

REMAINS

Conception – création

Eric Arnal-Burtschy

Création sonore

Thomas Turine

Direction technique

Christophe Vanhove

Programmation

Kevin Alf Jaspar & Pascal Demez – DRUW_Audio

Ingénierie structurelle

Dirk Jaspaert – BAS bvba

Conseiller scientifique - Dynamique des Systèmes Anthropisés

Jérôme Buridant, Laboratoire EDYSAN, CNRS

Création odeurs

Géradine Savary et Léa Broche, URCOM, Université du Havre

Conseillère scientifique – Lieux du croire

Sarah Rey, Université Polytechnique – Hauts-de-France

Production et diffusion

AdLib – Support d'artistes

REMAINS

Calendrier général

2025 – premier semestre	Résidence d'expérimentations
2025 – second semestre	Finalisation dispositif et construction
2026 – premier semestre	Création avec une partie du dispositif
2026 – printemps	Construction de l'arbre
2026 – août à octobre	Finalisation de la création
2026 – 30 octobre	Première – Impact – Théâtre de Liège

Diffusion confirmée

Impact – Théâtre de Liège – Avant-premières – 31 octobre au 7 novembre 2026

Cathédrale Saint Michel et Gudule – Brussels Major Events – Avant-premières – 27 novembre au 31 décembre 2026

Les Gémeaux, Scène nationale de Seaux – Janvier 2027

Comédie de Clermont-Ferrand, scène nationale – Festival Transforme – Janvier 2027

Le Volcan, Scène nationale du Havre – Mars 2027

Les Subsistances, Festival Transforme, Lyon – Mars 2027

Le 9-9bis, Oignies – Printemps 2027

La Vignette, Montpellier – Printemps 2027

Théâtre national de Bretagne, Festival Transforme, Rennes – Mai 2027

Le lieu unique, scène nationale de Nantes – 2027

L'arc, scène nationale du Creusot – 2027

Nemo, Biennale internationale des arts numériques – Fin 2027

Dimensionnement

Durée : 40 à 60 minutes

Jauge estimée : 8m x 8m : 24 personnes. 12m x 12m : 60 personnes. Modulable en 8x10m, 10x10m, 12x10m. Le spectacle peut être joué en boucle toutes les 1h30 (jauge 300 personnes pour 5 représentations, 420 personnes pour 7 représentations)

Types de lieux : théâtres, lieux non dédiés

Production BC Pertendo & Still Tomorrow

Coproduction

Région Hauts-de-France | Théâtre de Liège | Le 9-9bis, Oignies | Le Volcan, Scène nationale du Havre | Les Gémeaux, Scène nationale de Sceaux | Le lieu unique, scène nationale de Nantes | Kikk Festival, Namur | Némo – Biennale internationale des arts numériques | Théâtre La Vignette, Montpellier | L'arc, scène nationale du Creusot

Avec le soutien de la Fondation d'entreprise Hermès

Partenaires

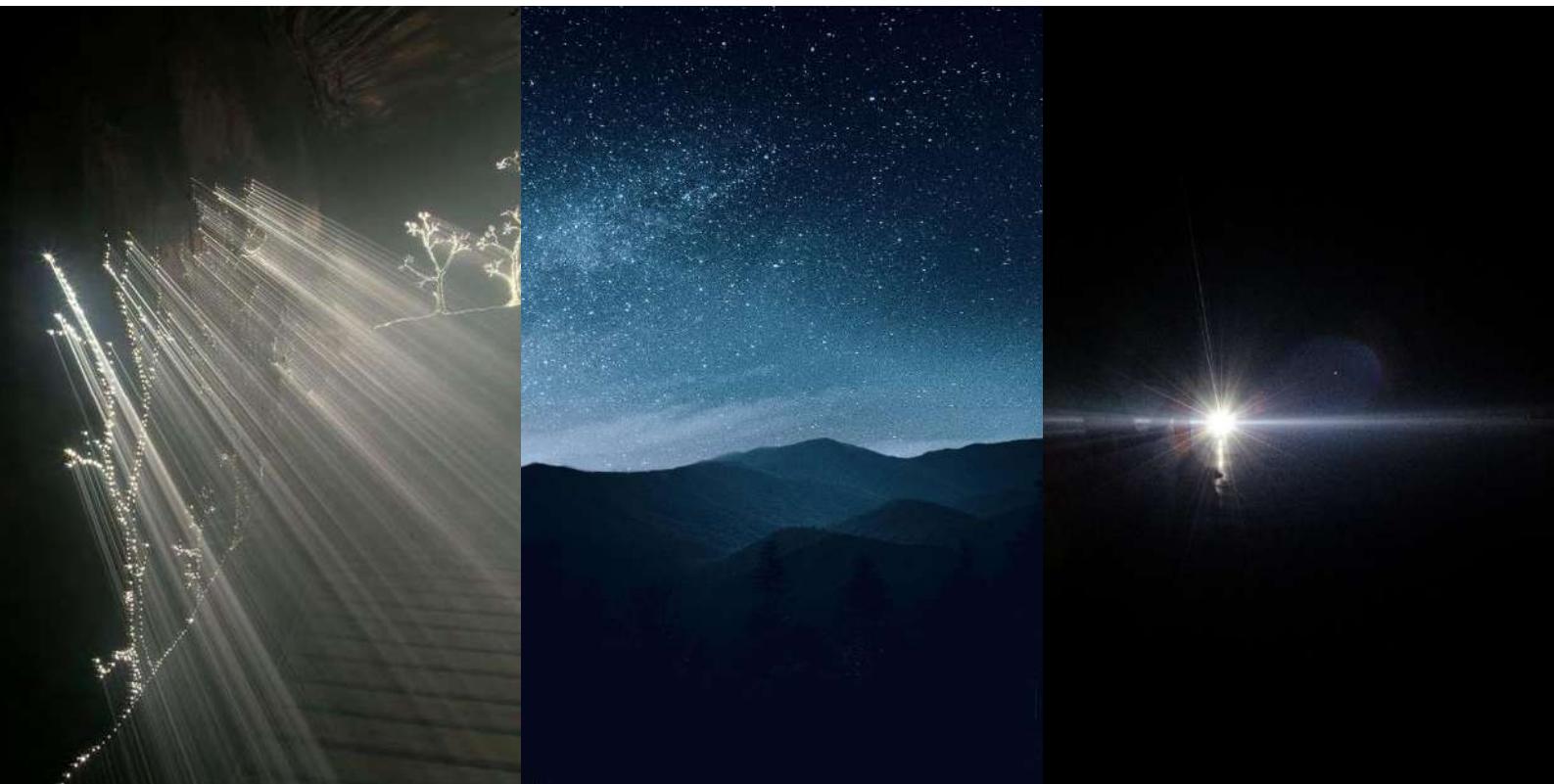
Chroniques, Biennale des imaginaires numériques | URCOM, Unité de recherche en chimie organique et moléculaire, Université du Havre-Normandie | Laboratoire EDYSAN – Ecologie et dynamiques des systèmes anthropisés, CNRS, Université d'Amiens | Département des Bouches-du-Rhône – Centre départemental de créations en résidence | Comédie de Clermont-Ferrand, scène nationale | Théâtre national de Bretagne, Rennes | Les Subsistances, Lyon | L'Arc, scène nationale du Creusot

