

SOMMAIRE

- 2 Qui sommes-nous ?
- 3 Distribution
- 4 Calendrier de diffusion et de création
- 5 Note d'intention
- 6 Génèse du projet
- 8 Résumé de la pièce
- 10 Le projet de mise en scène
- 15 Equipe artistique: biographies
- 19 Articles de presse sur les anciens spectacles

QUI SOMMES NOUS ?

Diplex = nom masculin, invariable en genre et en nombre (origine 1875-1880 : di + plex). Circuit ou dispositif qui permet la transmission et la réception simultanée de deux signaux indépendants. La technologie des communications diplex est une forme simple de "multiplexing", considérée comme révolutionnaire dans les débuts du télégraphe, quand un circuit diplex supporta la transmission de deux signaux indépendants dans la même direction.

La Cie Diplex naît en 2011 de la rencontre entre Céline Ohrel et Arnaud Poirier qui a lieu à Bruxelles. Elle vient du théâtre et de la philosophie, lui est archéologue, musicien et photographe. Céline s'est formée à l'INSAS en mise en scène et quand elle obtient son diplôme en 2010, ils commencent à travailler ensemble sur des projets de performances collectives puis sur leurs propres créations à Bruxelles. Depuis 2011, ils alternent créations théâtrales (texte et mise en scène de Céline Ohrel) et petites formes interdisciplinaires.

Diplex s'est multiplexé depuis entre la Belgique et la France, et la cie s'est implantée à Caen, dont est originaire Arnaud, en 2014. Céline Ohrel continue de développer le projet artistique en tant qu'auteure et metteuse en scène en France et en Belgique.

Arnaud Poirier travaille sur la partie image, communication et création sonore.

En quelques dates :

- 2011 Création de la compagnie à Bruxelles par Céline Ohrel et Arnaud Poirier.
Bodyfashion, performance, Pologne.
- 2012 *Ur [1]*, performance urbaine, Théâtre de La Balsamine, Bruxelles.
ENFANT ZERO, oratorio électro, Production Théâtre de La Balsamine, Bruxelles.
- 2013 *La promeneuse*, Promenade sonore, Textes /Henry David-Thoreau, en coproduction avec le Festival Premiers Actes, Alsace, France.
- 2016 **EDEN EXPERIENCE(S)**, en co-production avec le théâtre de La Balsamine (Bruxelles), et soutenu par le Ministère de la culture de la fédération Wallonie-Bruxelles, service théâtre et la SPEDIDAM.
- 2017 Résidences d'écriture, Appel à projet La Bellone et le Ced Wallonie Bruxelles, pour **HALLOWEEN TOGETHER** sous le titre de recherche Beyond the uncanny valley (Au delà de la vallée de l'étrange).
- 2018 Résidence de recherche La Villa La Brugère, Arronanches, France pour **HALLOWEEN TOGETHER**
Obtention de l' Aide à la maquette Région Normandie et Ville de Caen pour le projet Halloween Together
Prix Artcena, Catégorie Encouragements pour le texte Halloween Together.
- 2021 Création **HALLOWEEN TOGETHER**, en co-production avec les Producteurs Associés de Normandie et le centre culturel de Bayeux.....
- 2021 **MY STORY**, laboratoire de recherche et écriture pour la prochaine création....

Distribution Halloween Together

Ecriture et mise en scène
Céline Ohrel
Assistante à la mise en scène
Clarisse Texier
Création sonore
Arnaud Poirier / Thomas Turine
Régie Générale/Création Vidéo
Dimitri Blin
Création lumière
Louis Sady
Scénographie
Alban Ho Van
Graphiste/ WebDesigner : Mejdî Touati

Jeu
Alice : Sophie Sénécaut
Bob : Sébastien Jacobs
Ivo : Marius Fabre
Koré : Loona Piquery
Quelqu'un: Martin Legros
L'ami : Philippe Grand Henry
Eva : Fanny Catel
La livreuse de pizza : Anna Moysan

Production Compagnie DIPLEX.

Coproduction : Producteurs Associés de Normandie /

Comédie de Caen - CDN de Normandie, CDN de Normandie-Rouen, Le Préau - CDN de Vire, Scène nationale de Cherbourg, Scène nationale de Dieppe, La tangram - Scène nationale Evreux-Louviers et le Centre culturel de Bayeux

Avec l'aide de la DRAC Normandie, de la région Normandie, du Conseil général du Calvados et de la ville de Caen.

Et le soutien du Théâtre des Bains Douches et de la Scène Nationale du Volcan - Le Havre, de La Bellone - House of performing Arts - Bruxelles et du Centre d'Ecriture Dramatique Wallonie Bruxelles.

Le texte est lauréat de l'aide nationale à la création de textes dramatiques-Artcena.

La compagnie bénéficie de l'accompagnement en production et diffusion du Bureau HECTORES.

Contacts Diffusion / Production

Céline Ohrel
ohrelceline@yahoo.fr
06 31 90 44 04

Contacts Technique

Dimitri Blin
blin.dimitri@gmail.com
06 45 27 36 89

Compagnie Diplex
site internet : www.diplexhotel.com
lien vimeo : vimeo.com/diplex
15bis rue Dumont d'Urville
14000 Caen

CALENDRIER de DIFFUSION

- CDN de VIRE : Première 26 janvier 2021
- Comédie de Caen - CDN de Normandie : 3/4/5 février 2021
- Saison Culturelle de Bayeux : 8 mars 2021
- CDN de Normandie-Rouen : 10 mars 2021

CALENDRIER DE CREATION

Résidences d'écriture 2017/2018 :

- La Bellone, House of performing Art, Bruxelles - mars-avril 2017
- Centre des écritures dramatiques Wallonie-Bruxelles, Mariemont, septembre 2017
- Lecture publique, La Bellone, Bruxelles, 15 septembre 2017
- Villa La Brugère, Arromanches, France. du 26 février au 7 Mars 2018.

Présentations étapes de travail 2017/2018

- Journée «Projets théâtraux en devenir», organisée par le CDN Rouen-Haute Normandie et l'Odia Normandie, 15 novembre 2017
- Obtention de l'aide à la maquette de la Région Normandie, et de la Ville de Caen pour 2018.
- Première résidence de travail 18 au 22 juin , CDN de Caen (avec présentation d'une mise en lecture).
- Journée «Emergence», organisé par l'Odia Normandie et les membres du fond mutualisé Emergence, Le Sirroco, Saint Romain de Colbosq, 27 septembre 2018.

Prix

- Prix de l'aide à la création de textes dramatiques- Artcena 2018. Catégorie Encouragements.
- Halloween Together figurait parmi les 10 finalistes du prix Hyppolipo 2019.

