



Les murmures d'Ananké

spectacle numérique
tout public, à partir de 6 ans

Les murmures d'Ananké

Spectacle numérique - Arts du mime et du corps

CRÉATION COLLECTIVE

Interprétée et créée par

Kannelle .P

Artiste mime, danseuse, comédienne

&

Kilian et l'aUtRe

Artiste musicien et multimédia

Composition musicale, développement informatique, montage son

Kilian et l'aUtRe

Programmation et développement informatique

Simon Marmorat

Scénographie, costume

Kannelle Perré

Graphisme, animation

Aurélie Cacérés

Conception lumière

Emma Schler et Kannelle Perré

Production

Collectif ARpiS

Création inspirée de la performance éponyme commanditée pour la Nuit Blanche 2016 par la Mairie de Paris.

Avec le soutien du Château Éphémère (78), du Théâtre Paris Villette (75) et du Cube (92).

ACTION FINANÇÉE PAR LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE (dispositif FoRTE).



MAIRIE DE PARIS



CHÂTEAU
ÉPHÉMÈRE



THÉÂTRE
PARIS-VILLETTE



LE
CUBE
CENTRE CRÉATION
NUMÉRIQUE

La création

À l'origine, le projet Les Murmures d'Ananké répond à une commande de la mairie du 11^e arrondissement de Paris pour la 15^{ème} édition de la Nuit Blanche en octobre 2016.

Le collectif installe alors une performance narrative dans un décor numérique dans le but de créer une interaction entre les arts dramatiques et le domaine du multimédia. La recherche se penche sur une volonté d'augmenter le corps et le jeu d'acteur par un travail du son et de l'image. L'acteur et le digital sont au service l'un de l'autre.

Une première période de résidence au Château Éphémère courant 2017 a permis de déployer la scénographie de cette performance en se penchant davantage sur les particularités techniques de l'image en mouvement. Les recherches effectuées nous ont entre autre permis d'introduire le principe de la parallax qui rend compte d'un décor immersif par la superposition de plans d'images auxquels nous pouvons donner un rythme de mouvement différent qui fait exister la profondeur dans l'espace.

Nous avons également penser une interactivité directe entre le corps et le décor de manière à ce que le personnage puisse évoluer librement et harmonieusement avec son environnement numérique. Nous nous sommes alors intéressés aux procédés utilisés dans le développement et la programmation de jeux vidéos, ce qui constitue une intention innovante dans le secteur du théâtre et des arts de la scène.

En janvier 2018, le Collectif est soutenu par le Théâtre Paris-Villette et initie le travail de mise en scène du spectacle. En mai 2018, ARpiS est lauréat du dispositif FoRTE, porté par la région Île-de-France, qui accompagne financièrement ce projet créé en décembre 2018 au Cube d'Issy-les-Moulineaux.



L'histoire

Dans un marais paisible, un vieil homme vit un quotidien solitaire avant de découvrir une petite fille au détour d'une promenade en bateau. Il décide de recueillir l'enfant qui deviendra une jeune fille curieuse et créative. Un soir, comme chaque soir, il repart naviguer... mais ne reviendra pas. S'en suivra alors une quête époustouflante de cette courageuse héroïne partie, à son tour, à sa recherche. Le Collectif ARpiS aborde ici, toujours avec poésie, la thématique du renouvellement harmonieux et cyclique des choses.

Parcours du Collectif

À l'initiative de Kannelle .P et de Kilian et l'aUtRe, le Collectif ARpiS propose depuis 2013 d'être le point de rencontre et d'échange entre diverses pratiques techniques et artistiques.

En 2015, le spectacle jeune public *Le fabuleux voyage du petit Architecte* réunit alors artistes mimes, chorégraphe, metteur en scène, musicien, danseur et infographiste. Le travail vise alors à confronter les arts du corps aux arts numériques, ce qui par la suite deviendra une véritable direction esthétique pour chaque projet.

