

FLESH

Sophie Linsmaux - Aurelio Mergola
Still Life

18 AU 25 JUILLET 2022 À 18H
Gymnase du Lycée Mistral
Festival d'Avignon



© Huber Amiel



CONTACT PRESSE

Dorothée Duplan, Camille Pierrepont
& Fiona Defolny, assistées de Louise Dubreil

PLAN BEY 01 48 06 52 27 | bienvenue@planbey.com

Dossier de presse et visuels
en téléchargement sur www.planbey.com

FLESH

du 18 au 25 juillet 2022 à 18h

(relâche le 21 juillet)

Gymnase du Lycée Mistral – Festival d'Avignon 76^e édition

Conception et mise en scène **Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola**

Scénario **Sophie Linsmaux, Aurelio Mergola et Thomas van Zuylen**

Interprétation **Muriel Legrand, Sophie Linsmaux, Aurelio Mergola, Jonas Wertz**

Chapitre 1 – *And Yet* – **Muriel Legrand, Jonas Wertz**

Chapitre 2 – *Kathy and John* – **Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola**

Chapitre 3 – *Love Room* – **Muriel Legrand, Jonas Wertz**

Chapitre 4 – *Embrace* – **Muriel Legrand, Sophie Linsmaux, Aurelio Mergola, Jonas Wertz**

Mise en espace et en mouvement **Sophie Leso**

Scénographie **Aurélie Deloche**

Accessoires **Noémie Vanheste**

Création costume **Camille Collin**

Réalisation des costumes **Cinzia Derom**

Direction technique **Nicolas Olivier**

Création lumière **Guillaume Toussaint-Fromentin**

Création sonore **Éric Ronsse**

Régie plateau **Rudy Bovy / Charlotte Persoons**

Masques et marionnettes **Joachim Jannin**

Assistante générale **Sophie Jallet**

Développement et diffusion **Bloom Project**

durée estimée 1h20

Création du 15 au 26 février 2022 Théâtre Les Tanneurs (Bruxelles – BE)

Production Compagnie Still Life | Coproduction Théâtre Les Tanneurs (Bruxelles), Centre culturel de Huy, Kinneksbond / Centre culturel de Mamer (Luxembourg), la Coop asbl et Shelter Prod | Production déléguée Théâtre Les Tanneurs (Bruxelles)
Avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles – service du théâtre, du Théâtre National de Wallonie-Bruxelles, Taxshelter.be, ING et du Tax-shelter du gouvernement fédéral belge
Avec la participation du Centre des Arts scéniques (Mons)
Avec l'aide du Festival de Liège et du I 40 (Bruxelles)

La compagnie Still Life est artiste associée au Théâtre Les Tanneurs.

Tournée (en cours)

du 30 janvier au 18 février 2023 – Festival de Liège (BE)

FLESH

Avec la création de *FLESH*, la Cie Still Life poursuit son exploration du format court. A partir de quatre récits brefs pour quatre acteur.rice.s, Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola cartographient la chair humaine, sous toutes ses coutures.

Des coups de bistouri aux corps difformes, en passant par la métamorphose, *FLESH* met en jeu la chair meurtrie, à vif, mais aussi attendrie et surtout en éternel manque de l'autre.

Enraciné à son corps pour le meilleur et pour le pire, l'être humain est indiscernable de sa chair, incarnation de son être au monde. Pourtant, aujourd'hui, cet ancrage tend à disparaître.

D'un anniversaire à une chambre d'hôpital, d'une expérience de réalité virtuelle à une réunion de famille dans un café, *FLESH* est un spectacle visuel et non verbal, une fable contemporaine qui plonge le spectateur dans l'épaisseur de nos chairs.

Aurelio Mergola et Sophie Linsmaux conçoivent des spectacles aux terrains de jeux détonants où la rigueur, l'étrangeté et l'humour se côtoient.

Depuis 2011, Aurelio Mergola et Sophie Linsmaux développent un langage scénique singulier. Cette approche bicéphale tend vers une réelle complémentarité, leur donne une force créatrice très riche et s'inscrit dans une démarche à long terme.

Au fil de leurs projets, ils affinent leur forme vers un théâtre visuel très écrit. Sans mots, ils dépeignent un monde où tout va formidablement mal. Ils s'emploient à distordre le temps, à mettre corps et nerfs à vif. Enfin, leur théâtre, amputé de toutes paroles, dépeint et questionne un monde où l'humanité mise en péril tente à tout prix de retrouver un sens et une nécessité.

Depuis juillet 2019, la compagnie Still Life est artiste associée au Théâtre Les Tanneurs de Bruxelles.

Depuis leur première création, le duo a la volonté de réunir autour d'eux un noyau de partenaires. Ensemble, ils travaillent tant à l'élaboration des projets qu'à leur concrétisation sur le plateau.

Il s'agit de Aurélie Deloche scénographe, Sophie Leso danseuse, Thomas van Zuylen scénariste, Sophie Jallet assistante et Muriel Legrand comédienne. C'est grâce à ces relations et à leur durabilité que l'identité artistique de la compagnie peut s'affiner et perdurer.