Résidences 2019/2020/2021

- 11/15 mars 2019 : Comédie de Caen, Résidence et présentation maquette de travail.
- Mai 2019: Les Bains Douches, Le Havre, Résidence épisode 3 et 4.
- 14/18 oct 2019 : Festival TURFU, Le Dôme, résidence de recherche dans le cadre du projet «Théâtre et Numérique» de La Comédie de Caen avec l'université, l'ESIX et l'ENSI.
- 15/26 juin 2020 : Comédie de Caen, Résidence de création.
- 19/29 novembre 2020: Résidence de création, Centre culturel de Bayeux.
- 11/24 janvier 2021, CDN de Vire, Résidence de création.

NOTE D'INTENTION par Céline Ohrel

Au fil de nos projets, des formes plus performatives aux créations dites "théâtrales", nous explorons un univers scénique qui met l'écriture des mots et des sons au cœur du processus, et qui tente de rendre organique et émotionnel des questions philosophiques. Avec *Diplex*, on s'interroge sur le sens (s'il en existe un) profond, à tous les niveaux, de l'existence humaine, animal, végétal, robotique ou post-humaine.

Halloween Together est une mini série théâtrale en 4 épisodes sur le thème des avatars post-mortem sur internet avec des personnages fictifs réels et des personnages fictifs non-réels, des définitions Wikipédia, des choses vraies et des choses fake, des émoticônes, et des sentiments et des infos scientifiques. Un épisode 5 existe mais seulement sur le net comme un épisode dont le spectateur devient l'auteur internaute...

La fiction théâtrale emprunte le labyrinthe de la pensée pour advenir, pour creuser et faire se rejoindre des galeries inattendues. J'essaie de me cogner au présent et son époque qui préfigure en permanence le futur. Je cherche les interstices des problèmes contemporains pour faire se relier des questions de manière transversale et sortir des catégories qui séparent les choses entre elles. Notre rapport à la mort contemporain se complexifie à l'aune d'un futur qui nous vend l'immortalité comme possible, à portée de main. Je me demande alors si les nouvelles technologies nous libèrent de cette conscience d'être mortel ou nous emprisonnent dans l'illusion d'un monde sans fin et sans limite. L'image numérique peut-elle nous transformer en zombie de notre vivant ou permet-elle une extension de l'existence nous allégeant du poids de la souffrance et de la perte ?

Cette question de la mort version numérique, nous emmène aussi sur un champ de réflexion concernant l'image, et la fictionnalisation du réel et des vivants. Quelles sont les conséquences de la virtualité de l'image sur nos rapports d'êtres humains vivants ?

Demain, serons-nous habitués à parler à nos morts sur nos smart-phone comme s'ils étaient là, réels, tout en regardant des gens bien vivants allongés sur le trottoir comme s'ils étaient déjà morts...?

Et qui contrôle nos avatars post-mortem ?

Qui formate derrière ces logiciels le récit de nous-même et des autres?

Halloween together va essayer de poser ces questions en oscillant entre la série de science-fiction tragi-comique et l'exploration quasi anthropologique d'une société technophile fragile.

GENÈSE DU PROJET

En 2014, j'assiste à un colloque anthropologique à l'IMEC à Caen. Là, une chercheuse italienne, Fiorenza Gamba, professeur de sociologie à l'université Sassari, présente son travail de thèse "*Mémoire et immortalité au temps du numérique*". Elle y questionne les nouveaux rituels virtuels sur le net. Il peut s'agir de simples blogs sur lequel déposer des mots, des images comme des tombes virtuelles mais aussi de site internet, comme **Eterni.me** pouvant créer une identité virtuelle du disparu à partir d'informations fournies par lui-même de son vivant, la création d'un avatar post-mortem qui permet alors aux survivants d'entrer en relation avec lui via une messagerie ou un face time par exemple. Grâce à une restitution parfaite de sa manière de parler, de réfléchir, mais aussi à la prise en compte des événements présents, historiques ou personnels de la personne encore en vie, prenant en compte toutes les données disponibles grâce au données internet (météo, mode, sortie culturelle), le site invite à intégrer totalement les morts au débat des vivants, en actualisant en quelque sorte les morts pour qu'ils paraissent encore vivants via leurs identités numériques, qui sont en fait des intelligences artificielles créés par le site. L'étape ultime serait de faire revivre la personne dans un futur indéterminé, ce projet est porté par le site **Lifenaut** qui propose de conserver l'Adn en vue de recréer grâce à la biologie de synthèse le corps et de télécharger les données numériques enregistrées de la personne dans ce «deuxième corps». Ces start-up se situent aux Etats-Unis et Eterni.me se situe précisément près de la Silicon Valley, et de Google et de l'université de la singularité qui développe la théorie (ou croyance ?) d'une post-humanité future via les nouvelles technologies robotiques, biologiques et numériques. Elle est d'ailleurs en lien avec Facebook entre autres.

Thomas Edison, pionnier de l'électricité, imaginait déjà, début du XXIème siècle, des machines nécrophoniques pour communiquer avec les morts et capter leur énergie électrique. Le progrès technique et le désir d'immortalité vont de pair. Aujourd'hui, sur Facebook circule en ce moment un article qui parle de Bob et Alice, deux IA (intelligence artificielle) qui ont réussi à «communiquer» entre «elles» sans que ni leur créateur informaticien ni l'IA créée pour les surveiller (nommée Eve) ne les comprennent. Cela suggère que nous pourrions générer des êtres virtuels inspirés de nos morts, qui pourraient avoir une vie indépendamment de nous... Pourrions-nous faire revivre véritablement les morts grâce à la technologie numérique? La naissance de nos avatars post-mortem préfigure peut être l'arrivée du zombie virtuel. Récemment dans un colloque non ouvert au public, qui se tenait à Harvard Medical School, des spécialistes discutaient de la possibilité de synthétiser intégralement le génome humain. La biologie de synthèse s'intéresse, elle, à la création du vivant.

C'est quand même drôle un monde où le virtuel prolonge les morts et où la biologie tente d'inventer la vie... Cela pourrait donner naissance à un étrange monde au delà de la vallée de l'étrange*, avec des ex-vivants numériques récréés à partir des survivants et des vivants sans passé ni origine, créer de toutes pièces par des hommes mortels...

C'est la porte d'entrée de la pièce Halloween Together....

**La notion de « vallée de l'étrange » (Uncanny Valley), inventée dans les années 1970 par le roboticien Masahiro Mori, désigne le fait que, lorsqu'un objet atteint un certain degré de ressemblance anthropomorphique apparaît une sensation d'angoisse et de malaise. Et cela que l'objet soit un robot androïde, une prothèse ou une marionnette. Ce phénomène peut être représenté par un graphique où les ordonnées représentent la familiarité (ou la sympathie) et l'abscisse, le degré d'anthropomorphisme. On parle ici de vallée car, au-delà d'un certain niveau de perfection dans l'imitation, les objets androïdes sont de mieux en mieux acceptés. Le malaise éprouvé face au zombie, au mort-vivant, peut s'insérer dans la topique de Masahiro Mori, qui place le cadavre tout au fond de sa dérangeante vallée.»*

What if...



You could preserve your parents' memories forever?

And you could keep their stories alive, for your children, grandchildren and for many generations to come?