En 2016, la recherche du collectif évolue et se penche sur la notion d'interactivité numérique qu'artistes comme programmeurs informatiques désirent développer sur scène. Cette nouvelle collaboration conduit à la création d'une performance présentée lors de la 13^{ème} édition de la Nuit Blanche à Paris, *Les Murmures d'Ananké*.

En 2018, le collectif continue son travail et sa réflexion autour des arts numériques et décide d'enrichir la précédente performance pour aboutir à un spectacle éponyme mêlant le corps et l'image numérique interactive. Pour la première fois, le collectif décide de s'affranchir des limites de la vidéo en utilisant des procédés réels permis par les outils utilisés pour le jeu vidéo.

CRÉATIONS

Mars 2014 - *La Bête immonde*

Octobre 2015 - *Le Fabuleux voyage du petit architecte*

Octobre 2016 - performance *Les Murmures d'Ananké*

Décembre 2018 - *Les Murmures d'Ananké*



Le travail du Collectif ARpiS

La première forme longue du Collectif s'intéressait particulièrement à l'impact des techniques liées au numérique sur la corporalité de l'acteur. La vidéo, constituant la majeure partie du décor, évolue tout au long du spectacle en fonction des situations, ce qui apporte une dynamique que le corps se doit de prendre en considération et qui permet de transformer les scènes avec rapidité. La musique, jouée en live, se marie au visuel de manière harmonieuse et prend une place narrative. Les techniques sont alors au service d'une amplification du corps en scène dont les possibilités visuelles sont multipliées (on peut jouer avec un décor riche et imposant, transformer l'espace et les points de vue, faire correspondre l'imaginaire et le réel) et les perceptions sensibles au service de l'émotion (la musique porte la narration, soutient les actions, intensifie le jeu d'acteur).

Le nouveau projet *Les murmures d'Ananké* s'oriente toujours dans cette direction artistique en poussant d'avantage le travail de recherche d'interactivité entre le numérique et le corps pour libérer pleinement l'art vivant des contraintes techniques.

Le spectacle

Quelle est la force visuelle du spectacle ?

Le collectif poursuit sa recherche dans le domaine du multimédia en s'appliquant toujours à confronter le corps et le mouvement aux différents outils numériques. Par le biais de nouvelles techniques audiovisuelles et l'évolution des logiciels qui permettent de traiter l'image en direct et de la rendre interactive avec le sujet présent sur scène, il est dorénavant possible de repousser les limites de la scénographie. On peut alors créer l'illusion en introduisant des images 3D qui ont cette capacité de pouvoir dérouter le spectateur.

Pour cette création, on porte un intérêt particulier à la technique de la parallax qui consiste à projeter deux cartes d'images animées sur deux surfaces presque superposées dans le but de transformer visuellement l'espace. Les mouvements des images sont particuliers à chaque plan ce qui donne un effet de profondeur de champs et qui permet d'immerger l'acteur dans une décor global. Le personnage est complètement intégré dans le décor.

Pourquoi confronter décor physique et décor numérique ?

Les éléments scéniques sont très vraisemblables, on pénètre un quotidien détaillé par des objets rouillés et éparpillés qui racontent déjà une histoire et nous donnent de précieuses informations sur le caractère des personnages. Au fur et à mesure de la pièce, le plateau se vide pour laisser place à la scénographie numérique. L'image vient alors transgresser la logique du réel et soumet la matière au songe puisque tout devient possible dans un univers désincarné. Il y a une volonté d'augmenter l'espace et l'action par la technique de la projection, de rendre compte d'une profondeur par la fiction. Le but de ce spectacle est de troubler les perceptions du spectateur en harmonisant l'image numérique et le mouvement physique.





Comment avons-nous envisagé l'univers sonore ?

Le son est ici un soutien à l'image ainsi qu'à la partition corporelle par des jeux de bruitages (sound design) qui permettent d'accentuer la sensation du spectateur face au décor en laissant entendre le ressac de la barque, les bruits d'animaux ou le vent dans les branchages par exemple.

