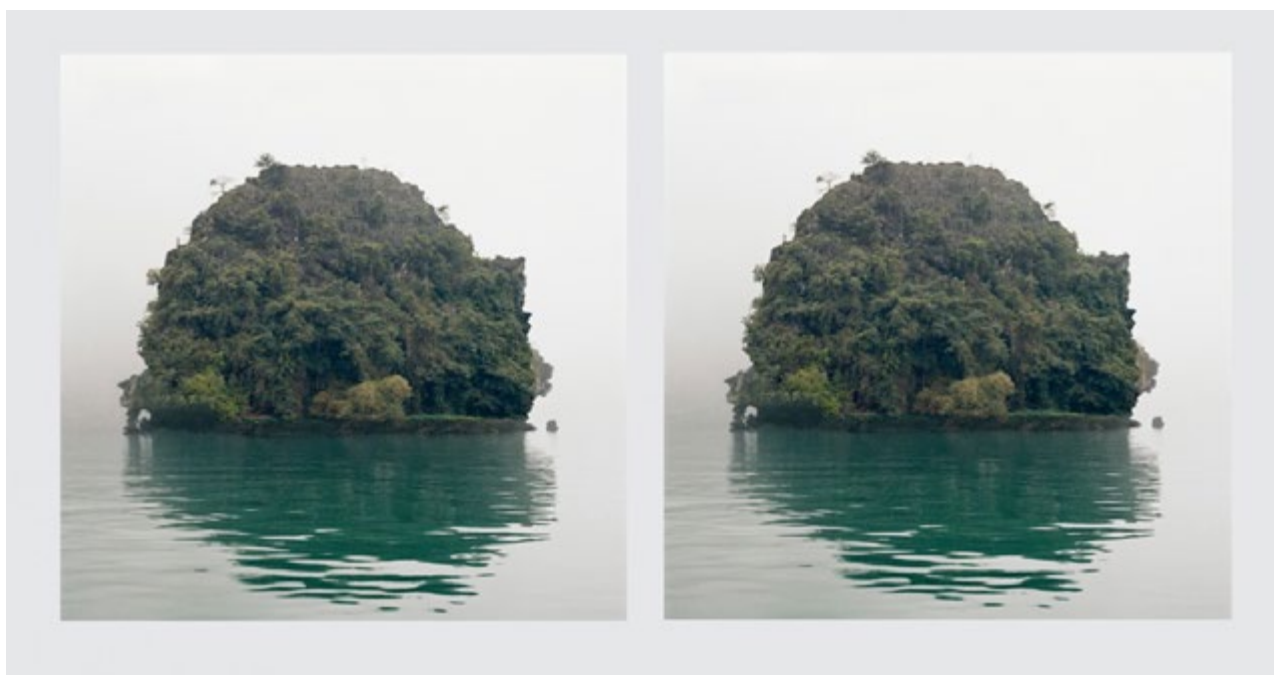


# La Défense devant les Survivants



STEREOSCOPIE, © NOEMIE GOUDAL

un projet transmedia  
développé par Clara Chabalié  
dans le cadre du projet de coopération européenne  
Open Access

## Contact

### **Mara Teboul**

production / diffusion  
mara.teboul@loeilecoute.eu  
(+33)6 03 55 00 87  
[www.loeilecoute.eu](http://www.loeilecoute.eu)

### **Clara Chabalié**

mise en scène  
clarachabalié@gmail.com  
(+33)6 60 97 66 77  
[www.compagniepetrole.com](http://www.compagniepetrole.com)

**Pétrole**



# La Défense devant les Survivants

Mise en scène, écriture, jeu : **Clara Chabali**

Développement numérique et collaboration artistique : **Johan Lescure**

Production : **compagnie Pétrole**

Co-production : **Open access project**

**Théâtre le Granit** (Belfort, France) ; **Duplacena - Festival Temps d'Images** (Lisbonne, Portugal) ; **ColectivA** (Cluj-Napoca, Roumanie) ; **National Theater Wales** (Cardiff, UK)

financé par le programme **Créative Europe de l'Union Européenne**.



