurs vives et acidulées attirent le regard comme un feu ardent et donnent une sensation de magnificence conjuguée à une notion de danger.

Ces assemblages en gélatine projetés ou éclairés sont des éléments aussi bien scénographiques que lumineux. L'espace scénographique devient alors le support d'une mosaïque d'où peuvent émerger visions, rêves et souvenirs.



Les personnages autour du feu, éclairés par le rétroprojecteur intégré à la scénographie, alors source d'image, source lumineuse et accessoire. Résidence Théâtre de Liège



Rétroprojection d'assemblage de gélatines, résidence de recherche - Théâtre Les Doms, Avignon

Projet de création sonore, musicale et de lumière

/Casques à conduction osseuse et vibrateurs de basses

Un casque à conduction osseuse, aussi appelé casque ostéophonique, diffère d'un casque audio classique par sa méthode de diffusion du son : là où celui-ci diffuse le son directement aux oreilles externes, l'ostéophonie fonctionne au moyen de vibrateurs en contact avec les os des tempes, c'est ainsi que nous percevons notre propre voix. Il devient une extension du sensible, un relais presque organique entre le corps du spectateur-ice et l'univers de la fiction. Ce casque n'est plus un accessoire audio : il devient porteur d'un trouble, d'une sensation, il infiltre, il hante, il devient un objet scénique chargé de sens.

Le format habituel de la représentation théâtrale permet d'associer diffusion habituelle du son par hauts-parleurs et les sons en direct, les sons mêmes du plateau, voix, déplacements, actions, etc. L'usage de casques ostéophoniques ajoute une troisième voie d'expression sonore, enrichissant les perceptions du public et les situations.

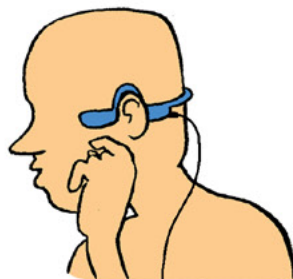
D'un point de vue dramatique, cela nous permet de faire passer les pensées des personnages et faire coexister les pensées et les paroles prononcées sur le plateau ainsi qu'un traitement intéressant de la narration en voix off. Avec cet outil, nous pouvons développer un aspect sensoriel inédit, en provoquant des hallucinations auditives, ou permettre d'entendre un texte comme une « *voix intérieure* » mais également créer des micro vibrations avec le contact du casque sur le visage.

À la conduction osseuse s'ajoute l'usage de vibrateurs de basses incrustés dans les assises. Ce matériel fonctionne sur le même principe que la conduction osseuse, sachant qu'ici les vibrations sont des basses fréquences transmises via le contact avec le bas du corps des spectateur-ice-s. Là encore, ce qui nous intéresse est d'aller chercher une certaine forme d'intimité avec le public.

CASQUE À CONDUCTION OSSEUSE



IL SE POSE SUR LA TÊTE



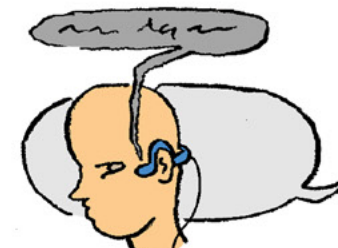
SAUF QUE LES PETITES PATTES SE PLACENT PRÈS DES TEMPES.

CONTRAIREMENT AUX OREILLETTES DE CASQUE AUDIO QUI ENVOIENT LEUR SON DANS LES OREILLES JUSQU'ÀUX TYMPANS,



AVEC UN CASQUE À CONDUCTION OSSEUSE, C'EST PAR CONTACT QUE LES PETITES PATTES ENVOIENT DES VIBRATIONS À TRAVERS L'OS TEMPORAL JUSQU'À L'OREILLE INTERNE.

CE QUI LIBÈRE DONC L'OREILLE ET PERMET D'ENTENDRE DISTINCTEMENT DANS LE CASQUE ET PAR LES OREILLES.



NE PASSANT PAS À TRAVERS LES CONDUITS AUDITIFS COMME ON EN A L'HABITUDE, LA SENSATION EST PARTICULIÈRE, ON A L'IMPRESSION D'ENTENDRE DANS NOTRE TÊTE.

/Nature et traitement du son

Un soin particulier est apporté au traitement de l'environnement sonore, on peut véritablement parler ici de composition d'un écosystème sonore en relation avec les actions et les éléments visuels qui surviennent et existent dans cette île mystérieuse. *Comment entend-on un rêve - Quel son fait l'anxiété ? - Quel rapport entre le sommeil et l'audition ?* C'est par la conjugaison du rapport intime permis par le dispositif technique et la palette sonore employée que nous pouvons embarquer un public dans une relation sensorielle à ces questions.

/Développement d'outils numériques pour les arts vivants

Nous travaillons actuellement sur un casque entièrement conçu en impression 3D, ce qui offre une flexibilité de production adaptée aux arts vivants. Cette méthode permet de réimprimer facilement et de récupérer la matière première pour fabriquer de nouveaux casques. Enfin, nous intégrons le design du casque à notre esthétique, car il est crucial qu'il soit un vecteur de poésie dans l'ensemble du dispositif.