La création musicale, assurée par Kilian et l'aUtRe, nuance les ambiances par une composition intimement liée aux sentiments du protagoniste.

Elle est ici considérée comme la voix de l'action. Cet ensemble s'articule d'après un thème principal aux sonorités pop-baroques.

Comment s'exprime le corps ?

Le personnage se heurte à la désillusion, à la peur, à la colère. Un corps qui se meut avec souplesse et saccade, qui trouve son langage dans d'étranges fusions de mouvements et puise son énergie dans la violence des contrastes. Il y a de la fureur et de la fragilité dans l'expression. On expérimente la rencontre entre le mime, la danse, le krump, la marionnette, tant de vocabulaires pour peindre le ballet d'un corps tourmenté. Le personnage cherche à se libérer d'une solitude qu'il ne supporte pas en refusant de lâcher prise face à la fatalité. Il découvre aussi avec tendresse que les choses glissent dans un cycle dont il fait partie. Il y a une forte dualité entre la raideur et l'insouciance. La recherche corporelle s'accorde toujours avec l'image, en suivant un principe d'interactivité directe entre le personnage et son environnement numérique par l'intermédiaire d'outils qui servent au développement et à la programmation des jeux vidéos. Les projections évoluent donc en fonction du mouvement proposé par le corps en scène, ce qui permet à la comédienne d'avoir une liberté de jeu et valorise la spontanéité de l'action.

L'équipe artistique



kilian et l'aUtRe

Le duo numérique Kilian et l'aUtre se forme en 2013. Il propose une expérience visuellement interactive du concert avec ses deux spectacles Chroniques des esprits vidés et Les déferlantes. En 2015, il collabore avec Kannelle .P sur la création du spectacle jeune public Le fabuleux voyage du petit architecte, puis sur Les Murmures d'Ananké en 2018. La même année, il est lauréat de la 1ère édition du dispositif FoRTE porté par la région Île-de-France. En 2019, il entame la création d'une exposition interactive et reprend ses projets de composition musicale en vue de nouveaux concerts.

kannelle .P

Kannelle aménage son espace d'expression poétique sous l'esthétique du Mime augmenté. En 2013, elle s'associe artistiquement avec Kilian et l'aUtre, avant de présenter sa pièce courte Métamorphoses qui inspire la création du Fabuleux voyage du petit architecte en 2015. En 2018, elle s'associe au Château Éphémère avec le Collectif ARpiS et crée Les Murmures d'Ananké. La même année, elle est lauréate de la 1ère édition du dispositif FoRTE porté par la région Île-de-France. En 2019, elle initie la création d'une petite forme numérique et sensorielle pour très jeune public.



emma schler

Emma se forme à la pratique théâtrale pendant 7 ans au conservatoire d'arts dramatiques de Nice, valide une Licence en Arts du spectacle à l'Université de Nice et suit une formation de technicienne de spectacle vivant au TSV de Castelnau le Lez en 2018. En avril 2017, elle intègre le Collectif ARpiS après avoir notamment travaillé à la régie technique du spectacle Le fabuleux voyage du petit architecte et assure la création lumière ainsi que la régie plateau des Murmures d'Ananké en 2018.

aurélie cacérés

Aurélié étudie les Arts et Technologie de l'Image à l'Université Paris 8 et obtient son master professionnel en 2013. En octobre 2014, elle sort sa première BD intitulée Histoires de princesse. Elle rejoint le Collectif ARpiS en 2015 et collabore au graphisme des décors numériques du spectacle Le Fabuleux voyage du petit architecte puis signe l'animation et à nouveau le décor numérique de la seconde création Les Murmures d'Ananké.



simon marmorat

Suite à l'obtention de sa thèse en mathématiques appliquées en 2015 à l'École Polytechnique de Paris, Simon rejoint l'équipe artistique du collectif et aide particulièrement à la programmation informatique sur le projet Les Murmures d'Ananké. Il participe ainsi au développement afin d'élaborer une interactivité numérique très intuitive entre l'acteur et la vidéo projetée.