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



scène nationale  
Belfort

LE  
GRANIT

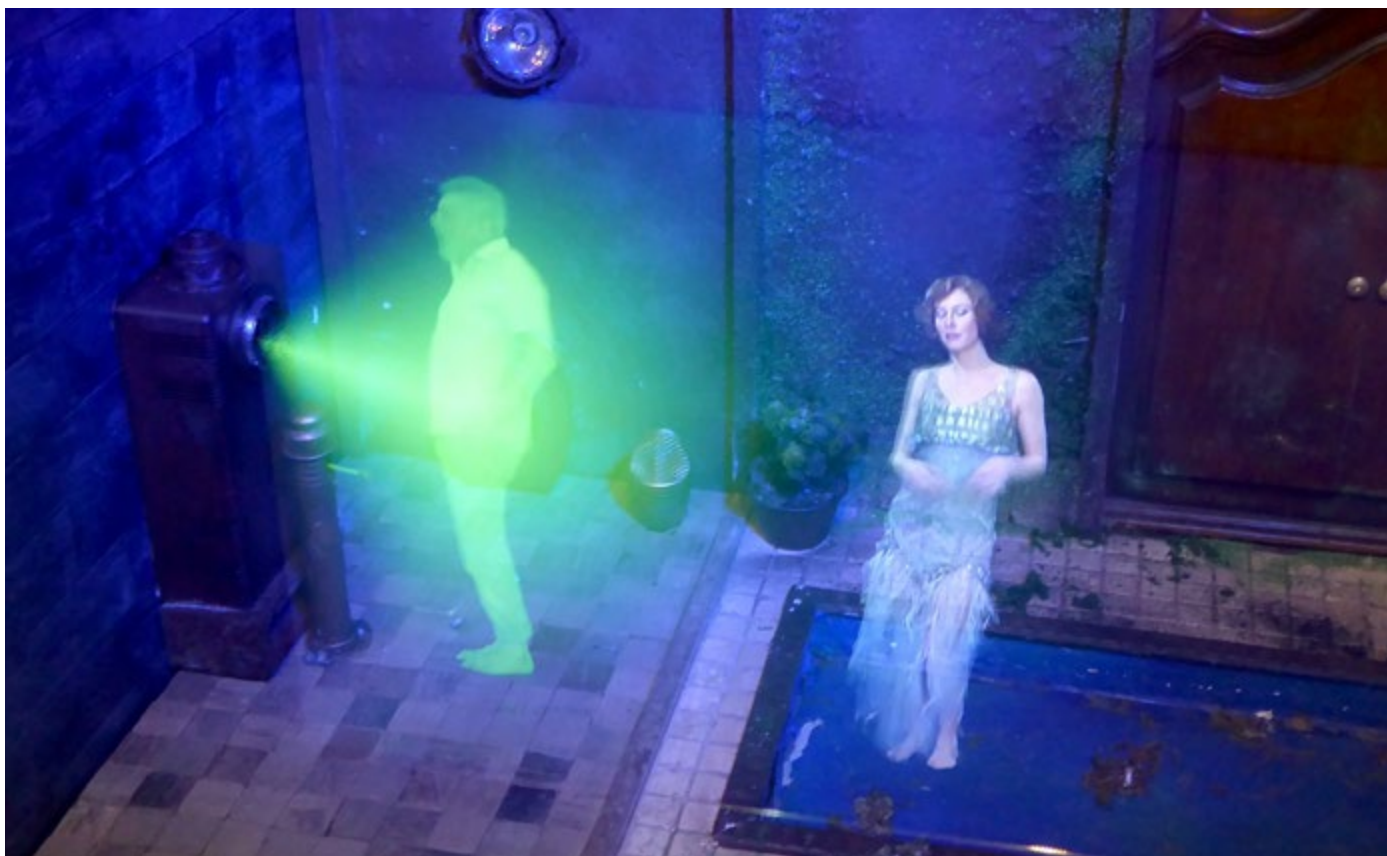




# Résumé

[La Défense devant les Survivants](#) est un projet transmedia mêlant photographie, performance live et dialogue homme-machine. Inspirée par *L'invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casarès, Clara Chabalier interroge la place des fantômes créés par la technologie, et l'espace qu'ils prennent dans notre vie.

