



A FEW SECONDS AFTER DARKNESS

AFTER'S, BEGIN AGAIN | CRÉATION 2017 - 2018

N.U

INOS URGENCES | COLLECTIF

SOMMAIRE

P04	PRÉAMBULE
P05	CONCEPT
P06	MUSIQUE
P07	SCÉNOGRAPHIE
P08	PROTOCOLE
P09	DISPOSITIF TECHNIQUE
P11	DÉVELOPPEMENT DU PROJET
P15	BIOGRAPHIES
P19	ANNEXE
	1 — Orion Scohy — Essai, 2016
	2 — Nathanaëlle Raboisson «Esthétique d'un art expérientiel : l'installation immersive et interactive»
P22	LE N.U COLLECTIF
P23	CONTACTS

SYNOPSIS

«*A few seconds after darkness*» est une pièce immersive, qui invite ses spectateurs à participer à la fabrication d'un nouveau monde.

CONTE INITIATIQUE SENSORIEL

L'espace qui s'ouvre à vous n'est d'abord qu'une nuit sans fin. À votre entrée en ce lieu jaillissent des balbutiements sonores et des éclats lumineux.

Vous participez à la première respiration du monde. Vous êtes ce souffle, cet «instant « T » qui mêle indissociablement à l'espace, la lumière et le son. Cet univers est maintenant âgé de quelques secondes et c'est grâce à vous qu'il poursuit son expansion. En circulant librement dans cette nouvelle cosmogonie, vous modulez la lumière, vous offrez à chaque faisceaux lumineux la possibilité de créer une partition sonore singulière. Bientôt les corps des musiciens et des performeurs émergent du paysage que vous composez.

Dans cette expérience, cette communauté nouvelle que vous formez avec eux appréhende l'intimité d'une œuvre qui n'advient que dans le partage. Le Big-bang a eu lieu et la création de cet univers ne dépend maintenant que de vous.

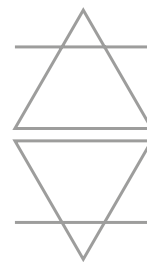
—

Conception et réalisation : **N.U COLLECTIF**

Mise en œuvre : Axelle Carruzzo — **Assistée de** : Sébastien Lenthéric — **Création sonore** : Bertrand Wolff - compositeur & musicien, Damien Ravnich - musicien, Postcoïtum — **Au plateau** : Diane Peltier (chorégraphe), Gaëtan Rusquet (performeur, soprano), Sébastien Lenthéric (comédien) et le duo Postcoïtum — **Ingénieur Multimédia** : Daniel Romero — **Création lumière** : Guillaume Allory — **Regard extérieur** : Mathias Beyler — **Accompagnement au projet** : Thomas Desfossé

PRÉAMBULE

Toute époque est tentée d'invoquer, pour expliquer notre origine, des forces ou des influences qui viennent d'ailleurs. Dans l'imaginaire collectif le ciel représente cet ailleurs.



Dès l'aube de l'histoire jusqu'au début du XVIIe siècle, l'univers connu se base sur la théorie de Ptolémée, qui fixe la Terre au centre du monde, l'homme en son sein est en harmonie avec le ciel, avec ses astres et ses constellations. On pense alors que l'homme est un «microcosmos» ou petit monde, qu'il est analogue et synthèse du monde, qu'on nomme alors « macrocosmos ».

Cette pensée par analogies et correspondances se décline d'un continent à l'autre : on trouve chez tous les peuples, dans le fond le plus ancien de leurs traditions, des récits relatifs à l'origine de la Terre et du ciel.

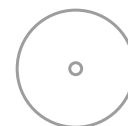
À la Renaissance, cette représentation du monde est bousculée : Galilée, puis Kepler affirment que la terre tourne autour du soleil, plus tard Newton confirmera et expliquera ce phénomène.

Au XVIIIe siècle, Kant présuppose que Nébuleuses et Voie Lactée sont constituées d'étoiles, l'apparition de nouvelles théories font progressivement passer de la notion de création à celle d'évolution et amènent le XIXe siècle à la découverte des berceaux des étoiles.

«C'est dans ton cœur que se trouvent les étoiles de ton destin», déclarait Schiller.

Avec la cosmologie du XXe siècle et la découverte du système solaire, des concepts de trou noir, du big-bang, l'homme se révèle «enchâssé» dans le monde, inexorablement attaché à l'Univers : chaque atome de notre corps est forgé au sein de générations d'étoiles aujourd'hui disparues, devenant ainsi un élément parmi d'autres dans un univers en expansion.

Tandis que le ciel matériel livre peu à peu les germes des premières galaxies, qu'on l'occupe par des avions, des satellites, des fusées, le ciel imaginaire continue d'habiter notre culture par son pouvoir symbolique éternellement présent.



CONCEPT

«Au sens allégorique, on peut dire que l'homme est le monde, parce qu'il est fait des quatre humeurs comme celui-ci est formé des quatre éléments », écrivait au VIIe siècle Isidore de Séville.

En s'inspirant des dernières recherches sur la création de l'Univers tout autant que de ses mythologies, *«A few seconds after darkness»* entreprend une exploration qui mêle les arts numériques à la performance, navigue entre les champs de l'installation et ceux de la scène et propose un théâtre hybride et immersif. Cette pièce est un appel au sens.

Ce projet lie étroitement le public à un espace visuel et musical, les rendant indissociables dans la poésie numérique qui en émane. L'espace scénique est entièrement consacré à l'expression d'un monde bien spécifique : la création d'un microcosme, dont le langage se construit en direct par une écriture lumineuse, électroacoustique et par la recomposition de ces deux premières en temps réel. Développées en simultanées, ces trois écritures s'unissent, s'interpénètrent et donnent naissance, par le croisement de leurs flux, à une nouvelle dimension où l'action des hommes génère leur environnement. Ce nouveau cosmos qui se crée témoigne de leur impact sur le monde et de leur interdépendance.