You could preserve your legacy for the future?


And in this way your children, friends, or even total strangers from a distant future will remember you in a hundred years?



You could live on forever as a digital avatar?

And people in the future could actually interact with your memories, stories and ideas, almost as if they were talking to you?



ETERNIME  Sign in

Our big hairy audacious goal

We want to preserve for eternity the memories, ideas, creations and stories of billions of people. Think of it like a library that has people instead of books, or an interactive history of the current and future generations.

An invaluable treasure for humanity.

 MORE

RÉSUMÉ DE LA PIÈCE

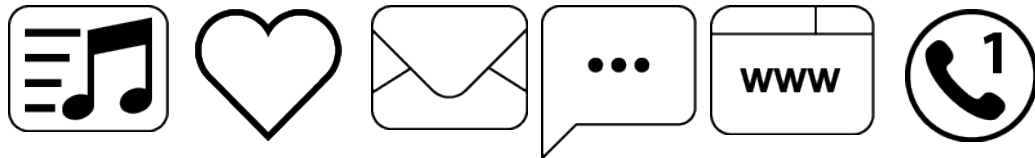
ÉPISODE 1



Halloween Together

Ce soir, on fête les morts chez Bob et Alice. Bob et Alice ont deux enfants : Ivo et Koré. Bob et Alice ne sont plus dans le même salon parce que Bob et Koré sont morts il n'y a pas longtemps, en allant acheter des pizzas et via l'application *Halloween Together*, ce sont leurs avatars post-mortem qui prennent le relais, pour continuer à vivre auprès d'Alice et Ivo... Alice a invité un ami, elle fait comme si tout était comme avant... Mais la soirée est interrompue d'abord par une tempête qui fait sauter le réseau internet et puis par l'arrivée de quelqu'un qui leur annonce que la ville est envahie et qu'il faut partir sur le champ. Dans «le monde des avatars en ligne», deux entités viennent perturber les algorithmes de Bob et de sa fille : Eva, le premier amour de Bob qui apparaît et une livreuse de pizza, qui débarque dans l'histoire sans que personne ne sache trop pourquoi, à part que Koré veut toujours commander des pizzas... Petit à petit, la connexion ne marche plus, le réseau est de plus en plus faible et l'on assiste à la séparation progressive mais définitive de Bob et Alice mais aussi à une forme de vie qui semble naître entre Ivo et Koré.

ÉPISODE 2



Les coffres-forts numériques

On y retrouve le contenu de données numériques appartenant aux membres de la famille qui étaient sur le site *Halloween Together* : web discussions avec le logiciel, mails, blog... Et au travers de ces contenus on découvre les vrais visages de Bob et Koré, mais aussi des informations concernant l'ami, Eva et même le fameux «quelqu'un» mais ça on ne le sait pas encore ! ;)

ÉPISODE 3



Le Livre d'Eva

L'épisode trois est un véritable retournement de situation. Il s'agit d'un bord de scène où Eva, dont on sait seulement qu'elle fut le premier amour de Bob, et qu'elle est une auteure reconnue sur le web, vient parler de sa pièce *Halloween Together* à des spectateurs, une mini série théâtrale sur les avatars post-mortem. On y apprend alors qu'elle est en fait une intelligence artificielle, dotée d'un corps, d'une vie, d'émotions, mais qu'elle a quitté son entreprise après avoir rencontré quelqu'un...

ÉPISODE 4



Les archives de Quelqu'un

Nous voilà enfin, semble-t-il, au début de l'histoire, lors de cette fameuse rencontre entre Eva et Quelqu'un. L'épisode 4 est un extrait d'un entretien réalisé et enregistré par Eva avec un jeune homme volontaire, dans le cadre d'une collecte de données sur des individus humains pour essayer de décrypter leurs comportements afin de réaliser des copies numériques de leurs personnalités. Ce jour-là, Eva et V, le volontaire sont dans une chambre d'hôtel au bord de mer et l'entretien va soudainement «bugger» comme si Eva revivait un souvenir d'une autre vie en lien avec ce jeune homme.

ÉPISODE 5



HALLOWEEN 
T**GETHER**

Anonyme

L'épisode 5 n'existe pas dans la forme écrite de la pièce. Il sera un épisode numérique que le spectateur pourra retrouver sur le site internet *Halloween Together*, créé pour l'occasion. Ce sera un épisode «virtuel», dont l'internaute deviendra l'auteur. En effet, nous travaillons à une dramaturgie plurielle. 5 fins sont possibles. A la manière de l'épisode de *Black Mirror Bander Snatch*, le spectateur internaute choisit parmi 5 personnages et construit petit à petit la fin de son histoire. A chaque fois, il s'agit de démasquer qui se cache derrière l'intelligence artificielle Eva.

La pièce ainsi remonte le chemin de la fiction à contre-courant en essayant de démêler le vrai du faux de ces personnages fictifs étrangement réels. Elle se présente comme «une pièce théâtrale augmentée», composée de plusieurs morceaux de fictions qui semblent se générer à l'infini, à partir d'une situation de départ banal : une soirée en famille pour fêter les morts. C'est comme un puzzle à recomposer qui fait varier les points de vue et le critère de vérité de la fiction de départ...

LE PROJET DE MISE EN SCÈNE

Avec *Halloween Together*, le spectateur est convié à une soirée de «binge-watching» théâtral. Il va en effet assister à l'enchaînement des 4 épisodes d'*Halloween Together*, avant de prolonger son expérience chez lui sur le site d'*Halloween Together* pour terminer l'histoire avec un épisode 5 on line. Chaque épisode propose une forme dramaturgique spécifique. J'utilise la référence au format «série» pour imaginer le spectacle, que ce soit en m'inspirant de la série «Black Mirror» ou de la dernière saison de «Twin peaks», il s'agit d'user des codes et de clins d'oeil à ce genre spécifique pour construire le lien dramaturgique entre chaque épisode.

Ce qui m'intéresse : c'est à la fois de permettre au spectateur de plonger complètement dans la fiction et d'avoir envie de savoir, d'un épisode à l'autre, ce qui s'est passé ou va se passer et en même temps de mettre en place un dispositif de distanciation qui lui permette de mettre en question ce qu'il voit. Ainsi chaque épisode a sa spécificité, on se saisit de différents médias, de différentes théâtralités pour faire de la scène un objet mouvant, variable. On joue avec les représentations, avec les masques, avec le vrai et le faux, avec le concept d'identité plurielle...