La technologie permet de nous dédoubler avec des images, des sons, répétant inlassablement un même moment de vie. Cela pose la question de notre rapport à l'image, à l'éternité, au nombre croissant de données transposées dans la vie concrète... Au vu du nombre exponentiel d'êtres humains qui peuplent la terre, où allons-nous trouver la place de vivre ensemble? Que penseraient ces machines qui créent les images, de cette situation, si elles pouvaient s'exprimer? Et pour nous, les « vivants », comment cohabiter avec les fantômes que nous avons créés?



LA DERNIÈRE DANSE, © PIERRICK SORIN

«(...) L'homme élira un lieu retiré et plaisant, rassemblera autour de lui les personnes qu'il aime le plus et se perpétuera au sein d'un paradis intime.

Le même jardin, si les scènes à perpétuer sont prises à des moments différents, abritera un grand nombre de paradis individuels (...) sans heurts, presque dans les mêmes lieux.

Mais ce seront des paradis vulnérables, car les images ne pourront voir les hommes, et les hommes, s'ils n'écourent pas Malthus, auront un jour besoin du sol du paradis le plus exigu, et ils détruiront ces occupants sans défense, ou bien les relégueront dans l'existence virtuelle et inutile de leurs machines débranchées. »

*L'invention de Morel, A. Bioy Casarès*

# Note d'intention

Sélectionnée pour participer au laboratoire **Open Access**, j'ai imaginé une forme transmedia inspirée de *L'invention de Morel*, qui pourrait être présentée aussi bien de manière autonome qu'en parallèle de la version théâtrale que j'ai le projet de réaliser.

La nouvelle d'Adolfo Bioy Casarès, que son ami Jorge Luis Borges qualifie de « parfaite », provoque un vertige chez ses lecteurs : elle interroge moins la technologie de capture du vivant (photographie, cinéma, enregistrement musical), qui font désormais partie de notre quotidien, que la relation que nous entretenons avec elle :

*de quelle matière sont faits ces fantômes avec lesquels nous nous entretenons sans cesse,  
au point que nous ne les distinguons plus des vivants?  
Que nous racontent-ils de la manière dont nous vivons?  
Comment cohabiter avec les images que nous créons?*

Condamné à la prison à perpétuité, un homme se réfugie dans un île déserte. Alors qu'il lutte pour sa survie, il découvre un groupe de personnes en vacances sur l'île. Contempler Faustine, le soir au crépuscule, devient sa raison d'exister. Il décide de lui parler ... mais elle fait comme s'il n'existait pas. Le réfugié s'approche de plus en plus de ces mystérieux invités, et découvre la vérité : captés à leur insu par l'invention du Professeur Morel, ce qu'il voit est une image totale de leur semaine de vacances, projetée sur l'île pour l'éternité.

On peut penser, en suivant les mots de **Jacques Derrida** dans le film *Ghost Dance* de Ian McMullan, qu'« *au lieu de restreindre l'espace des fantômes (...) la technologie moderne de l'image, de la cinématographie, de la télécommunication, décuple le pouvoir des fantômes* ». <sup>1</sup> La contraction, la duplication de l'espace et du temps par la technologie permettent d'être quotidiennement en interaction avec des êtres qui ne sont plus. L'éternité numérique est une réalité : nos échanges sont consignés dans des clouds qui dureront plus longtemps que nos corps. [Conserver la présence](#) : voilà pourquoi tant de peintres et de photographes ont travaillé et développé des outils. De la camera oscura aux casques de réalité virtuelle, c'est ce même projet qui est à l'oeuvre.

Sur son île, Morel a fait construire trois bâtiments : une piscine, une église, et une sorte d'hôtel immense ou de sanatorium. L'espace dans lequel évolue le spectateur évoque ce grand hôtel construit par Morel, voué à la collection de présences, de fragments de vie, où l'on ne peut faire la différence entre ce qui est et ce qui n'est plus, ce théâtre éternel qu'il appelle : le Musée.

# Dispositifs numériques.

## 1. Stéréo - tourisme (un voyage dans le temps)

Tout commence dans l'espace public : un fond vert sur pied est installé dans un lieu iconique de la ville - par exemple, le Lion de Belfort. On propose au spectateur de voyager dans le temps à l'intérieur d'une image du début du siècle.

Ce dispositif s'inspire de la fin de la nouvelle : après avoir longuement répété, le narrateur décide de s'inclure dans la semaine que le groupe d'amis, capté par l'invention de Morel, joue en boucle pour l'éternité.