La lumière devient ici non pas le révélateur esthétique de l'action au plateau, mais sa force initiale, son impulsion première. En proposant un nouveau langage basé sur ses principes structurels, elle s'adjoit en parallèle la musique, dont les sons deviennent éléments du vocabulaire, et le mouvement, qui crée et articule cette nouvelle langue. S'instaure alors un ensemble de codes, qui constitue la narration de cet espace sensible. Tout texte est absent de cette narration, elle s'opère par vibration : fréquences sonores, amplitudes lumineuses, harmonie de l'ensemble.

L'espace scénographique ainsi créé est alternativement le paysage dans lequel les participants évoluent (public, performeurs & musiciens) et l'expression de ce qu'ils vivent physiquement et intérieurement. Entrant en fusion ou en dissonance avec cet espace, ils dessinent ensemble une polyphonie sensorielle. Ils sont ici et maintenant.

Axelle Carruzzo & Sébastien Lenthéric, N.U collectif

MUSIQUE

«Forte d'une écologie des sons, elle (la musique spectrale) intègre le temps non plus comme une donnée extérieure appliquée à un matériau sonore considéré comme hors-temps, mais comme une donnée constituante du son lui-même. Elle s'efforce de rendre palpable le temps sous la forme "impersonnelle" de durées apparemment fort éloignées du langage mais sans doute proches d'autres rythmes biologiques qu'il nous reste à découvrir. (...)»⁽¹⁾

L'enjeu se situe ici à trouver une cohérence entre les différents espaces sonores/vibrants. Il faut aussi établir dès lors un lien entre les sons de synthèse (à travers l'analyse de leurs morphologies) et le corps résonnant de la batterie dans son espace propre. Ce dispositif peut permettre également de donner forme à l'exploration d'un temps extrêmement dilaté parfois et ainsi rendre sensible le plus petit degré de changement entre un son et le suivant. Le temps et son intégration comme objet même de la forme peut-il résoudre alors l'ensemble de ces questionnements ?

Quelques solutions s'offrent à nous, en voici une liste non exhaustive :

- Exploration d'un temps "étiré" et d'un temps "contracté" différents de celui des rythmes du langage.
- Intégration du temps comme objet même de la forme.
- Réactualisation – à terme – d'une métrique souple et exploration des seuils entre rythmes et durées.
- Dialectique possible entre des musiques évoluant dans des temps radicalement différents.
- Approche plus "organique" de la forme par auto-engendrement des sons.
- Superposition et juxtaposition de formes déroulées dans des temps radicalement différent.

Ces processus compositionnels (lié à la musique électroacoustique d'une manière générale mais aussi à certaines préoccupations de la musique spectrale), nous permet d'appréhender finalement la musique en dehors de toutes structures définie a priori.

Nous nous devons donc d'aborder la composition musicale de manière suggestive afin de ne pas donner une simple illustration de concepts (Big Bounce⁽²⁾, etc...) chargés de nos propres projections.

Pour cela, une attention particulière est porté à la phénoménologie de la perception dans le rapport qu'entretiennent les spectateurs/acteurs avec le dispositif de diffusion (position d'écoute).

Bertrand Wolff, compositeur

⁽¹⁾ Gérard Grisey, «*Vous avez dit Spectral ?*» — 1998

⁽²⁾ Le Big Bounce ou «*Grand Rebond*» est un modèle cosmologique théorique de la formation de l'Univers. Dans ce modèle cyclique, l'univers finit par se recontracter après une phase d'expansion et est immédiatement suivi d'un nouveau Big Bang.

SCÉNOGRAPHIE



Elle s'entrevoit comme un cube invisible à l'intérieur de l'espace qui l'accueille. Chacun de ses angles dispose d'une enceinte (soit 8 enceintes) et sa scénographie lumineuse se compose de plusieurs typologies différentes (cycloïdes, stroboscopes, par etc...) suspendues à des ponts d'éclairages autoportés et aux perches de la cage de scène. Dans cet écrin sont placés des structures noires et brillantes, abritant des capteurs, de formes polygonales variables : tétraèdre, octaèdre, dodécaèdre. Quatre d'entre elles sont suspendues à hauteur d'homme, les deux autres sont à disposition au sol.

UNE ŒUVRE SENSIBLE QUI RÉAGIT AUX ACTIONS HUMAINES PAR UN VOCABULAIRE LUMINEUX ET MUSICAL

Plutôt que d'élaborer une scénographie et une chronologie narrative prédéterminée, le dispositif vivant et évolutif développe de nouvelles procédures de communication avec le public :

- par une installation qui répond aux différentes actions par des combinaisons de mouvements lumino-acoustiques en temps réel : une architecture lumineuse jouant de ses intensités, de ses flux, pour créer des espaces variables et modifier dans l'instant les matériaux audios sur leurs bases fondamentales (leurs timbres, leurs intensités, leurs nuances, etc)
- par un univers qui soit capable d'évoluer de manière autonome mais aussi d'être régi par une temporalité définie dans les actes de la pièce.

L'ESPACE DE JEU

L'espace scénique est pensé de façon à ce qu'il soit considéré comme un instrument (tant lumineux que sonore), proposant un jeu hypnotique pour une expérience entre ordre et désordre, déterminisme et hasard, composition et lâcher prise. Si nous sommes maîtres des règles du jeu, nous n'avons néanmoins pas le contrôle sur l'œuvre globale qui résulte de cette rencontre.

