

APORIA

Immersion dans

Combat de nègre et de chiens

de Bernard-Marie Koltès

SPECTACLE - PERFORMANCE

CRÉATION 2019-2020

ALAIN QUERCIA



Sommaire

3
GÉNÉRIQUE



4
APORIA



7
NOTE
D'INTENTION



9
UN PROJET
ARTS - SCIENCES



10
MISE EN SCÈNE
DRAMATURGIE



14
ÉQUIPE DE
CRÉATION



19
LE LIG



21
PLUMBAGO &
VEDA SPHÈRE



23
FICHE
FINANCIÈRE



23
CONDITIONS
TECHNIQUES



24
CONTACTS



Immersion dans *Combat de nègre et de chiens* de Bernard-Marie Koltès

À partir de 14 ans (tout public)
À partir de la 3ème (scolaires)
Durée : 1 heure

ÉQUIPE ARTISTIQUE :

Mise en scène, scénographie, sculpture,
interprétation : Alain Quercia

Dramaturgie : Emilie Malosse

Création sonore : Antoine Strippoli

Création lumière : Benjamin Croizy

Création vidéo : Denis Vedelago

Costumes : Alain Quercia et les Ateliers
de couture de la Ville de Grenoble

ÉQUIPE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE :

Interactions affectives humaines et artefacts :
Véronique Aubergé

Robotique et toucher social : Ambre Davat

Expert FabLab : Jérôme Maisonnasse

Modérateur : Nicolas Balacheff

PRODUCTION : Veda Sphère

COPRODUCTION : Ville de Grenoble

(Ateliers de couture et de fabrication de décors),
le LIG (Laboratoire d'Informatique de Grenoble),
Espace Paul Jargot (Crolles), *autres coproductions en cours de recherche*



ACCUEILS EN RÉSIDENCE :

Living Lab Domus-LIG, Le Prunier Sauvage
(Grenoble), EST (Espace Scénique
Transdisciplinaire, direction de la culture
et de la culture scientifique de l'Université
de Grenoble Alpes), *autres accueils en résidence
en cours de recherche*

MÉCÈNES : Groupe Vicat, Domaine Saint-Jean-
de-Chépy, Groupe De Benedittis, SAS Venitucci

REMERCIEMENTS :

Les contributeurs de la collecte Proarti 2018,
Lary Stolosh, Sabrina Mazzone, Élise Viard,
Laurent Vercueil, Célie Rodriguez, François
Béchaud, Brahim Rajab, Éric Venitucci, Natacha
Borel, Estelle Comte, Jean-Philippe Gilbaud, Lam
Son Nguyen, Ulysse Airieau et le personnel des
ateliers de création de la Ville de Grenoble

ADMINISTRATION ET PRODUCTION :

Elise Viard - Veda Sphère

DIFFUSION : Sabrina Mazzone - Plumbago

APORIA

Dans une urgence à traiter de la question de l'autre, **APORIA** c'est la rencontre entre un texte et le questionnement d'un plasticien.

“...un texte qui dit avec des mots simples, ce que j'essaye de dire depuis longtemps avec des formes”

Alain Quercia

Résumé de *Combat de nègre et de chiens* :

Dans un pays d'Afrique de l'Ouest, le chantier d'une grande entreprise française, en passe d'être fermé. Ne restent plus que Horn, chef de chantier au bord de la retraite, et Cal, un ingénieur.

L'arrivée simultanée d'une jeune femme que Horn a fait venir de Paris pour l'épouser et d'un Noir mystérieusement entré dans la cité des Blancs (Albourn) pour réclamer le corps de son frère, mort la veille sur le chantier, va catalyser la violence latente de la situation.

*“Aujourd’hui, si je choisis une pièce de B.M. Koltès c’est parce que je vois dans sa langue mais aussi dans ses propos, des éléments constitutifs de mon projet personnel de plasticien. Il y a d’abord son écriture. Cet auteur se sert des ressorts shakespeariens, mots fleuris convoquant et mélangeant les éléments naturels, les sentiments les plus communs et les plus nobles pour créer des images très puissantes chez le spectateur. Le visuel domine dans ses textes, le corps est omniprésent, entre sensualité et exhalaison, sueur et sang. Dans le texte *Combat de nègre et de chiens*, la couleur de la peau, le clair-obscur, dominant comme un meta-langage. Et puis il y a ces deux visions qui s’opposent, l’auteur convoque « deux mondes, mais qui se parlaient comme au-dessus d’un précipice », il dit aussi : « Je voulais que le Noir entre dans l’endroit, j’étais attaché à la notion d’entêtement, et d’un langage clair, d’une manière directe de voir les choses », c’est selon lui ce qui fait « rebondir » la pièce. J’ajouterais que la clarté de ce langage s’oppose à celui obscur, intéressé, désespéré des deux chiens de la pièce. Albourn, figure emblématique noire, offre un discours implacable et poétique sur la notion de responsabilité de l’autre, sur la notion d’altérité. C’est sans doute ce deuxième point qui a nourri le plus mon projet.”*

Alain Quercia, 2015

(...) *Combat de nègre et de chiens* ne parle pas, en tout cas, de l’Afrique et des Noirs – je ne suis pas un auteur africain –, elle ne raconte ni le néocolonialisme ni la question raciale.

Elle n’émet certainement aucun avis.

Elle parle simplement d’un lieu du monde. On rencontre parfois des lieux qui sont, je ne dis pas des reproductions du monde entier, mais des sortes de métaphores, de la vie ou d’un aspect de la vie, ou de quelque chose qui me paraît grave et évident, comme chez Conrad par exemple les rivières qui remontent dans la jungle... J’avais été pendant un mois en Afrique sur un chantier de travaux publics, voir des amis. Imaginez, en pleine brousse, une petite cité de cinq, six maisons, entourée de barbelés, avec des miradors ; et, à l’intérieur, une dizaine de Blancs qui vivent, plus ou moins terrorisés par l’extérieur, avec des gardiens noirs, armés, tout autour.

C’était peu de temps après la guerre du Biafra, et des bandes de pillards sillonnaient la région. Les gardes, la nuit, pour ne pas s’endormir, s’appelaient avec des bruits très bizarres qu’ils faisaient avec la gorge... Et ça tournait tout le temps. C’est ça qui m’avait décidé à écrire cette pièce, le cri des gardes.

Et à l’intérieur de ce cercle se déroulaient des drames petits-bourgeois comme il pourrait s’en dérouler dans le seizième arrondissement : le chef de chantier qui couchait avec la femme du contremaître, des choses comme ça...

Ma pièce parle peut-être un peu de la France et des Blancs : une chose vue de loin, déplacée, devient parfois plus symbolique, parfois plus déchiffrable. Elle parle surtout de trois êtres humains isolés dans un lieu du monde qui leur est étranger, entourés de gardiens énigmatiques. J’ai cru – et je crois encore – que raconter le cri de ces gardes entendu au fond de l’Afrique, le territoire d’inquiétude et de solitude qu’il délimite, c’était un sujet qui avait son importance (...).