BC Pertendo est conventionné avec la DRAC Hauts-de-France

Eric Arnal-Burtschy est artiste associé au 9-9bis, lieu pluridisciplinaire et patrimonial classé au patrimoine mondial de l'UNESCO dans les Hauts-de-France ; au Théâtre de Liège – Théâtre d'Europe en Belgique ; aux Gémeaux, scène nationale de Sceaux.

Remains

Echo au sanctuaire de Dodone en Grèce, une vasque de bronze emplie d'une eau noire ou de sable noir est placée sous un arbre en lévitation, avec son feuillage et ses racines. Proche d'une expérience mystique ou de celle de la personne qui, au Moyen-Age, se retrouvait pour la première fois face à une cathédrale, puis y entrait, *Remains* est l'oracle d'une nature que nous transformons peu à peu en relique, avant de céder peut-être nous-mêmes la place à un autre vivant. C'est une expérience potentiellement transformatrice où les spectateurs se révèlent être les officiants de leur propre prophétie.



Le sanctuaire de Dodone est l'un des plus anciens d'Europe. Les prêtres et prêtresses venaient y heurter un cercle de chaudrons en bronze placés autour d'un chêne sacré. Pour prédire l'avenir, ils écoutaient la relation entre l'onde sonore qui se propageait dans les chaudrons et le vent passant dans les feuilles de l'arbre. Dans *Remains*, une vasque de bronze placée sous l'arbre sera remplie d'une eau noire ou de sable noir parcourue de motifs produits par la résonnance du son.

Le public sera semi-allongé légèrement au-dessus du sol, en cercle, à la lisière des racines et des feuilles. Dans la même logique que dans *Deep are the woods* et *Je suis une montagne*, avec lesquels *Remains* compose une trilogie, les interprètes de ce dernier projet seront cet arbre, la vasque, l'eau ou le sable noir, la lumière, des odeurs, du son habitant l'espace, des limbes sur lesquelles flotteront le public, de la fumée et de la poussière. Dans *Remains*, ces éléments composeront une écriture de la disparition, puis de la transformation et de la recomposition.

L'intention derrière ce projet est peut-être une invitation à sortir de notre prisme humain. Nous sommes si anthropocentrés que nous associons souvent notre disparition à la disparition de la nature. Mais à une échelle de temps plus longue, celle de notre planète, où le temps se compte en millions ou dizaines de millions d'années, la disparition potentielle de l'humain n'a que peu à voir avec celle de la nature. Après une période de profonde destruction, cette dernière se recomposera et donnera naissance à d'autres espèces animales et végétales.

Nous ne sommes pas au centre, et *Remains* est une invitation à ressentir à une échelle de temps où nos croyances, dieux et civilisations, qui nous paraissent si tangibles et évidentes à l'instant présent, seront retournés à l'état de vestiges, quand ils n'auront pas simplement laissé place à autre chose dans un monde qui aura, dans cent millions d'années, changé sans nous.

Contexte et logique des projets créés

Je viens de la danse, plutôt en tant que chorégraphe. J'ai créé des spectacles avec des interprètes dans le sens classique du terme, c'est-à-dire avec des humains en mouvement. Il y a quelques années, j'ai travaillé sur *Deep are the woods*, un projet où je voulais qu'il y ait aussi un fort rapport à la lumière, sous forme de nappes et de rayons. En le créant, je me suis rendu compte que j'avais déjà un autre interprète, qui était la lumière. Au fur et à mesure, j'ai enlevé tout le reste, j'ai enlevé le son, j'ai enlevé les personnes vivantes qui étaient au plateau, j'ai enlevé l'espace qui avait autour en créant une espèce de trou noir sans murs.

La particularité pour moi est que, qu'il y ait des interprètes vivants ou des éléments à l'origine inanimés, la logique d'écriture est la même. Ce sont des corps en mouvement dans l'espace. Ce corps peut être celui d'une personne, ou celui de la lumière ou du son, ou de la pluie, mais ça reste un corps en mouvement dans l'espace. Ce qui m'intéresse, c'est la manière dont il se déplace, avec quelle vitesse, quelle intention, dans quelle proximité et surtout, ce qu'il va créer comme imaginaire chez le spectateur.

Aujourd'hui, je crée indifféremment des formes avec interprètes vivants et des formes dont les éléments sont l'interprète. Le dernier projet est *Je suis une montagne*. C'est un spectacle où le public est suspendu, allongé sur des transats, les yeux fermés, avec un plateau traversé par des éléments tels que du son, de la lumière, des odeurs, du vent, de la pluie, des vibrations. C'est une manière de convoquer une forme de monde intérieur chez les spectateurs, suffisamment forte pour créer progressivement une forme d'état modifié de conscience, avec des sortes de visions. Ce qui m'intéresse est de proposer aux gens de venir vivre quelque chose plutôt que de venir voir quelque chose.