LES SPECTACLES

FLESH – création 2022 – Théâtre les Tanneurs Bruxelles (BE)

SHOWTIME (courte forme) – création 2020-2021 annulée en raison du COVID - report en cours – Théâtre des Tanneurs – Bruxelles (BE)

NO ONE – création 2019 – Théâtre des Tanneurs – Bruxelles (BE)

VIEW – création 2018 – Théâtre National Wallonie-Bruxelles (BE)

FROZEN (longue forme) – création 2017 – Théâtre National Wallonie-Bruxelles (BE)

STILL LIFE (courte forme) – création 2016 – Théâtre National Wallonie-Bruxelles (BE)

FROZEN (courte forme) – création 2015 – Théâtre National Wallonie-Bruxelles (BE)

KEEP GOING – création 2014 – Théâtre Marni - Ixelles (BE)

OÙ LES HOMMES MOURRAIENT ENCORE – création 2011 – Théâtre Marni - Ixelles (BE)

NOTE D'INTENTION

« (...) vivement te voir en chair et en os ».

Ce sont les mots que j'ai le plus écrits ces derniers mois. Expérimentant par-là, la réjouissance du jour où nos corps et nos êtres dans leurs présences physiques pourraient à nouveau se côtoyer. Exprimant également maladroitement la solitude dans laquelle, leurs absences me laissaient.

SOPHIE LINSMAUX, MAI 2020 (CONFINEMENT I)

Avec la création de *FLESH*, la Cie Still Life poursuit son exploration du format court. À partir de quatre récits brefs, Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola cartographient la chair humaine, sous toutes ses coutures : comment nous enracinons-nous au travers de la chair ? À quel point nos chairs expriment-elles notre vécu, mais aussi le manque de l'autre ?

En effet, le corps de l'homme n'est pas seulement cette enveloppe architectonique faite de matériaux organiques. Il est sa racine identitaire. Sa chair incarne son être-au-monde, son ancrage vivant. Pourtant, aux yeux de notre société contemporaine, cet ancrage du corps tend à disparaître. Le corps deviendrait une sorte d'autre avec lequel il faut sans cesse négocier. À travers sa chair, le corps humain offre une lecture de notre vécu. C'est par elle que nous existons les un.e.s par rapport aux autres. Cette chair « parle » parfois bien avant nos mots et nos intellects.

Chairs meurtries, à vif, transformées, en manque, isolées... Dans *FLESH*, les personnages sont marqués au travers de leurs chairs. Celles-ci s'expriment pour dire la pulsion de vie qui les anime. Chacun des personnages avance, non sans risques, dans des interactions sociales, familiales, intimes, personnelles plus ou moins solides, avec des relations à soi et aux autres plus ou moins grandes.

FLESH veut tendre ce maillage des chairs et l'exposer aux spectateurs. Le corps, figure centrale

de notre théâtre, rappelle avec force la précarité infinie de l'existence. La chair à nue s'invite, fragile et imparfaite, nous révélant sans cesse le temps qui passe et le mourir de l'être.

Notre théâtre permet d'entamer les corps, de les malmener, d'en faire jaillir le sang, de les conduire vers la mort et d'en revenir. Nous pouvons écorcher ces corps contre le monde pour faire ressurgir le besoin d'existence. Notre théâtre se veut une transgression insupportable pour nos sociétés occidentales ; vie, mort, souffrance, poésie, humour s'entrechoquent au fil de nos histoires.

Par l'expérience collective que permet le théâtre, en utilisant la chair comme socle de notre vocabulaire théâtral et comme lieu d'expérimentation de l'être humain – tant du côté des spectateur.rice.s que des acteur.rice.s –, nous dépeignons un monde grinçant et décalé où tout va formidablement mal. FLESH, spectacle visuel et non-verbal, oscille entre réalisme, tragi-comédie et fantasmagorie.

Au travers de *FLESH*, c'est la pulsion de vie que nous voulons faire éclater sous le regard des spectateurs. La vie est un risque inconsidéré pris par nous, les vivants. Notre théâtre visuel et sans mots prend le risque de s'emparer de ces solitudes pour révéler le besoin du collectif, la nécessité du lien entre les individus. Sans cesse, dans notre théâtre et davantage dans *FLESH*, il nous importe de marteler ce besoin de relation, de lien avec autrui, avec l'espèce humaine, retrouver cette relation de confiance envers nous-même et envers l'autre ; nous sommes tous des risques les uns pour les autres.

ENTRETIEN AVEC STILL LIFE

Quelles sont les sources d'inspiration de Flesh ?

Outre notre désir de poursuivre notre obsession du corps et du rapport aux autres, le mouvement hyperréaliste nous a particulièrement inspiré pour ce spectacle, certaines œuvres en particulier, mais aussi pour ce qu'il provoque chez le/la spectateur-riche, pour le rapport entre l'œuvre et celui ou celle qui la regarde.

Deux artistes australiens nous ont particulièrement inspirés : Ron Mueck et Sam Jinks (dont l'exposition *Hyperrealism Sculpture*. Ceci n'est pas un corps a largement tourné, notamment à Bruxelles). L'installation de Ron Mueck qui nous a particulièrement intéressés est *La Vieille ou Vanitas*. Il s'agit d'une vieille dame allongée dans un lit. Cette statue est assez petite, mais il y a un incroyable souci du détail.