Extrait d’un entretien de Bernard-Marie Koltès avec Jean-Pierre Hahn, revue Europe, 1983

APORIA

« J'oserai suggérer que la morale, la politique, la responsabilité, s'il y en a, n'auront jamais commencé qu'avec l'expérience de l'aporie. Quand le passage est donné, quand un savoir d'avance livre la voie, la décision est déjà prise, autant dire qu'il n'y en a aucune à prendre : irresponsabilité, bonne conscience, on applique le programme. Peut-être, et ce serait l'objection, n'échappe-t-on jamais au programme. Alors il faut le reconnaître et cesser de parler avec autorité de responsabilité morale ou politique. La condition de possibilité de cette chose, la responsabilité, c'est une certaine expérience de la possibilité de l'impossible : l'épreuve de l'aporie à partir de laquelle inventer la seule invention possible, l'invention impossible. »

NOTE D'INTENTION



Aporia signifie littéralement « sans chemin, sans issue » (a-poros). Au sens le plus littéral (étymologique), elle immobilise dans un système dont il est impossible de sortir : absence de chemin, paralysie, barrage devant l'avenir. Une voie sans issue, donc, mais qui, comme le suggère Jacques Derrida, donne à penser : « elle déplace, met en mouvement et contamine tout ce qu'elle touche. Par un acte de mémoire, une aporie fait appel vers un autre lieu. »

En 2005/2006, j'ai clos un cycle de travail, commencé en 1999, sur la possible re-présentation de son alter ego. J'ai notamment travaillé sur mon propre corps, ma propre peau. J'ai dessiné mon corps pendant six mois grâce à un changement de mon système alimentaire et à un programme intense d'exercices physiques. Le résultat, à la fin de cette performance, c'est un corps redessiné à la "mesure d'une société contemporaine" et surtout une proposition : « si on regardait le monde avec sa peau... autrement ».

À travers cette expérience je voulais surtout que ma peau devienne « infra-mince » pour réduire l'espace entre un monde intérieur et extérieur. Et si la peau, perçue comme une limite, devenait un espace de rencontre et d'ouverture à l'autre; parfois objet de discrimination et d'exclusion, elle est aussi vecteur d'ouverture et objet d'inclusion.

Mon travail consiste donc à créer des formes qui tentent de répondre à certaines des questions que je me pose. Dans ce sens, le projet Aporia a commencé il y a quatre ans, j'observais le monde autour de moi et j'avais une réelle impression de "barrage devant l'avenir", une aporie...

Dans ma pratique, je peux ajouter de la matière ou l'enlever. Ici je ne change pas de méthode. J'ai choisi d'enlever tout ce qu'il est possible d'enlever entre le regardeur et l'œuvre. Cet espace intervallaire



m'intéresse depuis toujours car il est celui même de l'expérimentation sur la valeur de l'œuvre. Le chemin le plus court pour cet objectif était de mettre le spectateur à l'intérieur même de celle-ci!

Je suis très souvent à la recherche des meilleurs "outils" pour mes projets. Souvent même ils s'imposent à moi, c'est ce qui s'est passé avec le texte de Koltès *Combat de nègre et de chiens*. Je crois que l'on peut appeler ça un effet miroir : voir son travail disparaître dans celui d'un autre.

Mon goût pour le théâtre est ancien mais mon rapprochement avec la pratique date d'un peu plus de dix ans. Il est devenu pour moi l'outil d'exception pour fouiller le réel et essayer de l'éclairer.

Aporia c'est donc d'abord un questionnement et très vite la rencontre entre un texte emblématique du théâtre contemporain et le projet d'un plasticien, une rencontre finalement entre différents domaines de recherche avec pour but affiché de faire disparaître leurs frontières... jusqu'où peut nous conduire cette porosité ?

Dans ce projet, cela m'a conduit très vite à tendre la main vers d'autres champs de la création. Pour ouvrir, dépasser certains lieux connus, les outils symboliques ne suffisent pas toujours.

Et puisqu'il est question de saisir autrement cet espace entre le regardeur et l'œuvre, la technologie, l'intelligence artificielle deviennent intéressantes.

Une première rencontre a suffi pour qu'une équipe scientifique constituée de chercheurs et ingénieurs se mette en place naturellement.

Ce qui aurait pu être « simplement » une augmentation technologique de l'expression artistique est ainsi devenue une réflexion profonde sur l'échange possible entre la science et l'art.

À ce sujet, les travaux menés au LIG par Véronique Aubergé et son labo sur l'attachement à l'autre et l'empathie ont fini de me convaincre sur la bonne voie(x) du projet.

Le visiteur entre en contact avec l'œuvre de manière immersive. Il est invité par l'interprète au cœur d'une scénographie et d'un texte. C'est dans cet espace dramatique que ses déplacements, ses gestes, sa voix sont saisis et conservés par les éléments en place. Dans l'ouverture ainsi créée, peut alors se jouer entre le regardeur et l'œuvre une partition inhabituelle qui pourrait ressembler furieusement à ce qui se passe dans l'atelier de l'artiste entre l'intention d'un déplacement et l'élément du réel déplacé.

Il est question d'une nouvelle relation à l'objet, de sculpture augmentée, de sculpture du corps vocal de l'interprète mais aussi d'une nouvelle dramaturgie de l'œuvre d'art susceptible de modifier l'espace connu autour du regardeur et peut-être lui ouvrir de nouvelles perspectives ?

UN PROJET ARTS-SCIENCES



L'ÉQUIPE DU LIG, UNE RENCONTRE DÉCISIVE

Alain Quercia est allé chercher des compétences au LIG, dans une démarche d'Arts et Sciences où les technologies étaient requises pour augmenter son expression par des technologies nouvelles issues des recherches du LIG en objets augmentés et en informatique ambiante. Au-delà des techniques rencontrées, c'est autour des théories sur l'humain engendrant ces technologies qu'une osmose plus profondément philosophique s'est amorcée : ce que le chercheur nomme « glue socio-affective » de la théorie D.A.N.S.E., implémentée dans le « toucher social » des artefacts robotiques ou de la voix transformée, fait miroir à l'incarnation du lien, à l'essence de l'altérité, racontée par l'artiste quand il rebondit sur l'œuvre de Koltès.

Ce projet propose ainsi réellement une co-création mêlant intimement Arts, Sciences et Technologies où les technologies instrumentent les idées scientifiques qui, jointes aux idées artistiques, augmentent le langage de l'artiste.

DES DISPOSITIFS DISCRETS ET NOVATEURS

Durant le second temps de la pièce, l'utilisation de dispositifs non invasifs (capteur infrarouge, détecteurs de présence, suivis de trajectoire, interface haptique) modifie en temps réel l'espace d'expérience et d'interaction pour chaque visiteur individuellement et pour l'ensemble de l'œuvre.