Rapport à la recherche

La plupart des projets sont portés par des collaborations avec des chercheurs qui sont invisibles pour le spectateur tout en étant essentielles dans la conception et l'expérience proposée. Dans *Je suis une montagne* et *Remains*, c'est par exemple une collaboration avec le laboratoire de chimie organique et moléculaire de l'université du Havre pour la conception des odeurs. Dans *Je suis une montagne* plus spécifiquement, la partie sur les états modifiés de conscience est portée par de la littérature scientifique sur les effets de stimuli répétés sur le corps humain. Dans *Remains*, ce sera une collaboration avec Sarah Rey, historienne spécialiste des lieux de culte dans l'Antiquité afin d'approfondir la relation entre les différents lieux du croire et de représentation, des sanctuaires aux théâtres contemporains.

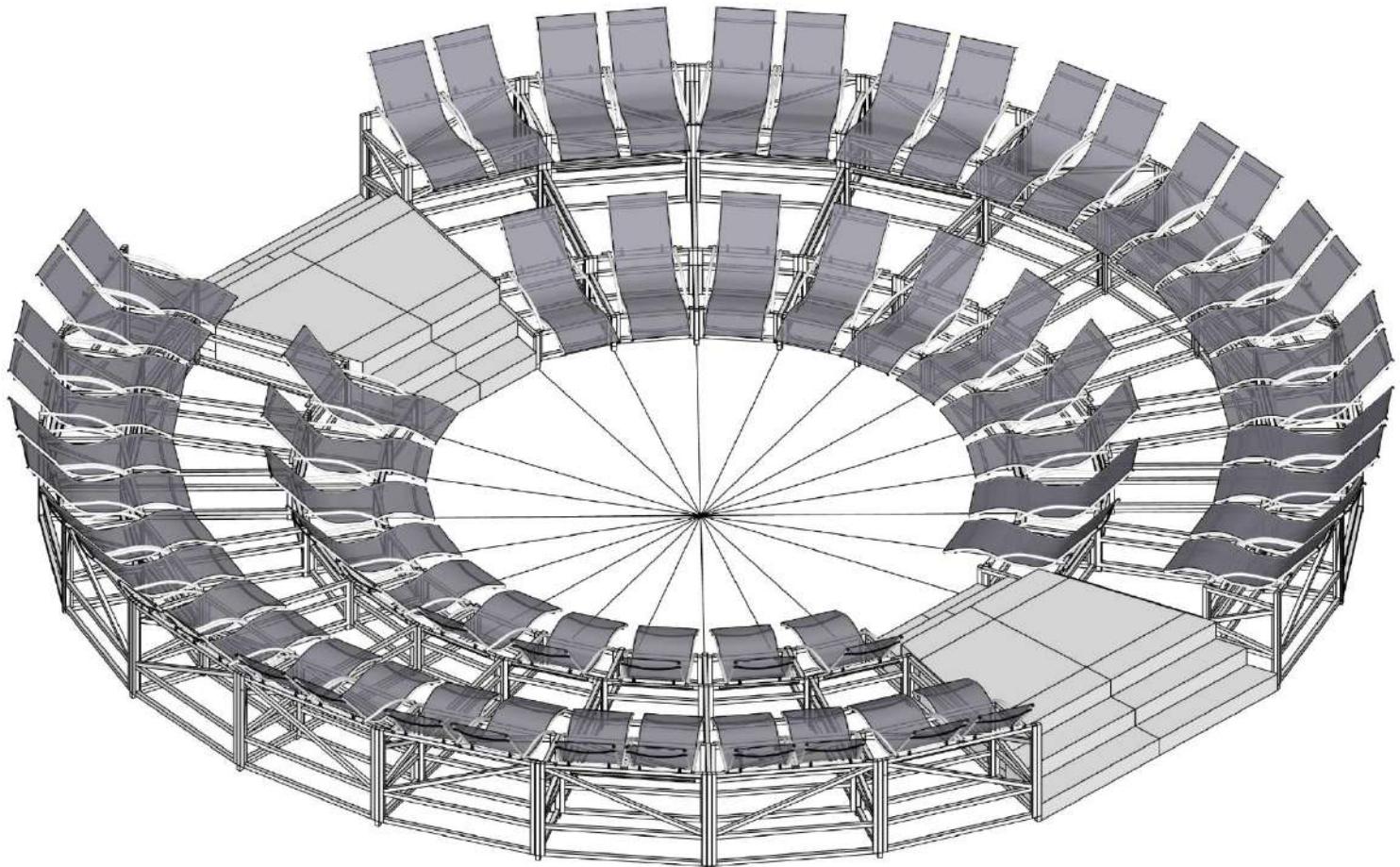




Arbre

L'arbre sera un chêne. La photo ci-dessus est représentative de la disposition des branches et du feuillage, qui présenteront des jours afin de laisser passer la lumière et le regard par endroits. Il sera présenté avec ses racines. La couleur du feuillage est en cours à déterminer.

Il sera construit ex-nihilo car c'est la solution qui s'avère la plus écologique lorsque l'on prend en compte l'empreinte écologique globale du projet (production + diffusion). Par rapport à la réutilisation d'un vrai arbre, cela permet en effet de diminuer le poids par quatre et donc de diminuer l'empreinte logistique tout en limitant le recours aux machines pour le montage et démontage.



Dispositif

Deux rangées de sièges sont disposées sous l'arbre dans un cercle de 12 mètres de diamètre. Il est possible d'enlever une des rangées de siège ou une partie afin de moduler le dispositif en fonction des dimensions du lieu.

L'oracle sera au centre. Il prendra la forme d'une vasque couleur bronze de 2m50 de diamètre remplie d'une eau noire.