L'image ne sera pas choisie au hasard : ce sera une stéréoscopie, une technique du début du 20e siècle qui reproduit une perception du relief à partir de deux images planes prises à 6 cm d'écart (la distance entre les deux yeux). Les lentilles utilisées dans les casques de stéréoscopie sont les mêmes que celles de nos actuels casque de réalité virtuelle, si bien qu'on peut les regarder aussi bien avec un casque ancien qu'avec des Google Cardboard. On peut même imaginer des mini-vidéo, des sortes de GIF, qui viennent réanimer de manière cocasse les anciens fonds photographiques : selfie dans les tranchées de la 1ère guerre mondiale, promenade en roller dans le Paris du début du siècle... À la manière des théâtres optiques de Pierrick Sorin, ce dispositif permet d'introduire la traversée de manière ludique.



*VISIONNEUSE STEREOCOPIQUE*



*GOOGLE CARDBOARD*



## 2 . La Défense devant les Survivants

Une fois que la photo a été prise, le spectateur se rendra dans un autre lieu pour l'imprimer.

Dans la salle, une imprimante dégueule en continu toutes les images d'inspiration qui hantent l'invention de Morel. Le spectateur devra marcher sur ces images pour accéder à l'ordinateur et imprimer la sienne - mais le processus ne sera pas aussi simple que prévu.

Le dispositif se présente comme un miroir, qui sur-imprime une projection (texte, image), au visage du spectateur. Les premiers mots du spectateurs sont reconnus, une réponse s'écrit doucement, puis la conversation glisse... La navigation de ce Morel-bot se fait sur le modèle de la « machine à hasard » moderne : les contenus d'interviews, réalisées avec des chercheurs ou avec des membres de la société civile, sont brassés et analysés par la machine, grâce à une création-analogie par deep-learning textuel. Ce miroir augmenté met en scène le questionnement d'Adolfo Bioy Casarès sur la relation entre la **reproduction** biologique et artificielle de soi-même : les traces que nous laissons dans l'espace virtuel sont autant de signes de vie, de duplications, de doubles et de fantômes, qui posent la question de notre éternité numérique, et la cohabitation avec les « *images totales* » que nous créons.

Le spectateur peut y ajouter ses commentaires, ses réactions, manifester son désaccord ou nourrir la réflexion : il participe ainsi à l'écriture de **La Défense des Survivants**, qui doit réunir les arguments pour défendre notre génération devant le tribunal des générations futures.

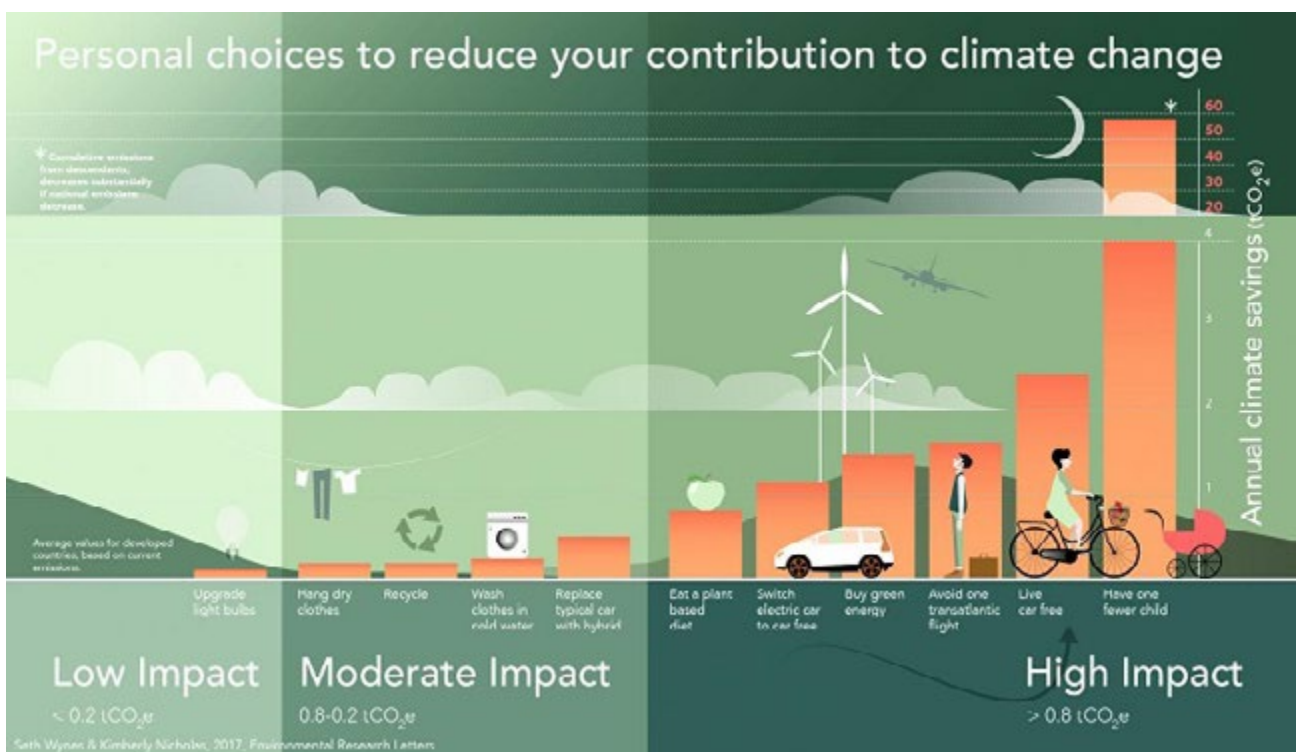
Fasciné par les théories de Malthus sur la surpopulation, le narrateur de *L'invention...* nourrit le projet de deux livres qui s'intituleraient : « *Éloge de Malthus* » et « *La Défense devant les Survivants* ».

