



ÊVES
ACCAPARÉS

Rêves accaparés

Performance musicale et visuelle de
Uriel Barthélémi

Rêves accaparés est une réflexion sur les différentes appropriations des mondes sonores par les structures étatiques et les multinationales.

Une vision libre de comment le son peut devenir outil de contrôle, servant tour à tour à provoquer la joie, la peur, la relaxation, la violence, la torture, la dispersion des masses, ou encore à stimuler les ventes, etc...

Le son et la musique sont des langages très précis, les multinationales et les états l'ont bien compris et en font usage de multiples manières. Les nuisances sonores étatiques sont pléthoriques et pleinement mesurées. Les différentes autorités en places se servent, comme bien souvent, des recherches menées pendant les guerres pour utiliser des artefacts nouveaux, et ce depuis plusieurs millénaires.

La puissance sonore des trompettes n'est-elle pas mentionnée pour la conquête de Jéricho ?

Développée par toutes les civilisations, la musique a très souvent des fonctions utilitaires (musique pour le travail au champ, chant de guerre, berceuse, etc...) Mais la civilisation occidentale est peut être l'une des seules à avoir cherché à utiliser le son et la musique à des fins destructrices et de contrôle à ce point abouti.

Les différentes études montrent que le son seul n'est pas convaincant comme arme létale, mais qu'il est un moyen de persuasion et de torture absolument efficace et, associé à d'autres aspects, - visuels, de mouvements physique ou spatiaux, il devient d'une dangerosité utilisée à son maximum par nos sociétés.

La musique, art sonore, est intimement liée à la spiritualité et de fait à la religion.

Son lien au monde invisible reste magique, et les humains sont absolument touchés par cet art qui souvent est sacré.

Quelle civilisation peut en même temps absolument aduler cet art et détruire à point ce lien au sacré ?

Quelle civilisation peut mettre sur un piédestal des artistes, placés au rang de demi-dieux, et en même temps utiliser leur musique pour torturer d'autres humains ?

Sommaire :

1) Musique

2) Vidéo & avatar en ligne

3) Espace scénographique

4) Batterie connectée & dramaturgie
multidimensionnelle

5) Biographies

6) Calendrier de production & partenaires envisagés

1) Musique :

Ce projet, multi référentiel, va explorer les axes présentés plus haut de différentes manières :

A) MUSIQUE SUR SCÈNE

Combinant les percussions à l'électronique, les instruments acoustiques traditionnels à des instruments électromagnétiques, le set up est constitué de plusieurs pupitres qui seront dispatchés dans l'espace, plongeant le public au coeur du dispositif, avec le performeur, créant une spatialisation acoustique, en même temps qu'électronique.

La circulation que présuppose un telle répartition des instruments sera écrite en fonction de la musique, et influencera la gestuelle du performeur, créant une sorte de chorégraphie induite par la musique, et inversement.

Pupitres :

Différents pupitres de percussions ou de machines électroniques ayant chacun des fonctions précises seront établis :

- une batterie complète, équipées de deux types de capteurs : des triggers traditionnels et des triggers d'un type nouveau, fonctionnant par détection photoluminescente et électromagnétique, permettant d'avoir neuf zones de déclenchement par élément de batterie, transformant l'ensemble de la batterie en un contrôleur beaucoup plus précis.
- Une grosse caisse symphonique associée à différents toms basses et à un instrument nouveau, le «Duo Fluctus» inventé par le luthier russe Sergei Filatov. Cet instrument fonctionne par la mise en oscillation de deux cordes via un champ magnétique alternatif généré par des aimants placés sur une pièce rotative.



duofluctus inventé par Sergei Filatov

- un ensemble de quatre caisses claires accordées de manière très précise afin de pouvoir jouer des mélodies de timbres et de dynamiques spécifiques à cet instrument. Ce type d'utilisation de caisses claires, de par le jeu imaginé, n'a, à priori, que très rarement été fait, et est issue de l'influence des musiques électroniques sur les musique instrumentales.