Le dispositif de spatialisation sonore sera composé de 16 enceintes formant un dôme autour du public, de petites enceintes au sol sous les spectateurs et d'enceintes placées dans l'arbre. Ces petites enceintes seront fournies.

Le dispositif de lumière sera basé sur l'utilisation d'éclairage pour la scène (PAR, PC, automatiques) et de fines fibres optiques disposées sous le public.

Technique et installation

Le bureau d'ingénierie structurel bas bvba assure les notes de calcul de l'ensemble du dispositif (structure et accroches de l'arbre). Le bureau de contrôle Diversis établit les documents de sécurité.

Le dispositif sera un ensemble démontable classé OP1 et OS1 (autocertification de bon montage).

Il est prévu autant pour des salles de spectacle que des lieux non dédiés.

Feuillage : largeur 700 à 800

Racines : largeur 550

Hauteur
modulable :
700 à 1000

Possibilité de ne pas monter une partie de la cime pour gagner de la hauteur

Possibilité de ne pas monter une partie des racines pour gagner de la hauteur

12 m

Un spectacle vivant

Deep are the woods, Je suis une montagne et Remains ont pour particularité de ne pas avoir d'interprète vivant au plateau. Ce qui les distingue ces projets d'une installation est le rapport au temps et la logique d'écriture. Ce sont des spectacles où la dramaturgie suit un déroulé temporel qui passe par une écriture du mouvement et de l'espace. En fonction des projets, ce fil narratif peut être purement visuel et sensoriel, comme dans *Deep are the woods* où il n'y a en quelque sorte « que » de la lumière parcourant l'espace et les corps des spectateurs, sans texte ni son. Dans *Je suis une montagne*, cette construction passe par des éléments comme la chaleur, la pluie, le vent qui traverse le spectateur. La sensation physique que cela procure n'est qu'une sensation, ce qui m'intéresse c'est l'imaginaire que cette sensation va porter et qui va se construire dans l'assemblage et la dramaturgie : comment ces éléments vont porter un univers à travers leur écriture, avec des basculements, des révélations, des contrastes.

Remains sera dans cette même logique. Il dessinera un univers qui n'arrête pas de se mouvoir, que l'humain y soit présent ou non. Ce qui rend notre monde vivant n'est pas la présence de l'humain, nous n'en sommes que les témoins et une partie des acteurs. Je crois que c'est la même chose pour les spectacles que je crée. Ils relèvent ou ne relèvent pas du spectacle vivant car il y a des acteurs humains vivants ou non sur scène, ils relèvent du vivant dans le rapport au présent qu'ils proposent à chacun, vivant dans la composition d'éléments qui font apparaître un espace vibrant et en mouvement, vivant dans la fragilité des interactions qu'il propose. Ces projets sont une proposition à saisir notre réalité par le sensible et le faire, en complément à l'analyse plus rationnelle que nous en pouvons en faire par ailleurs.



Refaire des théâtres et musées un lieu du croire

« L'art et ses gardiens, ceux qui en connaissent le rite et la pratique relève assurément du religieux, de la sacralisation, et même si les rites sont des plus variés et flottants, tous doivent partager une même croyance afin que le monde de l'art fonctionne symboliquement et matériellement. [...] Les glissements se sont progressivement opérés durant des millénaires du culte des idoles vers la vénération des œuvres d'art, tout en maintenant le besoin de croire » (Jacinto Lageira, *L'idole et l'hérétique*, dans *L'art même*, vol. 77).

Le parallèle entre les rituels joués dans la sacralité d'un lieu de culte et ceux joués dans les théâtres et musées est assez fascinant et *Remains* serait une manière d'assumer une forme de puissance du croire inhérente aux lieux de création artistique. C'est une allusion aux rites quasi magiques visant à vénérer la valeur immatérielle de l'art avec la construction de bâtiments somptuaires ou de codes sociaux profondément ancrés comme le fait de faire silence au moment où le spectacle commence.

Cette dimension de ritualisation sur laquelle va s'appuyer *Remains* n'implique pas une forme de lourdeur pesante que l'on peut attacher à cette notion : un rituel peut être gai, c'est le cas d'un anniversaire ou d'un carnaval. Ici, il s'agit plus de s'appuyer sur la puissance symbolique que porte un théâtre ou un lieu de culte dans une ville pour donner du poids à l'action qui sera jouée. Cela permet également de renvoyer symboliquement au sens qu'ont porté certains arbres pour de nombreuses civilisations à un moment de l'histoire : un esprit, un oracle, une porte vers un autre monde, une divinité.

Remains pourra aussi bien être joué dans des théâtres que dans des musées, des églises ou des lieux non-dédiés et le fait que cela puisse être présenté indifféremment dans ces types de lieux permet de faire un pont entre différents types de croire et de réaffirmer une forme de sacralité qu'il y a dans la puissance de croire en l'art. Le bâtiment devient ici autant un lieu où jouer nos mythes et rituels qu'un lieu d'exposition de la relique qu'est cet arbre. Il permet la sacralisation d'un monde qui relève du passé pour ancrer notre société au présent tout en jouant notre futur, caractère propre aussi bien à nos temples qu'à nos théâtres et musées.

Essence de l'arbre

L'essence choisie est le chêne. Arbre sacré dans de nombreuses cultures et religions, le chêne représente souvent un lien direct entre les dieux et le monde (druides celtiques, Yggdrasil dans les mythologies nordiques), quand il n'est pas lui-même oracle (Dodone chez les Grecs) ou assimilé à une divinité (animisme). Il sera réaliste, il n'y aura pas de réinterprétation d'un arbre sous forme de geste artistique afin d'éviter ce qui serait de nouveau une forme d'appropriation de ce qu'est un arbre. C'est un arbre.