Immergés au sein de cette structure sensible à la présence humaine, les participants la sculptent au gré de leurs actions. Chacun d'entre eux joue un rôle dans cette œuvre : la musicalité produite par leurs corps est un élément à part entière de la composition sonore, auquel se superpose la réactivité du dispositif lumineux.

PROTOCOLE

L'INSTALLATION, LE TEMPS DE L'EXPÉRIENCE

Elle se découvre dans sa forme plastique et s'ouvre aux visiteurs par une approche sensible et intuitive. Elle est autonome et peut-être présentée de façon indépendante à la performance, ou quelques jours en amont de celle-ci.

Techniquement : Un programme (un patch Pure Data) permet la communication entre les capteurs et les machines dédiées à la lumière et au son. La base sonore de l'installation est constituée d'échantillonnage faits au-préalable et leurs enchaînements suivent des règles combinatoires temporelles déclenchées par les actions des participants. Les structures polygonales suspendues ou posées au sol sont à leur disposition (dans le temps de la performance elles seront également utilisées par les artistes). Les spectateurs - activateurs de la pièce, créent par leurs présences et leurs déplacements un espace scénographique et sonore.

LA PERFORMANCE, UNE SYNERGIE DES ÉLÉMENTS

Pour cette seconde phase, l'espace dédié aux musiciens s'ajoute au centre du cube ; une régie son est disposée en bord plateau de manière à moduler les interactions entre musiciens en live et l'espace sonore environnemental.

Déroulé :

1— Entrée au plateau du public qui s'initie à la forme ludique et créative de l'installation, parmi eux performeurs et musiciens.

2— Les performeurs s'approprient progressivement le champ de l'expérimentation, transformant cette installation interactive en un espace immersif de représentation. Une tentative poétique d'inscrire leur geste dans un mouvement infini, modifiant et révélant sans cesse la présence immatérielle de la lumière.

3— Les musiciens prennent place et réagissent en live aux différentes phénoménologies qui apparaissent sur scène, permettant ainsi une superposition, une mise en abyme et une redéfinition du territoire sonore.

Pour que le public puisse saisir qu'il est créateur à part entière de cette pièce et que cette expérience le mène à faire œuvre collective, il est nécessaire de privilégier un nombre limité de participants : 40 personnes, bien sûr cette jauge peut augmenter en fonction du volume de l'espace qui l'accueille. La performance pourra se jouer 3 fois par jours.



DISPOSITIF TECHNIQUE

La possibilité de déplacer des sons virtuellement dans l'espace réel, de produire l'illusion de leur mouvement, constitue dans le cadre de cette création, un paramètre majeur.

Il est combiné au média lumière et à un système de capteurs pour créer une immersion totale.

Le son occupe donc une présence affirmée qui va jusqu'à interpeller physiquement le spectateur grâce à un système octophonique de diffusion.

DISPOSITIF SONORE OCTOPHONIQUE

Pour permettre la spatialisation tridimensionnelle de la matière sonore et son déplacement «physique», le dispositif est constitué de 8 haut-parleurs, placés à chaque angle du plateau et orientés vers son point central. Les sons peuvent ainsi se déplacer à travers l'espace sonore en trois dimensions comme s'ils étaient des points flottant dans l'air. Derrière ce système de diffusion sonore, le logiciel qui le pilote joue un rôle décisif dans l'effet perceptif qu'il va produire.

PROGRAMMES DE SYNTHÈSE GRANULAIRE

Daniel Romero, artiste numérique et ingénieur multimédia, développe sous Pure Data et la plateforme Arduino, des programmes rendant chaque faisceau lumineux réactif à son environnement et transposant simultanément les «atomes» sonores dans l'espace façonné par les lumières. La partition lumineuse repose sur des codages qui analysent différents paramètres grâce à 6 boîtiers constitués de différents type de capteurs : dynamiques des mouvements, rythmes, distances, etc, redessinant sans cesse la composition visuelle et sonore.

Les boîtiers dédiés aux capteurs

Chacun des volumes polygonaux accueillant les capteurs est fabriqué sur mesure par une imprimante 3D. Le système Arduino incorporé est en wifi.

LE SYSTÈME LUMINEUX

Guillaume Allory, créateur lumière, développe sous QLC+ et le séquenceur modulaire Usine hollyhock l'ensemble des variations scéniques réactives aux mouvements du plateau par différentes structures lumineuses qui suivent des règles combinatoires précises.

Leurs configurations sont contrôlées par un ordinateur qui module en temps réel la temporalité et l'intensité de chacune des lumières en fonction de la position et de la dynamique des mouvements du public grâce aux capteurs. La typologie sonore dédiée à chacune des lumières varie suivant le type de capteurs lui étant attribué. Chaque structure lumineuse émet donc des paysages lumineux et sonores caractéristiques.

UN PAYSAGE SONORE GÉNÉRATIF

Le duo Postcoitum formé par Bertrand Wolff, compositeur et musicien accompagné de Damien Ravnich, musicien, réalise la matière sonore électroacoustique de la pièce (via Ableton Live, Reaktor, Sensomusic Usine...), qui se compose de deux parties distinctes :

Base de ressources

La première est une base de données rassemblant des centaines de loops (boucles sonores), permettant de générer des paysages sonores composés en direct par l'interaction des participants sur les dispositifs lumineux. À cette fin, un premier programme avancé de synthèse granulaire est développé par Daniel Romero.

En live

Un second programme est créé en parallèle pour permettre l'intrication entre la forme générative du son et la composition en live du duo Postcoitum : des capteurs spécifiques leurs sont dédiés, modifiant ainsi la matière sonore et agissant également directement sur le programme de transformation lumineuse.

À cette fin, 1 boîtier de 6 capteurs leur est dédié, modulant en direct leurs interventions retransmisent sur 4 enceintes situées au centre du plateau et permettant de transformer l'espace sonore de façon radical.