En collaboration avec le Fablab et la plate-forme Domus du LIG a été fabriqué un outil permettant de plastifier la voix du comédien sans rien ajouter ou enlever à celle-ci. Un sceptre créé par Alain Quercia et équipé par le LIG permet ainsi à l'interprète de changer de voix en direct à chaque réplique. Ces différences de fréquence sur sa propre voix lui permettent d'incarner en direct

tous les personnages de la pièce, tout en préservant le « relief émotionnel » de la voix humaine, floutant ainsi volontairement la limite – si elle existe – entre le naturel et l'artificiel.

Autour des oculi de la caravane, un système de caméra de profondeur est capable de saisir et de transmettre en temps réel certains gestes de spectateur, un système d'enregistrement des traces est prévu. Ce corpus s'enrichit, au fil des représentations, dans une mémoire artificielle pour devenir la part inconsciente laissée par les visiteurs. Les données recueillies, sans identification des personnes, sur des actions élémentaires (toucher, déplacement) déterminent des évolutions de l'espace mobilisant tous les sens, la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher, de façon sensible mais avec des transitions imperceptibles (seamless).

La lumière et le son sont aussi soumis à cette mécanique du réel. Des capteurs, caméras, matières capacitives, localisés à des endroits stratégiques de la scénographie, activent, en fonction des gestes et mouvements des regardeurs, une série de leviers, moteur ou commandes électriques, qui modifient l'espace lumineux et sonore du plateau.

Sous la peau des chimères, robot compris, un film capacitif permet de reconnaître l'approche d'une main et provoque en réaction un signal commandant plusieurs corps de pistons actionnés par des micro-moteurs électriques de type solénoïde, le tout provoquant des vagues successives sous la peau : un frisson. Ainsi, c'est aussi par la « peau » des œuvres, par la manière dont elles sont regardées, effleurées ou touchées, que va passer la communication entre les regardeurs et la sculpture et se construire une relation à la fois esthétique et épistémique – renouvellement de la relation à soi, à l'œuvre, à l'art ?

MISE EN SCÈNE, DRAMATURGIE

IMMERSION AU PLUS PRÈS DE L'ŒUVRE ET DE SON INTERPRÈTE

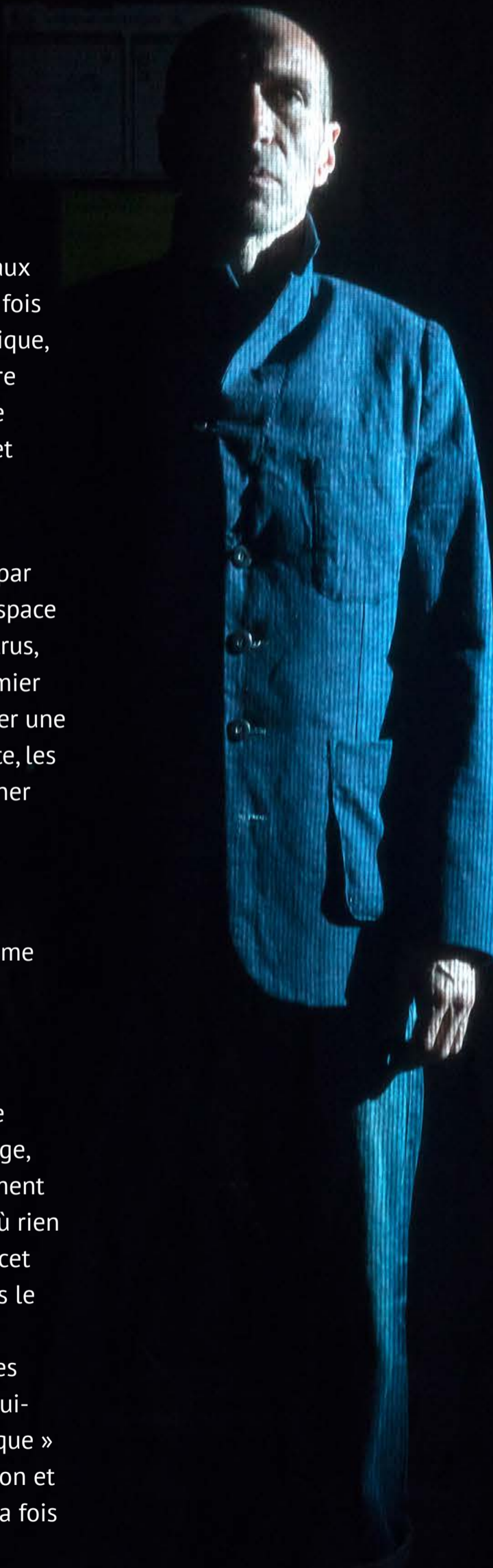
Aporia a pour vocation d'être un spectacle immersif qui va, justement, au-delà de la dimension « spectaculaire » pour toucher aux autres sens et faire du spectateur tout à la fois un personnage, un élément de scénographie, un accessoire de jeu... somme toute, lui faire vivre le spectacle et faire vivre le spectacle à travers lui, dans un espace d'interaction et d'échange permanents.

Le premier « contact » du public avec le spectacle passe par l'ambiance plutôt que par la parole. Il est invité à pénétrer dans un espace inquiétant où il est introduit comme un intrus, guidé par un personnage étrange. Son premier objectif (et pas des moindres) est d'y trouver une place, forcément mobile puisque l'interprète, les sons, les objets, vont constamment redessiner l'espace et déplacer le centre du spectacle. Ce premier temps est lent, horizontal et immersif.

Vient ensuite, le cœur du spectacle, au rythme très différent, centré sur le texte de Koltès, rapide, séquence, spectaculaire.

Entre ces deux espaces, une porosité inconsciente, par glissement. On transporte le public, supposément là pour un vernissage, dans un espace étrange, où il y a effectivement quelque chose à voir (les chimères) mais où rien n'est « normal ». Cette première bizarrerie, cet inconfort, devient ainsi la clef d'entrée dans le texte de Koltès, sorte de dédoublement, de « possession », comme si ce n'étaient pas les gens qui habitaient l'espace mais l'espace lui-même qui les habitait, un espace « biologique » qui réagit à ceux qui l'habitent (par captation et restitution en directe, par improvisation à la fois de l'interprète et des régisseurs...).

Personne n'a donc tout à fait le contrôle, tout peut arriver, aussi bien aux spectateurs qu'à l'interprète ainsi « possédé », faisant de chaque représentation une expérience unique.





dispositif scénique

ATMOSPHERE GÉNÉRALE, LE CHANTIER

Sur le plateau, des éléments de chantier indéterminés, sac de sable, lampe de chantier, rubalise délimitant des espaces artificiels. La lumière fait régner une impression de verticalité et d'enfermement. Quatre miradors se font entendre et voir par le mouvement des lumières et un son rouillé. Des bruits de chantier couvrent régulièrement un fond musical métallique et inquiétant. On retrouve au sol des barres de (faux) métal rouillé surdimensionnées (bancs possibles pour les spectateurs).

Tout autour on entend la jungle qui se rapproche et s'éloigne régulièrement.