- un pupitre associant les synthétiseurs créé par Cyrille Henri / Nozoid à d'autres modules euroracks (format de synthétiseurs modulaires analogiques) contrôlés par la batterie, via max msp.

- un pupitre constitué d'un instrument nouveau :

Commandé au luthier contemporain Vincent Martial, cet instrument va être constitué de une ou plusieurs trompes, si possible modulables, fonctionnant avec un moteur générant de l'air en continu afin de créer un drone polyphonique grave et très intense, le tout contrôlé par ordinateur.

Cet instrument sera une référence au Carnyx, instrument utilisé par les celtes pour , entre autres, effrayer les ennemis sur le champ de bataille.



Carnyx, instrument celte

COMPOSITION :

La composition sera intrinsèquement liée à la constitution instrumentale et à la circulation dans l'espace. Elle est envisagée comme fonctionnant par fragments, pouvant s'entrechoquer et entrer en collision. Le passage d'une partie à l'autre sera souvent très abrupt, radical et sans transition. La musique «menant» la danse, la circulation d'un espace à l'autre, via la lumière et la vidéo, sera de même très coupée et radicale.

Prenant le parti pris de décomposer afin de les analyser les différents outils sonores utilisés par les états et institutions, la musique sera construite en temps réel afin de donner la plus grande lisibilité possible sur la manière dont sont construits ces outils. Le choix des instruments est fait dans ce sens, et également afin de tenir un propos musical et non purement théorique et analytique.

Permettant de créer des accords, harmonies et tensions spécifiques, les instruments nouveaux sont choisis et créés pour leur capacité à fonctionner ensemble et à alimenter le propos que nous développons.

Un travail sur la vibration des peaux et la vibration des cordes sera mené, faisant écho à échelle réduite aux sons produits par les canons à sons utilisé par les états lors de manifestations.

Application des usages du son au sein de la composition :

Plusieurs analyses sonores et rythmiques vont être réalisées et appliquées en jeu, par exemple, l'usage du bang supersonique, créé par les avions lors de passage du mur du son, est utilisé comme arme physique et psychologique par l'armée israélienne au dessus de la bande de Gaza. Usant de cet effet de déflagration intense et audible à plusieurs dizaines de kilomètres, l'armée fait passer, parfois trente fois par nuit, ses avions très près du sol, créant des traumatismes psychiques et corporels ainsi que des dégâts matériels, sans jamais être létaux.

Il sera possible d'explorer une transposition de cet usage au sein de la composition, afin de par exemple sous tendre ou chapitrer la pièce.

De même les signaux générés par les LRAD (ou canon à son) seront étudiés pour voir quels fréquences sonores ils empreintent, quelles formes d'ondes, etc.. Ces signaux pourront ensuite être utilisés en tant que matériaux sonores et musicaux.

Il sera également fait usage de sons et de micro-samples très connus, afin d'établir un langage de base, une connivence avec le public, sous un mode ironique.

Des sons très reconnaissables tels que jingles d'ordinateurs ou sons d'alerte des réseaux sociaux, publicités, lanceurs de grenades, etc... seront l'un des socles, avec les sons percussifs, de cette partie de la composition.

Constituant une sorte de collage naïf de sons significatifs comme base, la partition déclinera différentes manières de jouer de ces codes, afin de constituer un ensemble de pièces courtes, pouvant être juxtaposées, être utilisées comme thème reconnaissable, et également chapitrer l'ensemble.

Référence aux hymnes :

Les hymnes, ont fait l'objet d'innombrables récupérations politiques et cet axe sera également développé, de manière plus ou moins directe. Par exemple l'énumération des usages fait de l'Ôde à la joie de Beethoven sera joué à la batterie, celle-ci déclenchant plusieurs plans sonores : la caisse claire déclenche des sons d'onomatopées, pendant que le tom basse 1 déclenche une voix nous informant des usages fait de l'Ôde et que le second tom basse déclenche des sons d'émeutes.