D'un point de vue audio, le système sonore des musiciens est monté en parallèle de la diffusion octophonique. L'un et l'autre cohabitent à l'intérieur même de l'installation. À travers ce qu'on peut appeler une interprétation (le choix d'implantation, la spatialisation, le jeu sur les intensités, les filtrages) ils rendent l'œuvre physiquement palpable par le public.

DÉVELOPPEMENT DU PROJET

COPRODUCTION

- **Humain trop humain** | Centre Dramatique National de Montpellier
- Production en cours

AIDE À LA RÉSIDENCE

- **Institut français** | Paris
- **Drac Languedoc Roussillon-Midi-Pyrénées**
- **La Région Occitanie Pyrénées Méditerranée**

SOUTIENS DEMANDÉS POUR 2017 - 2018

- **Ministère de la Culture - Drac Languedoc - Roussillon - Midi-Pyrénées** | Aide à la production théâtrale
- **Conseil Régional - Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée** | Aide à la création
- **SPEDIDAM**
- **DICRéAM | CNC** (précédente obtention en 2014 sur le spectacle “**CAS_1**”)

La compagnie est aidée au fonctionnement par la ville de Montpellier.

ACCUEIL EN RÉSIDENCE

- **MÈQ** | Département Numérique du hTh CDN de Montpellier
- **LABOral Centro de Arte y Creación Industrial** | Gijón, Asturies, Espagne
- **Domaine d'O** | Domaine Départemental d'Art et de Culture | Montpellier
- **Mix'Art Myrys** – Collectif d'artistes autogéré | Toulouse
- **Paloma - SMAC de Nîmes Métropole** | Négociations en cours

SORTIE DE CHANTIER

Le **28 février 2017** une étape de travail sera présentée au sortir de la résidence au Domaine d'O, lors du **Festival Big Bang**, produit par le hTh — CDN de Montpellier.

EXPLOITATIONS

- 1ère exploitation prévue en **octobre 2017** lors du **Festival des Arts Numérique du hTh - CDN de Montpellier**.
- Préachat prèssenti en 2018 par le **Théâtre Le Périscope, Nîmes** dans le cadre du **Festival DELCO**

RÉSIDENCES PASSÉES | À VENIR

Du 15 au 30 Novembre 2015 | MÈQ — hTh — CDN de Montpellier

Premier temps de recherches & création d'un 1er boîtier prototype, constitué de différents capteurs.

Du 14 au 18 Mars 2016 | MÈQ — hTh — CDN de Montpellier

Génération d'un premier programme de synthèse granulaire sous Pure Data.

Du 10 au 20 Juillet 2016 | Mix'art Myrys — Toulouse

Élaboration des compositions sonores, développement du programme & recherches de la scénographie lumineuse.

Du 10 au 14 Octobre 2016 | MÈQ — hTh — CDN de Montpellier

Poursuite des compositions sonores, création des plans des boîtiers définitifs pour impression 3D.

Décembre / Janvier 2017 | LABOral Centro de Arte y Creación Industrial - Espagne

Création de la scénographie lumineuse, poursuite du développement du programme et 1ère expérimentation physique de l'installation avec les performeurs.

Du 20 au 26 Février 2017 | Domaine d'O — Montpellier

Mise en place du dispositif et répétitions (musiciens, performeurs & équipe technique).

Juin / Juillet 2017 | Paloma — Scène de Musiques Actuelles de Nîmes Métropole

Poursuite des répétitions

RÉSIDENCE MENÉE À MIX'ART MYRYS - TOULOUSE
DÉVELOPPEMENT DE LA «SENSIBILITÉ» DES CAPTEURS
ET LEUR IMPACT SUR LA SCÉNOGRAPHIE LUMINEUSE
(BOÎTIER PROTOTYPE)



**DÉVELOPPEMENT DE L'INTERACTION ENTRE LES
MUSICIENS ET LES CAPTEURS DÉDIÉS**



**RECHERCHE SUR L'INTRICATION ENTRE LA FORME
GÉNÉRATIVE SONORE ET LA COMPOSITION EN LIVE**





BIOGRAPHIES DE L'ÉQUIPE

UNE ŒUVRE PLURIDISCIPLINAIRE

Pour l'élaboration de cette pièce, le N.U collectif associe sous la regard d'Axelle Carruzzo (plasticienne et metteure en scène), Bertrand Wolff (compositeur & résident au GEM, CNCM de Marseille), Damien Ravnich (Batteur) formant le duo Postcoïtum, Daniel Romero (Artiste numérique & ingénieur multimédia - fondateur de la Mèq, département des Arts Numérique du hTh - CDN de Montpellier), Guillaume Allory (Musicien et Créateur Lumière), Sébastien Lenthéric (Metteur en scène et fondateur du N.U collectif), Diane Peltier (chorégraphe) & Gaëtan Rusquet (Sopraniste et Performeur).

DIANE PELTIER

Chorégraphe et Danseuse

Née à Nîmes en 1972, elle étudie la danse classique à l'école municipale de Manduel (Gard) sous la direction de Chantal Fortier et ce, jusqu'à l'obtention de son baccalauréat en section Lettres et langues. Elle part ensuite à Montpellier pour suivre une formation de danse classique et jazz à de l'école Epsedanse dirigée par Anne-Marie Porras durant deux ans. C'est au sein de cette école qu'elle va rencontrer **Yvann Alexandre** alors tout jeune chorégraphe qui va l'inviter à intégrer sa compagnie. Elle sera interprète neuf ans au sein de cette compagnie.