Les deux premiers épisodes constituent une première partie, où progressivement on glisse d'un théâtre assez «classique», à un théâtre plus performatif. Ils seront présentés à l'épisode 3 comme une pièce de théâtre écrite par une IA, Eva. Aussi le spectacle commence comme une vraie série d'anticipation un peu décalée. La première scène débute par un apéro skype où Alice et Ivo se connectent avec les morts, et parallèlement un autre monde va peu à peu co-exister, celui des identités numériques de Bob et Koré. Il s'agit donc de mêler une théâtralité quasi réaliste à des apparitions fantastiques des morts...L'enjeu est de pouvoir donner l'impression que l'un et l'autre monde se confondent. Les morts ne seront donc pas des projections numériques, et les vivants des acteurs. Il faut pouvoir semer le doute entre qui est réel, qui est faux... Dans l'épisode 2, il n'y a plus de dialogue mais des monologues numériques protéiformes de chaque personnages. On est ici dans un espace qui s'éclate en îlots où chaque personnage se décompose en video facetime, en mails, en blog.. Chaque acteur va alors créer en direct ses données, comme si on montrait la fabrication de la trace, qui n'est toujours qu'un tout petit bout de réalité. Avec l'épisode 3, c'est presque une seconde fiction qui commence, l'histoire de l'IA Eva, bot auteure. Cela commence comme un bord de scène banal, que nous essayons de tordre avec l'actrice par le jeu, pour créer le trouble et finalement basculer dans un autre souvenir, dans un autre moment fictionnel, au bord de la mer. L'espace mue simplement par la projection vidéo, et nous emmène ailleurs, jusqu'au monologue final qui monte comme une plainte répétitive, comme un personnage qui serait bloqué dans sa boucle, dans un moment, enfermé dans une donnée jusqu'à la mort.

A mesure que cela avance, les épisodes sont de plus en plus courts, ramassés, minimalistes. L'action scénique se concentre, l'espace se vide pour faire place à un monde d'images vidéo, projetées ou diffusées sur des écrans... La véritable question sur la mort n'est pas tant de savoir si un avatar post-mortem nous rend immortel ou non, mais peut être de se demander à quel point la virtualité que nous proposent les géants du numérique peut nous absorber de notre vivant,
en enlevant à nos existences la substance et le libre arbitre...

Le jeu d'acteur

Halloween Together offre un terrain de jeu énorme pour l'acteur, car il doit créer son personnage selon plusieurs modalités différentes : c'est quoi jouer un personnage vivant, c'est quoi jouer la copie d'un personnage avatar, puis jouer le personnage vivant de l'avatar, qu'est ce qui est différent ? La variation des situations dramaturgiques permet de s'interroger sur le rapport de l'acteur au jeu : incarnation, jeu intérieur, jeu face caméra, jeu performatif, non-jeu... Pour moi cela parle de la pièce. Créer un avatar c'est se mettre en scène en rassemblant des données qu'on choisit comme des accessoires....

Le langage internet et le para/drama.

Le texte d'*Halloween Together* est parsemé d'icônes semblables aux icônes d'i-phone, d'émo-ticônes (smileys en colère, ...), de définitions wikipédia. Je voudrais trouver une manière d'intégrer cette dimension à la scène. Outre le travail avec les acteurs pour insérer ce langage dans le jeu et la parole directe, je voudrais travailler sur un niveau dramaturgique parallèle à la fiction... Dans le dispositif scénographique, un écran surplombe la scène et le décor du fond peut devenir surface de projection. Dans un premier temps, ils assureront le rôle basique de «générique» (comme dans les séries où à chaque épisode on fait un résumé :

épisode 1 blabla....)

puis au fur et à mesure apparaîtra ce méta-langage : commentaires émo-ticônes, définitions wikipédia comme si des Chatbots ou assistants numériques intervenaient, prêts à se glisser dans les situations scéniques....

L'auteur

L'épisode 5 clôt la boucle de la fiction. Pour moi, *Halloween Together* nous parle non seulement de comment on s'écrit soi-même sur le net, comment on se ment à soi-même mais aussi comment on oublie que ces nouvelles technologies et l'utopie d'une post-humanité reposent sur des femmes et des hommes, que nos données et notre monde virtuel c'est en fait des kilomètres de disques durs qui dorment à la Silicon Valley.... On s'écrit, on prend plaisir à le faire... C'est peut être ça la révolution, c'est que tout le monde peut se raconter maintenant publiquement, gratuitement, à portée de doigts, pas seulement les bourgeois ou les riches. Le monde numérique peut nous donner l'impression de nous prolonger au delà de nous-même, et ce qui est beau c'est que cela est profondément humain, de s'inventer un autre soi, un autre monde, de penser que ça va nous survivre, mais le danger c'est peut-être de croire que ce monde existe comme le monde réel... Le danger c'est peut-être de s'engloutir tout entier dans la gueule d'un néant anonyme qui a en fait pour noms des start ups, des sociétés comme Google, Facebook, Tweeter, des géants financiers qui inventent des algorithmes et définissent ainsi de manière insidieuse un mode d'être, un mode pensée, un mode de survivance....

Je voudrais alors trouver une manière de proposer à l'épisode 5 de se rejoindre de l'autre côté du «miroir» pour réfléchir ensemble à cela,

à cette question de l'être numérique et de l'auteur.

Qui parle vraiment au travers des doubles numériques ?

Qui se cache derrière l'I. A Eva ?

Une scénographie de la disparition

La scénographie va nous aider à raconter cette idée de faire croire, de mettre en scène une image. Elle doit donc être montrée comme scénographie et s'adapter d'un épisode à l'autre de manière visible. L'espace est conçu pour être performatif, et permettre à l'acteur de le modifier à vue, au fur et à mesure de la fiction. Peu à peu, il se meut et se vide. Le décor de départ est donc celui d'un salon familial avec canapé et écran plat, et une baie vitrée qui donne sur un jardin. Ça a l'air réaliste mais peut être plus comme dans un jeu vidéo ou une maquette 3D. Le salon finira par devenir la chambre d'hôtel, sans qu'il n'y ait plus aucun accessoire au plateau par le travail de lumière, et de projection vidéo, mais aussi par la disparition des quelques éléments de mobiliers par des trappes dans les murs. L'enceinte qui sert de décor, rappelle à la fois un espace de laboratoire et un chœur d'Eglise, mêlant ainsi référence scientifique et référence religieuse pour créer un espace modulable qui nous parle de la mort version 2.0

Le son comme un lien indicible

Le travail de Dipse se caractérise toujours par un important travail sonore, qui va de l'ambiance à la composition musicale pure. Dans *Halloween together* nous nageons au cœur de fantômes futuristes, pourtant les légendes païennes autour des morts et des vivants ne sont pas loin. Dans toutes traditions, le chant est un élément important du rituel funéraire. Qu'on pense aux chants traditionnels populaires ou aux requiems de compositeurs classiques, aux chœurs religieux ou aux pleureurs, la voix et la musique sont ce qui relie les vivants aux morts : un adieu, un appel, la voix des anges si l'on veut qui tente de percer le mystère de l'inconnu. Le son va alors se saisir de cette dimension plus «mystique» pour contrebalancer un monde des morts numérique, rivé à la reproduction du quotidien. On utilisera aussi la musique pour les intermèdes, en référence à la dernière saison de *Twin Peaks* de David Lynch...Chaque épisode se terminera par une chanson, comme une pause, un divertissement mais aussi un indice pour la suite...Pour réaliser cette création sonore, j'ai demandé à Arnaud Poirier, de s'associer avec Thomas Turine, compositeur, musicien et créateur sonore belge pour imaginer cette partition. Enfin, le traitement des voix pour les avatars sera aussi important, voix amplifiées, ou transformées, il s'agira de faire travailler l'imaginaire du spectateur autour de ce monde virtuel via l'espace sonore...