Le jeu de batterie, très dynamique, est développé en fonction de ce qui est déclenché et est articulé de manière à ce que l'ensemble prenne tout son sens. L'absurdité apparaît du fait de déclencher d'une manière inattendue des énumérations d'usages politiques contradictoires et complètement cynique, donnant le vertige.

la batterie contrôle également la vidéo, créant des swithc radicaux ajoutant un degré à cette énumération absurde.

Référence au Carnyx :

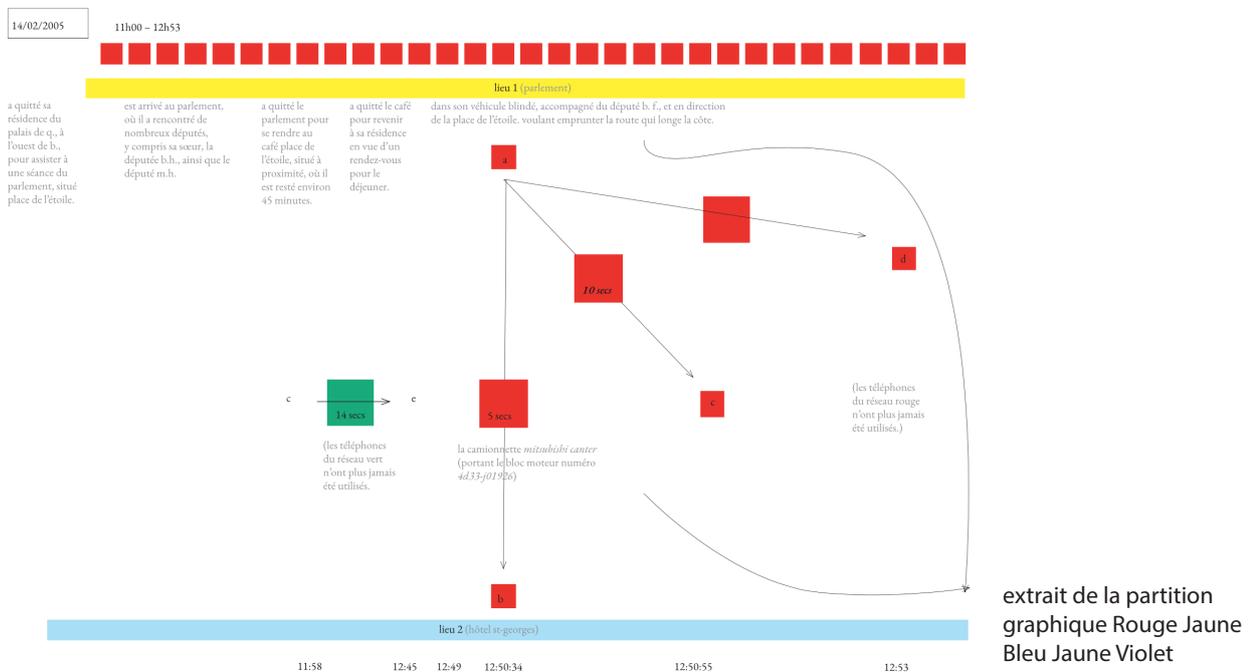
L'usage de l'instrument créé par Vincent Martial donnera lieu à un tableau fonctionnant comme une suspension dans le temps : ce tableau combinera un continuum rythmique au tempo rapide -créé par des synthés analogiques, avec un drone généré par les trompes motorisés et au dessus de cette texture immersive viendront de longs appels de trompes de chasses jouée par l'interprète au coeur du public.

Un second axe de la partie musicale sera l'interprétation d'une partition graphique de Franck Leibovici :

- Rouge Jaune Bleu Jaune Violet. Cette partition utilise les données rassemblées dans l'acte d'accusation du procureur du tribunal spécial du Liban (tsl) enquêtant sur l'assassinat en 2005 de Rafic Hariri, alors 1er ministre. Les données consistent essentiellement en la géolocalisation d'appels téléphoniques sur des réseaux alternatif créés pour la préparation de l'attentat. Le protocole de lecture de ce score sera établi en collaboration avec le compositeur de façon à être cohérent musicalement et en terme de propos avec le reste de la partition musicale.