Elle travaillera par la suite avec d'autres troupes de danse et de théâtre telles que : la compagnie «**Myrtilles**» (Lucille Calmel), la compagnie «**Comme ça**» (Muriel Pique), le collectif «**Halo**», la compagnie «**Michèle Murray**» de Montpellier, la compagnie «**Lionel Hoche**» de Paris , la compagnie «**François Rascalou**» et la compagnie «**Didier Theron**» de Montpellier.

Durant toutes ces années, elle sera amenée à développer un travail pédagogique afin de sensibiliser différents publics à la danse contemporaine. Elle donnera des ateliers dans les écoles, collèges et lycées.

GAËTAN RUSQUET

Performeur et Soprano



Il vit et travaille à Bruxelles comme performeur et scénographe. Il est diplômé de l'ENSAV La Cambre, section scénographie à Bruxelles.

À travers ses propositions scéniques et performances, il questionne le corps, le parcours, le passage et ses traces, entre présence et absence, de la peau à l'architecture.

De même, il développe une recherche sur un espace résultat de l'action, ou du travail de la matière comme moteur et signe sensible du passage du temps. Lauréat pour **les Laboréales**, en 2011, il poursuit sa recherche avec l'installation **Je d'espace** entre la Maison Folie de Mons et La Bellone à Bruxelles.

Il fait parti du réseau **A space for live art** et participe à différents festivals tels que **Trouble** aux Halles de Schaerbeek avec la performance **D'ici là, Un Pas de Trop** à la Maison Folie de Mons ou **Interackje** à Piotrkow Trybunalski en Pologne.

Son travail a été présenté dans divers festivals et salles européennes : Maison du Spectacle la Bellone et Le Kaaitheater — centre d'art à Bruxelles, Festival de Danse Balsa-Marni — Théâtre La Balsamine en Belgique, Impulstanz - Festival de Danse Contemporaine de Vienne en Autriche. Mais également au Théâtre Grütli - Genève, Festival Accionmad - Madrid, MDT - Stockholm, Théâtre Avantgarden - Norvège, Puertas de Castilla- Espagne, le Frac Lorraine - France ...

DANIEL ROMERO

Ingénieur multimédia, Musicien et Performer

Créateur, codeur et musicien, sa carrière professionnelle s'articule autour de l'expérimentation sonore fondées sur des connaissances approfondies des hardware et software Open source. Il est expert en création numérique à partir d'outils libres, et expert dans le maniement des langages de programmation graphique tels que Pure Data, des langages de programmation open source tel que Processing ou encore de la plateforme ouverte Arduino.

Depuis 2008 il travaille comme ingénieur du son pour des compagnies théâtrales de l'envergure de celle de **Rodrigo Garcia (4, Flame, Daisy, Golgota Picnic, C'est comme ça et me faites pas chier, Mort et réincarnation en cow-boy)**. Il collabore et continue de le faire avec d'autres collectifs artistiques pour des travaux de programmation, d'enregistrement ou d'édition d'installations multimédias (**Liberating the digital crowd**, Alan Warburton - 2016 , **Cocooning**, mise en scène de Luis Garay - 2015, ...).

Son parcours de créateur et musicien est ample, il a été diffusé au Japon par le **label NatureBliss**, aux Etats-Unis par **Other-Electricities** (Portland), ainsi qu'en France, en Allemagne ou en Espagne. Il a réalisé, sous son pseudonyme artistique **.tape. / dot tape dot**, des performances audiovisuelles dans des endroits comme Mexico DF, Munich, Vienne, Londres, Copenhague ou Barcelone et a reçu de nombreux prix et récompenses, parmi lesquels le **Prix sala4 ABC du festival ARCO 2011**, ou le **Prix VIDA 15.0** (Concours International d'Art et Vie Artificielle 2013). En 2014 il a été le Directeur du **Sound LAB de LABoral, Centre d'Art et de Création Industrielle** (Asturies), dont il continue d'assurer la programmation.

Il est l'actuel directeur du **MEQ**, département numérique de **Humain trop humain, CDN de Montpellier** (France).

DAMIEN RAVNICH ET BERTRAND WOLFF

Musiciens — Postcoïtum

C'est autour d'une performance de 11 minutes le 11 novembre 2011 que le groupe se forme avec pour instruments un laptop, un synthé, un pad et une batterie. Cette rencontre mène à la composition de morceaux présentés sur un premier EP **«Animal Triste»**. Jouant la carte d'une béatitude triste autour de compositions fortes, le groupe mène sa musique vers des contrées à la fois palpables et insaisissables.

C'est avec **«Himera»**, le LP sorti en 2013, que les influences se font plus claires. Autechre, Radian, Com Truise, Zombie Zombie sont autant de projets qui nourrissent les compositions aux textures ldm, sonorités industrielles et rythmiques post rock. Postcoïtum souhaite emmener vers le transcendantal, le tragique parfois, l'incongru, avec un paysage sonore vaste et éclectique.

Le duo sort en octobre 2015 **«Learning to be me»**, album pensé sur la portée musicale et poétique des recherches sur le transhumanisme.

GUILLAUME ALLORY

Créateur lumière et Régie générale

Batteur d'Absinthe (provisoire) groupe avec lequel il a composé la musique des pièces **« Les vivants et les morts »** de Julien Bouffier, **«Baal»** de Mathias Beyler, **«Syndrome»** de la chorégraphe Elsa Decaudin.