On imagine facilement ce qu'il y aurait dans « *L'Éloge de Malthus* » : à l'heure du transhumanisme, dans un contexte de changement climatique et de surproduction, de nombreux couples occidentaux décident volontairement de ne pas avoir d'enfants, certains recourent même à la stérilisation volontaire. Les thèses malthusiennes de limitation des naissances, autrefois largement critiquées parce que Malthus déconseillait toute forme d'assistance aux pauvres, reviennent en force. Le contrôle des populations est souvent considéré comme un facteur de développement, hors de toute réflexion sur la perception de la fécondité comme une richesse. En 2017, l'AFP diffusait un graphique issu de l'étude de **Seth Wynes et Kimberly A. Nicholas** dressant une liste des moyens de réduire les émissions : avoir un enfant en moins serait bien plus efficace pour les émissions de carbone que de ne pas posséder de voiture, ou de renoncer à la viande.

À la fin de la conversation, le spectateur pourra décider de créer une image de plus et imprimer sa photographie. Il se rend dans un troisième lieu - qui peut être une pièce voisine, où il est accueilli par Madeleine...

## Liste des personnes que je souhaite interviewer (non exhaustive, sous réserve de leur accord) :

- [Henri Leridon](#) (Directeur de recherche émérite à l'INED - Institut National d'Etudes Démographiques). Ses sujets de recherche sont : la reproduction humaine (fertilité, stérilité, régulation des naissances), l'évolution des situations conjugales et des structures familiales, et la dynamique des populations.
- [Aïssa Djarra](#) : Médecin anthropologue au Laboratoire d'Etudes et de Recherches sur les Dynamiques Sociales et le Développement Local à Niamey (Niger). Ses sujets de recherche sont : l'anthropologie de la santé, la mortalité maternelle, le VIH/Sida, le fonctionnement des systèmes de santé, et les implications des prises de décisions dans le déroulement de la grossesse et de l'accouchement.
- [Philippe Baqué](#) : auteur de « Homme augmenté, humanité diminuée - d'Alzheimer au transhumanisme, la science au service d'une idéologie hégémonique mercantile »
- [Gérard-François Dumont](#) : Professeur à l'université Paris-Sorbonne, institut de Géographie, président de la revue « Population & Avenir »
- [Isabelle Attané](#) : directrice de recherche à l'INED (Institut National d'Etudes Démographiques). Ses sujets de recherche sont : démographie et société en Chine, Relations de genre et sexualité au défi du déficit féminin en Chine
- [Camille Alloing](#) : Maître de conférence en Sciences de l'Information et de la communication à l'IAE de l'Université de Poitiers. Ses recherches portent sur la réputation des organisations et son pendant numérique (l'e-réputation) qu'il aborde par le prisme théorique des SIC.
- [Fanny Georges](#) : Maître de conférence en Sciences de l'Information et de la Communication. Ses recherches portent sur la représentation du soi numérique et de l'identité numérique, et les technologies numériques et les relations à la mort.



