

# LES VOYAGES DE L'ÂME

COMPAGNIE

**LES BRUITS DU RÉEL**

Direction artistique : Charles-Henri Despeignes

Production déléguée

COMPAGNIE EX NIHILO : Anne Le Batard & Jean-Antoine Bigot

***Les Voyages de l'Ame*, une proposition sensorielle où le visible et l'invisible se mélangent afin de faire ressentir autrement la parole de l'Autre.**

Qu'entendons-nous généralement à la radio ? De quelle manière nous parviennent les mots ? Le son, est-il seulement vecteur d'un flux d'information ou peut-il aussi ouvrir les portes de l'imaginaire ? Comment donner à voir l'invisible ? Comment renouer avec le plaisir d'une écoute collective à l'heure du podcast ? **Comment créer un endroit de rencontre entre le théâtre de rue et l'art radiophonique ?** Comment créer un espace de liberté pour le corps, qui donnera naissance à une liberté de parole ? Au point de départ il y a un espace hors du temps. Dans ce lieu, il y a un homme sans nom, qui ne correspond à aucune époque. Puis, arrive une personne bien réelle : **un.e invité.e, issu.e de la scène artistique.**

S'amorce et se déroule alors une discussion où aucun des deux protagonistes ne sait ce qui va être dit. **L'invité.e est amené.e à réfléchir et évoquer son rapport à ses désirs, sa vie, au monde, à la mort.** Que va-t-on entendre ? Des paroles ou seulement des bribes ? De la musique ? Et comment le lieu où il sont va-t-il les influencer ? Comment vont-ils rompre avec l'ordinaire de la ville et de la vie ?

Conçu comme une extension de l'art radiophonique - théâtre sonore de l'intime, extrême précision de l'écoute, dramaturgie musicale - **la compagnie *Les Bruits du Réel* propose une expérience sensorielle sous casque et en FM mêlant réalité et fiction afin de revisiter « l'entretien », genre radiophonique aussi vieux que le média radio lui-même. Une proposition où le sonore est expérimenté et partagé en direct et où le public est invité à faire vivre ses sens dans une proposition mêlant radio et théâtre de rue.**





## En pratique

**Genre :** spectacle radiophonique théâtral immersif sous casque avec un-e invité-e

**Jauge :** jusqu'à 200 personnes *in situ* si l'espace de jeu le permet, innombrable si diffusion simultanée sur une radio locale en FM.

**Lieu :** in situ, espace atypique, extérieur (rue, petite place, et église, cave, sous sol, parking, etc).

**Durée :** 1h20, de nuit, 1 heure après le coucher du soleil si l'espace bénéficie de la lumière du jour

**Équipe :** 5 personnes + 1 invité (le jour J)

**Lumière :** Olivier Brun

**Musique :** Olivier Lasson

**Réalisation :** Jérémy Perrouin

**Comédienne :** Lison Rault

**Metteur en scène / Interview :** Charles-Henri Despeignes

**Invité-e :** à choisir selon le lieu de représentation

**Création :** Compagnie Les Bruits du Réel

**Production déléguée et diffusion :** Compagnie Ex Nihilo

**Coproduction :** Radio Campus Paris - Théâtre La Loge : Festival Brouillage (2016)

**Calendrier de production :** entre décembre 2023 et avril 2024

Pour cette création nous avons besoin de semaines de travail afin d'expérimenter et d'écrire notre dispositif tout en élaborant une « boîte à outils » qui nous permettra de nous adapter à la fois aux invité.e.s et également aux espaces où cette création se déroulera.

Deux expérimentations ont été réalisées. En 2015 avec Radio Campus Paris, puis en 2016 avec **Radio Campus Paris** et le théâtre **La Loge** dans le cadre du festival **Brouillage**.



## Déroulé de la proposition artistique

### # L'installation (JOUR J-2 et JOUR J-1)

Installation du dispositif, tests et répétitions.