/Lumière d'ambiance et objets lumineux

La lumière va se déployer sous différentes strates et nous pouvons les identifier dans deux grandes catégories : lumière d'ambiance et objets lumineux.

Lumière d'ambiance

Ici nous réfléchissons à une lumière qui éclaire un espace, qui lui confère des qualités d'écoute méditative et une organicité. Le public étant dans l'installation, nous voulons l'englober et créer un espace unique scène/salle. Pour accompagner l'onirisme du texte et de la mise en scène, la lumière doit être, dans un premier temps, diffuse et douce. Ces lumières d'ambiance passeront par différents états via un travail sur la couleur. Il s'agit ici de travailler sur comment les couleurs affectent les perceptions.

Objets lumineux

Comme à notre habitude, nous souhaitons penser la création lumière avec des objets lumineux qui viendront créer des accents et du rythme dans la lumière d'ambiance. Le feu est un élément central du projet, il est également présent sous différents aspects, un petit faux feu de camp, un feu de joie, un feu de forêt.

Il y a donc cette évolution linéaire du feu, de son statut, de son intensité et de son étendue. Du feu " *plastique* " créé par l'assemblage de gélatines de théâtre jusqu'à l'inflammation de tout l'espace.



Résidence - Théâtre de Liège

Rapport public/scène

Comme développé précédemment, le dispositif scénique implique une autre relation entre la scène et la salle qui nous semble coïncider avec notre démarche et notre écriture.

En effet, le climat sensoriel est une notion importante dans le développement de ce projet. La dialectique entre le visible et l'invisible, le réel et le rêve sont des articulations motrices dans notre pratique artistique qui cherche à immerger le public dans une ambiance prégnante et une atmosphère sensible.

Nous nous interrogeons sur la dimension collective de l'expérience individuelle. Nous tentons de trouver des solutions pour immerger les spectateur·ice·s en groupe. Il nous semble essentiel de partir de l'individu et de son intimité propre pour aller vers le collectif et ressentir une expérience commune, réelle et au présent.

Il faut dans un premier temps installer le public dans notre espace. Sortir des gradins traditionnels demande de redéfinir le rituel théâtral du public, ici nous devons le guider et poser nos règles du jeu. Nous souhaitons que cette entrée en salle fasse partie intégrante de la fiction et de l'univers que nous mettons en place. De plus, la conduction osseuse est une manière d'écouter peu répandue, un temps d'habitation est donc nécessaire. Un protocole doit également être mis en place pour que tout le public soit équipé correctement. Un soin particulier doit donc être apporté à ces premières minutes d'accueil et cela nous permet de le rendre ludique et déjà immersif.

En d'autres termes, il s'agit d'être à l'écoute de ce que peuvent nous offrir les nouveaux outils d'immersion tout en n'omettant pas la particularité du théâtre, le ici et maintenant que nous partageons.

Fabrication DIY; autonomie et résistance

Nous fabriquons nous-même plus d'une centaine de casques à conduction osseuse en impression 3D avec l'aide du Fablab de Liège. Nous devenons ainsi acteur·rice·s de nos propres outils, capables de comprendre, modifier, détourner, inventer des dispositifs à la mesure de notre vision artistique.

Alors que les casques du marché sont principalement conçus pour un usage individuel via Bluetooth, nous souhaitons créer des modèles adaptés aux arts vivants, avec des connexions filaires et des fiches XLR robustes pour éviter l'utilisation de batteries polluantes et pour supporter les montages et démontages lors des tournées. L'impression 3D s'inscrit également dans une démarche éco-responsable en limitant les déchets, en produisant uniquement ce qui est nécessaire et en permettant le recyclage de la matière utilisée. Elle favorise ainsi une fabrication locale, à la demande, et réduit l'empreinte carbone liée au transport et au surplus de production. Cette démarche s'inscrit dans un mouvement low-tech ou open-source, plus respectueux des ressources, plus transparent, plus honnête dans son rapport au monde et à la technique.

Dans la continuité de notre approche d'éco-conception, amorcée au fil de nos précédentes créations, nous poursuivons notre réflexion sur l'impact environnemental de nos réalisations. Cette démarche se traduit concrètement par une attention particulière portée au recyclage des matières premières, ainsi qu'à l'usage de matériaux naturels, durables et peu transformés.

Dès le départ, nous avons pensé un système modulaire, souple et adaptable, capable d'accueillir une centaine de personnes, facilement transportable dans un camion de 20m³. Une manière de concilier mobilité, durabilité et sobriété des moyens.