La presse en parle...

la terrasse

«Un spectacle d'une grande beauté scénographique, dans une esthétique numérique mêlant les techniques interactives du jeu vidéo aux arts du mime et de la danse.

Le collectif ARpiS est né de la volonté de faire percuter le corps et les arts numériques. Créée en 2013 d'abord comme un simple projet réunissant danse et multimédia, la collaboration aboutit à la création d'un spectacle hybride, La bête immonde, qui matérialise les premiers pas du collectif. À l'initiative de Kannelle .P, Kilian et l'aUtRe, le projet a su regrouper des professionnels issus des domaines scientifiques et artistiques et se spécialise notamment dans la création jeune public. Les Murmures d'Ananké est une sorte de conte initiatique dans un décor numérique. Au fin fond d'une forêt paisible, un vieil homme vit un quotidien solitaire aux abords d'un marécage. Un jour, il découvre une petite fille un peu sauvage qu'il élève. Les années passent. Un soir, comme chaque soir, le grand-père part sur son bateau... mais ne reviendra pas. Elle se lance à sa recherche... Tout en racontant une très belle histoire, ce spectacle questionne avec douceur, justesse et subtilité l'épreuve du manque d'un être cher.»

Agnès Izrine

Télérama

«Un vieil homme vit seul dans une maison au bord d'un marécage, jusqu'au jour où il recueille une toute petite fille abandonnée. Il partage son quotidien avec l'enfant qui grandit. Un soir, la jeune fille ne voit pas revenir le bateau de son père adoptif et part à sa recherche... A la frontière du mime et de la danse, du théâtre d'ombres et de l'art numérique, ce spectacle musical et visuel questionne le cycle de la vie, ce qui apparaît et ce qui disparaît, la perte. Sur scène, l'interprète, sans mots, au rythme de la musique et avec le langage précis du geste, interagit avec les images vidéo. Au fil tenu de l'histoire (avec l'évocation sibylline de la destinée, déesse Ananké de la mythologie grecque), on préfère la beauté de la scénographie, l'ambition de cette création multimédia et la performance de l'artiste.»

Françoise Sabatier-Morel



«Le Collectif ARpiS métamorphose en réalité virtuelle un joli conte sur le cycle de la vie et le lien entre une petite fille et son grand-père.

Le plateau du Golovine est entouré de voiles sur lesquelles voyagent des images, des personnages que l'héroïne rencontre : du roseau des marais à la baleine à bosses, du murmure d'une lueur au cri sourd d'une boule de feu.

Au coeur des voiles-écrans, une danseuse (Kannelle P.) interprète une petite fille qui part à la recherche de son aïeul dont la barque est revenue vide. Plongée dans la lenteur et le silence des marais, elle rame dans cette grande barque, entre peur et joie de la découverte.

Cette scénographie numérique garde la facture classique du trait du dessin et des jeux d'ombres ancestraux. Les murmures d'Ananké font le pont entre les esthétiques et bercent les spectateurs dans une rêverie initiatique.

Les murmures d'Ananké, pour un temps contemplatif et intergénérationnel, à partir de 5 ans.»

Yaël Tama

«Les murmures d'Ananké est un spectacle poétique qui allie la danse, le mime et les arts numériques pour nous offrir un moment hors du temps.

Au détour d'une promenade en bateau, un vieil homme solitaire vivant au bord d'un marécage recueille une petite fille abandonnée. Un soir, alors que l'enfant est devenue une jeune fille curieuse, il part en mer comme à son habitude, mais n'en revient pas. Elle s'élançait alors courageusement à sa recherche à travers un périple qui se déroule dans un décor mouvant et onirique. Les murmures d'Ananké est une bien jolie création chuchotée au beau milieu du tumulte de ce festival d'Avignon qui n'a jamais fini de nous dévoiler ses trésors.