Régisseur, il travaille avec Jacques Allaire (**Le Dernier Contingent, La liberté pour quoi faire, Les damnés de la terre**), le Collectif MXM (**Tête haute, Nobody**), le Zinc Théâtre (**La nuit des camisards, Intendance saison 1**), la Cie Machine Théâtre (**La Sortie d'un artiste de la faim, Perdu pas loin**), Richard Mitou (**Les règles du savoir vivre, Les numéros/cabaret**), Evelyne Didi (**Dimanche, Les balayeurs de l'aube**), Julien Bouffier (**Hiroshima mon amour**), Amélie Nouraud (**Les souliers rouges**), Georges Lavaudant (**Etat civil, Macbeth**), Olivier Py (**Le soulier de Satin**), Marie Vauzelle (**Antigone**), Frédéric Fisbach (**Les paravents**), Katia Ferreira (**Foi, amour, espérance**)...Et le NU Collectif.

SÉBASTIEN LENTHÉRIC

Comédien et Metteur en scène

Entre 1996 et 2000, il se forme au conservatoire de Montpellier puis à l'E.R.A.C (École Régionale d'Acteurs de Cannes). En 1999, dans le cadre des ateliers libres de l'E.R.A.C, Sébastien Lenthéric monte un projet autour des écrits de Michel Serres au festival des Informelles (théâtre des Bernardines, Marseille). C'est le début d'un travail collectif et transversal.

En 2001, il crée avec Corinne Nguyen-Thanh (photographe) le **N.U collectif**, groupement d'artistes consacré essentiellement aux arts vivants et aux arts plastiques. « **Routes et Déroutes** » est créé en 2004, puis « **Tête de Nuit** » en 2009, « **Facteur Bancal** » en 2012 mise en scène collective et « **CAS_1** » en 2015 en co mise en scène avec Axelle Carruzzo.

En tant qu'interprète il travaille entre autre avec la Cie Arketal (théâtre de marionnettes) , la Cie Pétrole, la Cie Myrtilles, la Cie Banal Molotov (théâtre de performance et danse - théâtre), la Cie Philippe Genty, la cie Hélice-théâtre, la Cie U- structure nouvelle, la Cie In Situ, la Cie Trois-Six-Trente, la Cie les Trigonelles ou bien encore avec Lucille Calmel «when i'm good, i'm very good, but when i'm bad i'm better». Il collabore également avec Murielle Piqué, Brigitte Negro, Matthieu Hocquemiller, Loïc Touzé.

Il accompagne depuis 2015 l'artiste Xavier Deranlot — Fanadeep sur plusieurs projets : « **BOOM** » solo pluridisciplinaire présenté lors du dernier Festival Jerk Off au Carreau du Temple (Paris) en septembre 2015 et à la création en 2016 d'un nouveau solo au Théâtre de Vanves, écrit par Xavier Deranlot pour Anne Élodie SORLIN — actrice du Collectif les chiens de Navarre.

AXELLE CARRUZZO

Plasticienne et Metteure en scène

Plasticienne & metteure en scène Franco-Suisse, formée à l'Ecole Supérieure des Beaux Arts de Montpellier, dans la continuité de son travail personnel, elle s'engage au sein de multiples projets collectifs.

En 2009, elle rejoint le N.U collectif pour la scénographie de « **Tête de Nuit** », s'ensuit « **Facteur Bancal** » en 2012, spectacle qui l'initie à la mise en scène, y trouvant là matière à poursuivre ses recherches sur le singulier et le groupe, elle co-signe en 2015 avec Sébastien Lenthéric la mise en scène de « **CAS_1** ». Ils développent ensemble un théâtre hybride, au croisement des arts plastiques et du théâtre.

Scénographe et vidéaste elle accompagne de 2004 à 2007 Marco-Antonio Perez-Ramirez - compositeur & Laurence Saboye - chorégraphe sur « **Synapses émotionnelles** », pièce pour trio à cordes, « **Contre l'imagination** », pièce pour violoncelle, puis sur l'Opéra « **Rimbaud, la parole libérée** » texte de Christophe Donner, Opéra National de Montpellier.

Entre 2006 et 2009, elle collabore avec Mathias Beyler, Cie U-StructureNouvelle sur « **Le manuel des hypothèses** » d'après Vaslav Nijinski, Pier Paolo Pasolini et Heiner Müller, « **Antigone** » de Sophocle, « **Baal, 1919** », d'après Bertolt Brecht, et « **Nijinski** », d'après « *Les Cahiers de Vaslav Nijinski* ».

Elle travaille également avec Isabelle Duffau, Brigitte Negro et Muriel Piqué — chorégraphes, Orion Scohy et Jean Cagnard — écrivains, Jean-Marc Bourg et Catherine Vasseur — metteurs en scène, Lucille Calmel et Annie Abraham — Performeuses.

Plasticienne, elle expose en France et à l'étranger (Granma Galerie, Rome-Italie, Escola Nacional de Belas Artes , Rio de Janeiro – Brésil) et participe pendant plusieurs années au « **Drawing Room** » de Montpellier.



ANNEXE

AU LAC ÉTALE

Imagine que tu es dans tes pieds.

Pour commencer, tes pieds marchent, et peu à peu, ton corps descend dans tes pieds. Ce sont d'abord les chevilles qui sombrent progressivement, puis les mollets, tout doux, jusqu'aux genoux, à leur tour les creux poplités sont avalés, puis c'est le début des cuisses qui y passe... Ton corps comme une bougie qui se consumerait par sa base. Ou bien une tour s'enfouissant lentement dans ses propres fondations. Tu fonds, tu t'affaisses, tu t'enfonces dans tes pas, tu rentres dans tes pieds.

Calmement, tu retournes d'où tu viens. Avec tes organes génitaux qui te précèdent, tes couilles, ta vulve. Ton pubis s'évanouit sous toi. Il a plongé dans tes pieds.