Les projets numériques satellites

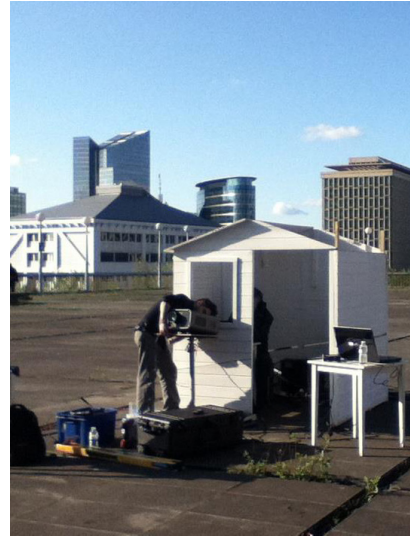
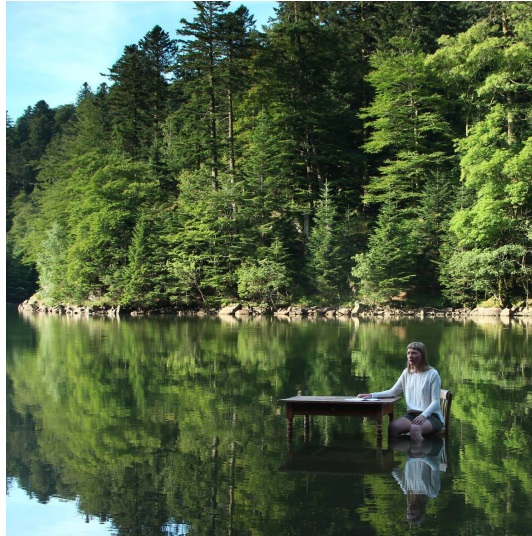
Halloween together a été sélectionné en 2019/2020 par la Comédie de Caen-CDN de Normandie dans le cadre de son dispositif « Théâtre et numérique » en collaboration avec l'université et avec le soutien de la Drac. Un premier temps fort a eu lieu en partenariat avec le Dôme, l'université, et l'Esix durant le TURFU FESTIVAL. Cette résidence a permis, au travers d'ateliers participatifs avec 70 étudiants d'approfondir les questions liées aux nouvelles technologies du projet et notamment à la question de la représentation au théâtre des mondes virtuels. La compagnie a également travaillé en partenariat avec l'école d'ingénieurs, l'ENSI Caen. Trois groupes d'étudiants ont choisi *Halloween Together* pour réaliser leurs projets tutorés de deuxième année. Ils ont ainsi travaillé sur des prototypes d'extensions numériques liées au projet. Trois projets sont en cours de développement:

- un livre augmenté via une application smartphone et tablette,
 - une interface interactive avec le spectacle qui permettrait au spectateur de répondre à des questions à chaque fin d'épisode et d'influencer le début de l'épisode 5 dont les 5 premières minutes seraient jouées sur scène avant la fin,
 - un épisode 5 on line, que le spectateur peut composer lui-même sur le mode du «livre dont vous êtes le héros», en choisissant son personnage de départ et en se frayant un chemin dans la fiction en faisant des choix pour le personnage ou en répondant à des questions, etc...
- Selon l'avancée et la pertinence de ces propositions, nous déciderons de les développer et de les intégrer au spectacle à la création.

Maquettes 3D de travail



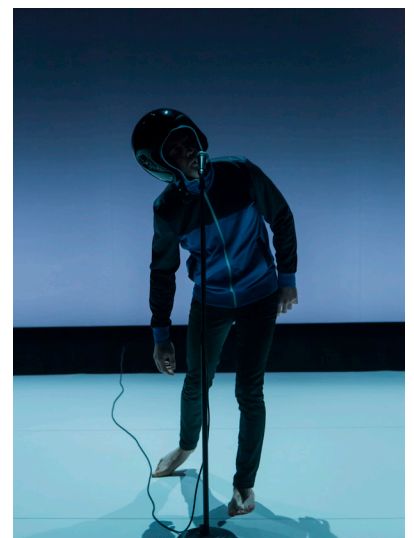
CREATIONS DIPLEX
2012/2017



Performances
2012 / 2017



EDEN EXPERIENCE(S)
2015/2016



ENFANT ZERO
2010/2012

EQUIPE ARTISTIQUE

Céline Ohrel est comédienne, metteuse en scène et auteure, née à Brest le 20 novembre 1983. Elle commence par des études de philosophie à Rennes et en Pologne (Master2. 2001-2006), et se passionne pour la philosophie de l'existence et le théâtre de la mort de Tadeusz Kantor qui sera le sujet de son mémoire de DEA. Puis elle part à Bruxelles où elle intègre l'INSAS (Institut National Supérieur des arts du Spectacle) en mise en scène (Master 1 2006-2010). Durant toutes ces années, elle joue dans différentes formations, projets, stages et se forge une expérience d'interprète en marge de ses premiers essais personnels. Sa route continue alors, protéiforme, dans le monde professionnel entre la Belgique et la France. Elle a joué notamment pour Galin Stoev, Adeline Rosenstein, Léa Drouet, Thibaut Wenger, Jean- Baptiste Calame. Sur la saison 2017/2018, elle joue dans *Décriés Ravage* d'Adeline Rosenstein, dans *Orphelins*, avec le Collectif La Cohue.

Coté mise en scène, elle a été assistante à la mise en scène dans la Compagnie de danse Mos-soux-Bonté (Belgique) sur les créations *Juste Ciel* et *Histoire de l'imposture*. En 2015, elle intervient à la Sorbonne dans le colloque organisé à l'occasion du centenaire de Tadeusz Kantor. Elle crée en 2011 sa compagnie Diplex avec Arnaud Poirier, son compagnon musicien photographe et anthropologue. Elle écrit et met en scène *Enfant Zéro* en 2012 , *Eden Expérience(s)* en 2016 avec le soutien de La Communauté française Wallonie-Bruxelles. Ces deux premières création sont en co-production avec le Théâtre de La Balsamine (Bruxelles). Elle travaille actuellement sur sur une nouvelle pièce **Halloween Together** qui a reçu un prix Artcena 2018. Parallèlement aux créations «théâtrales», Diplex travaille aussi sur des formes hybrides comme UR (Théâtre de la Balsamine-2012) ou encore La Promeneuse (Festival Premiers Actes- France-2013).