Pour ce qui est de Sam Jinks, sa sculpture intitulée *Pieta*, représentant un homme qui tient sur ses genoux un vieillard, a également retenu toute notre attention. C'est impressionnant à quel point on entre dans l'intimité et l'histoire des personnages sculptés par Sam Jinks. Le sens de l'observation que le/la spectateur-riche doit déployer nous intéresse. L'histoire de ces personnages ne se déroule qu'une fois que l'on pose notre regard sur eux. Jouer avec les tailles nous intéresse également car ça nous déplace et nous sort de la banalité.

Ces artistes nous donnent l'illusion d'un réalisme, de quelque chose de vivant alors que ce ne sont que des produits chimiques. Cela rejoint ce que nous faisons dans nos spectacles : comment, avec du faux, nous fabriquons des choses qui paraissent hyperréalistes, qui vont toucher, provoquer des vrais sentiments. Ron Mueck et Sam Jinks utilisent du latex, du silicone. Pourtant, quand on va tout près de leurs œuvres, on a l'impression que les personnages sont en train de respirer. Notre cerveau fabrique du faux. Nous aimons jouer avec ça aussi au théâtre.

Flesh est composé de quatre courtes formes.

Qu'est-ce qui vous plaît dans le format court ?

Nous pouvons tirer une seule ligne, de manière incisive, et y plonger. Le format court tient de l'ordre de la pulsion. Il est également porteur dans

le théâtre sans parole. Nous aimons marquer la rétine du public ; il reçoit une image qui peut le poursuivre longtemps après sa sortie de la salle.

Qu'est-ce qui relie ces formes courtes entre elles ?

Ce sont quatre histoires qui se déroulent dans quatre lieux différents : une chambre d'hôpital, un salon, une salle de jeu de réalité virtuelle et un café de quartier. Ces histoires sont totalement indépendantes les unes des autres, notamment en termes de scénario, mais elles sont reliées entre elles par une thématique : la chair, et au-delà notre besoin de l'autre, de la relation à l'autre. Nous jouons avec la présence ou l'absence de ces chairs. L'un des fils rouges, qui résonne d'une histoire à l'autre, est la question de l'étreinte.

L'œuvre de Marc Sijan, intitulée *The embrace* est un véritable fils rouge dramaturgique. C'est l'étreinte et le cœur à cœur, le manque ou la difficulté de celle-ci qui sous-tend l'écriture du spectacle.

D'autre part, *Flesh* est traversé par des gouffres où la mort et la solitude s'invitent, mais aussi par des moments où le manque, l'absence se donne à voir. Quand l'humain que nous sommes voudrait terriblement être accompagné, mais il n'en connaît pas le chemin, il n'en a pas l'habitude. Nos personnages ont souvent de grandes difficultés à être dans l'émotion de la vie, à ouvrir leur cœur. C'est comme si on avait oublié de leur apprendre ces comportements-là. Chaque personnage avance, non sans risques, dans des interactions sociales, familiales, intimes, personnelles plus ou moins solides, avec des relations à soi et aux autres plus ou moins grandes.

Est-ce que *Flesh* découle d'une douleur, d'un manque lié à la crise du Covid-19 ?

La période que nous vivons est encore et toujours troublante. En tant qu'artistes, nous naviguons à l'aveugle. Les projections restent compliquées. *Flesh* est né peu après l'annulation du Festival d'Avignon 2020, édition lors de laquelle nous devions présenter notre précédente création *No One*. Cette annulation a été un grand déchirement pour nous. Mais après la tristesse, nous avons eu envie de nous remettre rapidement à l'écriture. Nous ne pouvons rien contre le monde dans lequel

nous devons vivre. Lors du premier confinement, nous nous sommes dit, avec notre coscénariste Thomas van Zuylen, que nous devions écrire des courtes formes sur ce que nous vivions, sur ce qui nous animait et nous inspirait. Nous avons écrit, de manière totalement intuitive, tout un tas d'histoires, de personnages et de lieux. Nous avons tout mis sur la table pour voir ce qui ressortait de ces histoires. La première chose qui en est ressortie – de manière assez évidente – était la solitude. C'est normal vu que nous baignions dedans. C'est un sentiment que tout le monde côtoie, quel que soit l'âge ou le lieu où l'on se trouve, qu'elle soit choisie ou non. Nous nous sommes appuyés sur cette première couche tout un temps.

« Vivement te voir en chair et en os. » Ce sont les mots que nous avons le plus écrits pendant les différents confinements. Exprimant par-là, la réjouissance du jour où nos corps et nos êtres dans leurs présences physiques pourraient à nouveau se côtoyer. Exprimant également maladroitement la solitude dans laquelle, leurs absences nous laissaient. La seconde couche est ainsi apparue et a révélé *Flesh*. Nous avons cherché ce qui ressortait de cette solitude. Le besoin de l'autre, de se connecter à l'autre nous est apparu. Cette pulsion de vie, ce besoin de relation a pris le pas et porte maintenant le spectacle. Notre théâtre visuel et sans mots prend le risque de s'emparer de ces solitudes pour révéler la nécessité du lien entre les individus. Sans cesse, dans notre théâtre et davantage dans *Flesh*, il nous importe de marteler ce besoin de relation, de lien avec autrui, avec l'espèce humaine, retrouver cette relation de confiance envers nous-même et envers l'autre.

Comment l'étreinte et le manque de l'autre s'articulent-ils sur scène et dans les corps ?