À jardin est tendu un tulle gris clair sur lequel seront projetées des images vidéo. Devant ce tulle, en parallèle, une grande table de banquet fleurie où sont posés « amuse-gueules » et verres vides.

Au lointain un cyclo sur lequel seront projetées d'autres vidéos. A cour une caravane, d'un blanc sale, ressemble étrangement à un crâne de géant posé au sol.

Le sol est recouvert d'une texture de type sable qui fait entendre les déplacements des spectateurs et de l'interprète, bruits de passage du réel.

La caravane, parallélépipède blanc sale, est couverte d'oculus à hauteur d'homme, elle cache le cœur de la scénographie. Son intérieur est recouvert d'un velours rouge capitonné comme dans un Peep show. Le rouge est sale lui aussi comme une peau en sudation.

A l'intérieur de la caravane, deux chimères mi-homme mi-chien.

Leur taille est imposante, leur tête est 1,25 fois la taille ordinaire de celle d'un homme. Elles ont une peau humaine blanche, recouverte partiellement de poils : pilosité humaine moyenne.

C'est un combat qui est mis en scène, une représentation perchée au sommet du titre, en amont de l'œuvre de B.M. Koltès.

Miroir du titre, elles créent une attraction-répulsion, elles sont le climax de l'œuvre.

Leurs peaux sont animées de frissons, micro-mouvements à peine perceptibles et pourtant bien réels. C'est la simple illusion qui est recherchée ici chez le spectateur, le doute sur un processus cognitif habituel.

Un robot est aussi présent. Sans être à l'image des chimères, il s'intègre à l'esthétique de l'ensemble ; présent sur le plateau et donc pour les spectateurs, il ne les sort pas de l'expérience qui leur est proposée.

Il n'a rien du robot connu. Il a une dimension « biologique », entre le chien et le monstre inquiétant et informe rôdant dans la savane. Tantôt là, tantôt disparaissant, tantôt immobile, tantôt surgissant.

D'un point de vue symbolique, il incarne le chien (de Cal mais aussi de garde) et la sécurité du chantier (qui observe tout le temps). Il vient lui aussi renforcer l'aspect inquiétant ; c'est une paire d'yeux qui les observe constamment, enregistre leurs faits et gestes et peut les retranscrire.

Il sera équipé d'un pointeur laser adressé tour à tour sur le public ou sur l'un des personnages, selon le moment de la pièce. Il aura un système de streaming vidéo qui permettra une interaction directe avec le public.

« Imaginez en pleine brousse, une petite cité de cinq, six maisons entourée de barbelés, avec des miradors ; et à l'intérieur, une dizaine de Blancs, qui vivent, plus ou moins terrorisés par l'extérieur, avec des gardiens noirs, armés, tout autour...»

B.M. Koltès



écriture sonore

LE SON, RYTHMIQUE DE LA DRAMATURGIE

La partition sonore, telle une architecture invisible, crée un rythme, des passages, des lieux de rassemblement dans l'espace scénique. Elle est parfaitement artificielle, comme un miroir déformé de la réalité.

Le public est invité par l'agencement sonore (bruit, voix, son, voix off) à organiser son déplacement dans l'espace de l'œuvre.

Les images sonores relevées dans les didascalies : « bruits de la brousse », « chant des crapauds-buffle », « envol d'éphémères », « cris de hyènes », « bruits de langue, de gorge », seront autant d'éléments étrangement artificiels et pourtant déclencheurs d'émotion.

Autour de la table de banquet, des zones de bruits par réverbération invitent à la festivité.

Un corpus de sons objectivés scientifiquement comme agents émotionnels performants est mis à disposition. Cet ensemble de sons s'apparentant à un méta-langage fait partie de l'écriture dramaturgique du projet.

création lumière

LA LUMIÈRE, ÉLÉMENT SÉMANTIQUE FORT DU SPECTACLE

Chaque personnage a sa couleur, complétant ainsi son empreinte visuelle.

Au plateau, elle alterne entre obscurité au plus près des chimères, une intention festive au niveau du banquet et la lumière du matin autour de la table de bistrot (rendez-vous coutumier de Horn et Cal).

Elle souligne l'unité de temps du texte de Koltès, soit les 24 heures d'une journée dont le point de départ est l'aube.

Dans la seconde partie elle crée l'événement, déclenche

de manière verticale « l'accident » : feu d'artifice, coups de feu, lumières s'allumant pour s'éteindre brusquement, et pas seulement sur la peau des chimères.

Un système d'éclairage particulier (type ampoule nue) éclaire très faiblement l'intérieur du Peep show.

Chaque oculus dispose d'un éclairage interne indépendant.

La lumière saisit le public mais aussi, de manière plus subtile, détourne certains éléments du décor (fils barbelés, tessons de bouteille etc.), pour donner au public la sensation d'enfermement, une impression de frontière infranchissable.

Ce travail de clair-obscur, comme dans les techniques picturales anciennes, doit faire écho à l'idée d'enfermement mais aussi donner la sensation d'un espace sans limites précises.

vidéo

La vidéo occupe une grande partie de la scénographie mais aussi de la dramaturgie d'Aporia.

Dans une scène elle est un personnage et donne la réplique, un peu plus loin dans le spectacle elle est la scène elle-même, occupant tout le plateau, immergeant le spectateur dans son flux sonore et lumineux, elle projette la relation d'amour étrange entre deux personnages qui semblent par leur incompréhension comme posés au sommet d'une tour de Babel.

Elle revient un peu avant la fin comme un rébus de signes décrivant le dénouement, au final sordide, des "histoires d'amours" entre Horn, Léone et Alboury.

Tout au long du spectacle, elle vient remplir de manière très construite et efficace les ouvertures laissées nécessairement dans la dramaturgie du *Combat de nègre et de chiens* originel pour adapter l'œuvre à la forme performative d'Aporia.

ÉQUIPE DE CRÉATION

équipe artistique

BERNARD-MARIE KOLTÈS, AUTEUR

Bernard-Marie Koltès naît à Metz le 9 Avril 1948 dans une famille bourgeoise catholique. Son père est un soldat de métier qui part pour l'Indochine puis l'Algérie. Ce père, perpétuellement absent, ne demeure pas moins présent par les livres qu'il envoie à son fils et qui forgent sa culture littéraire.

Il reçoit un enseignement jésuite qui fera naître en lui le goût de la littérature et de la controverse intellectuelle. Son auteur préféré est Jack London. Il lit à cette même période tous les classiques et notamment Shakespeare. À l'âge de 19 ans il réalise alors qu'il ne veut pas travailler. Il veut écrire.

De Strasbourg à Paris puis à New York, il découvre un autre monde. Il connaît le bonheur absolu à New York, où il brûle les étapes, multiplie les expériences (sexuelles). À l'âge de 22 ans, Koltès voit Maria Casarès dans *Médée* de Sénèque : se produit alors en lui un énorme bouleversement qui va le conduire à écrire pour le théâtre. Vivement encouragé par Hubert Gignoux (directeur du Théâtre National de Strasbourg), qui voit sa première pièce, *Les amertumes*, au Théâtre du Quai, il obtient une bourse d'entrée à l'école du Théâtre National de Strasbourg.