Composition sonore

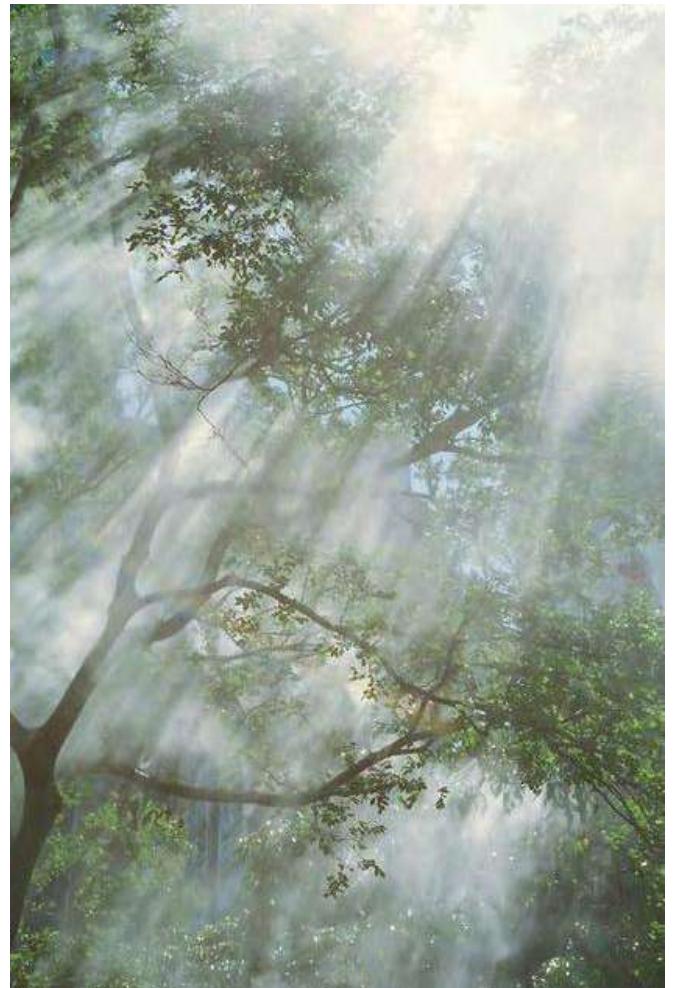
Ce que je désire faire apparaître à travers le son est un monde en mouvement. Celui de la nature, des animaux et de la flore qui la compose au début du spectacle. Le mouvement de leur transformation puis disparition, le mouvement que nous avons impulsé en tant qu'humains et qui pourrait nous faire disparaître. Le mouvement du vivant qui continuera après cela et qui prend place dans un autre mouvement, celui d'une planète qui aura continué à tourner autour de son étoile dans un univers immensément plus vaste qu'elle. Ce que je voudrais faire apparaître est que nous ne sommes pas au centre, nous le croyons (comment expliquer nos dieux sans cela), nous nous y plaçons mais nous ne sommes qu'un élément du mouvement d'un univers si vaste que nous ne pouvons l'imaginer.

Spatialisation

Le son sera spatialisé par l'utilisation de 14 enceintes, expérience que nous avons acquise lors de la création *Je suis une montagne*. Nous utiliserons en complément un réseau de petites enceintes placées sous le public afin de pouvoir envelopper celui-ci entièrement dans le son.

Forêt

Sur le plan symbolique, une partie de la composition sonore va débuter au moment où l'arbre est né et dérouler son existence sur plusieurs siècles, jusqu'à un futur hypothétique où les forêts auront disparu. Ce déroulement sera basé sur un travail d'archéologie sonore mené avec le laboratoire EDYSAN (Ecologie dynamique des systèmes anthropisés) du CNRS qui permettra de reconstituer le son de la forêt sur plusieurs siècles, retracant l'évolution de sa faune, de sa flore et d'un peuplement humain retracé par certains événements marquants. Le silence qui émergera fera écho aux enregistrements réalisés par les biologistes travaillant sur la forêt depuis une quarantaine d'années : associés bout à bout, ils donnent à entendre l'extinction des espèces, avec des forêts devenant de plus en plus silencieuses. Cet arbre sera donc baigné du foisonnement sonore présent à sa naissance il y a plusieurs siècles, avant que son environnement ne tende vers le silence, métaphore de l'extinction des espèces et du dépeuplement de la nature.



Vibration

Un disque en métal, probablement en bronze, sera placé sous l'arbre, et fera écho à l'oracle de Dodone où les prêtres et prêtresses venaient heurter un cercle de chaudrons en bronze placé autour d'un chêne sacré afin de produire une onde sonore. Dans Remains, ce cercle sera rempli d'eau ou de sable noir et utilisé symboliquement à la manière d'un instrument de musique entrant en résonance quand on le parcourt ou qu'on vient le heurter délicatement.

Musique

Des passages plus mélodiques seront présents à certains moments. Ce travail de composition sera réalisé au plateau avec le compositeur Thomas Turine, auteur de la musique de *Je suis une montagne*.

Travail de lumière

L'intention première est de créer un lieu habité par la lumière avec une qualité qui soit proche d'une forme de vivant, puis qui acte sa disparition. Focalisée tout d'abord sur l'arbre en tant que tel, avec une forme de paix et de magnificence, le spectacle tendra vers l'obscurité au fur et à mesure que l'on entendra la disparition de la nature. Durant un temps, seul sera donné à voir de la poussière, avant qu'elle ne soit également engloutie dans l'obscurité. Nous ressortirons alors dans des limbes, sur lesquelles le public flottera, puis la lumière nimbera et fera apparaître un autre monde, venant plus tard, après l'humain.

Rapport au vivant et briques technologiques

Le projet repose la mise en mouvement d'éléments animés. Pour pouvoir en écrire le mouvement, j'ai besoin de les écrire en direct au plateau, en y étant plongé. C'est à cet endroit proche d'une manière classique de travailler avec des interprètes : comment ils entrent sur scène, avec quelle intention, dans quelle proximité, s'ils vont traverser l'espace, avec quelle vitesse, s'ils vont s'arrêter, respirer, reprendre leur parcours. Cela s'applique de la même manière à une masse lumineuse ou sonore dessinant un paysage, à une odeur ou à de la fumée.