En mettant à mal l'étreinte, nous la dévoilons. Elle peut être loupée, vécue de manière très solitaire ou violente pour devenir nécessaire à la fin. C'est en la triturant et en la rendant essentielle que nous pouvons révéler ce besoin d'humanité entre les gens.

Flesh veut tendre ce maillage des chairs et l'exposer aux spectateurs et spectatrices. Le corps, figure centrale de notre théâtre, rappelle avec force la précarité infinie de l'existence. La chair à nue s'invite, fragile et imparfaite, nous révélant sans cesse le temps qui passe et le mourir de l'être. Notre théâtre permet d'entamer les corps, de les malmener, de les conduire vers la mort et d'en revenir. Nous pouvons écorcher ces corps contre le monde pour faire ressurgir le besoin d'existence.

Vous utilisez souvent cette phrase pour décrire votre travail : « Sans mots, nous dépeignons un monde où tout va formidablement mal. » C'est à travers le « mal » que la beauté humaine s'exprime ?

Nous l'adorons cette phrase car elle résume parfaitement notre univers théâtral. Le mot « formidable » est aussi fort que « le mal ». Ce n'est pas parce que l'on vit dans un monde où tout va mal que l'on ne peut pas vivre des choses formidables, que l'on ne peut pas révéler des choses qui sont formidables.

Comment un grain de poussière va-t-il venir chambouler, court-circuiter notre monde formidablement organisé ? Comment passe-t-on par le mal pour éprouver tout cela ? Notre leitmotiv est de retrouver l'humanité, de révéler notre humanité, de se reconnecter. Comment à travers quelque chose de terrible, nous pouvons révéler une étincelle, un espoir.

Puis notre théâtre n'est jamais lugubre. Dans une situation désespérante, nous aimons rebondir grâce à l'humour. L'une de nos sources d'inspiration est le cinéma de Roy Andersson. Il met en scène des personnages à bout de souffle qui malgré tout continuent. Il y a une espèce d'obsession à vouloir continuer à exercer sa fonction alors que l'on sent que ça ne sert à rien.

Nous basculons également dans le fantastique. La forme de départ est hyperréaliste. Puis, au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, ça dérape et on plonge dans quelque chose de plus fantastique et onirique.

Votre théâtre étant non-verbal, tout passe par le corps ?

Oui, mais pas seulement. La scénographie, le décor, l'espace et les objets racontent parfois tout autant que le corps. Un corps mis en scène dans un espace bien précis raconte déjà beaucoup. Les lieux où se passent nos histoires sont le plus souvent des espaces normés, où nous avons l'habitude de vivre. Des espaces où l'on n'a pas forcément besoin de parler pour vivre des choses, pour qu'il s'y passe des choses.

Avec l'aide de Sophie Leso, nous travaillons beaucoup le rapport à l'espace et au temps. Positionner un corps dans une certaine direction peut provoquer une émotion particulière qui ne serait pas perçue de la même manière dans un autre axe. Dans la vie de tous les jours, nous décryptons les histoires, souvent sans le savoir, au travers de symboles forts. Nous aimons faire appel à cela dans notre vocabulaire théâtral. Dans *Flesh*, l'eau est par exemple présente au plateau.

La symbolique du cycle de la vie, de ce début et fin de l'existence occupe une grande place.

C'est comme si nos personnages étaient des écrans – comme chez Sam Jinks ou Ron Mueck – où le spectateur et la spectatrice peuvent projeter leurs propres histoires. Les acteurs et actrices avec lequel·les nous travaillons ne doivent pas incarner, ils doivent donner à voir. Ils ne doivent pas tout prendre en charge, mais utiliser la lumière, le son, l'espace, les accessoires et les objets qui participent à raconter l'histoire.

Les chairs qui sont au plateau éprouvent des choses fortes car elles vivent généralement des situations assez catastrophiques. Ce sont des réactions que nous aurions tous et toutes face au danger, face à la mort imminente d'un proche... Nos chairs se mettent en branle et agissent malgré nous et de manière puissante.

Pourquoi mettre en scène une expérience de réalité virtuelle ?

La réalité virtuelle permet de consommer un substitut de chair et de fabriquer des sensations pour vivre des émotions. Dans cette histoire-là, nous montrons à quel point il est difficile pour le personnage d'aller rencontrer une autre chair, un autre humain. Ce substitut de la chair provoque aussi des émotions extrêmement fortes dans notre chair. C'est une façon d'être au monde, propre à notre monde d'aujourd'hui. Dans cette histoire, il s'agit de regarder cette réalité en face, dans le blanc des yeux et de sonder ce que ça provoque en chacun de nous, en chacun·e des spectateur·ices.

Quelle place prennent justement les spectateurs et spectatrices dans votre travail ?

Nous leur accordons une grande place. Comme notre théâtre est non-verbal et très visuel, le public doit comprendre en quelques instants où il est. Venir au théâtre est l'un des rares derniers lieux où l'on peut venir collectivement expérimenter des sensations, des sentiments, des pulsions. Nous aimons provoquer chez le/la spectateur·rice de la joie, de la tristesse, de la colère. La force du théâtre est de faire semblant, d'être dans cet espace de fiction pour consommer des sentiments terribles, joyeux, extraordinaires. C'est le partage des émotions qui nous excite.