### # Spectacle (JOUR J)

*// Avant le début du spectacle : la mise en condition*

Le public est accueilli par un homme à la gestuelle et au phrasé étrange. Il invite le public à se munir d'un casque, à ne plus parler, et à pénétrer dans un espace où un dispositif lumineux et sensitif est installé. Assis, regardant l'espace et l'homme étrange, le public entend grâce à son casque de la musique de type électroacoustique jouée en direct par un musicien. Au même moment, l'invité.e est également accueilli.e, dans un espace à part afin de ne pas croiser le public. On lui donne aussi un casque.

*// Le moment où l'espace prend vie*

**L'invité.e est ensuite convié.e à pénétrer dans l'espace de jeu qu'il n'a pas vu jusqu'ici.** Iel découvre un espace où fumée, dispositif de feu, encens, lumières et musique l'accompagnent. Comme si sa présence avait bouleversé quelque chose, il y a devant iel un homme qui l'interpelle. Va alors s'ouvrir, entre les deux, **un dialogue qui ira du plus banal au plus métaphysique.** Un dialogue qui sera guidé par différents éléments présents dans l'espace de jeu dans lequel iels se déplacent : boîte à mots, instrument, boisson, livre, tableau, etc.... Spectateur de cette situation, le public, non visible par les deux protagonistes grâce aux lumières, a deux visions qui lui sont données simultanément : ce qu'il voit de visible grâce à ses yeux, et ce qu'il entend d'invisible grâce à la conception sonore réalisée en direct à la fois par la musique et par le dispositif de micro installé dans l'espace de jeu. Sur la radio locale en FM, les auditeur.ice.s se créent des images mentales grâce à ce qui est donné à entendre.

*// Fin*

Au terme de la discussion, l'invité.e sera amené.e à quitter l'espace de jeu en premier. S'en suivra le public. Le son, qui jusqu'alors provenait des casques, envahit l'espace grâce à des enceintes. Le temps est suspendu.



## Les matières premières

### Un lieu

Pierre angulaire, le lieu fait partie intégrante de la dramaturgie de la proposition. Il nourrit l'acoustique, le cheminement physique et mental des deux protagonistes, et influence également la perception du public.

### Un.e invité.e

Lorsqu'une personne est invité.e sur un plateau radio, iel lui est généralement demandé de s'exprimer à travers sa fonction sociale. **Ici, l'invité.e, issu.e de l'univers de la création, est amené.e à réfléchir et évoquer son rapport à sa vie, au monde, à la mort.**

### Une atmosphère

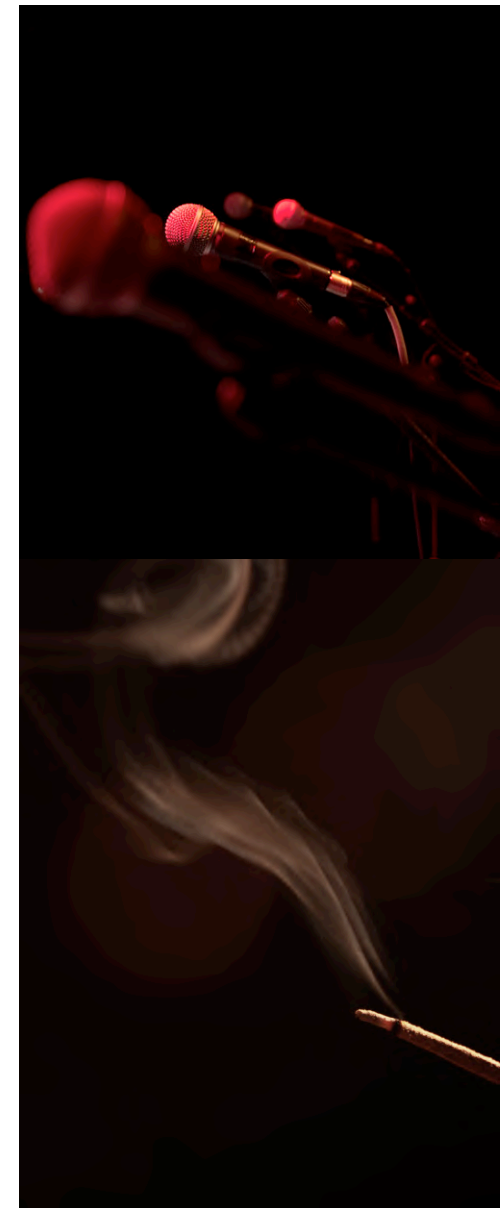
Le mystère est un des fondements de cette proposition. Le but est d'effacer les repères, ceux de l'invité comme ceux du public, avec pour volonté de leur faire vivre une expérience unique. Encens, bougies, fumée, autant d'éléments qui seront le terreau essentiel pour une introspection atypique attisée par un interviewer complexe et énigmatique.