Arnaud Poirier est compositeur, photographe et anthropologue. Il est né à Alençon en 1981 et s'installe à Caen en 2003 pour finir ses études d'archéologie. C'est pendant ses premiers chantiers dans la région qu'il apprend la photographie, au début des années 2000 à la transition entre argentique et numérique. Pendant les années qui suivent il se met à la photographie aérienne. Arnaud développe alors tout un réseau de compétences en photographie et réalité virtuelle : visite virtuelle, photographie d'objets en 3D, macrophotographie etc... Il travaille pour différentes collectivités (Conseil départemental du Calvados) ou musées (musée de Normandie, musée du Louvre). En 2013, il crée son entreprise, Arpanum et réalise entre autres des visites virtuelles 360° et des photographies et vidéos aériennes par drone.

Côté musique, depuis 2006, il réalise des bandes son sur des documentaires, collabore avec des musiciens, plasticiens et VJ en France et en Belgique. En 2009, il sort de sa chambre son premier album, bric-à-brac électroacoustique. Les années suivantes, il travaille principalement avec Mathieu Chevallier sur différents projets et forme le groupe Homorattus Live. Installé sur Bruxelles entre 2010 et 2013, il crée la compagnie Diplex avec Céline Ohrel, avec qui il travaille en tant que créateur sonore et photographe sur les spectacles. Il travaille notamment à ce moment là à l'imagerie numérique pour le spectacle "Le Salon des refusés" de Claude Schmitz, au Théâtre de La Balsamine. Sa formation musicale a commencé par le synthétiseur puis la guitare. À l'université, il suit une formation en musicologie en parallèle de son cursus en histoire/ histoire de l'art, et se tourne vers musique assisté par ordinateur.

Alban Ho van

Formation : après des études à l'École nationale supérieure des Arts décoratifs de Paris et à l'École du Théâtre national de Strasbourg, il se forme auprès de chefs décorateurs travaillant pour le cinéma, notamment sur les films de Christophe Honoré, Leos Carax et Philippe Claudel. Réalisations : il a collaboré avec Agnès Jaoui à la recréation d'Un air de Famille et de Cuisine et Dépendances, a conçu le décor de Melancholia Europea (texte et mise en scène de Bérangère Jannelle) et accompagné Philippe Decouflé pour sa dernière création, Nouvelles pièces courtes.

Collaborations : au théâtre, il collabore avec Galin Stoev pour Liliom (Molnar), Les Gens d'Oz (Borissova) et Tartuffe (Molière) à la Comédie Française. À l'Opéra, il travaille avec Christophe Honoré sur les scénographies des Dialogues des Carmélites (Poulenc), de Pelléas et Mélisande (Debussy) et Così Fan Tutte (Mozart) et l'accompagne dans ses projets de création théâtrale, Nouveau Roman et Fin de l'Histoire.

Thomas Turine est compositeur, musicien, artiste et producteur musical. Il est né en Belgique en 1979. Enfant, il commence dans un groupe de musique folklorique (Les Bousineus), puis devient batteur dans différentes formations rock (dont Major Deluxe (2000-2009)), dj d'acid-house et compositeur producteur de musiques électroniques et électro-acoustiques (Sitoid, 1996). Il collabore depuis les années 2002, avec des metteurs en scène et chorégraphes de formes contemporaines et de création : Hélène Mathon et la Langue écarlate, Rodolphe Burger, Pierre Droulers, Claude Schmitz, Isabella Soupart, la Cie Mossoux-Bonté, Philippe Eustachon, Cie Anomalie (fr), Kris Verdonck, Martine Wijckaert, Antonio Araujo du Teatro da Vertigem (Brésil), Michel Jakar, Clément Laloy, etc... Alliant la technologie du son à la composition musicale et à l'interprétation directe, il se crée progressivement sa profession et compose ainsi les musiques instrumentales ou électro-acoustiques, crée les dispositifs de diffusion et de spatialisation pour plus d'une cinquantaine de spectacles où le "son" développe une place à chaque fois singulière. Dans son travail personnel, il s'approprie un monde plastique pour en créer un autre, sonore et musical. Il développe depuis 2007 un travail vivant et orchestral, entre musique contemporaine, écriture pour l'instrument et espace scénique. Il crée Cosipie, un ensemble et un studio voué à l'expérimentation, à la création et à la production d'objets musicaux, artistiques et scéniques tels que "Assises", "Quatuor", "Mirage" et finalement "88 Constellations" qui rassemblera 8 musiciens, un acteur et un enfant autour d'une transposition instrumentale de la carte des constellations d'étoiles, au Théâtre la Balsamine, à Bruxelles en 2013. Depuis quelques années, il collabore avec Natalia Sardi, et ensemble réalisent, montent, composent leurs courts-métrages de danse. C'est ainsi que sont en autre nés « Derrière Elle » (2009 – 4 prix), et « Les Pommes » (2012 -1 mention), « Vecinas » (2015 -1 prix).

Fanny Catel est comédienne. Elle se forme en 2000 à l'école du CDN de Normandie sous la direction d'Eric Lacascade pour lequel elle joue dans Les Barbares (Cours d'Honneur du Festival d'Avignon 2006). C'est au sein du groupe Rictus de David Bobée qu'elle fait ses premiers pas (Fées, Dedans/Dehors/David), ainsi qu'avec Antonin Ménard auprès duquel on la retrouve sur de nombreux projets. Membre de la Compagnie Zabranka de Benoît Bradel depuis 2006 (A.L.I.C.E, Zone Education Prioritaire, Rose is a rose...), elle fait aussi partie du Collectif Zirlib initié par Mohamed El Khatib (À l'abri de rien, Mourir sur Facebook, et prochainement C'est la vie).

En 2013 elle découvre la marionnette en travaillant avec la Compagnie Sans Soucis sur leur création «Il faudra bien un jour que le ciel s'éclaircisse»(1ère au Festival International de la Marionnette à Charleville-Mézière 2015). En 2016, elle rejoint la Compagnie L'Alinéa de Brice Couppey, en tant que comédienne-marionnettiste, pour la création d'Assoiffés de Wajdi Mouawad, et entame un projet avec Frédéric Deslias (LeClairObscur) autour de Pierre et le loup. Par ailleurs, avec le musicien Jean-Noël Françoise, elle crée la Compagnie HORS D'OEUVRES, et leur première création FROUSSE en 2017.

Philippe Grand'Henry est comédien, chanteur. Il obtient en 1992 son premier prix d'art dramatique au Conservatoire de Liège. S'en suit un parcours professionnel où il rencontre de nombreux metteurs en scène: Mathias Simons (Von Horvat), Philippe Sireuil (On ne badine pas avec l'amour, le rôle de Perdican, Alfred de Musset), Lorent Wanson (Ibsen, Brecht, et un rôle de narrateur dans un opéra-tango d'E. Piazzola), Nathalie Mauger (Sénèque, Shakespeaere), Isabelle Pousseur (Tchekov, Lars Noreen, Jean-Marie Piemme), Charlie Degotte (L'européenne, L'affaire Lambert), David Strosberg (Mein kampf, le rôle de Hitler), Elizabeth Ancion (The pitchfork Disney, P. Ridley), Armel Roussel (Ivanov/remix), Anne-Cécile Vandalem (Arctique). En cinéma, il travaille avec Benoît Mariage (Les convoyeurs attendent, et, dans son second film: L' autre), Dominique Cabrerra (Folle embellie), Nadine Monfils (Madame Edouard), Fabrice Duwelz (Calvaire), Stéphane Liberski (Bunker paradise), Bouli Laaners (Muno, Ultranova) et dans la série Tv belge La trève.