Scénographiquement parlant, comment agencez-vous ces changements de lieux et d'histoires ?

Notre scénographe, Aurélie Deloche, et notre directeur technique, Nicolas Olivier, ont conçu un dispositif particulier, une boîte qui s'ouvre et se

ferme sur les différents univers. Il est important que le décor soit très vite installé, et qu'après avoir été éprouvé, il soit très vite enlevé.

Écrivez-vous pour des interprètes en particulier ?

Nous cherchons chez les acteurs et les actrices l'endroit où c'est ludique pour eux, qu'ils aillent chercher dans leurs profondeurs. D'une personnalité à une autre, ce ne sont pas les mêmes endroits. Parfois nous écrivons pour un·e comédien·ne en particulier, c'est le cas de Muriel Legrand. Depuis notre premier projet, nous réunissons un noyau d'artistes qui, de projet en projet, perdure. C'est grâce à cette fidélité que nous arrivons, ensemble, à creuser un sillon dans notre langage théâtral particulier. Muriel Legrand fait partie de notre noyau, tout comme Sophie Leso, Aurélie Deloche et Thomas van Zuylen.

Pourquoi choisir systématiquement (ou presque) des titres en anglais ?

L'anglais nous déplace dans nos habitudes et ouvre une porte vers un imaginaire collectif. Nous prenons le temps de choisir nos titres. Ils traduisent un condensé de tout ce que le spectacle va raconter. À l'intérieur même du spectacle, nous choisissons aussi des titres pour les différentes scènes ou parties car ils permettent de condenser et transmettre l'idée générale à l'équipe. À titre d'exemple, voici les titres des 4 histoires de *Flesh* : « And Yet », « Kathy and John », « Love Room » et « Embrace ».

Comment organisez-vous le travail entre vous deux ?

L'avantage de travailler à deux est que nous ne sommes jamais seul·es dans notre tête. Nous avons toujours un répondant. C'est difficilement explicable, mais nous partageons le même terrain de jeux dans notre tête.

Pour l'écriture du scénario, nous travaillons à trois, avec Thomas van Zuylen. Notre manière d'écrire à nous deux est très brute, conçue à partir d'images. Thomas est en revanche beaucoup plus structuré. Il a souvent une longueur d'avance sur le résultat. C'est lui aussi qui nous guide dans ce travail d'écriture, qui nous rappelle constamment les axes de notre dramaturgie.

LES 4 RÉCITS DE *FLESH*

Chapitre 1 - *And Yet*

Dans une chambre d'hôpital, un très vieil homme, veillé par son fils, est sur le point de mourir. Lorsque survient l'ultime soupir, le fils suffoque.

Chapitre 2 - *Kathy and John*

John a offert une chirurgie esthétique de son visage pour l'anniversaire de sa femme, Kathy. Lorsque les bandelettes tombent, la surprise est grande, John est monstrueusement beau, ce qui ne laisse pas Kathy indifférente.

Chapitre 3 - *Love Room*

Dora s'est réservée une heure de Virtual Room. Au programme : une plongée au coeur du film Titanic. Ce qui semblait de prime abord être une simple expérience virtuelle divertissante ne laissera pas Dora indemne...

Chapitre 4 - *Embrace*

Dans un café de quartier, 4 frères et sœurs se retrouvent malgré eux pour le partage des cendres de leurs défunte mère, Bélinda.