### Un guide (interviewer)

**De par sa posture, son costume, ses questions mystiques et philosophiques, Charles-Henri Despeignes guidera son hôte dans un voyage inconnu.** A la fois médecin, prêtre, prophète, magicien, intermédiaire entre les mondes visibles et invisibles, devin et sage, le chaman est l'artisan d'une autre conception du monde où la réalité apparente, celle que nous dévoilent nos sens, n'est qu'une infime partie d'une réalité plus vaste et plus profonde. Ici, la figure du guide (ou interviewer) s'inspire - mais ne singe pas - celle du chaman.

### Une oracle

**S'inspirant de la figure grecque de la Pythie, Lison Rault** habite l'espace de jeu et intervient de manière aléatoire par des paroles poétiques murmurées et chantées, ou des remarques hallucinogènes.



### Un dispositif sonore : musical et microphonique

Même si la voix à une large place, c'est la **matière sonore créée en direct par les machines d'Olivier Lasson** qui constitue l'enveloppe sonore générale de la proposition. Créant un cinéma pour l'oreille, il croise compositions électroacoustiques et live improvisé grâce à des captations et modifications des sons du lieu, dont il fait jaillir des crépitements, des citations méconnaissables, des réverbérations hypnotiques, des envolées magnétiques.

**Le dispositif de microphone installé dans l'espace permet à Jérémie Perrouin de jouer sur différents plans sonores au niveau de la réalisation.** On peut passer du 4<sup>ème</sup> plan sonore au 1<sup>er</sup> plan, on peut parfois perdre la voix au profit de la musique, utiliser des effets ou simplement jouer sur les volumes, passer de la stéréo au binaural. Avec minutie, et toujours au service de la dramaturgie globale, il joue avec la perception de l'oreille afin de guider le public vers des images et associations mentales inspirées par les sons.



