

SOPHIE LINSMAUX

Sophie Linsmaux est une artiste belge. Elle co-crée la compagnie Still Life avec Aurelio Mergola, où d'abord intuitivement, puis de façon de plus en plus aiguisée, ils conçoivent un théâtre visuel très écrit. Sans mots, ils y dépeignent un monde où tout va formidablement mal. Leur théâtre, amputé de toutes paroles, questionne un monde où l'humanité mise en péril tente à tout prix de retrouver un sens et une nécessité. La compagnie Still Life est associée au Théâtre Les Tanneurs, à Bruxelles.

AURELIO MERGOLA

Aurelio Mergola est auteur, comédien et metteur en scène belge diplômé du Conservatoire royal de Bruxelles, et formé à l'analyse du mouvement Laban et à la danse créative. Avec Still Life, depuis 2011, il conçoit des spectacles aux terrains de jeux détonants où la rigueur, l'étrangeté et l'humour se côtoient.

ET...

ATELIERS DE LA PENSÉE
avec Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola
Conférence de presse
le 17 juillet à 12h30, dans la cour du cloître Saint-Louis

Dialogue artistes-spectateurs
le 21 juillet à 11h, au jardin de la bibliothèque Ceccano



Certains débats et rencontres sont à retrouver dans l'espace audiovisuel de notre site festival-avignon.com

FLESH

Flesh met en jeu la chair meurtrie, à vif, mais aussi attendrie et surtout en éternel manque de l'autre. *Flesh* examine avec humour et singularité les transferts symboliques qui se jouent dans nos relations familiales, amoureuses ou encore amicales. *Flesh* interroge les gestes simples dont nous faisons preuve au quotidien et plus particulièrement l'étreinte. Pour cela, les artistes Sophie Linsmaux et Aurelio Mergola nous immergent dans quatre histoires courtes, quatre fables contemporaines qui ne sont rien de moins que nos tragédies du quotidien, entre besoin d'affection et de reconnaissance. Leur théâtre non verbal, au burlesque grinçant, marque de fabrique de la compagnie Still Life, nous entraîne dans cette bascule de l'hyperréalisme à un onirisme sans retenue. Grâce à leur sens inégalé des partitions gestuelles millimétriques, nous aimons perdre avec eux le sens de la mesure. *Flesh*, une chair à consommer sans modération ?

Stories of flesh and of our relationships. A wordless score, precise and burlesque, which leads us straight to the fantastic.

DATES DE TOURNÉE APRÈS LE FESTIVAL

- 13 et 14 février 2023, Festival de Liège
- 18 au 22 avril, Théâtre les Tanneurs (Bruxelles)

76^e
ÉDITION

Pour vous présenter cette édition, plus de 1700 personnes, artistes, techniciens et équipes d'organisation ont uni leurs efforts, leur enthousiasme pendant plusieurs mois. Plus de la moitié relève du régime spécifique d'intermittent du spectacle.

FESTIVAL-AVIGNON.COM



#FDA22

Téléchargez l'application du Festival d'Avignon pour tout savoir de l'édition 2022 !



FR
à propos du spectacle



EN
about the show

Œuvre en coproduction © Kubra Khaedem. Unfiled, 2019
Licences Festival d'Avignon : 1-1089634 / 2-1089628 / 3-1089629



FONDATION
CREDIT
COOPÉRATIF



FLESH

SOPHIE LINSMAUX ET AURELIO MERGOLA

18 19 20 | 22 23 24 25 JUILLET 2022
GYMNASE DU LYCÉE MISTRAL

FLESH

SOPHIE LINSMAUX ET AURELIO MERGOLA

(Bruxelles)

CRÉATION

Durée 1h25

Avec Muriel Legrand, Sophie Linsmaux, Aurelio Mergola, Jonas WertzConception et mise en scène Sophie Linsmaux, Aurelio MergolaScénario Sophie Linsmaux, Aurelio Mergola, Thomas van ZuylenMise en espace et en mouvement Sophie LesoScénographie Aurélie Deloche assistée de Rudi Bovy, Sophie Hazebrouck, Farouk AbdoulayeCostumes Camille CollinAccessoires Noémie VanhesteCouture Cinzia DeromLumière Guillaume Toussaint FromentinSon Eric RonsseVoix off Stéphane PirardMasques et marionnettes Joachim JanninDirection technique Nicolas OlivierAssistanat général Sophie JalletDéveloppement et diffusion Claire Alex, Stéphanie BarboteauRégie plateau Charlotte PersoonsProduction Compagnie Still LifeProduction déléguée Théâtre Les Tanneurs (Bruxelles)Coproduction Centre culturel de Huy (Belgique), Kinneksbond Centre culturel Mamer (Luxembourg), La Coop asbl & Shelter Prod (Bruxelles)Avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles service du théâtre, Théâtre national Wallonie-Bruxelles, taxshelter.be, ING, Tax Shelter du gouvernement fédéral de Belgique, Centre culturel Wallonie BruxellesAvec l'aide du Centre des Arts scéniques (Mons), Bloom Project (Bruxelles), Festival de Liège, du 140 (Bruxelles)

ENTRETIEN AVEC SOPHIE LINSMAUX ET AURELIO MERGOLA

***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 scénarios 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. Nous commençons le spectacle par une 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. Cette première scène questionne notre relation culturelle à la mort.

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'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 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'appêtent à déballer leurs cadeaux d'anniversaire de mariage : une chirurgie esthétique du visage. Nous basculons, alors, 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. 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 le personnage de cette histoire. Nous ne savons pas ce qu'elle voit, mais nous voyons l'impact des images et des situations sur elle. 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.

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. 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 chorégraphier 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. Nous cherchons alors avec les protagonistes à donner chair à cette partition. 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.