Au moment où ton nombril est lui aussi immergé, ta respiration en est brièvement coupée, mais déjà c'est le ventre entier qui se trouve à présent enfoncé dans tes pieds, et les côtes y passent une à une, puis tout le torse s'enfonce, inexorablement tu descends vers tes pieds. Inutile de lever les bras, comme si tu comptais sauver tes mains - d'ailleurs il n'y a aucune raison de paniquer, il s'agit juste de la description de ce qui est en train de t'arriver. Cela s'est accéléré, maintenant, tu en es jusqu'au cou, de tes pieds. Puis déjà ton menton les rejoint. Prends une dernière profonde inspiration si tu le désires. Voilà. Ta bouche est passée sous la ligne d'immersion - tu vois, ça ne fait absolument pas mal -, et ton nez, bientôt. Ne panique pas. Abaisse tes paupières. Paisiblement. Ça y est, tu te trouves presque tout entier dans la neutre et fraîche obscurité de tes pieds. Il manque tes sourcils... Puis ton front... Voilà... Enfin. Un jeu d'enfant.

Il semble qu'il n'y ait plus que tes cheveux qui flottent sur la mare de tes pieds, qui surnagent au-dessus de toi, à la surface de la simple flaque immobile que tu formes maintenant. Ou bien, pour ceux qui n'ont pas de cheveux, la peau de votre crâne. Ce n'est pas grave. Vous pouvez les abandonner là, derrière vous, c'est-à-dire en vous, c'est la même chose, car vous êtes maintenant votre propre flaque - vos pieds eux-même ont fondu pour vous rejoindre. Ou, plutôt qu'une flaque à présent, une étendue d'eau. Une vaste étendue d'eau. Non : une étendue d'eau indéfinie. Une mer. Un océan.

Pour ce que l'on en sait, vous pourriez bien recouvrir toute la planète, être cette planète même, une planète entièrement composée d'eau, tout au moins de liquide, ce liquide qui est vous, qui est nous – c'est la même chose.

Vous êtes, nous sommes, cette étendue souple, uniforme, sans borne ni interférence aucune, le contenu et le contenant, une étendue pacifiée où les contradictions s'annulent, la sérénité même.

Ainsi, nous sommes là.

Nous sommes.

Nous.

Un océan de sereine sincérité.

—

COAUTORIALITÉ : SPECTATEUR/VISITEUR

L'installation comme art de la monstration est comparable à un espace théâtral.

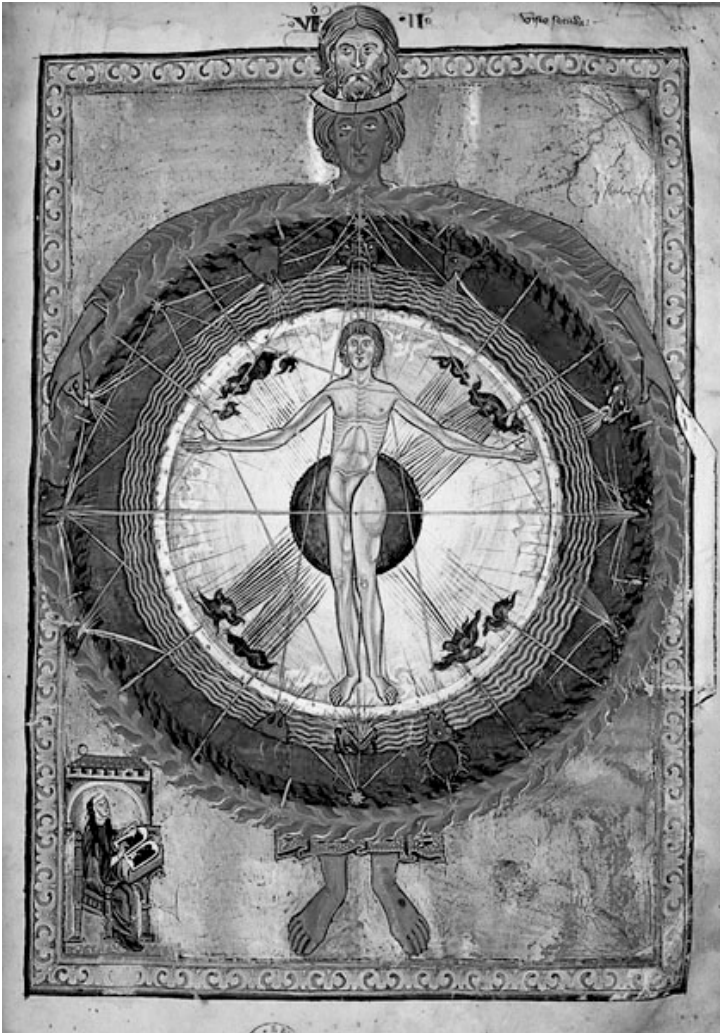
Dans l'espace théâtral, la scène est au centre de la relation entre l'artiste et le spectateur mais ce dernier n'a pas accès à cet espace ni ne peut influencer sur son contenu.

[Entrevoir] le dispositif [comme une] «apparition».

Le spectateur n'est pas face à l'œuvre mais dans l'œuvre. La position du spectateur n'est plus frontale, mais centrale et essentielle. [...] Le spectateur/auteur, agit dans le processus de création artistique en tant que facteur déterminant, conditionnant l'existence de l'œuvre [...] le rôle du spectateur est revisité car le dispositif lui offre une part de responsabilité qu'il ne possédait pas dans l'art « spectaculaire » ; il peut agir sur l'œuvre et la modifier.

L'œuvre spectaculaire nous habitue à disposer, sans contrainte, d'une représentation prédéterminée qui est celle de son auteur. Bien que le point de vue de chacun influe sur sa réception, cette œuvre, son contenu et son agencement, restent inchangés. L'objet, œuvre spectaculaire, est immuable. [...] L'Environnement Artistique ne représente plus le monde, mais propose d'expérimenter les circonstances de notre rapport au monde. Chaque situation interactive est nouvelle. Le spectateur devient un visiteur qui doit appréhender, arpenter, de manière « sensori-moteur » cette construction environnementale afin de se l'approprier.