### Un dispositif lumineux

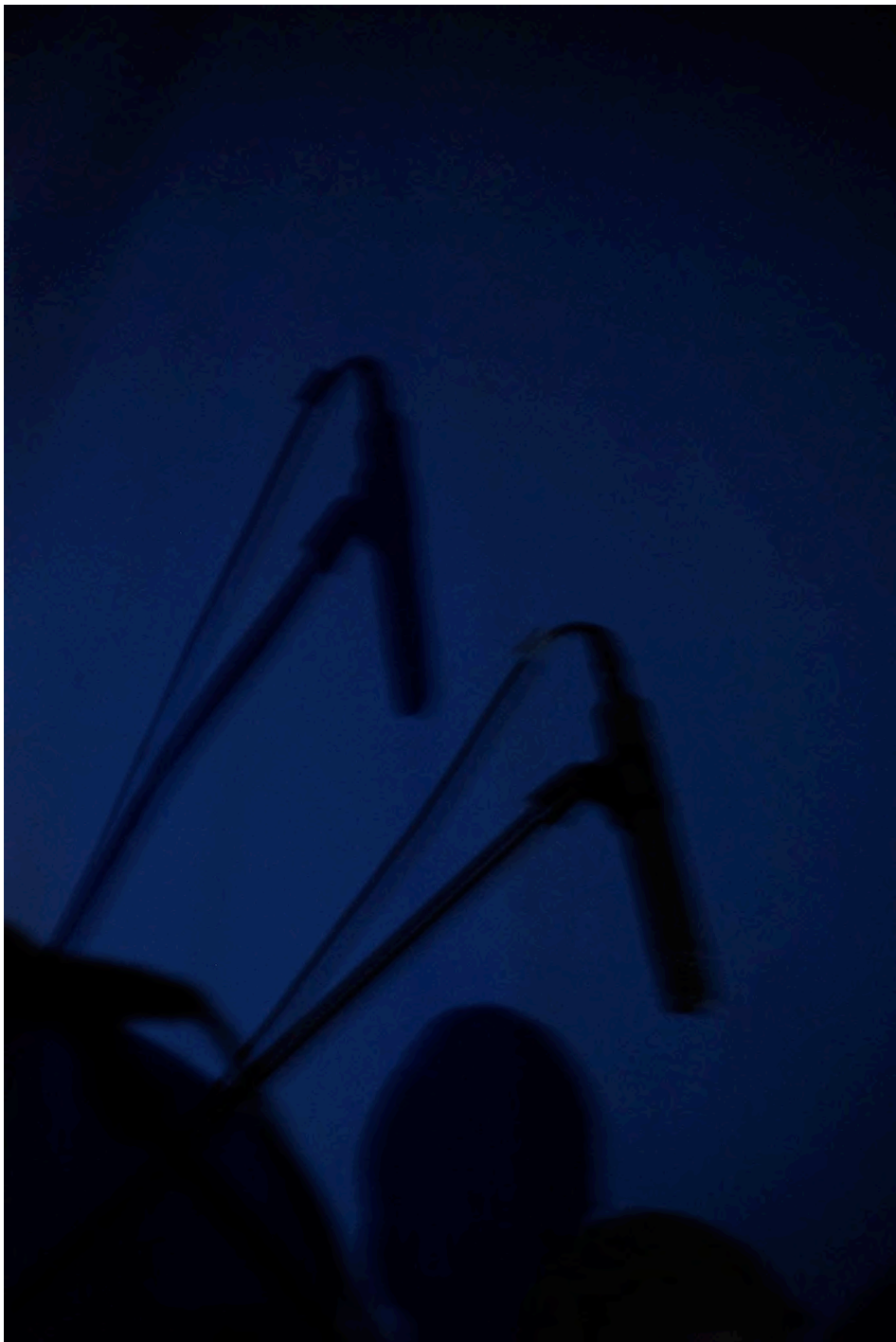
Grâce à **une installation lumière créée par Olivier Brun, et avec l'utilisation de la fumée, le lieu est révélé par différents jeux de matières.** Le public découvre progressivement l'espace dont l'intensité lumineuse ne cesse d'évoluer pour mieux le rendre impalpable.

**En contrepoint de l'univers sonore, ou en opposition, la matière lumineuse dessine l'écrin intemporel de la proposition.**

### Une écoute mutuelle

C'est une véritable écoute qui lie l'ensemble de l'équipe artistique : aucun des éléments ne peut exister sans les autres. La dramaturgie de la conception sonore réalisée en direct, à la fois par la musique et par le dispositif de micro installé dans l'espace de jeu, s'allie à celle de la lumière, des corps et des mots en mouvements.





## Note d'intention artistique

Venant du théâtre, j'ai commencé à faire de la radio en 2008. La radio, cela se passe la plupart du temps dans un studio fermé. Cependant, la radio décide parfois de sortir de ses murs. On pose alors le studio dehors, en public. Mais bien souvent, cela ne modifie en rien ce qu'il s'y dit habituellement : un vase clos où la parole est informative, et où est rarement pris en compte celui ou celle qui écoute. De plus, lorsque la radio sort de ses murs, l'espace est construit pour reproduire presque à l'identique un studio fermé. On fait alors de la radio en public... Sans tenir compte du public et des spécificités de l'espace dans lequel on est.

A part dans de rares endroits, la radio est un médium dont les potentialités artistiques ne sont guères explorées. Soit on donne dans la radio d'information, soit, dans la radio de création et on ne peut pas dire qu'une réelle porosité existe. Ces deux mondes se connaissent mais n'iront pas jusqu'à diner ensemble.

Je veux cependant dresser la table, et convier le théâtre de rue, l'entretien, l'art radiophonique. Ne surtout rien cloisonner, mais réussir à ce que tout s'harmonise : voix et corps théâtral, parole d'invité.e, musique, perception sonore et perception visuelle, place des spectateurices, espace scénographié.