Nous avons développé la partie logicielle et matérielle permettant cela via une série de patchs Max for Live. Cela nous permet de piloter le son, la lumière, de la fumée ou n'importe quel autre élément de façon centralisée tout en ayant une qualité proche du vivant. Dans le cas de la lumière par exemple, les paramètres d'éclairage (intensité, couleur, position...) sont modulés via les automations MIDI d'Ableton. Cela donne la possibilité d'enregistrer et rejouer les modulations lumière en temps réel durant les répétitions, tout en créant la bande sonore.

Nous privilégions également l'achat de certains matériels spécifiques afin de conserver la même qualité artistique durant les tournées (avec certains automatiques pour les lumières par exemple) et limiter les temps de montage (pilotage du son et de la lumière sans consoles extérieures).

Elements techniques

Durée : 40 à 60 minutes

Jauge estimée : 8m x 8m : 24 personnes. 12m x 12m : 60 personnes. Modulable en 8x10m, 10x10m, 12x10m

Types de lieux : théâtres, lieux non dédiés

Modes de présentation : spectacle. Dans les lieux ouverts en continu, le projet pourra être présenté sous forme d'installation visuelle en accès libre en-dehors des heures de spectacle

Jauge : à déterminer mais le projet pourra être joué en continu, toutes les 1h ou toutes les 1h30 en fonction de la durée finale. Donc par exemple 432 personnes en version toutes les 1h30 pour une exploitation entre 15h30 et 22h30 (dernière entrée à 21h)

Accroches : la structure est adaptée aux grills des théâtres et peut être montée dans des lieux types églises ou cathédrales

Espace au sol : minimum 8x8 m. Dimensions idéales : 12x12m

Hauteur : modulable, minimum 11 mètres. La modularité est atteinte en jouant sur l'espace entre le sol et les racines de l'arbre, la longueur du tronc, le feuillage dont une partie est modulable et l'espace entre le feuillage et le plafond

Poids : adapté au sol des théâtres (référence à 375 kg au m²)

Temps de montage estimé : deux jours

Un arbre adapté au grill des théâtres et à certains lieux non-dédiés

L'accroche de l'arbre en lévitation est conçue par Dirk Jaspaert, directeur du bureau d'ingénierie structurelle BAS bvba, en lien avec le bureau de certification *Diversis*. L'arbre de *Remains* est assemblé au sol et levé progressivement par un moteur. Ce dernier est à placer dans les cintres dans le cas des théâtres ou éventuellement dans les combles (cas de la cathédrale de Bruxelles).



« Une écriture qui fait fusionner arts visuels et arts vivants. »

Marie-Juliette Verga - Parisart

« Une forme fascinante, spectaculaire, immersive et expérimentatrice. »

Sylvia Botella, L'Echo, Belgique

« J'ai retrouvé cette magie des grands soirs où le spectacle devient ce qu'il y a de plus beau au monde dans sa fragilité, ses vacillements, ses surprises, son enchantement. »

Michel Nuridsany, Revue Rendez-vous, France

Eric Arnal-Burtschy

Eric Arnal-Burtschy crée des expériences immersives sous forme de performances, projets scéniques et installations. Son travail est présenté dans de nombreux théâtres, lieux pluridisciplinaires et festivals en Europe et en Asie (scènes nationales et conventionnées, centres de développement chorégraphiques nationaux, Louvre Lens, Kanal Centre Pompidou, Hong Kong Arts Center, SPAF en Corée du Sud, ImPulsTanz en Autriche, La Bâtie en Suisse, Théâtre royal flamand à Bruxelles, La Gaîté lyrique, Philharmonie de Paris...).

Ses créations sont considérées comme 'une forme fascinante, spectaculaire, immersive et expérimentatrice' (Sylvia Botella, *L'Echo*) 'proches d'une nouvelle forme artistique' (Aude Lavigne, *France Culture*), relevant d'une 'nouvelle écriture de la danse' (Gérard Mayen, *Mouvement*) et génératrices 'd'innovation artistique, scientifique et technologique' (Timour Sanli, *L'Echo*). Il collabore pour cela avec de nombreux lieux de création, universités, centres de recherches et grandes entreprises industrielles et technologiques.

Il est artiste associé au 9-9bis, lieu pluridisciplinaire et patrimonial classé au patrimoine mondial de l'UNESCO dans les Hauts-de-France (2023-2026), au Théâtre de Liège Liège – Théâtre d'Europe en Belgique (2024-2028) et à la Scène nationale de Sceaux (2025-2029). Il a été chercheur associé au CNRS (Centre national de la recherche scientifique) avec l'Institut d'études avancées de Marseille et l'Institut de recherche sur les phénomènes hors équilibre (2019-2020) ; artiste associé à la Scène nationale de la Rose des vents (2019-2022) et aux Halles de Schaerbeek (2015-2019).

Compositeur - Thomas Turine

est un artiste, compositeur, musicien et producteur de musique. Il invente son propre processus de composition instrumentale, sur ordinateur ou sur papier. Il transforme sa composition en quelque chose de plus plastique. Il aime s'approprier une représentation visuelle du monde et en créer une nouvelle. Il a développé un champ de recherche personnel, instrumental et vivant, sur la musique contemporaine et la performance scénique, où la moindre expérience musicale évoque de nouvelles façons de regarder le monde qui est sous nos yeux. Sa musique a une mélodie propre, tandis qu'elle travaille sur des sujets concrets ou abstraits de manière dynamique. Elle sculpte l'environnement sonore et lui apporte du mouvement. Son travail sur l'espace, que ce soit au niveau de la composition musicale ou de la spatialisation sonore, tend à s'opérer de manière subliminale, de sorte que la perception de ses pièces est organique. Le corps de l'auditeur doit être engagé et absorbé. Il veut que sa musique soit un lieu de rencontre avec l'auditeur.