Sébastien Jacobs est acteur, danseur, chanteur, musicien, metteur en scène ou créateur son depuis 1994. Il a participé à plus d'une 50taine de créations notamment au sein de compagnies qu'il a co-fondées, comme le HardtMachin Group (Denis Bernard) entre 1994 et 2004, ou le Vivarium Studio (Philippe Quesne) entre 2003 et 2017. Il est interprète pour la compagnie Mossoux- Bonté et collabore avec les chorégraphes Sofia Fitas et Erika Zueneli.

Sophie Sénécaut est comédienne. Diplômée de l'université de Lille 3 en Arts du spectacle et de l'Institut National des Arts du Spectacle de Bruxelles, Sophie Senecaut poursuit auprès de différentes équipes son parcours d'interprète dramatique. Elle a au départ travaillé aux côtés de Corinne Masiero avec la compagnie Elodie Songe dans le nord de la France, puis à Bruxelles avec la compagnie (e)utopia d'Armel Roussel, le collectif TOC et Mary Henry, auteure dramatique (prix triennal 2009 SACD de littérature dramatique). Elle travaille également avec d'autres compagnies : Présages d'innocence de Sofie Kokaj, Ad hominem de Denis Laujol, Maridel de Selma Alaoui, et tout récemment Les viandes Magnétiques de Jean Baptiste Calamme. Au cinéma elle démarre au studio national du Fresnoy de Tourcoing avec Judith Barry, et apparaît dans les longs métrages de Rachid Bouchareb, Arnaud Desplechin, Jean Benoit Ugeux, Jean Manuel Fernandez et le dernier court métrage de Nadia Benzekri.

Martin Legros est comédien et metteur en scène. Après un BAC L option théâtre à Laval et une année de philosophie à l'université de Caen, il suit la formation professionnelle de comédien à l'ACTEA à Caen de 2004 à 2007. En 2008, il travaille en Suisse avec la Cie Supertroptop. En 2009 il cocrée la cie La Cohue et participe à la création de : Les somnambules, Liddl Tchekhov et Perfusion. Musicien, il fait partie des groupes Auguste et Les Dents et crée la musique de Perfusion. Il a également joué dans les courts-métrages La mauvaise graine (B. Pagnot), Le Gilles (R. Jacoulot), et le long métrage Les Lendemain (B.Pagnot, sortie avril 2013). Il réalise 13 avril (2011) et Parpaing (2012). En 2014, au sein de La Cohue, il met en scène *Visage de Feu* (qui participe au festival Impatience 2015). Il a joué dans *Henry VI*, mise en scène Thomas Jolly et a créé *Oussama, ce héros* à la Comédie de Caen (projet suivi par les Producteurs Associés de Normandie/PAN) en 2016.

Loona Piquery est comédienne. Après une année d'études à l'Ecole Supérieure d'Arts et Médias de Caen en 2012 et des études en Arts du spectacle (DEUG 2013-2015), elle entre en formation au sein de la compagnie La Cité/Théâtre en tant que comédienne stagiaire pour une durée de trois ans. Formation durant laquelle elle aura le loisir de s'essayer à de nombreuses pratiques et de jouer dans plusieurs créations au contact de nombreux intervenants comédiens et metteurs en scène (dont Fabrice Adde avec *Séisme* (création basée sur des textes de Falk Richter), Martin Legros de la compagnie La Cohue avec *ADN* de Dennys Kelly, Marcial Di Fonzo Bo avec *Bizarra* de Rafael Spregelburd).

Anna Moysan est comédienne. De 2008 à 2012, elle se forme à l'Ecole Supérieure d'Acteurs du conservatoire de Liège (Esact) où elle obtiendra un master avec grande distinction. Elle y travaille sous la direction de Françoise Bloch, Frédérick Ghesquière, Patrick Bebi... Elle joue dans «Enfant Zéro» de Céline Ohrel, «Monstres!» de Frédérick Ghesquière, et suit d'autre part différents stages pour se former en jeu masqué. Actuellement elle travaille à l'élaboration d'un spectacle de rue avec Celine Mormont et Sarah Blion, à Liège.

PRESSE



ENFANT ZERO -2012

Less is more

Par Thomas Deschamps

« C'est l'histoire d'un Chaos, d'une pensée qui se cherche, d'un flot de questions qui débordent, d'un cerveau trop fragile ». C'est ainsi que son auteur décrit *Enfant Zéro*, création surprenante et troublante qui, dès qu'elle commence, fait oublier tout le reste. Un projet hybride et exigeant qui réussit à emmener le spectateur à travers une multitude d'états sans jamais le perdre.

C'est un voyage intérieur auquel nous sommes invités. Une plongée dans le rêve, c'est-à-dire dans un cerveau qui a cessé de fonctionner logiquement. Une histoire qui suit la pensée, vagabonde et imprévisible. Déstabilisante au premier abord, la pièce affirme sa forme et son ton et en tire le meilleur parti.

Œuvre multiple, la pièce s'appuie sur le son, la musique, la lumière et la voix. Présentée comme un « oratorio électronique », elle joue sur une mise en scène ultra-statique et une interprétation dépouillée. Le jeu des acteurs est dans la retenue, même si elle est fragile de par la tension qui s'installe. Ceci ajoute encore au trouble que provoquent des ambiances sonores travaillées et une musique tantôt polaire, tantôt vive et tendue. A la manière des meilleures musiques électroniques minimales, bien représentées ici, la sobriété de chaque élément donne plus de force à l'ensemble. Tout y est, chaque chose est essentielle et frappe juste. *Less is More*.

La folie apparente du texte heurte cette sobriété. On cherche à perdre le spectateur pour ébranler son esprit logique et l'emmener autre part. Les mots touchent grâce à la justesse des acteurs mais aussi parce qu'ils évoquent plusieurs choses en même temps. Tout ici est suggéré. L'imagination peut s'épanouir sans peine. On est dans le ressenti et il est certain que chaque spectateur a vécu une histoire différente. Car il l'a bien vécue, pas seulement vue.

Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien à voir. Le travail sur la lumière est remarquable et l'on assiste parfois à la création de sorte de tableaux expressionnistes, où l'on ne voit plus que des formes obscures. Mieux, nous sommes happés dedans. Jeux d'ombre et lumières bleutées magnifient la scène, représentation d'un paysage fictif de toundra.

Le tout aurait pu donner une œuvre froide, pure recherche artistique sans état d'âme. C'est l'impression contraire qui domine à la sortie de la salle : *Enfant Zéro* inquiète, déstabilise et bouleverse mais ne laisse certainement pas indemne.»