Le résultat recherché dans l'interprétation de cette pièce est de créer une sorte de téléportation dans un monde sonore évoquant Beyrouth en 2005.

Climat de tension permanente, peur constante de l'attentat à la bombe, mise à distance et tournage en dérision par la jeunesse beyrouthine de l'horreur des extrémismes destructeurs et aveugles.



B) MUSIQUE VIRTUELLE EN LIVE EN LIGNE

Le troisième axe de la composition concerne le cœur du projet diffusé en «live» sur les réseaux sociaux. En effet, il est prévu de créer une application générative liée au premier axe de composition. Cette application permettra de générer automatiquement des «morceaux» utilisant les samples et fragments de jingles mentionnés plus haut. Cette application fera donc un «remix» de ces sons selon des paramètres très définis, et les diffusera sur les réseaux sociaux et plateformes de streaming live telles que Bigo, via un avatar créé pour le projet. L'avatar sera «filmé» en «live» et en train de jouer ces morceaux, faisant office de DJ. L'application générative sera programmée via Max/msp qui servira de pilote pour l'application Ableton Live. Les paramètres musicaux de tempos dynamique styles etc.. seront en lien avec la performance, en reprenant des extraits. Ces paramètres seront également définis en prenant en compte la notion de déconstruction progressive et analytique des outils musicaux utilisés comme outils de contrôle.

2) Vidéo et Avatar en ligne

Petite réflexion sur les chamans modernes.

Selon Mircéa Eliade, dans certaines traditions, les chamans doivent devenir androgyne, être comme «au delà» du genre, ou dans d'autres traditions, ils peuvent se travestir, devenir masculin ou féminin, et transmuter leur énergies. De nos jours certain(e)s musicien(ne)s et artistes sont capable de galvaniser des foules tout en ayant des identités complexes, tant au niveau sonore qu'humain. Ces personnes restent des figures très mystérieuses, transgenre, puissantes et pouvant donner cette impressions de figures «spirituelles», dans le sens où elles sont au-delà de nombre de conventions qui concernent le commun des mortels. Basé sur cette notion de multiplicité des identités, cet avatar aurait une apparence changeante progressivement, devenant tour à tour femme, homme, changeant de milieu, d'origine et codes vestimentaire, avec des références très précises, tout ceci de manière fluide et la plus réaliste possible, de même que la musique glisserait d'une citation à l'autre, jouant avec les styles, démontant de manière ironique les codes esthétiques en vogue. Le lien avec la performance, est, au-delà du propos du travail sur les hymnes et jingles, une réflexion sur la volatilité de la matière et des identités qui nous constitue, de même que le setup instrumental est multiple, permettant d'explorer plusieurs axes musicaux et scéniques. La figure 3d que nous souhaitons créer est basée sur cette idée, de personnage esthétique «parfait» mais instable, en constante ambiguïté ; une réflexion sur comment l'aspect superficiel vient de plus en plus prendre le pas sur la vraie nature des choses et des êtres.

LES PERFORMANCES SUR SCÈNE ET EN LIGNE :

L'application se connecterait en live sur les réseaux sociaux plusieurs heures par jour, pour jouer cette playlist infinie. Les vraies performances live seraient diffusées en ligne via la page de cet avatar qui, pour le temps du show, prendrait forme humaine, et serait dans un espace physique réel. L'avatar aura aussi des temps d'apparition très courts sur scène, en vidéo, pour alimenter la notion de détournement musical, ou celle de collision sonore.

3) Espace scénographique :

La forme globale de ce projet est à la croisée des chemins entre concert, performance, et conférence visuelle épileptique. La mise en scène et en espace des instruments constitue quasiment une scénographie en soi et le choix des instruments y est très important, non seulement pour leurs qualités sonores, mais aussi visuelle.