AdLib – Bureau d'accompagnement

Ad Lib est un bureau d'accompagnement d'artistes basé à Bruxelles dont le cœur de la mission est de soutenir le développement, la production et la diffusion de spectacles vivants qui s'inscrivent dans une démarche affirmée de poétisation du réel et la recherche de nouveaux langages corporels, visuels ou scéniques, accessibles à un large public. Il est composé de Anna Giolo, Timo Steffens, Klara Kühn, Morgan Shellen et Sibille Maujean.

Ad Lib accompagne au long cours 8 artistes dans le développement de l'ensemble de leurs projets : Caroline Cornelis, Caroline Taillet, Elsa Chêne, Éric Arnal Burtschy, Jasmina Douieb, Jérôme Michez, Othmane Moumen et Yasmine Yahiatène.

Ad Lib coordonne et organise par ailleurs différents programmes de résidences : Belgium's LIBITUM Programme de résidences pluridisciplinaires et Ad Lib's ATTIC · Résidences d'écriture et de recherche en arts de la scène.

Ad Lib co-développe et co-organise également le programme et les Journées professionnelles LookIN'OUT, en partenariat avec le BAMP et le 140.

En tant que membre fondateur du ProDiff Collectif et du réseau européen PAMPA, Ad Lib participe activement aux missions et au développement de cette fédération et de ce réseau.

Ad Lib propose également des formations et accompagnements ponctuels, organise des permanences pour artistes ainsi que des sessions d'échanges professionnels ayant pour but le partage de connaissances et d'expériences ainsi que la création de nouveaux réseaux entre et pour les professionnels du secteur des arts de la scène.



Partenaires scientifiques

CNRS - Laboratoire Edysan : Écologie et Dynamique des Systèmes Anthropisés, UMR7058 – Jérôme Buridant

EDYSAN est une unité de recherche du CNRS et de l'Université de Picardie Jules Verne. Elle s'intéresse aux effets des changements dits « globaux » sur les écosystèmes et les agrosystèmes. La thématique de recherche de l'unité EDYSAN correspond à l'analyse multiscalaire et intégrée de la dynamique des espaces et systèmes de production (agrosystèmes et systèmes forestiers) dans le contexte des changements globaux (incl. réchauffement climatique, changements d'usages des terres et des pratiques, invasions biologiques, retombées atmosphériques). Cette thématique unique relève d'abord de la recherche fondamentale, mais comprend plusieurs projets applicatifs.

Agrégé d'Histoire, docteur en Lettres, et Professeur des Universités, Jérôme est Directeur de l'Axe transversal du Laboratoire Edysan (CNRS, Université de Picardie), Vice-président de l'association forêts d'exceptions (ONF), il est spécialiste de la géohistoire des systèmes forestiers tempérés et des impacts anciens de l'anthropisation (activités humaines, gestion forestière), des variations climatiques et de la faune sauvage sur les environnements forestiers.

Dans le cadre de sa collaboration sur *Remains* : sa compétence en géohistoire des systèmes forestiers et des impacts de l'anthropisation permettra de mener à bien les recherches en archéologie sonore avec la reconstitution du son de l'histoire d'une forêt. Ce travail n'a encore jamais été réalisé à cette échelle pour une forêt et, en dehors de la dimension poétique liée à ce projet, cette création sonore pourrait être un outil intéressant en tant que tel dans le domaine scientifique.



URCOM, Université du Havre – Géraldine Savary

Les recherches développées par l'URCOM explorent des aspects fondamentaux et appliqués et vont de la catalyse métallique ou organique, la synthèse/réactivité/extraction d'hétérocycles azotés, soufrés et phosphorés, la chimie et l'analyse physicochimique et sensorielles de systèmes colloïdaux complexes ou encore l'étude des interactions des formulations cosmétique avec la peau. Le laboratoire possède un plateau technique performant (spectroscopies, chromatographies, analyses thermiques et rhéologiques, salle d'analyse sensorielle, ...) permettant de réaliser analyses, expérimentations et production en petites séries.

Géraldine SAVARY est professeure au laboratoire URCOM de l'Université Le Havre Normandie. Depuis plus de quinze ans, elle développe l'analyse sensorielle olfactive et tactile notamment dans le domaine cosmétique. Elle a dirigé plusieurs thèses et projets de recherche afin de mieux comprendre le lien entre perception sensorielle, analyse chimique et propriétés physicochimiques. Elle est l'auteur de nombreux articles et ouvrages dans ce domaine.

Je suis une montagne

Coproducteurs

DRAC Hauts-de-France | Région Hauts-de-France
| Département du Pas-de-Calais | Théâtre de
Liège | Le 9-9 bis, Oignies | Centre
chorégraphique national de Grenoble | Le
Volcan, Scène nationale du Havre | Festival
Chroniques, Marseille | La Croisée, Rencontres
professionnelles du spectacle vivant en Hauts-de-
France | Théâtre la Vignette, Montpellier

*Avec le soutien de la Fondation d'entreprise
Hermès*

Partenaires

De Grote Post, Oostende | workspacebrussels |
Centre Wallonie Bruxelles & La Ménagerie
de verre | Seoul Performing Arts Festival
| L'Oiseau Mouche, Roubaix | Le Gymnase,
Centre de développement chorégraphique
national | Le BAMP, Bruxelles | La Maison du
Théâtre d'Amiens & Le Safran - Scène
conventionnée d'Amiens Métropole
| Boom'Structur, Clermont-Ferrand

Je suis une montagne est un spectacle pour sentir et vivre notre monde autrement. Le plateau est habité physiquement par la chaleur, la pluie, le vent, des grondements sourds, des odeurs de terre et de désert. La lumière traverse les nuages pour dessiner des aubes, des halos, des soleils éclatants, elle nimbe les corps de sa force avant de se retirer et de laisser venir l'obscurité. Le son se déplace, déplace les corps des spectateurs, les soulève. Ces derniers sont placés directement sur ce plateau, suspendu au-dessus du sol, les yeux fermés. Les éléments vivent autour d'eux, à travers eux et en eux.