Calendrier

2024

du 15 au 23 janvier

Résidence de recherche technique et plastique L'Agora - Scène nationale de l'Essonne, Evry-Courcouronnes

du 29 janvier au 9 février

Poursuite de la résidence de recherche technique et plastique Théâtre des Doms, Avignon

du 14 au 25 octobre

Résidence de recherche avec l'ensemble de l'équipe Théâtre le 140, Bruxelles

2025

du 23 au 28 juin

Exploration texte et son CDN La Comédie de Colmar

du 15 septembre au 15 octobre

Construction décors Ateliers du Théâtre de Liège

octobre

Impression 3D des casques à conduction osseuse L'Outil, Fablab de Liège

du 24 novembre au 5 décembre

Résidence de création Théâtre de Liège

2026

du 23 au 28 février

Résidence de création

du 04 au 16 mai

Résidence de création

du 29 juin au 04 juillet

Résidence de création

du 21 septembre au 03 octobre

Résidence de création

du 18 au 31 octobre

Résidence de création

31 octobre au 03 novembre

Premières

du 12 au 14 novembre

les 25 et 26 novembre

les 04 et 05 décembre

MA scène nationale, Montbéliard

CDN La Comédie de Colmar

Théâtre de Liège

L'Agora - Scène nationale de l'Essonne, Evry-Courcouronnes

Théâtre de Liège

Forum IMPACT, Théâtre de Liège

La Comédie de Colmar CDN

L'Agora - Scène nationale de l'Essonne, Evry-Courcouronnes

Le Volcan SN, Le Havre

2027

les 27 et 28 janvier

Le 140, Bruxelles

en février

Tournée Grand Est ; BMK - Metz, Le Nouveau Relax - Chaumont, ACB, SN de Bar-le-Duc et Théâtre de la Madeleine - Troyes

/Bibliographie

Faire que ! L'engagement politique à l'ère de l'inouï, Alain Deneault, éd. Lux
Une civilisation de feu, Dalie Giroux, éd. Mémoire d'encrier
Vivre avec le trouble, Donna J. Haraway, Les éditions du monde à faire
Mousson/Tristesse animal noir, Anja Hilling, éditions théâtrales
Idées pour retarder la fin du monde, Ailton Krenak, éd. Dehors
Taqawan, Éric Plamondon, éd. Le quartanier
Un long voyage, Danslecieloutvabien, éd. Les Grandes Personnes
La Pêche à la truite en Amérique, Richard Brautigan, éd Christian Bourgeois

/Filmographie

Je veux juste en finir, Charly Kaufman
Une histoire vraie, David Lynch,
Gen d'Hiroshima, Mori Masaki
Pacifiction : Tourment sur les îles, Albert Serra
Memoria, Apichatpong Weerasethakul

/Ludographie

Firewatch, Sean Vanaman, 2016, Campo Santo, Panic
The Stanley parable, Davey Wren & William Pugh, 2013, Galactic Cafe, Everything Unlilimited Ltd



ERSATZ est composée de Camille Panza, metteuse en scène, Léonard Cornevin, créateur lumière et numérique, Noam Rzewski, créateur sonore et Pierre Mercier, illustrateur.

ERSATZ est un projet de collaboration pluridisciplinaire, actif dans le champs de l'art vivant, de l'installation et de l'édition illustrée. Issus du théâtre, de l'art plastique, de l'illustration, notre démarche artistique se situe au carrefour de différents médias interconnectés les uns les autres, dans une dialectique entre illusion et réalité. Les catégories deviennent poreuses et les projets tentaculaires et protéiformes. Notre axe de recherche est une réflexion sur l'idée d'exploration, qu'elle soit concrète ou abstraite. Nous explorons des médiums différents, des moyens technologiques nouveaux en vue d'immerger le.a spectateur.ice dans un univers singulier.

En 2016, ERSATZ crée la performance et l'installation *Jungle Space in America*, librement inspirée de *La Quête Onirique de Kadath l'inconnue* de H.P. Lovecraft aux Halles de Schaerbeek de Bruxelles et à la Halle Verrière à Meisenthal en France. Elle crée et présente *Quelques Rêves Oubliés*, texte inédit d'Oriza Hirata au Japon puis jouée à Bruxelles au 140 en Janvier 2018, au festival Emulations du Théâtre de Liège en mars 2019 et au Festival international de Toyooka au Japon en septembre 2022. Cette création a été nommée au prix de la critique belge dans la catégorie de la meilleure découverte 2018.

Ersatz crée en 2018 la performance protéiforme *The Blast of the Cave*, une collaboration avec les danseur.ses Hongkongais Mao Wei et Tracy Wong, aux Halles de Schaerbeek, au Hong Kong Art Center et Macao Arts Festival.

De 2019 à 2021, Ersatz est associée en recherche au TNG - CDN de Lyon et crée une performance immersive tout public *Au Jardin des Potiniers* jouée au TNG lors du festival Micromondes en Novembre 2021 puis à l'Atelier 210 et continue sa tournée en France, en Belgique et au Canada.

En 2023, iels créent le spectacle *Tomber du Monde* joué au Théâtre de Liège et aux Halles de Schaerbeek et en 2024 sa forme installative *Hyperborée* présentée en France et en Belgique. Avec ce projet, ERSATZ développe davantage son réseau dans les arts numériques et est membre de HACNUM.

Camille Panza /ERSATZ est artiste associée au Théâtre de Liège et au CDN La Comédie de Colmar jusqu'en 2028.



ERSATZ

ersatzcompagnie@gmail.com

+32 496 295 724

+33 6 32 81 48 65

www.espacejungle.com