Il y a aussi le désir, le plaisir d'éprouver cette sensation à plusieurs dans l'espace public. Ne plus se cacher dans un studio, n'avoir presque aucun filet de sécurité, faire du risque une nécessité, ne plus se perdre dans ses notes, allez de l'avant, croquer l'instant tel qu'il se présente, oublier les minutes qui s'écoulent et plonger dans un autre univers, plonger dans le sonore, que tout soit musical, créer un espace hors du temps, se laisser partir dans des rêveries, ne pas avoir peur de laisser du silence, se regarder dans les yeux.

*Les Voyages de l'Ame* est un moment sensible de lâché prise collectif, un moment de « direct », une partition où les choses s'écrivent au fur et à mesure qu'elles se jouent, un endroit où les mots sortent du cœur pour aller transpercer un autre cœur, où l'on sonde ce qui nous relie au rien dans un monde où l'on se croit connecté à tout.

Charles-Henri Despeignes



Photo extraite du **TEASER** réalisé à l'occasion du Festival Brouillage de Radio Campus Paris et du théâtre La Loge en 2016 :

[https://www.youtube.com/watch?v=ZV8\\_56K\\_wQI&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=ZV8_56K_wQI&feature=emb_title)

Lien vers la maquette sonore : <https://bit.ly/3lcPG5F>

## LES BRUITS DU RÉEL / Présentation de la compagnie

Fondée en 2022 par Charles-Henri Despeignes, la compagnie agrège des artistes de différents horizons en lien avec l'aspect polymorphe des projets menés. Avec une attention toujours portée à la dramaturgie offerte par les différents arts, les formes réalisées, immersives, révèlent souvent plusieurs degrés de lecture et de perception. Autrui, le visible et l'invisible, la réalité et la fiction y sont toujours questionnés. Deux projets sont en cours, « Les Voyages de l'Âme » et « L'Oeil Magique ». Ce dernier fait entrer en résonance différents arts : radio, musique concrète, théâtre ainsi que cinéma et danse. La matière principale de ce projet est la ville de Tunis. Le projet donnera naissance à plusieurs formes : spectacle en art de rue, format audiovisuel, format radiophonique.

### Equipe artistique

MISE EN SCENE / INTERVIEW / COMEDIEN / Charles-Henri DESPEIGNES



Avant de se tourner vers le média radiophonique, Charles-Henri Despeignes pratique le théâtre en tant que comédien pendant de nombreuses années à Angers. En 2011, il obtient un diplôme universitaire de théâtre à l'Université d'Angers. En parallèle, il est journaliste à **Radio Campus** Angers où, en plus de coordonner la rédaction, il développe des programmes mêlant actualité et fiction. Il découvre alors le pouvoir du son en tant que matière susceptible de créer chez l'auditeur des images sensorielles. A Paris, il écrit et réalise des fictions pour la radio et en 2014, il réalise en tant que journaliste pour **Le Mouv'** une série de reportage traitant du rapport des jeunes à l'argent. Auteur sonore, il participe également à « Bande Originale », un projet mené par le **Collectif MU**. C'est ce projet qui le mènera au **conservatoire de Pantin** pour suivre les cours de musique électroacoustique de Christine Groult (diplômé en 2017). En 2015, il est lauréat de la **bourse Déclics Jeunes de la Fondation de France**. Son projet : réaliser des fictions sonores avec des jeunes placés en Centre Educatif Fermé. Dans la même année, il débute son travail sur « Les voyages de l'âme ». Entre 2014 et 2017, il est président de **Radio Campus France** où il développe des projets visant à faire de la radio un véritable espace public mais aussi un espace de création. En 2017, il réalise pour **France Culture** « Chipo, Merguez, Disco », œuvre radiophonique - finaliste du concours international Phonurgia Nova - où fiction et réalité ne font qu'un. A son arrivée à Marseille, il suit des stages de la **Fai Ar**. Pour le spectacle, il compose la musique de « C'est pas là, c'est par là » et « Dans la mesure du possible » de la **compagnie Galmae**. Il travaille également avec la compagnie de danse **Ex Nihilo** en tant que compositeur, comédien, interprète et dramaturge. Depuis juillet 2019, il développe le projet intitulé « L'Oeil Magique » grâce à sa résidence à la Villa Salammbô de **l'Institut Français de Tunisie** et au soutien du **DiCréam** (CNC). Depuis 2021, il écrit et réalise pour **RFI** le podcast « Les grandes voix de l' UNESCO ». En 2021, il

termine un objet radiophonique de six heures consacré à Andrew Orr, l'un des créateurs de Radio Nova : une plongée dans l'univers médiatique français des années 70 à nos jours. Cette création a été présentée au festival Longueur d' Ondes en janvier 2022, a été nommée au concours international de création radiophonique Phonurgia Nova Award 2022 et sera diffusée sur **Radio Nova** en janvier 2024.