Cette mise en espace sera complétée par des éléments de scénographie créé pour entrer en phase avec le propos : un pattern graphique sera créé pour être imprimé sur du tissu. Ce tissu sera dispatché de par et d'autre de l'espace, sur les tables, sur des surfaces au sol et sur certains instruments. Ce tissus servira de sourdine par moment sur les éléments de percussions

La composition et le jeu musical vont diriger la lumière et la vidéo quasiment sous un même plan. Seuls à quelques moments la vidéo ou la lumière prendront le pas sur le lead narratif.

Les jeux d'alternance de mouvements lumineux et de mouvements vidéo seront instaurés de manière à faire vivre l'espace et l'instrumentation de manière radicale, créant des mouvements très ciselés et abruptes.

La réflexion sur les questions de zone très définies est ici cruciale, et entre en résonance avec les notions de frontières. Frontières d'ordres multiple, physique, territoriale, mentales, culturelles.

En quoi les questions de frontières viennent alimenter la réflexion sur le son et la musique comme une arme ?

La musique est un instrument culturel, elle est un outil à part entière de la colonisation, et la notion de contamination d'un territoire via un type de son, d'harmonie, de mélodie, et de rythmique particulier est un fait vérifiable en permanence.

Ce principe est fondamental tant chez les humains que chez les oiseaux par exemple, dont le territoire est sonore tout autant que physique.

La création de zone lumineuses très franches pose une prise de position sur ces notions de territoires, et les jeux de mouvements de territoires constituent un axe narratif direct.

La dramaturgie va se focaliser sur une méthodologie d'analyse. En effet par un principe de déconstruction d'une musique, il sera créé d'autres choses, musique, sens, discours.

La musique, les images et les éventuels fragments de textes vont créer une narration semi abstraite autour d'une histoire revisitée des usages de la musique et du son par les différents pouvoirs.

Le cheminement se fera par des liens de sens, sens compositionnel, sens textuel, sens visuel ou lumineux. la continuité du propos ne sera donc pas sur un seul plan, mais selon les moments différents médias prendront le pas.

Dispositif scénique et schéma technique :



4) Batterie connectée / dramaturgie multidimensionnelle

La batterie est au coeur de ce projet et est imaginée comme le moteur principal de l'ensemble de ce dispositif. Lors d'un précédent projet, la batterie était déjà au coeur du dispositif de 40 haut-parleurs, lequel peut être imaginé comme un exo-squelette de la batterie.

Cet axe est ici poussé un peu plus loin :

L'interaction électronique, le contrôle des lumières, de la vidéo et du son électronique offrent une dimension multiple rarement envisagée pour cet instrument.

En effet, multipliant les types de capteurs sur chaque élément de percussion, la batterie devient le chef d'orchestre absolu non seulement du dispositif, mais aussi et surtout de la dramaturgie, primordiale dans ce projet.

Ainsi par le déclenchement de sons très précis, la narration musicale percussive à proprement parler vient se mêler à une narration plus tangible, mettant en oeuvre des images choisies pour leur signification.

La dramaturgie est alors directement tributaire du jeu instrumental, lequel se nourrit de cette pluri dimensionnalité.

Cette forme d'interaction et d'exploration de l'écriture musicale poussés à ce niveau pour cet instrument sont rares voire inexistantes, et cet axe constitue le noyau du projet.

Comme une mise en mouvement d'un univers complet, l'approche d'une écriture nouvelle pour cet instrument est menée méthodiquement par :

- la définition des interactions batterie/ordinateur/narration possibles
- la clarification des axes et des propos sémantiques développés
- une définition de motifs rythmiques spécifiques à chaque thématique, faisant entrer la notion de lecture sociale actuelle.
- la mise en oeuvre des processus permettant le bon fonctionnement de l'ensemble.

Enjeux d'écriture / programmation

- La musique, l'image, le mouvement et la dramaturgie comme une seule pensée :

La plupart des projets de Uriel Barthélémi ont été inspirés par des images mentales :

Pour «Yama's Path» il s'agissait d'un cercle métallique de 6m de diamètre, instrument percussif, qui oscille et fait le tour de la scène.