1973-74 : Fasciné par la Russie, il voyage en U.R.S.S.

1975 : C'est pour lui une année noire : Drogue.

Désintoxication. Dépression. Tentative de suicide.

Installation à Paris. En 1976 Il s'inscrit au Parti

Communiste qu'il quittera en 1979 lors de l'intervention russe en Afghanistan. L'année 1977 marque le début de son œuvre avec *La nuit juste avant les forêts*.

Spectacle joué dans le off à Avignon par Yves Ferry.

1978 : Il voyage au Mexique, en Amérique latine : au Guatemala, au Nicaragua. Puis il se rend en Afrique, au Nigeria précisément : il a alors la grande révélation d'un continent, d'une vie, de l'homme africain. Il rentre néanmoins blessé, pas moins de dix jours d'hospitalisation à son retour. De retour à Paris, il s'installe à Pigalle. Il obtient une bourse du Centre National des Lettres et *La nuit* est publiée chez Stock. Mais son plus vif désir est d'être mis en scène par Patrice Chéreau.

Au Guatemala au bord d'un lac appelé par lui « sa matrice », un Eden, Koltès termine l'écriture de *Combat de nègre et de chiens*.

1983 : Grâce à l'intervention de Hubert Gignoux, Patrice Chéreau monte enfin *Combat de nègre et de chiens* au théâtre de Nanterre-Amandiers. C'est le début d'une grande aventure pour le duo Koltès/Chéreau, une collaboration qui les mènera au succès et fera connaître Bernard-Marie Koltès dans le monde entier.

Patrice Chéreau montera toutes ses pièces au fur et à mesure de leur écriture.

1983 : *Quai Ouest*, 1985 : *Dans la solitude des champs de coton*, 1985 : *Le Retour au désert*, et cela jusqu'à Roberto Zucco que Koltès souhaitera confier finalement à Luc Bondy.

Bernard-Marie Koltès meurt des suites du sida le 15 avril 1989.

Les influences déclarées de Koltès : "Shakespeare pour la brutalité, la profération... Marivaux et sa rigueur littéraire, sa ponctuation..." (cf : Une part de ma vie).

ALAIN QUERCIA,

PLASTICIEN, SCULPTEUR, SCÉNOGRAPHE,
METTEUR EN SCÈNE

Après une formation supérieure de 1986 à 1992 qui mélangeait univers industriel, costume, design, sociologie et philosophie, il ouvre son premier atelier de plasticien en 1994. Il travaille depuis 1995 sur la peau comme sujet et objet de son propre système identitaire, sur lequel il fonde sa recherche plastique. En 2005, il réalise une performance : pendant six mois il redessine son corps aux injonctions de la société, modifiant son système d'alimentation et répondant à un programme intense d'exercices physiques, il laisse donc apparaître dans une expo personnelle en suisse un « David » contemporain à son image, réduisant manifestement l'épaisseur de sa peau, se rapprochant ainsi inéluctablement de l'autre.

À la suite de ce travail, l'artiste propose de changer notre perception et de regarder le monde avec notre peau, ce qui donne l'occasion de nombreux échanges et rencontres (en 2007 au colloque : « En corps humain » - "le corps modifié entre art, science et société" organisé par l'IUP de l'Université de Versailles au Palais de la Découverte à Paris, en 2013 aux "Journées neurosciences Esthétique et Complexité" - université Paris Descartes) avec des scientifiques et chercheurs, notamment avec Laurent Vercueil (neurologue et chercheur au CNRS). Une vision de la peau qui permet d'atteindre un seuil nouveau : elle n'est plus un objet d'exclusion, mais un vecteur d'inclusion. En 2013, il devient scénographe après une formation à l'ENSATT sous la direction de Denis Fruchaud. Aujourd'hui il collabore dans ce domaine entre autres avec Yoann Bourgeois co-directeur du CCN de Grenoble. Depuis 2015, il consacre une large partie de son temps à la création du spectacle Aporia. Il continue néanmoins son travail de sculpteur avec des expositions dans des galeries d'art et l'élaboration de sculptures monumentales pour des parcs de sculpture en France et à l'étranger (publication dans le livre "Les monstres" de Martial Guédron - Beaux Arts Éditions).

ÉMILIE MALOSSE,

DRAMATURGE

Émilie se passionne très jeune pour les histoires sous toutes leurs formes et décide rapidement de produire ses propres histoires en se mettant à l'écriture.

C'est sa rencontre puis sa collaboration fructueuse avec le metteur en scène Karim Troussi qui la conduit à intégrer la Compagnie du Jour en 2008 avec le projet L'Honneur de la guerre, commande d'écriture à un auteur marocain, sur lequel elle intervient en tant que dramaturge et adaptatrice.

Après une première expérience de commande d'écriture en 2007, pour un projet d'installation artistique, elle écrit sa première pièce de commande en 2009 pour la compagnie de La Mouche, une pièce tout public mêlant théâtre, chant et marionnette.

Sa collaboration avec la Compagnie du Jour reprend et se confirme ensuite avec les créations franco-marocaines successives d'Oedipiades en 2010, pour laquelle elle assure la dramaturgie, et de La Civilisation, ma mère !... en 2011, dont elle fait l'adaptation.

Elle travaille aussi régulièrement hors du champ théâtral. Elle a, par exemple, accompagné des musiciens dans l'écriture de leurs chansons, elle est intervenue sur des courts-métrages ou encore un spectacle de cirque. Par ailleurs, elle mène régulièrement avec la Compagnie du Jour des actions de collecte d'histoires et de sensibilisation à la réflexion philosophique auprès des publics éloignés de l'offre culturelle (détenus, jeunes « décrocheurs », personnes âgées...).

ANTOINE STRIPPOLI,

CRÉATEUR SONORE, MUSICIEN,
AUTEUR COMPOSITEUR

Antoine Strippoli, bercé au rock dès sa tendre enfance, fait ses premières armes de guitariste et de songwriter dans les années 1990. Après un parcours musical de groupe en groupe, il découvre la danse contemporaine et officiera comme régisseur son et compositeur auprès de Jean-Claude Gallotta. Strigall est le nom avec lequel il signe ses collaborations pour le spectacle vivant. S'affirme alors son identité musicale, empreinte d'onirisme, de teintes sombres aux volutes électro, d'une nervosité rock, sensuelle et parfois lyrique. En 2009 il porte à la scène l'univers strigalien en formant le groupe éponyme. S'ensuit alors le désir de retourner à la source de sa passion: le rock et la chanson. Il commence un travail d'écriture porté par sa guitare pour y tendre les fils d'un canevas parfois électro de son univers musical.

BENJAMIN CROIZY,

CRÉATEUR LUMIÈRE

Musicien de formation et touchant tour à tour aux différents métiers liés à la musique (composition, interprétation, son, vidéo,...), Benjamin Croizy s'investit plus particulièrement depuis 2002 dans la création et la régie lumières pour des formations musicales.