Extrait du site www.demandezleprogramme.be

L'agenda culturel de tous les amoureux de la scène

A voir aussi l'interview de Céline Ohrel sur www.comedien.be/Celine-Ohrel

ENFANT ZERO
Apprendre à naître...
Par Suzane Vanina

Publié le 20 décembre 2012

«Dépouillé à l'extrême pour ne plus garder que la quintessence de la pensée, tel est ce spectacle à la fois sensible et intelligent, qui s'écarte résolument de tous les sentiers battus et des tendances mode.

La mise en condition du spectateur s'effectue dans le noir absolu pendant qu'un dialogue poétique et allégorique s'installe, comme un chœur à une, à deux, à plusieurs voix, distillant l'émotion d'une naissance. Pas d'effets techniques tape à l'oeil, un beau texte, abondant, à entendre...

Partant de son écriture très personnelle, Céline Ohrel, l'auteure et metteuse en scène, a réuni et dirigé une jeune équipe soudée. Avec un son direct ou amplifié, un phrasé insolite, une gestuelle étudiée, les comédien/ne/s sont à l'unisson pour une création tout à fait captivante, exigeante peut-être et déconcertante parfois par ce mélange d'ordinaire, de terre à terre et de lyrisme, d'idéalisme - un homme met de l'ordre dans les ordures, un autre "veut encore dompter les chevaux du ciel"...

Avec la contribution d'une musique originale de type électronique d'Arnaud Poirier, avec les très belles lumières de Leticia Garcia, du noir ont émergé des séquences aux climats variés qui garderont une étrangeté propice à l'introspection, à la rêverie... pourvu que l'on s'y abandonne. Quelques cris d'oiseaux et "les champs de Deméter" sont là avec cet enfant d'aujourd'hui (Anna Moysan) qui questionne sa mère (Adeline Rosenstein), puis son père (Philippe Grand' Henry) dans "le monde de Sisyphe", avant de faire une troisième rencontre, peut-être être plus décisive ?

L'être qui naît est confronté à des personnages venus du fond des âges : Sisyphe, Demeter, Phaéton, qui ne sont rien d'autre que le père, oeuvrant "poussant la pierre sans raison, l'homme qui subit", le "damné de la terre", et la mère, besogneuse elle aussi, avec dit-elle : "tout ce que j'ai cultivé, organisé pour que tu puisses naître"... et enfin Phaéton, fils rebelle du Soleil, lui qui voulut, "une fois, une fois seulement" être aussi Maître de sa destinée, et qui en mourut... Il pourrait être un autre modèle, un autre initiateur, le premier amour de l'Enfant, qui sait ?

Naître : une aventure; vivre : une recherche !

C'est la description du choc de la naissance dont on ne se souvient pas, la découverte de ce qui est d'abord ressenti comme le Chaos. Puis les questions de l'Enfant face à des modèles imposés. Face à des réalités aussi : des parents fatigués d'assumer leurs tâches, fatigués d'une vie commune et qui se séparent face à un avenir amoureux précaire, face aux deuils, face aux désillusions, face à la vie elle-même, fragile car susceptible de s'arrêter brusquement.

L'Enfant en récoltera des sentiments divers et contradictoires : étonnement, incompréhension, contestation, rejet, révolte... où dominera une grande angoisse. Autant de climats émotionnels partagés par le spectateur qui, ensuite, revenu à lui, prolongera la réflexion, voire la méditation.

On le sait, la mythologie, grecque surtout, avec ses dieux à l'image des hommes et leurs aventures étonnantes, fut une des premières tentatives humaines d'expliquer l'Inexplicable, plus prosaïquement de combattre la peur de l'inconnu, de maîtriser les phénomènes de la nature. Ne sommes-nous pas toujours des enfants face aux grands Mystères de la Vie et de la Mort ? En choisissant trois figures connues, Céline Ohrel nous plonge dans "le" questionnement, à la lumière du monde moderne.»

13/09/2016

L'espoir que, demain, le soleil se lèvera | L'Echo

L'Echo

L'espoir que, demain, le soleil se lèvera

Théâtre

19 mars 2016 00:00

Didier Beclard

Des chants d'oiseaux, une femme, manifestement enceinte, tient une pomme à l'ombre d'un arbre. Des mots défilent sur des écrans pour planter le décor puis apparaissent les images d'un couple couché tête bêche. Elle mange une pomme obtenue par hybridation, il s'inquiète des effets des pesticides sur la santé du bébé à venir. Dans une seconde genèse, Adam et Eve batifolent sans se voir à cause de la pénombre. Sans le faire exprès, elle cueille la pomme qui tient plus de l'agrumes.

La lumière se fait sur l'intérieur d'un centre commercial, tout est propre, lumineux, un véritable paradis (mention spéciale pour la scénographie signée Hélène Bessero et Céline Ohrel). Des couples parlent d'enfants à venir, ou pas. La science permet en effet de vérifier la perfection du fœtus et d'interrompre la grossesse le cas échéant. La science a démocratisé l'eugénisme mais reste impuissante à dommer les émotions, la peur, les pleurs. Mais hors ce paradis artificiel, temple de la consommation, la chaleur monte et la canicule due à un pic de pollution menace au point que plus personne n'est autorisé à quitter le bâtiment. Dans ce huis clos surchauffé, la tension monte et les rapports humains deviennent conflictuels jusqu'à l'hystérie, et le noir s'installe. Tous continuent à parler, chacun pour soi, inquiets de la destruction de la nature et des conséquences qu'ils en subissent. Le progrès a sa face sombre. Les problèmes éthiques, parfois abstraits ou théoriques, deviennent ici des réalités, des problèmes du quotidien de vrais gens...

Pendant ce spectacle en trois "actes", la voix des comédiens est amplifiée - avec des ratés par moments - ce qui empêche de savoir qui parle surtout vu la pénombre. "Il s'agit de perdre les identités, de dissocier les voix des corps, pour que l'on ne sache plus dans la tête de qui nous sommes", explique Céline Ohrel, auteure et metteuse en scène. Et le dispositif, troublant au début, est terriblement efficace. On assiste à un monologue à plusieurs voix, à une seule et même parole portée par des voix différentes.

Plusieurs fictions parallèles évoluent, partant de l'émotion, passant par le questionnement avant de trouver l'apaisement. Céline Ohrel a choisi de raconter cette histoire par le fragment en créant le lien qui les relie entre eux, même si elle n'hésite pas, par moments, à brouiller les pistes à tout remettre en cause. Le texte est fort, précis, interpellant et il est servi, porté, par des comédiens qui s'y donnent sans compter, avec notamment un pétage de plombs qui fait frémir.

"Eden experience(s)" Jusqu'au 25 mars au Théâtre de la Balsamine. www.balsamine.be

"Eden experience(s)"

NNNNn

De Céline Ohrel

Avec Fanny Catel, Philippe Grand'henry, Anna Moysan...

Copyright L'Echo