«Les Yeux du Grand Manteau de Nuit» est né de l'image persistante d'une avancée très lente au coeur de la canopée.

La pensée en image est un mode de pensée très important et est très intimement liée à la pensée en musique.

La présente pièce explore cette fois de manière plus intime le lien de complémentarité entre l'instrument, l'instrumentation, le discours, le geste musical et visuel et l'image projetée et globale.

Il y a donc plusieurs enjeux ici - d'écriture, et de direction artistique :

il est question est d'approfondir le principe d'écriture souple, de contrôle dynamique de l'ordinateur par la batterie, et de l'étendre à l'image et à la dramaturgie de manière réellement poussée et spécifique.

La question de ce lien réunissant geste/intention/mouvement d'espace/narration/image est une question complexe, et le point dramaturgique venant sous-tendre l'ensemble est d'une importance extrême.

il est fait appel à Laurie Bellanca et à Franck Leibovici, deux artistes habitués aux formats hors normes, pour aider à faire converger l'ensemble de l'oeuvre de la manière la plus cohérente possible.

La programmation de l'ensemble dans le logiciel max msp est le fruit d'un travail mené depuis 2004 par Uriel Barthélémi sur le lien batterie/ordinateur. Ayant construit des modules d'effets spécifiques à la batterie, et des systèmes d'interactions adaptés à son jeu, ces outils servent un propos qui dépasse le simple cadre de l'expérimentation sonore et qui permettent une grande liberté d'interprétation.

Les enjeux d'écritures sont ici importants, car à priori il n'existe pas de dispositif utilisant la batterie comme contrôleur pour influencer sur le son, l'image ET le sens de cette manière. Il existe des instruments dits augmentés, mais ce principe reste peu ou pas appliqué sur la batterie, et selon des principes d'écriture différents.

Ici l'instrument et la musique servent un discours qui analyse des partis pris politiques, montrant l'une des faces du cynisme qui est devenu la norme aujourd'hui.

5) Biographie des créateurs

Uriel Barthélémi (conception, composition & interprétation)

est batteur, compositeur, électro-acousticien.

Après des études aux conservatoires de Reims, La Courneuve et Montreuil, il amorce un travail de composition électro-acoustique qui l'amène à collaborer depuis 2002 avec de nombreux domaines du spectacle vivant : danse, marionnettes, théâtre, ainsi qu'avec les arts visuels (Cie Veronica Vallecillo, Forced Entertainment, les plasticiens Elise Boual, Nicolas Clauss, Rigo 23, Mathieu Sanchez, ...).

Conjointement à son travail de composition, il joue en tant que batteur/performeur pour plusieurs projets et mène un travail de recherche sur la liaison batterie et ordinateur, développant ses propres logiciels dans Max-Msp.

Ces multiples axes l'amènent à réfléchir sur la notion de performance et d'improvisation, à prendre en compte les notions de plasticité & physicalité du son, à travers des mises en espaces, ainsi qu'à questionner la place de l'interprète (gestes, énergies, corporalité) et les contextes psychologiques (intentions, mises en scène sonores, ...).

Ses travaux (The Unbreathing, Souls' Landscapes, Yama's Path, Exhaustion, Floating cities & Loaded dice) questionnent ces axes en essayant d'adopter à chaque fois un angle différent.

Mêlant intimement batterie et électronique, écriture souple et improvisation, il a reçu des commandes de la FIAC, du festival Maerzmusik, de la fondation Lafayette Anticipation, du Théâtre National de Chine, de Sharjah Art Foundation.

Il est compositeur associé à la compagnie Soundtrack et a été sélectionné Shape Artists 2018.