ÉTUDE DE SETH WYNES ET KIMBERLY A. NICHOLAS PUBLIÉE PAR L'AFP

### 3. Madeleine

Madeleine est une variation du personnage de Faustine, personnage central de *L'Invention...*, qui se dérobe aux regards pour contempler le coucher du soleil, objet de fascination pour Morel aussi bien que pour le réfugié. Morel a invité tous ses amis pour séduire Faustine, qui refusait de rester seule avec lui. Le réfugié est fasciné par la présence de cette femme qui contemple le coucher du soleil. Son désir est tel que dans ses fantasmes il va jusqu'à la kidnapper, la séquestrer pour la garder sur l'île. C'est finalement son corps à lui qu'il sacrifie : après avoir longuement repéré et répété toutes les actions de Faustine et de ses amis enregistrées dans la « Semaine Eternelle » captée par Morel, il s'y incruste en jouant l'ami de Faustine, et accepte la brûlure mortelle de la machine puisque c'est le seul moyen de vivre son amour. Bioy Casarès était inspiré par Louise Brooks, une actrice phare du cinéma muet dont la carrière s'est éteinte au moment où le cinéma est devenu parlant.

Madeleine est le nom de la première expérience de Morel, imparfaite et ratée. Son prénom rappelle la célèbre phrase de Marcel Proust :

*« quand d'un passé ancien rien ne subsiste, après la mort des êtres, après la destruction des choses, seules, plus frêles mais plus vivaces, plus immatérielles, plus persistantes, plus fidèles, l'odeur et la saveur restent encore longtemps, comme des âmes, à se rappeler, à attendre, à espérer, sur la ruine de tout le reste, à porter sans fléchir, sur leur gouttelette presque impalpable, l'édifice immense du souvenir. »*

Elle évoque aussi le personnage de *Vertigo* d'Hitchcock : la femme dont Scottie tombe amoureux, mais qui est en fait jouée par une autre.

Inspirée par [Portrait n°1](#) de Luc Courchesne, ou par le dispositif de langage homme-machine élaboré par Chris Marker ([Dialector](#)), qui citent eux aussi *L'invention* de Morel, je veux créer un dispositif de langage homme-machine (un chatbot) qui pourrait réinvestir ce langage de la séduction par la fuite, considéré comme un attribut typiquement féminin.

Quelques éléments simples sont disposés dans la pièce : une plante exotique, un fauteuil, une mauvaise peinture de coucher de soleil sous les cocotiers... Ce décor minimaliste et léger sera adaptable à tous les types de lieux. L'observateur attentif remarquera que les vêtements de Madeleine sont légèrement démodés, disons d'une dizaine d'années, et nous serons attentifs à ce qu'elle n'emploie pas certaines expressions récentes, tels que « selfie », « disruption », « vapoiter », « émoticônes »...

« Les sensations coordonnées, l'âme surgit.  
Il fallait s'y attendre.  
Madeleine était là pour la vue,  
Madeleine était là pour l'ouïe,  
Madeleine était là pour le goût,  
Madeleine était là pour l'odorat,  
Madeleine était là pour le toucher :  
voici Madeleine. »

*L'invention de Morel, A. Bioy Casarès*



*IMMEMORY, DE CHRIS MARKER*

Les spectateurs interagissent avec elle selon des questions pré-définies qu'ils peuvent sélectionner sur un écran ou sur leur smartphone. La réponse de Madeleine est générée par un bot, nourri en deep-learning par un corpus de textes liés à L'invention de Morel : Stevenson, H.G.Wells ou Donna Haraway, en passant par Victoria Ocampo, elle peut s'autoriser les jeux auxquels se prêtaient Bioy Casarès et Borges, générant des énigmes, des anagrammes, ou des jeux de mots. Les réponses stochastiques seront à coup sûr surprenantes, nous en réglerons la température pour que l'actrice, qui les reçoit dans une oreillette, puisse les délivrer de manière spontanée et « vivante ». Certaines informations clé devront nécessairement être transmises. On travaillera une attitude physique, des postures, des boucles de mouvement, qui donnent l'idée d'une reproduction, mais la « présence » de l'actrice ne doit faire aucun doute.