On se laisse immédiatement séduire par ce décor à l'esthétique numérique dans lequel nous nous retrouvons immergés, blottis dans les sons des bruits de la nuit. Une scénographie poétique et immersive où tout n'est que mouvement. Celui du décor, de ses différents objets, des projections vidéos, et celui de l'artiste Kannelle.P. Une ombre se dessine derrière la vitre de la petite cabane en bois, puis une silhouette s'en extrait et s'empare de l'histoire. Elle redevient ombre parfois, part à bord d'une petite embarcation sur une mer déchaînée par l'orage, communique avec les baleines, danse les émotions qui l'habitent... C'est léger, délicat, gracieux. Aucune autre parole que celle du corps.

Nous avons, c'est vrai, un petit faible pour les créations qui allient différents arts. A condition bien sûr qu'il ne s'agisse pas de simplement étaler une liste de talents mais bien d'enrichir le propos, de donner de la densité au contenu et d'offrir plusieurs angles d'approche. C'est par les arts du mime et de la danse que le personnage s'exprime et évolue à travers les animations et les projections numériques qui viennent prolonger le mouvement, créant un univers proche de celui du jeu vidéo. L'ensemble est joli à regarder et à écouter. Il offre un moment d'évasion et de douceur. Et même si certains passages nous ont un peu laissés sur le rivage, nous nous sommes plutôt laissés porter par ce conte qui aborde avec une grande délicatesse le thème de l'absence d'un être cher et du caractère cyclique des choses.»

Mélina Hoffmann

«Ce spectacle de mime augmenté par le numérique, bouleverse enfants comme adultes. Il nous emmène dans un espace en trois dimensions grâce à la technique, et nous permet de pénétrer dans la fiction avec ravissement et émotion. Le travail harmonieux de l'image numérique et de la comédienne, qui évoluent dans un même mouvement, soutenu par le son, donne au sujet toute sa densité. Tout ce travail est mis au service de ce cycle de la vie, avec poésie et délicatesse. Émotion assurée.»

Conditions

CONDITIONS D'ACCUEIL TECHNIQUE

Surface de jeu :	plateau avec tapis de danse noir pendrillonnage à l'allemande à Jardin (si la largeur en coulisse est inférieure à 2m60)
Coulisses :	1,70m minimum à JARDIN 1,30m minimum à COUR
Ouverture :	12m (minimum 7m80)
Profondeur :	8m (minimum 6m)
Hauteur sous grill :	3m80 (minimum 3m80 en nez de scène et 2m80 en fond de scène)
Jauge max. :	350 > scolaire 500 > tout public
Durée du spectacle :	45 min

CONDITIONS D'ACCUEIL LOGISTIQUE

Pour cette création, le Collectif compte deux artistes interprètes et une personne pour la régie technique.

Sont à la charge de l'organisateur:

> le défraiement du transport :

- décor + équipe artistique au départ de Soustons (40) en camion,
- un billet de train au départ de Paris,

> le défraiment ou l'organisation du logement : nous avons besoin d'une chambre double et d'une chambre simple,

> le défraiment ou la gestion de la restauration, avec 3 repas végétariens.

CONDITIONS TARIFAIRES

> 1 représentation sur la journée = 2500€ HT

> 2 représentations sur la journée = 2250€ HT/représentation (remise de 10%)

> à partir de la 3ème représentation = 2000€ HT/représentation (remise de 20%)

Contacts

Cannelle Perré - responsable artistique et technique

cannellearpis@gmail.com

06 61 04 51 17

Kilian Tesseire - responsable administratif

kilianarpis@gmail.com

06 67 58 91 39

site internet:

<http://collectifarpis.fr/>



<https://www.facebook.com/collectifarpis/>