Il collabore et partage la scène avec de nombreux artistes tels que Kazuyuki Kishino (KK NULL), Hélène Breschand, Tarek Atoui, Tim Etchells, Nikhil Chopra, Hassan Khan, Taro Shinoda et s'est produit dans des événements tels que Jazzmandu (2009, Katmandu, Nepal), The Jerusalem show (2010, Jerusalem Est), Irtijal (2010, Beirut, LB), Performa (2011, N.Y., U.S.), Sharjah Biennial 11 & 12 (2013 & 2015, Emirats Arabes Unis), Ruhr Triennale 2013 (Essen, Allemagne), Festival Croisements (Beijing, Chine, 2014), FIAC (Paris, 2016-2018), Serendipity arts festival (Inde, 2016), Maerzmusik (Berlin, 2017), Biennale NEMO (Paris, 2017-2018), festival Voilah (Singapour, 2018), Nyege Nyege festival (Ouganda, 2018), Bruits Blancs (Paris 2018), Mois de la francophonie (tournée Chine, 2019), Siren's call (Luxembourg, 2019), Emerge (Montréal, 2019).

Franck Leibovici (composition, aide à la dramaturgie)

poète et artiste, a tenté de rendre compte, sous la forme d'expositions, de performances et de publications, des conflits dits « de basse intensité » en usant de partitions graphiques et de systèmes de notation issus de la musique expérimentale, de la danse, de la linguistique – des documents poétiques (al dante, 2007), portraits chinois (al dante, 2007), low intensity conflicts – un mini-opéra pour non musiciens (ed. mf, 2019). Son mini-opéra pour non musiciens a été donné aussi bien dans des festivals de musique contemporaine (Ultima contemporary music festival, Oslo ; Spor festival, Aarhus) que dans des centres chorégraphiques (Musée de la danse, Rennes ; Ménagerie de verre, Paris) ou des lieux d'art contemporain (entre autres, Mnam / Centre Pompidou, paris ; Fondation Cartier, paris ; lac, Phialdelphie ; Parque Lage, Rio ; Granpirrie gallery, Sydney).

a publié des correspondances de spams, des discours de 70h et des transcriptions de sex-tape amateur pour en faire des chœurs de chuchotements et de respirations (lettres de Jérusalem, 2012 ; filibuster, jeu de paume, 2013, de l'amour, éd. jean-boîte, 2019) ;

dernièrement, son travail a été montré à la biennale de Venise, 2017, à la cour pénale internationale, la Haye, 2019-2020, à la biennale de Taipei, 2020.

Laurie Bellanca (collaboration artistique, aide à la dramaturgie)

Diplômée du Conservatoire national de région de Marseille en musique, d'une maîtrise en philosophie et en musicologie puis formée à la danse, elle rejoint en 2000 le Théâtre des Bancs Publics à Marseille puis développe sa propre recherche au Hivernales d'Avignon en 2002. Elle participe à plusieurs créations et laboratoires en tant qu'interprète chorégraphique, créatrice sonore et accompagnement dramaturgique ; Adrien Mondot, Veronica Vallecillo, Vincent Thomasset, Annie Abrahams. En 2008 elle crée aux côtés de Camille Louis le collectif Kom.post qui se développera à Berlin en 2009 et reçoit jusqu'à aujourd'hui de nombreuses invitations : Biennale de Moscou, Transmediale de Berlin, Reims Scène d'Europe ou encore La Chartreuse de Villeneuve-Lez-Avignon. Elle y précise une recherche autour des récits situés incluant le corps, la voix et le contexte ; L'Occupation des ondes à La Panacée, Montpellier, Sonosphères à La Gaité Lyrique, La Fabrique du commun à Nanterre-Amandiers ou encore Autour de la table auprès de Loïc Touzé, Anne Kerzerho et Alain Michard. Elle signe en 2015 la réalisation de la fiction radiophonique en direct Je peux presque tout voir aux côtés de Caroline Masini, Théâtre La Vignette de Montpellier et Scène nationale de Belfort. Elle développe aujourd'hui un dispositif de lecture sous casque intitulé Les Lectures électriques, festival Hors-Pistes du Centre Pompidou, Institut Français d'Athènes et rencontres photographiques d'Arles, soutenu par le programme « Bibliothèques Vivantes » de l'Institut Français. Elle est depuis 2015 interprète et assistante aux côtés du metteur en scène Lazare : Petits contes d'amour et d'obscurité (TNB, Rennes) et Sombre Rivière (TNS 2017). Par ailleurs, elle assiste depuis 2017 Léa Drouet à la mise en scène pour Boundary Games, création Kunstfestivaldesarts, Bruxelles.