De 2007 à 2011, animateur de la formation « Les lumières dans les musiques actuelles », en partenariat avec l'association Dynamusic (38).

Depuis 2009 il est éclairagiste et régisseur lumière pour des compagnies de spectacle vivant : depuis 2011 du CCN de Grenoble et de la Compagnie Jean-Claude Gallotta, depuis 2012 de Soleo (musique et danse) et depuis 2009 de la Compagnie A petits pas (danse contemporaine jeune public - Villeurbanne).

Vidéaste également pour le Groupe Emile Dubois-Compagnie Jean-Claude Gallotta pour la création du spectacle « My Ladies Rock » (2017), il est devenu depuis 2016 le régisseur général de la Compagnie Jean-Claude Gallotta mais aussi celui de la Compagnie A petits pas (danse contemporaine jeune public - Villeurbanne).

DENIS VEDELAGO,

ARTISTE VIDÉASTE, RÉALISATEUR

Né en 1963. Études à l'École des Beaux-Arts d'Aix-en-Provence (1986), puis à la Fondation Peggy Guggenheim de Venise (1987) grâce à une bourse d'études du musée Salomon Guggenheim de New York. Étudie la musique classique et électro-acousmatique (COREAM Fontaine).

Dès 1986, il aborde ses recherches artistiques en revendiquant un travail en parallèle sur plusieurs médias (travail plastique, installations, cinéma, vidéo, photographie, imagerie numérique, musique et recherche sonore). Son travail se synthétise à partir de 1998 autour de l'installation vidéo et de l'outil informatique.

équipe scientifique et technologique

VÉRONIQUE AUBERGÉ, CHARGÉE DE RECHERCHE DU CNRS

(Institut National des Sciences Humaines et Sociales) au Laboratoire d'Informatique de Grenoble.

Elle obtient en 1991 une thèse CIFRE en Informatique et en Linguistique. Ses travaux ont porté sur l'orthographe, la phonétisation, la prosodie, et surtout les émotions dans les interactions humaines socio-affectives, authentiques, trouvant des applications en synthèse vocale expressive, puis plus récemment en robotique sociale. Elle a développé une méthodologie expérimentale écologique de co-construction des théories, modèles, données et technologies (Fractal FOR Alps Living Lab – FOR ALL), qui, place en particulier le robot social comme instrument d'observation et validation des comportements de l'humain avec l'humain : elle propose une théorie cognitive de la représentation de soi et de l'autre (Dynamics of Affective Networks for Social Entities – D.A.N.S.E.) qui donne une place motrice au lien incarné (glu socio-affective) et inscrit l'interaction humaine dans une dynamique évolutive de la relation et de l'attachement, ouvrant un espace de représentation sensori-motrice à l'altruisme. Mettant l'humain au centre de cette méthode, citoyens, industriels et chercheurs, intégrant le plus possible l'expérience sensible des artistes, développent des applications pour le « soin tendre » de l'interaction personne-robot, en particulier pour les personnes fragiles en sentiment d'isolement, dans le but de nourrir intensivement les liens humains, jusqu'à rendre caduc l'usage du robot.

Met à la disposition du projet des modèles et des corpus de sons et de bruits, objectivés scientifiquement, capables de créer dans l'espace sonore du spectateur une apogée de ses effets émotionnels.

Elle accompagnera également méthodologiquement le maquettage de confrontation réaliste des techniques intégrées aux dispositifs artistiques dans le living Lab Domus.

JÉRÔME MAISONNASSE, INGÉNIEUR DE RECHERCHES CNRS

Responsable de la plate-forme FabMSTIC <http://fabmstic.liglab.fr/>.

Met à disposition les ressources techniques du fabMSTIC (espace de prototypage recherche de l'Université de Grenoble) pour la fabrication et l'intégration des capteurs permettant l'interaction entre les spectateurs et les éléments qui constituent la scène (réaction du spectateur, lumière son, animation de la chimère, etc.).

AMBRE DAVAT,
INGÉNIEURE EN TRAITEMENT DU SIGNAL

Diplômée de l'Ense3 (École Nationale Supérieure de l'Eau, l'Energie et l'Environnement), en partenariat avec Phelma (Ecole Nationale Supérieure de Physique, Électronique, Matériaux). En 2015, pendant son stage de deuxième année au laboratoire Gipsa-lab, elle a développé un algorithme de transformation de voix en temps réel, à partir d'un algorithme de Gang Feng. C'est cet algorithme qui est utilisé dans le cadre du projet Aporia pour modifier la voix d'Alain Quercia et l'aider à incarner les quatre personnages de la pièce. Elle a également participé à la co-construction du sceptre qui sert à commander les changements de voix, d'abord en encadrant le stage de Natacha Borel, conceptrice du premier prototype, puis en le raffinant jusqu'à obtenir l'objet actuel. Ce travail a fait l'objet d'une publication dans une conférence internationale : TEI2019 (13th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction). L'article, intitulé « Co-creation of a Transitional Smart Sculpture for Voice changes », sera publié courant 2019 à l'adresse suivante : <https://doi.org/10.1145/3294109.3295654>. Dans le cadre de cette conférence, une exposition de plusieurs prototypes du sceptre et une démonstration des transformations de voix seront présentées à Tempe (Arizona) en mars 2019. Actuellement en thèse sous la direction de Gang Feng du Gipsa-lab et de Véronique Aubergé et Jérôme Maisonnasse du LIG, elle cherche à construire un modèle du toucher social ubiquïte en robotique de téléprésence. Elle s'intéresse en particulier à la notion de portée vocale, et à la manière dont celle-ci est modifiée par les technologies de télécommunication.

FRANCIS JAMBON,
MAÎTRE DE CONFÉRENCES UGA
(UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES)

Contribue aux méthodes d'analyse de l'activité des visiteurs/spectateurs à partir de traces, et de déclenchement des rétroactions en temps-réel. Il a précédemment contribué à l'exposition « Ni vu, ni connu » au Muséum du département du Rhône.

LE LIG



Le LIG <https://www.liglab.fr/>, laboratoire multi-tutelles (CNRS, UGA, Grenoble INP, INRIA) rassemble plus de 500 chercheurs. La bannière scientifique du LIG est « l'écosystème humain et numérique ».

L'ambition est de s'appuyer sur la complémentarité et la qualité reconnue des 24 équipes de recherche du LIG pour contribuer au développement des aspects fondamentaux de la discipline (modèles, langages, méthodes, algorithmes) et pour développer une synergie entre les défis conceptuels, technologiques et sociétaux associés à cette thématique. Les défis à relever sont en effet nombreux et de grande portée. La diversité et la dynamique des données, des services, des dispositifs d'interaction et des contextes d'usage imposent l'évolution des systèmes et des logiciels pour en garantir des propriétés essentielles telles que leur fiabilité, performance, autonomie et adaptabilité.