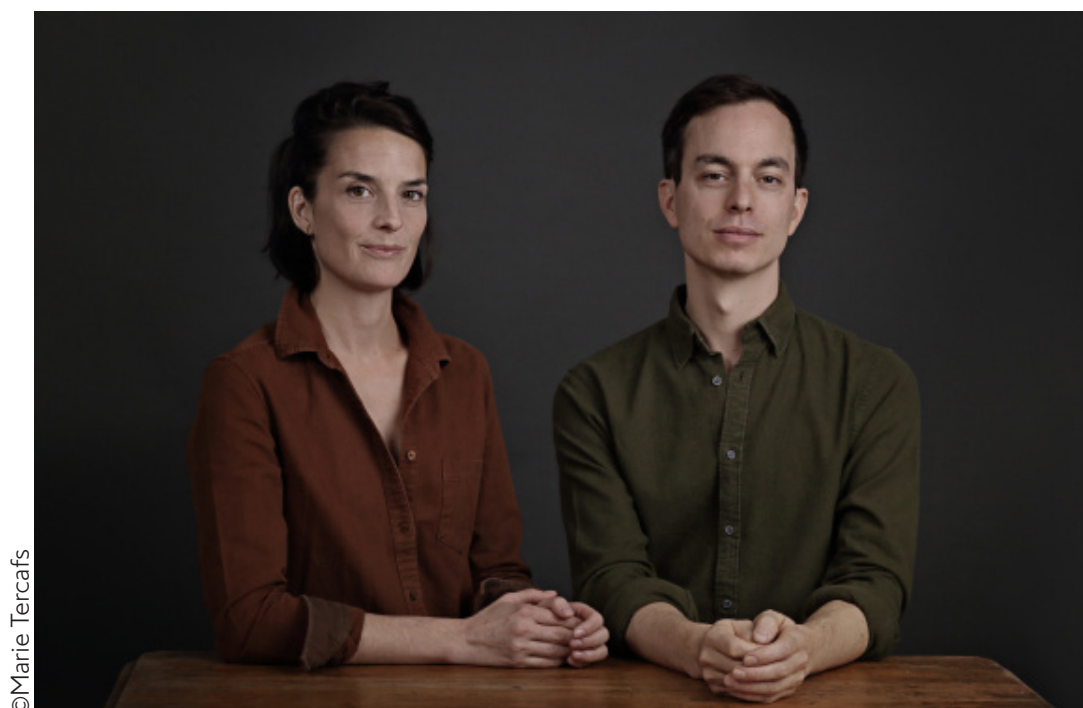
BIOGRAPHIES

Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola

mise en scène, écriture et jeu

Formés au théâtre en Belgique, Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola, alors étudiants, se rencontrent lors d'un stage européen dont le titre guidera leur travail collectif : « Le voyage du geste ». Depuis 2011, ils cherchent à définir un langage scénique commun où leur théâtre sans paroles dépeint et questionne le monde sous la forme de fables contemporaines. Tout va formidablement mal, l'humanité est en péril : quel sens trouver à des situations et actions dans lesquelles nous nous jetons ? Grâce à leur observation acérée, les corps et nerfs des acteurs comme des spectateurs sont mis à vif. De leur collaboration naissent, entre autres, les spectacles *Keep going* (2014), *Still Life* (2016), *View* (2018). Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola avaient présenté la forme courte *Frozen* en 2015 au Festival d'Avignon In dans le cadre des Sujets à Vif et devaient également présenter *No one* au festival lors de l'édition 2020, annulée pour cause de Covid. Ils présenteront *FLESH* lors de la 76^e édition en juillet 2022.

Ils sont artistes associés au Théâtre Les Tanneurs depuis juillet 2019.



©Marie Tercafs

Thomas van Zuylen

scénario

Thomas van Zuylen vient du monde du cinéma. En amont de la période de création il travaille à nos côtés à l'élaboration du scénario du spectacle. Dans un échange permanent, il s'agit d'un travail à la table. La cohérence du récit, la fluidité, la nécessité des enjeux clairs en lien avec la dramaturgie du projet sont les points essentiels de ce travail d'écriture. Cette étape est pour nous primordiale, car ce n'est qu'une fois le scénario cohérent et solide que nous montons au plateau.

Diplômé de l'Institut des Arts de Diffusion, il s'initie au 'cinéma direct' sous la houlette de Manu Bonmariage. Ses études terminées, il réalise *Premier Ministre ou Rien* (52') un documentaire dans le style « Strip-tease » sur la participation aux élections législatives du premier parti décroissant belge. Thomas réalise ensuite *N'attend rien. N'espère rien. Donne tout.* pour la télévision flamande. Il y suit les pérégrinations absurdes d'un retraité belge qui découvre les limites de son altruisme en voulant sauver des orphelins burkinabés qui n'ont rien demandé. Son troisième documentaire *Crimes d'Artistes* pour France 3 et la Rtbf questionne le rapport ambigu entre cinéma et faits divers. Son parcours de documentariste l'amène à co-écrire *Les chevaliers blancs* de Joachim Lafosse, avec qui il poursuit l'aventure sur le scénario de son prochain long-métrage.

Muriel Legrand

jeu

Muriel Legrand étudie aux Conservatoires royaux de Liège et Mons, dans les sections musique et arts de la parole.

Dans son parcours professionnel, elle rencontre Frédéric Dussenne, Michaël Delaunoy et Xavier Lukomski, Thibaut Nève, Céline Delbecq, Jessica Gazon, Aurelio Mergola, Sophie Linsmaux, Christophe Sermet.

Daniel Cordova lui fera rencontrer Thierry Poquet avec l'Opéra du pauvre de Ferré, Denis Marleau et Stéphanie Jasmin avec *Le Complexe de Thénardier* de José Pliya, puis *Les Femmes Savantes*, au Château de Grignan, Guy Cassiers avec *les Passions Humaines* d'Erwin Mortier, Anne-Laure Liégeois lors du Festival au Carré 2016.

Ces aventures la mèneront partout en Belgique, mais également en France, en Suisse et régulièrement au Québec.

Dans la plupart des spectacles, les metteurs et metteuses en scène lui offrent l'opportunité d'exercer conjointement ses talents de musicienne, de chanteuse et de comédienne.

Muriel enseigne depuis 10 ans, au Conservatoire de Mons (jusqu'en 2018), de Bruxelles et à l'Insas. Elle suit une formation professionnelle auprès de Sylvie Storme et François Combeau, soutenue par la Fondation Marie-Paule Godenne depuis plusieurs années, formation basée sur les principes de la méthode Feldenkrais.

Jonas Wertz

jeu

Originaire de Liège, Jonas Wertz a fait ses études d'interprétation dramatique à l'INSAS (Bruxelles). Il est Lauréat du prix Playright à sa sortie en 2020.

Au cinéma, il a joué dans quelques courts et longs métrages, dont *Oscar et la Dame Rose*, de Éric-Emmanuel Schmitt, et *L'Échange des Princesses*, de Marc Dugain.

Il est actuellement en création sur un projet de la compagnie Still Life, aux Tanneurs.