## REALISATION, INGENIEUR DU SON / Jérémy PERROUIN



Officiant à ses débuts dans les studios, il enregistre plusieurs disques avant de croiser la route de la **Cie Rara Woulib**. Ses investigations reprennent et se placent au cœur des créations de la compagnie : il doit toucher le public tout en étant invisible. **Il expérimente l'influence du son sur l'état d'attention du public et sa perception physique**, toujours en lien avec les espaces. L'utilisation de systèmes sonores détournés sur la ville (minarets sonores...) et en proximité (douches sonores ultra directives) lui permettent de jouer sur la perte des repères du public et développer les états de confusion. Depuis lors, il concentre ses recherches sur la création et l'utilisation du son ayant un impact conscient et inconscient sur le public. Il a toujours travaillé en studio en parallèle de la scène. Dans les années 2000, il a réuni un collectif d'ingénieur du son autour de son projet « le train en marche » pour partager compétences et expériences. Il est un ingénieur de studio reconnu sur les esthétiques des musiques du monde. Il pratique l'enregistrement depuis 2002. Il est également recherché pour ses compétences de sound designer et sa capacité à trouver des solutions de sonorisation avec des systèmes innovants. (multi-diffusion, capteurs, composants électroniques, Arduino, contrôles de protocoles DLNA, wifi ou bluetooth pour les compagnies Gluck Gluck, Rara Woulib, etc).

## COMEDIENNE / Lison RAULT

Durant son enfance et son adolescence, Lison pratique la danse classique et contemporaine ainsi que le piano au conservatoire de Saint Briec en Bretagne. En 2011, en parallèle d'une licence de médiation culturelle à l'université de la Sorbonne Paris 3, elle intègre le conservatoire à rayonnement régional de Cergy-Pontoise. Lison entre à **l'Ecole Nationale Supérieure d'Art Dramatique de Montpellier** en 2013 où elle travaille avec de nombreux metteurs en scènes et comédiens, notamment Alain Françon, Jean-Pierre Baro, Gildas Milin, Robert Cantarella, Guillaume Vincent, Julie Deliquet, Cyril Teste, Bérangère Vantusso (marionnettes), Christophe Perton et beaucoup d'autres. A la sortie de l'école, Lison fait une formation de documentaire radiophonique et passe son Diplôme d'enseignement. Depuis 2016, Lison joue dans plusieurs spectacles, mis en scène entre autres par Gwenaël Morin, Marion Guerrero, Cécile Artus, Charly Breton, René Loyon, Pauline Collin, Sébastien Lagord. En 2021 et 2022, elle assiste la metteuse en scène Marie Vauzelle pour ces deux dernières créations au théâtre du Gymnase à Marseille.



## MUSIQUE, EXPERIMENTATION SONORE LIVE / Olivier LASSON



Preneur de son pour des documentaires ou des fictions, compositeur et artiste sonore, son travail est centré sur la composition électroacoustique, les installations in situ et les performances. Centrant ses créations sur les sons du paysage sonore et leurs manipulations en direct, ses œuvres investissent différents domaines artistiques. **Tout en travaillant à partir des sons des environnements naturels et architecturaux, il développe une approche personnelle par l'utilisation de bandes magnétiques.** Il a développé un instrumentarium composé de plusieurs machines, permettant la spatialisation sonore en même temps qu'un véritable geste musical rendu possible par leurs fonctions modifiées. Crépitements fantastiques, citations méconnaissables, réverbérations hypnotiques, envolées magnétiques, collages volatilisés et lyrisme acousmatique. **Entre rêve et réalité augmentée, le spectateur est plongé dans une fanfare concrète unique fabriquée sur l'instant : un cinéma pour oreilles rêveuses. Il crée des pièces pour le théâtre (*Rituel pour une Métamorphose* à la Comédie Française en collaboration avec Yasmine Hamdan) et pour la danse (*Le Chant du Styrene* de la compagnie Tétrapode), etc.**