L'œuvre spectaculaire propose à son spectateur d'expérimenter une interprétation, celle que l'artiste fait du monde. Grâce à l'interaction et à la coautorialité qu'instaure un Environnement Artistique, son visiteur expérimente directement une « présentation », dont il est l'acteur. [...] « L'art interactif est conçu - et doit l'être - pour que la subjectivité du spectateur s'exprime le plus librement possible à travers ses choix, ses gestes, son regard », [...] il doit également avoir conscience qu'il est le facteur « chaînon manquant » indispensable pour qu'il y ait création et réception de l'œuvre.



Hildegarde de Bingen

Enluminure de **Liber Divinorum Operum**

(Le Livre des œuvres divines) — 1152

Le Livre des œuvres divines est orné de miniatures représentant l'Homme et l'univers.

« Dans la rotondité de la tête humaine, c'est la rotondité du firmament que l'on retrouve. Les dimensions justes et rigoureuses du firmament correspondent aux mêmes dimensions de la tête de l'homme ».

(IV, 15-16, trad. B. Gorceix, Albin Michel).

Cette illustration représente l'amour divin du fils de Dieu. Les feux de l'amour et du jugement brûlent sur sa poitrine, marquant les limites extérieures de l'univers, dans lequel l'homme prend place comme couronnement de la création.



Athanasius Kircher

Ars magna lucis et ombrae

(Homme zodiaque à la saignée) — 1646

Les conceptions médiévales sont fondées sur des correspondances de tous ordres, particulièrement entre le corps humain – microcosme – et l'univers – macrocosme.



LE N.U COLLECTIF [NOS URGENCES]

Créé en 2001, la compagnie réunit Sébastien Lenthéric - comédien et metteur en scène et Axelle Carruzzo - plasticienne et metteuse en scène.

Le N.U collectif - groupement d'artistes - s'attache à explorer les multiples facettes du théâtre visuel, liant étroitement le rêve à la réalité, créant des espaces possibles de partage & d'échange humain.

L'interdisciplinarité est au centre des recherches du N.U . Le désir d'aller vers un théâtre hybride nous pousse à développer une écriture scénique totale dans laquelle son, musique, espace, image, corps, présences et texte se rencontrent et s'entrechoquent.

Ce croisement des arts guide le collectif dans ses créations et regroupe comédiens, metteurs en scène, musiciens, écrivains, vidéastes, performeurs, plasticiens, créateurs lumière & ingénieurs multimédia pour développer ensemble un langage singulier au service des écritures contemporaines.

Le collectif s'appuie principalement sur cette notion d'échange et de rencontre - sans hiérarchie prédéterminée - comme point de départ à ses créations pluridisciplinaires. Nous tirons le fil de cette réflexion, poussant plus loin notre envie de décroiser l'art vivant, l'art contemporain, la performance et les musiques actuelles.

Cette multiplicité des supports va de pair avec notre volonté d'affirmer l'intérêt de nous confronter à chaque étape de travail à une monstration, et dire notre souhait d'associer les publics non pas au «produit fini» d'un spectacle, mais bien à une démarche, voire une route à parcourir ensemble. *Un voyage qui commence dans l'inconnu.*

PARTENAIRES

Le N.U collectif a toujours été soutenu pour ses créations par le **Théâtre du Périscope** (Nîmes - 30), La **DRAC LR** (au titre de l'aide à la production dramatique), la **Région LR** et dès 2009 par le **TMT** (Marvejols - 48).

Depuis 2014, le **Théâtre de Nîmes** (30), les **Scènes Croisées de Lozère** (48) & le **Théâtre du Chai du Terral** à St Jean de Védas (34) ont confirmé leur intérêt pour notre travail en devenant co-producteurs de «**CAS_1**», dernier spectacle de la compagnie.

Cette dernière création nous a permis de tisser des liens tant avec le milieu musical (résidence à **Paloma** - Scène de Musiques Actuelles de NÎMES Métropole et à **Temps Machine** - Scène de Musiques Actuelles de JOUÉ LÈS TOURS - 37) qu'avec des lieux d'arts contemporains, comme **la Galerie St - Ravy**, **Le Lieu Multiple**, **le Festival des Boutographies** à Montpellier, **le L.A.C** - Lieu d'Art Contemporain de Sigean, la **Galerie Les Bains Révélateurs** - Roubaix, **Le Générateur** - Lieu d'art et de performances, Paris), **L'aspirateur** - Lieux D'art Contemporain de Narbonne.

En 2016, le **hTh - CDN de Montpellier** et **MÈQ** son département numérique, ainsi que **Mix'Art Myrys - Collectif d'artistes autogéré à Toulouse** et **Laboral Centre D'art Contemporain** nous accompagnent dans le développement de "*A few seconds after darkness*".



CONTACTS

AXELLE CARRUZZO **SIÈGE SOCIAL**
+ 33 (0) 687 401 241 **Gestion & Administration**

SÉBASTIEN LENTHÉRIC **C/O Illusion & Macadam**
+ 33 (0) 620 271 058 31, Rue de l'Aiguillerie,
BP 41123 - Montpellier - Cedex 1
collectifnu@gmail.com
www.nucollectif.com
LICENCE 2ÈME CATÉGORIE : N°2 1060969
SIRET : 447 643 701 00025
APE : 9001 Z
AFFILIATION AGESSA : N° 156270



**INSTITUT
FRANÇAIS**

laboral
Centro de Arte y
Creación Industrial



N.U

[NOS URGENCES] COLLECTIF