Si l'informatique ambiante est un levier, sans précédent, d'émancipation et d'ouverture avec un potentiel extraordinaire d'applications individuelles et sociales dans beaucoup de domaines (santé, éducation, environnement, transports, bâtiment intelligent...), se pose également la question de son usage dans une perspective réfléchie et éthique, en accord avec les nouvelles problématiques auxquelles nos sociétés se confrontent. Par exemple le LIG supporte la chaire d'Excellence Roboethics de la Fondation Grenoble INP.

Parmi les défis fondamentaux du LIG, l'un d'eux s'attache à : inventer des systèmes physico-numériques à valeur ajoutée pour l'humain (développer des agents respectant le contexte, les conventions sociales et les capacités sensorimotrices et perceptives des utilisateurs, et des systèmes capables d'analyser, d'apprendre et de décider en interaction avec l'environnement numérique) intégrer les objets intelligents et les robots dans l'écosystème humain (dans ses interactions basses : déplacement socio-intelligent, interactions vocales socio-affectives,

perception multi-modale, et dans ses interactions hautes : décisions/actions sociales et dialogiques, communication langagière et expressive) développer une volonté transdisciplinaire : sciences de l'ingénieurs, sciences informatique, sciences humaines et sociales.

Les aspects méthodologiques (évaluation, expérimentation écologique, éthique) sont centraux et bénéficient de plateformes d'expérimentation :

- le LIG a développé une plate-forme d'expérimentation écologique des usages : l'appartement intelligent Smart Home Domus-LIG <http://domus.liglab.fr/>, qui a évolué récemment en Living Lab pour l'observation à long terme des comportements de l'humain dans l'écosystème numérique de son possible quotidienne. Domus est au cœur de la transdisciplinarité, permet l'observation écologique et la co-construction centrée sur l'humain-usager, par les acteurs sociétaux culturels ou artistes, les industriels, les chercheurs et les étudiants, de scénarios, de corpus, de méthodes, de maquettes et de technologies qui racontent et instrumentent les dynamiques et les formes des relations socio-affectives. En particulier dans cet espace connecté, des capteurs et actionneurs, des robots sociaux, des outils de communication intelligente expérimentent l'augmentation de l'espace social, émotionnel et culturel de l'humain. L'expérimentation d'observation hors murs, in situ, est également un point fort de Domus (e.g. projet Eulalie avec le muséum de Grenoble d'observation des parcours de visiteurs, projet Ocular CERES d'analyse des regards autour de statues à Limoges en histoire de l'art) ;
- le fablab FabMSTIC <https://fabmstic.imag.fr/>, permet le développement, en rapides boucles agiles, et toujours en associant les acteurs sociétaux, les industriels et les chercheurs et les étudiants, de « prototypes » en permanente évolution. Il s'est investi dans des projets menés par des acteurs SHS (projets et partenariats étroits avec l'école d'Architecture de Grenoble).

Le Fablab et Domus sont ainsi en étroite interaction, par exemple dans le projet R-Ubiq Social Touch (construction et déploiement dans des collèges de robots dotés de touchers inter-proprioceptifs tactiles, vocaux et du regard, pour la téléopération d'enfants hospitalisés).

Les arts et la culture sont ainsi des thématique intégrées et transversales au LIG, comme en témoigne son rattachement au pôle MSTIC mais aussi ALLSHS (Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines, Cognitives et Sociales) de l'UGA, et son appartenance aux SFR Maison de la création et de l'innovation et Innovacs et à la future Maison de Humanités Numériques de l'UGA.

- le LIG a développé une plate-forme d'expérimentation écologique des usages : l'appartement intelligent Smart Home Domus-LIG <http://domus.liglab.fr/>, qui a évolué récemment en Living Lab pour l'observation à long terme des comportements de l'humain dans l'écosystème numérique de son possible quotidienne. Domus est au cœur de la transdisciplinarité, permet l'observation écologique et la co-construction centrée sur l'humain-usager, par les acteurs sociétaux culturels ou artistes, les industriels, les chercheurs et les étudiants, de scénarios, de corpus, de méthodes, de maquettes et de technologies qui racontent et instrumentent les dynamiques et les formes des relations socio-affectives. En particulier dans cet espace connecté, des capteurs et actionneurs, des robots sociaux, des outils de communication intelligente expérimentent l'augmentation de l'espace social, émotionnel et culturel de l'humain. L'expérimentation d'observation hors murs, in situ, est également un point fort de Domus (e.g. projet Eulalie avec le muséum de Grenoble d'observation des parcours de visiteurs, projet Ocular CERES d'analyse des regards autour de statues à Limoges en histoire de l'art) ;

- le fablab FabMSTIC <https://fabmstic.imag.fr/>, permet le développement, en rapides boucles agiles, et toujours en associant les acteurs sociétaux, les industriels et les chercheurs et les étudiants, de « prototypes » en permanente évolution. Il s'est investi dans des projets menés par des acteurs SHS (projets et partenariats étroits avec l'école d'Architecture de Grenoble).

Le Fablab et Domus sont ainsi en étroite interaction, par exemple dans le projet R-Ubiq Social Touch (construction et déploiement dans des collèges de robots dotés de touchers inter-proprioceptifs tactiles, vocaux et du regard, pour la téléopération d'enfants hospitalisés).

Les arts et la culture sont ainsi des thématique intégrées et transversales au LIG, comme en témoigne son rattachement au pôle MSTIC mais aussi ALLSHS (Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines, Cognitives et Sociales) de l'UGA, et son appartenance aux SFR Maison de la création et de l'innovation et Innovacs et à la future Maison de Humanités Numériques de l'UGA.

PLUMBAGO & VEDA SPHÈRE

plumbago

ACCOMPAGNEMENT À LA PRODUCTION
ET À LA DIFFUSION

L'association Plumbago est née fin 2009 à Grenoble,
avec pour projet :

- Trouver des moyens alternatifs et solidaires pour travailler sur des projets artistiques entre professionnels du spectacle et artistes (en France comme à l'étranger) en réponse à la précarité qui touche le secteur du spectacle vivant.
- Accompagner le développement professionnel d'artistes indépendants ou de compagnies du spectacle vivant, peu ou pas structurés.
- Permettre la réalisation de créations audiovisuelles et cinématographiques.
- Permettre à terme l'autonomie de l'artiste ou de la compagnie.

C'est en avril 2015 qu'a lieu la première rencontre entre Alain Quercia et Sabrina Mazzone. C'est la période de démarrage de l'accompagnement d'artistes au sein de l'association. Alain Quercia se présente alors comme un plasticien, sculpteur, scénographe (notamment de Yoann Bourgeois) avec un projet fort qu'il a depuis de nombreuses années en tête, en lui, cela doit se passer sur un plateau de théâtre! Ne venant pas du théâtre, il s'adresse à l'association afin que son projet puisse être présenté, présentable, produit dans des salles de spectacle. Il ne connaît pas les codes.

Il est plus que déterminé. Il a une vision claire et précise de ce qu'il veut. Son travail a déjà commencé puisqu'il est en train de fabriquer la maquette des Chimères, en béton moulé (une prouesse technique!), qui sera exposée à Saint-Jean-de-Chépy quelques mois plus tard. Il est déjà en lien avec le LIG.