Je suis une montagne invite à ressentir notre monde différemment, par les flux de matières, d'énergie et de temps qui le constituent, nous constituent et constituent l'univers qui nous entoure. C'est un autre rapport au monde qui émerge, un monde plus vaste, redéfinissant notre relation aux éléments, à l'espace, au temps, à nous.



Play with me

Equipe

Conception Eric Arnal-Burtschy | Design Laura Muyllemerans | Conception musicale Chapelier fou | Ingénieur mécanique Sylvain Hochede | Ingénieur structure Dirk Jaspaert – BAS bvba | Construction Maxime Prananto

Production

BC Pertendo & Still Tomorrow

Coproduction

Région Hauts-de-France | La Rose des vents - Scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq
Next Festival | Le Gymnase, Roubaix, Centre de développement chorégraphique national | De Grote Post – Oostende | Scène nationale d'Orléans | Ecole nationale supérieure d'architecture et du paysage de Lille

Partenaires

Le Louvre – Lens | Kikk Festival - Namur | CC Hasselt | La Gaîté lyrique, Paris | Utopia - Lille 3000

Réalisé avec le soutien de la DRAC, Ministère de la culture

Play with me est une installation sonore dont chacun des dispositifs produit un rythme, une séquence mélodique ou différentes harmonies, éléments d'une composition musicale qui peut être modulée et développée avec les autres participants. Sorte de concert où chacun peut faire corps avec l'instrument, c'est une expérience sensible et poétique permettant de développer un être ensemble de façon intuitive et spontanée.

Une version concert a été créée à la Philharmonie de Paris en 2023.

<https://vimeo.com/791460360>



« Une des pièces immanquables cette saison »
RTBF – La chronique culturelle

Deep are the Woods

« Deep are the Woods, entre quête de
transcendance et interrogation sur l'infini »
Estelle Spoto, Le Vif - L'Express

« Le spectacle à voir de la saison numérique »
Le Soir - Catherine Makereel

« Deep are Woods explore de manière passionnante
la lumière dans une forme spectaculaire, immersive
et expérimentatrice »

Sylvia Botella - L'écho

« Une expérience très rare de la lumière, qui se
comporterait ici à la façon d'un corps dansant dans
l'espace »

Gérard Mayen, Mouvement

« Une beauté ensorcelante »
Robin Broos - De Morgen

Deep are the Woods propose une connexion à la nature et à l'univers à travers l'expérience d'un rapport physique à la lumière. Le mouvement de ses rayons donne corps au vide et l'habite d'une présence intangible. C'est une cathédrale sans murs dont on n'aurait gardé que la vibration intérieure, une invitation à prolonger par l'immatériel notre perception du monde.

<https://vimeo.com/203584047>



Ciguë

Conception Eric Arnal Burtschy

Création Eric Arnal-Burtschy et Clara Furey

Interprétation Clara Furey

Création sonore Tomas Furey

Création lumières Christian Delécluse

Design costumes Lea Deutschmann

« *Eric Arnal-Burtschy au summum de l'élégance* »

Amélie Blaustein-Niddam, Toute la culture

« *Image brutale d'une solitude fatale, avec quelques cris d'animaux échappés d'une gorge à peine desserrée, la performance reposait sur une marche inépuisable comme le besoin de liberté, au plus proche du public que la danseuse frôlait dans ses déplacements à l'aveugle, jusqu'à se réfugier, recluse, dans un coin de sa cage de scène* »

Marie-Christine Vernay, Libération

Un être qui se met en marche, vivant, primaire, inépuisable, sauvage, à l'instinct de survie en permanence actif, entièrement libre, sans contrainte, au prix de la solitude et de l'impossibilité de l'autre. Quelle liberté peut-il encore y avoir lorsque l'on se retrouve toujours face à soi-même ?

<http://vimeo.com/108575489>



Bouncing Universe in a Bulk

« Une création spectaculaire basée sur les sens »
Marie-Pierre Genecand, Le Temps, 8 fév 2013

« L'univers [...] de ce chorégraphe autodidacte vient
nous posséder »
Nathalie Yokel, La Terrasse

« Eric Arnal-Burtschy fait danser l'infini. [...] Cela tient
du génie »
Amélie Blaustein-Niddam, Toutelaculture

« Ceux qui [ont] eu la chance de voir ce spectacle aussi
atypique que déjanté [...] s'en souviendront toujours »
J.M. Gourreau, CritiphotoDanse.

« Un magnifique spectacle de danse, une expérience
visuelle »
Hélène Genève, Ron Orp

« Une écriture qui fait fusionner arts visuels et arts
vivants »
Marie-Juliette Verga, Parisart

Bouncing Universe in a Bulk est un travail abordant les notions de vide et d'infini, endroit vertigineux trop vaste pour être saisi, qui nous dépassera par essence toujours. Un liquide noir opaque crée une continuité entre le corps et son environnement, offre un lieu qu'on ne peut achever, qui n'offre aucune prise, sans limites ni gravité, matière portant en elle toutes les formes. Un ensemble qui est à la fois l'origine et le devenir, qui échappe à la temporalité et à la mort et où pourtant, le vivant a pris place.

<https://vimeo.com/108992543>



Contacts

Eric Arnal-Burtschy
pertendo@gmx.fr
+33 (0) 667 90 73 72

Contact production et diffusion
Anna Giolo
Timo Steffens
Ad Lib · Support d'artistes
contact@adlibdiffusion.be
+32 (0) 477 49 89 19

Contact administration
Camille Poulain
camillepoulain.zprod@gmail.com
+33 (0)7 69 78 79 43

Crédits photos : Bara Srpkova, LLoyd Godman, bellafayegarden, Derek, Laurent Paillier, Eric Arnal-Burtschy, Mélissa Boucher, Virginie Labroche, Brooks Shane Salzwedel, visulent, Charline Moreau, David Levene, Ronen Bekerman, Yasuaki Onishi, Tõnu Tunnel & Henno Luts

