



# FLESH

## ENTRETIEN AVEC SOPHIE LINSMAUX ET AURELIO MERGOLA - STILL LIFE

***Flesh* plonge les spectateurs dans quatre expériences de vie intenses. Pouvons-nous dire que vous aimez explorer nos capacités de résilience face à la férocité des situations, sans psychologie ?**

**Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola :** *Flesh* met en regard quatre histoires dont les scénari sont complètement indépendants les uns des autres ; aussi bien avec les lieux que les personnages, nous découvrons à chaque fois un nouvel univers. Le fil rouge entre ces quatre moments se lit en filigrane dans le traitement du rapport à la chair, et de l'interrelationnel. Les personnages ne sont jamais solitaires, une situation se déploie *ex abrupto* face à nous, nous plongeons les spectateurs directement dans le vif du sujet. Toutefois, le sentiment de solitude est très présent dans la manière dont chaque personnage vit les événements et est bousculé par les émotions. Ainsi les spectateurs assistent à des situations intenses, comme cette première histoire qui nous immerge au sein d'une chambre d'hôpital. Chaque situation et chaque décor affichent un réalisme poussé, pour à la fois exposer un contexte très précis mais aussi aller jusqu'à sa dissolution dans une atmosphère plus onirique. Chaque histoire vit ainsi un tournant de l'hyperréalisme d'une expérience concrète à une vision poétique voire cauchemardesque, qu'elle soit présentée comme plausible et réelle ou entièrement fantasmée par le subconscient des personnages. Nous commençons le spectacle par un mort, cette chair qui se meurt dans un lit d'hôpital et son accompagnement par un fils et une infirmière. Pour écrire cette histoire, nous avons rencontré des professionnels qui travaillent en soins palliatifs. Nous souhaitons être fidèles mais aussi rendre hommage à leurs gestes de travail qui sont des gestes du quotidien pour eux. Dans *Flesh*, nous interrogeons la possibilité de l'étreinte, et l'éventail de gestes entrepris pour y parvenir, entre pudeur et intimité, de l'embrassement réconfort à celui totalement raté. Le premier geste de cette première histoire que nous avons intitulée *And Yet* est celui de l'infirmière qui touche ce corps mourant. Face à nous, il y a donc des corps vivants et des corps inanimés. Cette première scène questionne notre relation culturelle à la mort. Nous interrogeons ainsi notre incapacité d'accompagnement dans la mort, souvent flagrante dans nos sociétés modernes occidentales.

**Quel a été votre processus d'écriture pour construire ce spectacle en quatre tableaux ?**

Nous avons écrit ce spectacle en nous donnant des contraintes d'exercices d'écriture, lors des premières périodes de confinement. Après avoir mis sur papier une cinquantaine de formes nourries des images, fictions et situations qui nous inspirent, nous avons identifié des leitmotifs. Cela nous a permis de construire une trame de quatre histoires courtes. *Flesh* commence par une mort et se termine par l'arrivée de la vie. Nous créons un cycle. Au sein de celui-ci, nous avons inventé une deuxième histoire, où nous sommes dans le petit appartement de Kathy et John qui, assis sur leur canapé dans leur salon, s'apprêtent à déballer leurs cadeaux d'anniversaire de mariage : une chirurgie esthétique du visage. Mais, malheureusement, la transformation ne va pas plaire à Kathy. Nous basculons avec eux dans leurs obsessions et leurs peurs, jusqu'à l'irréversible... Nous aimons interroger la sensation d'ascendance démiurgique des hommes sur leur environnement et en l'occurrence ici sur leur propre corps, leurs chairs, jusqu'à explorer les esthétiques et les codes du film d'horreur. Avec *Flesh*, nous sortons d'une histoire pour entrer dans la suivante de façon abrupte. Mais la navigation d'un tableau à l'autre est accompagnée par une matière sonore qui permet aux spectateurs d'appréhender la nouvelle narration et d'entrer crescendo dans une intensité grandissante, au fur et à mesure du spectacle. Le troisième tableau s'intitule *Love room* : un lieu pour vivre une expérience de réalité virtuelle, en solitaire, avec un casque de VR sur les yeux. La chair de l'autre est ainsi absente, du moins physiquement. Les sensations vécues sont, elles, concrètes et réelles. Les spectateurs prennent une vraie posture de voyeurs face à l'expérience ressentie par Dora. Nous ne savons pas ce qu'elle voit, mais nous voyons l'impact des images et des situations sur elle. Elle vit des sensations sans l'incarnation de la chair. La pièce se termine avec *Embrace* : une réunion de famille dans un bistrot de quartier. C'est l'histoire d'une famille éclatée qui ne se parle plus, et se voit forcée de se retrouver lors d'un cérémonial funéraire. Leur seul biais de communication est la violence, une agressivité physique exacerbée qui va être déclenchée ici par un geste involontaire de la part d'un des membres de la fratrie. Ce qui provoque au final une sorte de contact malgré eux.

Le toucher induit dans leur bagarre spontanée se substitue à leur incapacité de se prendre dans les bras pour se réconforter. Le dispositif scénique fonctionne comme une boîte avec un système d'ouverture et de fermeture rapide entre deux tableaux. La succession de scènes crée le dialogue et les spectateurs peuvent interpréter les corrélations de l'une à l'autre très librement.

**Dans votre travail, le théâtre non verbal ne signifie pas non vocal ou silencieux, au contraire...**

Effectivement. Les expériences que nous exposons ne nécessitent pas la parole, ou de débattre des points de vue par les mots, mais elles passent évidemment par le souffle. C'est là que le vivant, l'émotion et la communication émergent. La matière sonore présente dans *Flesh* participe beaucoup d'un passage de sens, elle accompagne notamment la bascule d'un hyperréalisme vers l'onirisme. Cela est important dans notre processus de création. Nous travaillons par couches, par étapes, en partant du silence ou plutôt des bruits provoqués par le travail et l'effort des corps des acteurs et des objets qui sont manipulés. Outre la matière sonore qui facilite l'émergence d'une tonalité fantastique, tous les autres sons de la pièce proviennent des actions, ils sont diégétiques. Pour construire une scène, nous avons une méthode de travail physique qui nous permet de noter et chorégrapier des séries de mouvements et de gestes, pour les préciser de plus en plus. Avec les interprètes, nous mettons en commun des outils afin d'appréhender l'espace et le temps de la même manière. Chaque geste, chaque durée d'un geste, d'une direction du corps, sont écrits méticuleusement. Le rythme intrinsèque aux tableaux ainsi que le rythme sur la globalité de la pièce sont des questionnements primordiaux. Nous pensons ce rapport au rythme dès le moment de l'écriture, avant même d'en faire l'expérience concrète au plateau et dans le jeu. C'est un élément indispensable au processus d'écriture, cette attention n'apparaît pas *a posteriori*, elle est présente du début à la fin du processus d'écriture. Les événements, les faits, les gestes sont concrets, et les situations qui en découlent assez extrêmes. De la lecture de cette partition gestuelle, les protagonistes éprouvent des émotions. Alors nous entrons dans leurs réactions, dans leur chair... C'est ce qui nous plaît. De la peau à la chair, nous cherchons à faire exploser la bulle de distance, de la surface à l'intime.

Propos recueillis par Moïra Dalant