C'est le début d'une collaboration passionnante et engagée, un projet difficile à monter mais qu'on ne peut plus lâcher. Comme le regard sur les Chimères, elles nous terrorisent mais on ne peut s'empêcher de les regarder. Que veulent-elles nous dire ? C'est probablement cela qui a conduit l'association Plumbago à s'engager auprès d'Alain Quercia. Pour comprendre ce qu'il a raconté, ce qu'il palpe du doigt, ce qu'il perçoit de l'humanité, il fallait l'accompagner jusqu'au bout du processus de création. La rencontre avec Elise Viard de Veda Sphère en janvier 2016 viendra renforcer l'équipe du projet et une collaboration à trois se mettra en place progressivement dans le seul but de voir éclore "Aporia".

veda sphère

SOCIÉTÉ DE PRODUCTION

Depuis le début de sa création, Veda Sphère fonctionne par affinité élective et n'a pas vocation à se spécialiser dans un domaine précis du spectacle. Le choix des projets soutenus se fait au gré des rencontres avec les artistes qu'ils soient issus de la musique, du théâtre, de la danse ou encore de la réalisation cinématographique.

Dès la première rencontre entre la responsable de Veda Sphère et le plasticien-metteur en scène, Alain Quercia, l'alchimie a opéré et le projet fut séduisant pour plusieurs raisons :

- Par sa transdisciplinarité originale mêlant l'œuvre d'un plasticien, Alain Quercia, le théâtre et la science,
- Par sa thématique plus que d'actualité, sur l'altérité, la responsabilité que chacun a de l'autre, sur la réciprocité du moi (l'autre est-il un alter ego ? En suis-je responsable ?),
- Par sa scénographie spectaculaire en forme de chantier où les éléments du décor se dévoilent peu à peu sous les yeux du public, dans une atmosphère inquiétante venant servir le texte fondamental de Bernard-Marie Koltès.
- Par la place du comédien, qui n'est plus seulement le récitant d'un texte mais le guide du public, l'invitant à se déplacer au gré de l'évolution de la pièce,
- Par l'interaction avec le public, qui n'est plus un groupe de simples spectateurs assis tranquillement dans leur fauteuil face à une scène classique.
- Par la création et la mise en place d'outils numériques créés spécifiquement pour la pièce grâce à la collaboration du LIG.

Dans un premier temps, la structure Plumbago, accompagnatrice de premiers projets artistiques, a permis la mise en forme et la présentation écrite de l'œuvre pensée par Alain Quercia.

La société VEDA SPHÈRE est venue renforcer cette collaboration avec Plumbago en lui offrant une structure de production nécessaire au développement d'un tel projet.

Aporia représente aujourd'hui une équipe artistique, technique, administrative d'une dizaine de personnes, sans compter l'équipe de chercheurs du LIG mis à disposition spécifiquement pour ce projet.

FICHE FINANCIÈRE

Aporia - création 2020

ÉQUIPE EN TOURNÉE :

1 METTEUR EN SCÈNE / INTERPRÈTE, 2 TECHNICIENS, 1 PRODUCTION / DIFFUSION

PRIX DE CESSION PRÉCHAT H.T

- 1 représentation : 1 370 €
- 2 représentations / 1 jour : 2 050 €
- 2 représentations / 2 jours : 2 700 €
- 3 représentations / 2 jours : 3000 €
- 3 représentations / 3 jours : 4 050 €

PRIX DE CESSION DIFFUSION H.T

- 1 représentation : 2 100 €

FRAIS ANNEXES

- 4 personnes en tournée depuis GRENOBLE
- Transport décor : 12+2m³
- Montage Jour J-1 avec pré-montage lumière

CONDITIONS TECHNIQUES

LE DISPOSITIF SCÉNIQUE :

une caravane/peep-show entièrement démontable (panneaux bois sur structure métallique). À l'intérieur de celle-ci deux sculptures chimères.

SONT INSTALLÉS SUR LE PLATEAU : lampes de chantier et sacs 100 litres remplis.

DEUX SURFACES DE PROJECTION : un tulle tendu à jardin et un écran type au lointain (cyclorama si la salle en possède).

DURÉE : 1 heure.

JAUGE : environ 80 personnes (au plateau) et plus en fonction de la configuration du lieu. Gradin exploitable en partie.

ESPACE SCÉNIQUE INCLUANT LA TECHNIQUE : 11m en ouverture et 7m en profondeur, hauteur 6m.

MONTAGE, RÉPÉTITIONS : entre 1 et 2 services en fonction du lieu.

DÉMONTAGE ET CHARGEMENT : 2 heures.

VIDÉO : 1 vidéo projecteur avec objectif grand angle (tulle jardin) et 1 vidéo projecteur avec objectif fond de salle (grand écran central).

SON : un système de diffusion précis sera adapté au lieu (liste optimisée disponible).

- 1 enceinte centrale au lointain pour objectiver la voix en direct
- 1 enceinte amplifiée autonome sur batterie
- 1 émetteur HF avec entrée niveau ligne
- 1 récepteur HF avec alimentation 12v externe
- 1 micro HF serre tête type DPA 4080
- 1 console son avec 8 départs ou plus si Sub

LUMIÈRE (LISTE OPTIMISÉE) :

- 12 Cycliodes 1kw
- 28 PC 2kw
- 4 découpes 2kw type 714sx
- 5 découpes 1kw de type 614sx
- 9 PC 1kw
- 16 Par 64 CP62
- 1 Par 64 CP61
- 2 pieds hauteur 2m
- 6 platines de sol

FILTRES LEE : 026, 117, 119, 139, 156, 181, 200, 201, 202, 205, 206, 106, Diffuseurs Rosco 119 et 114
60 gradateurs de 2kw.

La régie lumières sera de préférence en salle et dans l'axe de la scène.

Pour les lieux peu équipés, possibilité d'adaptation au lieu ou de location par la compagnie, nous consulter.

contacts



direction artistique

ALAIN QUERCIA

27 rue Nicolas Chorier
38000 Grenoble
contact@alainquercia.com
www.alainquercia.com
06 85 02 50 12

administration et production

ELISE VIARD

SARL Veda Sphère
16 rue du Grand Veymont
38320 Eybens
contact@vedasphere.fr
09 72 50 86 40 - 06 84 60 93 99

diffusion et communication

SABRINA MAZZONE

Association Plumbago
1 rue Victor Lastella
38000 Grenoble
contact@plumbago.fr
04 38 21 05 15 - 06 23 72 93 16

“Je suis petit-fils d’immigrés italiens et j’ai choisi dans mon travail de montrer cette quête, de m’appuyer sur les points positifs de mon histoire familiale, d’en utiliser les forces : la notion d’adaptabilité, de dépassement de tout déterminisme, la richesse de la double-culture et des langues, mais aussi les histoires et mythes qui nous ont fabriqués.”

Alain Quercia