## LUMIERE / Olivier BRUN

Déecté assez précocement surdouré, Olivier Brun intègre l'école de la N.A.S.A. à seulement 12 ans, record encore d'actualité. Après quelques voyages sur la lune, la tentation du changement est trop forte. On le perd de vue quelques années, le seul élément probant étant qu'il suivra une formation en électronique. Les rumeurs vont bon train : tueur à gage, prison de Sing-Sing, certains même osent parler d'espionnage. Peut-être ne saurons-nous jamais ce qu'il s'est réellement passé durant cette période ? On retrouve sa trace en 1996 et ce retour à l'excellence à Paris à l'école de la rue Blanche, puis à Lieux Publics chez Michel Crespin et enfin sur les routes avec les plus grands, Artonik, Ici-même Paris, Cie Ô Fantômes notamment. C'est en 2004 qu'il se tourne vers Générrik Vapeur sans pour autant négliger d'autres fructueuses collaborations (en rue ou en salle) : Galmae, Les Bruits du Réel, Rara Woulib, etc.



# **LES BRUITS DU RÉEL**

**Production déléguée : Compagnie Ex Nihilo**

Association loi 1901, n° SIRET 393 916 473 00068 dont le siège social est 225  
Avenue Ibrahim Ali, 13015, Marseille

## **CONTACTS**

### **Directeur artistique**

Charles-Henri DESPEIGNES

Tel : + 33 (6) 30 81 26 16

Email : lesbruitsdureel@gmail.com

### **Régisseur**

Olivier BRUN

Tel : + 33 (6) 70 48 57 51

Email : olivbrun@orange.fr

### **Production**

Francis PETRUCCI

Tel : +33 (0)4 91 42 02 87

Email : francis@exnihilodanse.com

## **Production déléguée : Compagnie Ex Nihilo**

*Nous voyons notre usage nomade des lieux comme un emprunt éphémère et léger plutôt qu'une appropriation, un usage qui n'exclut jamais l'autre. Nous plaçons le danseur sur le même sol que « n'importe qui » : c'est un Monsieur tout le monde, mais dont la danse est le langage... Cette longue pratique a orienté l'écriture de notre danse et a défini une certaine façon d'être dans le lieu, une certaine « mise en corps », un choix d'interprétation. Nous pouvons dire aujourd'hui que nous avons une écriture spécifique, logique et très structurée, accueillant la surprise et réactive à l'imprévu.*

**Anne Le Batard et Jean-Antoine Bigot**

Dirigée par Anne Le Batard et Jean-Antoine Bigot, la compagnie marseillaise Ex Nihilo est née en 1994 avec l'intention affirmée de sortir la danse du studio de répétition et du plateau : « pousser les murs » pour aller à la rencontre du public, faire de l'espace public un lieu privilégié de recherche et de création, relier l'espace public et les lieux de l'art par la remise en jeu et le renouvellement des formes pour le plateau et les espaces singuliers.

Travailler à l'extérieur, c'est une exploration de l'espace par les corps, à chaque espace renouvelée – et c'est l'expérience vécue d'une relation au « regardeur », passant ou habitant, hors cadre, sans convocation. Là, se situe la naissance du mouvement et de l'écriture. Et quand nous jouons en festival ou rentrons à l'intérieur, c'est chargé de cette longue fréquentation des lieux et du mouvement des autres. Forts aussi d'une danse par nécessité réactive et charnelle : la notion de groupe, la puissance du groupe, est le cœur de notre danse.

Ex Nihilo tourne en France et à l'international et partage son travail en proposant des workshops, des trainings, des stages et des actions pédagogiques en milieu scolaire. Installée depuis 2017 à la Cité des arts de la rue à Marseille, devenue son port d'attache, la compagnie poursuit ses créations sur le territoire dans un lien permanent avec ses partenaires internationaux tout en accueillant d'autres artistes et compagnies.