Passage production (structure porteuse)

Passage Production est une structure fondée en 2010 qui développe les liens entre les cultures, par des ponts — ou passages — artistiques et géographiques pour accompagner, partager, faire découvrir des artistes d'ici et d'ailleurs et des projets aux influences diverses.

Promouvoir cette ouverture, faire connaître des œuvres de la littérature étrangère contemporaine et les mettre en perspective.

Cette démarche se concrétise par la mise en place de créations inédites ainsi que par des propositions décalées : nouvelles adaptations théâtrales, dialogue entre champs artistiques, commande d'écriture. Il s'agit aussi de favoriser la recherche, les rencontres et la création d'espace de dialogues entre théâtre, danse, musique, genres musicaux aux croisements de différentes cultures.

- Festivals : Festival Caucase –Paris 2010 ; Blues au Théâtre 13, Paris 2014 avec des rencontres inédites : Duo Lo'jo / Niaz Diazamidze ; duo Uriel Barthélémi / KKNnull (2014); Uriel Barthélémi et Nikhil Chopra (Fiac, 2016).

- Coproductions pour développer le dialogue entre différentes formes artistiques :

« M'sieur » de Frigyes Karinthy (théâtre/musique), création 2013

« Souls' Landscapes » de Uriel Barthélémi, d'après Franz Fanon (musique/danse/théâtre), 2014

« Le déni d'Anna » d'Isabelle Jeanbrau, théâtre et création musicale, 2016.

« Fragments » de Marilyn Monroe, théâtre et musique, 2017

« Les Yeux du Grand Manteau de Nuit » installation / performance musicale et vidéo de Uriel Barthélémi, création 2018.

Soutien aux littératures étrangères : pour faire connaître de nouveaux textes, initier de nouvelles adaptations, développer la diffusion :

« Le Trip Rousseau » de Dominique Ziegler (théâtre, Suisse)

« La Leçon de géographie » de Fritz Bell (théâtre jeune public, Cameroun)

« Le Commencement des douleurs » Sony Labou Tansi, mes Samuel Wego (théâtre, Bénin)

« À toi pour toujours, ta Marie-Lou » de Michel Tremblay, mes Christian Bordeleau (théâtre, Québec)

« Nature morte dans un fossé » de Fausto Paravidino, mes Céline Lambert

« Illusions » de Ivan Viripaev, mes Galin Stoev

« Une bouteille à la mer de Gaza » de Valérie Zénatti, création 2018

« Les fantomes du Brésil » de Florent Couao-Zotti, création 2018

Ce projet est une conception de Uriel Barthélémi

Equipe :

Uriel Barthélémi : batterie, ordinateur, voix, programmation sonore et visuelle

Regard artistique :

- Franck Leibovici

- Laurie Bellanca

Conception et construction des instruments :

- Vincent Martial (luthier)

- Serguei Filatov (luthier)

Programmation et mise en ligne de l'avatar 3D :

Stéphane Bordonaro

Production :

Passage production

Planning de création :

octobre 2020 : résidence Inter Arts Center - Malmö

Février 2021 : résidence Inter Arts Center - Malmö

Février 2021 : résidence Césaré-cncm, Reims

Avril 2021 : résidence Péniche pop, Paris

Avril 2021 : résidence Théâtre de Vanves, Paris

Avril 2021 : Première festival INTONAL - Inkonst & I.A.C. - Malmö

Partenaires confirmés :

- I.A.C. & Inktonst, Malmö

- Péniche Pop, Paris

- Césaré-centre national de création musicale , Reims

- Théâtre de Vanves (résidence)

Soutien envisagés :

Drac idf, Dicréam