Sophie Leso

mise en espace et en mouvement

Sophie Leso (mise en espace et en mouvement) a une grande maîtrise de l'analyse du mouvement et de la relation à l'espace-temps. Nous partageons avec elle un langage commun reposant sur celui de R. Laban. Concrètement, au quotidien de la création, elle est un véritable pilier quant à la construction de la partition physique des acteurs et à la rythmique de l'ensemble du spectacle. C'est également avec elle que nous travaillons le rapport à établir entre acteur et spectateur.

Après une formation aux arts du cirque et de la scène et un passage par l'école de mimodrame Marcel Marceau, Sophie Leso se spécialise en danse. En tant que danseuse/comédienne, elle a notamment été interprète sous la direction de Pippo Delbono et a co-créé plusieurs spectacles en Belgique, France, Suisse et Portugal – *Nove e Meia*, *Trio*, *Yosh*. Elle collabore depuis 2011 avec Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola.

Aurélie Deloche

Scénographie

Aurélie Deloche porte un regard aiguisé et pointu sur l'ensemble des éléments qui constituent le dispositif scénique, véritable partenaire de jeu dans notre dispositif visuel. Son exigence nous emmène vers un travail rigoureux où le souci du détail est essentiel. Il nous permet d'assumer un univers étrange mais toujours en lien avec l'histoire et les enjeux dramaturgiques qui constituent le spectacle.

Aurélie Deloche navigue sur le territoire scénographique belge, depuis 2008 où elle sortira diplômée de l'ENSAV la Cambre.

Démarre alors son parcours avec la Compagnie Point Zéro, lors de la création de *L'école des ventriloques* en 2008, ce sera là le point de départ de fructueux échanges artistiques et humains, les tournées de la compagnie l'amènent parfois à reconstruire les décors sur d'autres continents, de beaux prétextes aux voyages...

Elle participera en 2009 aux premiers pas de la Compagnie 36,37 pour leur création *Zazie et Max*

qui se jouera plus de 800 fois, ce sera le début d'une rencontre avec le théâtre jeune public. Suivront des collaborations avec l'Anneau théâtre, le Théâtre du public, le Théâtre des 4 mains, le Théâtre Isocèle...

Pour le duo Sophie Linsmaux / Aurélio Mergola, elle signera deux scénographies dans des créations de théâtre visuel *Où les hommes mourraient encore* en 2011 et *Keep going* en 2014 (tous deux nominés aux prix de la critique.)

Aurélie rencontre Julie Antoine en 2010, celle-ci lui propose une collaboration pour la création de *Red shoes* et l'embarque dans l'exploration d'images poétiques faites de corps et de matières...

Xavier Lukomski, Hervé Guerrisi, Ana Rodriguez, Sébastien Chollet, Colm O'Grady, ou encore la Compagnie Odile Pinson feront appel à elle pour l'une ou l'autre création... passées, présentes et futures.

Scénographe avant tout, elle se permet aussi de changer de casquette soit pour explorer son propre univers plastique avec des installations comme *Fils* ou *La banquet des Rogatons*, soit pour se consacrer à la création de marionnettes, elle s'autorise aussi des immersions en contact direct avec « le public » lors d'ateliers avec des artistes mentalement déficients ou encore dans le milieu carcéral.

Les expériences s'accumulent, sa curiosité pour ce métier grandit encore et encore... Aurélie continue d'arpenter le territoire théâtral guidée par les heureux hasards de ses rencontres professionnelles.

Noémie Vanheste

accessoires

Noémie Vanheste nous déniche les objets qui pimentent l'univers de nos spectacles. Ces accessoires, essentiels dans notre théâtre, sont de véritables dialogues avec les spectateurs. C'est avec précision et patience que Noémie a très vite compris leur importance et nous partage son avis aiguisé sur les créations.

Fascinée par la magie du monde théâtral, Noémie s'est lancée dans des études d'architecture d'intérieur avec comme intention de s'inscrire dans l'univers des arts de la scène par la suite. C'est ainsi qu'après avoir obtenu son diplôme, elle a enchaîné avec un master en scénographie.

Démarre alors son parcours, guidé par les heureux hasards de rencontres professionnelles.

Au fil des années, les collaborations se sont succédées, aussi diverses que variées, bon nombre d'espaces scénographiques pour des oeuvres très différentes.

Appréciant le côté concret des petites fabrications et le fait de « toucher à tout », il lui arrivera de prendre en charge la réalisation des accessoires pour certaines créations.

Le fait de pouvoir exercer de nombreuses fonctions différentes, d'être constamment face à la nouveauté, au changement et ne pas faire tout le temps la même chose tout en restant dans le même domaine, continue à aiguïser sa curiosité et l'attire pour son métier.

Autodidacte en formation permanente, s'intéressant tant à la conception qu'à la construction d'un décor, Noémie navigue entre les multiples facettes du métier comme le travail en atelier, les patines, la conception de différents accessoires de jeu, tout en continuant à développer et à préciser les techniques inhérentes au métier (travail du bois, soudure, couture,...).

La recherche de la beauté de l'objet scénographique n'est pas le point central de son processus de création. Il n'y a rien de particulier à comprendre dans son travail car il ne cherche pas à démontrer quoi que ce soit. Sa force est sa capacité à toucher le public sans obliger celui-ci à passer par la réflexion. L'émotion, l'instinct et l'appel au sensoriel sont les canaux de communication qu'elle choisit. Traduire le décorum d'un texte et/ou les intentions du

metteur en scène en atmosphère scénique tout en travaillant main dans la main avec les autres créateurs (éclairage, costumes,...) est essentiel pour tendre vers une unité esthétique.

Les espaces scénographiques qu'elle conçoit ont une consistance graphique et un esprit géométrique qui s'expriment par une présence légère mais pour autant authentique. Elles font apparaître les lignes de force qu'elle voit quand elle observe le monde et enrichissent son regard. La simplicité paisible et tactile est son moteur de recherche.

Sophie Jallet

assistanat général

Sophie c'est la Rolls-Royce des assistantes ! Elle maîtrise avec aisance la place délicate qu'est celle de l'assistante. Et jongle avec les différentes casquettes de façon déconcertante. Son efficacité est un atout précieux dans le travail. Mais surtout, c'est son avis pertinent dans le processus créatif qui nous importe et rend indispensable sa place dans notre équipe.

Sophie Jallet est passionnée de théâtre, de culture et des métiers de la scène. Formée aux Arts du Spectacle à l'Université Libre de Bruxelles, elle travaille comme assistante à la mise en scène depuis 2011 pour de nombreuses compagnies. Elle collabore comme assistante avec la Compagnie Still Life depuis le spectacle Frozen créé en 2017. En 2021, elle signe sa première mise en scène : *GuiHome vous détend Legrand* en tournée dans toute la Belgique.

Camille Collin

costumes

Camille Collin est scénographe, costumière, graphiste et artiste visuelle. Diplômée d'un master en arts plastiques, visuel et de l'espace, option graphisme à l'Ecole de Recherche Graphique, elle a également été formée en scénographie à l'Eps Saint-Luc à Bruxelles de 2013 à 2016.

En tant que scénographe, elle a suivi le travail de Sabine Theunissen (*Lulu*, William Kentridge), Aurélie Deloche (*Désillusions*, Cie 3637 et *DésOrdres*, Berdache Production), Marie Szernovicz (*Take Care*, Noémie Carcaud) et Aurélie Borremans (*Habanera*, Cie Muzik-e-Motion). Elle signe la scénographie du spectacle *Save the date* de Clémentine Colpin en 2016, travaille sur les décors de différents courts-métrages et fait partie de l'équipe de peinture en décoration pour *Actique* de Anne-Cécile Vandalem en 2017. Elle réalise la scénographie du spectacle des masters de l'IAD dirigé par Jean-Michel d'Hoop au Théâtre Jean-Viar et crée la scénographie et les costumes du spectacle *Ublo* de la Compagnie Canicule pour les rencontres jeune public de Huy, en 2018. Plus récemment, elle se charge de la création des costumes de *No one* de Still Life, spectacle d'ouverture de la saison 2019-2020 au théâtre Les Tanneurs. Elle a également travaillé en tant que scénographe et costumière sur le nouveau spectacle de la Compagnie 3637, *C'est ta vie* et scénographe sur *Les grands trésors ne se rangent pas dans de petits tiroirs* de la compagnie Berdache production. Elle a ensuite collaboré à la scénographie sur *Régis* du Canine Collectif puis assisté Marie Szernovicz sur *Simon*, *Garfunkel, my sister and me* de Kristien de Proost et *Bwanga Pilipili*. Actuellement, elle se charge de l'identité spatiale et graphique de la performance dans l'espace public *How to be a Local* de Simona Soledad, de la scénographie, des costumes et du graphisme de *Marshmallow*, jeune public du Zététique et est à la création de la scénographie et des costumes de *L'errance de l'hippocampe*, de la Compagnie Point Zero.

En 2021, elle réalise la scénographie de *Auteur inconnu* de Anaïs Moreau et assiste Marie Szernovicz sur *Silent Disco* de Gurshad Shaheman.

En tant que graphiste Camille Collin crée principalement l'identité graphique et les visuels de communication de projets artistiques (*How to be a Local*, *Mango Pickle*, *La Vitrine*) spectacles (*Peter*, *Wendy*, *le Temps*, *les Autres*, *Ublo* 12°C un

ciel légèrement couvert, *Save the Date*) et cinéma (*Le temps long*).

En parallèle, elle développe sa recherche plastique en expérimentant différents médias (photographie, édition, objets...)

Joachim Jannin

masques et marionnettes

Depuis Noël 1977, Joachim Jannin est condamné à vivre une vie multi-couches.

C'est ainsi que très peu de temps après ses études à Saint-Luc Bruxelles, on le perd dans le zapping de ses vies professionnelles.

Mal-formé à l'infographie, cet artiste quadragénaire passe en vingt ans du graphisme et du dessin à la musique, de la régie de spectacles à la sculpture, et de la prothèse dentaire (si !) à la composition et à l'écriture.

Aujourd'hui, quand il n'écrit pas de chansons, il sculpte en très petit (figurines 35mm ou para-bd), ou en très grand (statues, masques ou marionnettes hyperréalistes). Parfois il fait encore une dent. Parfois il se dit qu'il serait temps qu'il gagne sa croûte. Puis il oublie. Il apprendrait bien le japonais tiens...

S'il sait si bien changer de métier, c'est que Jannin sait qu'il a plusieurs vies et qu'il se rappelle de ses rêves de vies postérieures. Et ça, ça vaut bien tout l'or du multivers.