La performance a lieu pour une poignée de spectateurs à la fois, pendant 5 minutes maximum et se reproduit plusieurs heures d'affilée, avec des pauses. Le bot sera également accessible sur un site web dédié.

À la fin de l'échange, Madeleine l'invitera à regarder dans un casque stéréoscopique, qui permettra de donner la vision en 3D de l'image initiale.

## Conclusion :

Ce parcours se déroule en plusieurs lieux, et peut s'étendre sur une durée variable (de 1 à 3 jours).

D'apparence ludique, il vise à produire de l'inattendu, à travailler la matière qui constitue les fantômes créés par la technologie, et de travailler sur l'invisible et l'absent.

L'invisible, c'est d'abord l'oublié : une archive, un procédé photographique ancien - pourtant proche des casques de réalité virtuelle, qui révèle le passé d'un lieu que notre regard de touristes conditionne. C'est travailler sur l'influence de choses qui paraissent inoffensives : les traces que nous laissons dans l'espace virtuel sont autant de signes de vie, de duplications, et de fantômes, qui posent la question de notre éternité numérique et de la cohabitation avec les « images totales » que nous créons quotidiennement. Révéler l'invisible, c'est créer une béance d'où risque de surgir l'inconnu. Se prêtant au jeu, le spectateur va être attrapé par des questions plus grandes que lui : comment vivre dans une terre surpeuplée? Que transmettre à ceux qui prendront notre place? Révéler l'invisible, c'est évaluer le potentiel contenu dans nos gestes, c'est dénoncer ce qui nous meurt, c'est trahir, enfin, nos certitudes.



## Open Access : Laboratoire de recherche européen sur les projets transmédia

<https://www.openaccess-project.eu/about/>

Open Access est un groupe de 4 organisations culturelles situées aux quatre coins de l'Europe. Ensemble, ils ont développé *Open Access - Experimenting with performing arts and transmedia creation*, qui est soutenu par le programme [Créative Europe de l'Union Européenne](#). Le projet est dirigé par [Le Granit à Belfort](#) [FR], avec [ColectivA à Cluj-Napoca](#) [RO], [DuplaCena – Festival Temps d'Images Lisboa à Lisbonne](#) [PT] et [National Theatre Wales in Cardiff](#) [UK] ainsi que de nombreux partenaires associés.

« Nous croyons que le secteur culturel est confronté à la question de la diversification des publics et doit faire face à la transformation du comportement de ses utilisateurs avec l'explosion des innovations technologiques et digitales dans notre vie quotidienne, qui modifient en profondeur nos usages. En fait, nous pensons que ces changements ne nous affectent pas seulement au niveau individuel, mais aussi nos structures sociales, relationnelles et économiques, et impactent donc également les modes de création, production et médiation des artistes et des opérateurs culturels.

Basé sur une approche responsable, collective et collaborative, et en réponse à ces transformations, le projet Open Access appelle à une redéfinition des stratégies des opérateurs culturels, en créant de nouvelles narrations partagées dès la phase de conception. Pour ce faire, nous utiliserons le transmedia, initialement créé par les industries culturelles, et le combinerons avec les disciplines du spectacle vivant. Nous croyons que la pratique du transmedia peut être un outil à la fois esthétique, interdisciplinaire, et de communication.

L'itinéraire d'Open Access se compose d'un workshop pour 20 artistes, parmi lesquels les organisateurs ont invité 8 artistes à continuer le voyage à travers 4 laboratoires expérimentaux pour leurs projets artistiques. Ce processus se prolongera par 3 présentations de ces prototypes, dans le but de tester les projets transmedia. En impliquant des étudiants, ainsi que des mentors, des chercheurs et des professionnels pendant tout le processus, les expérimentations seront capitalisées sous la forme d'une publication, d'une conférence, et d'un web-documentaire. »

# Calendrier

- **11 au 20 mai 2019 : Transmedia : une narration linéaire et interactive**

Résidence organisée par [ColectivA à Bucarest \(Roumanie\)](#)

Cette première résidence était consacrée aux procédés narratifs qui permettent de déployer une histoire dans le temps et à travers plusieurs espaces. J'ai décidé de reprendre la trame et les personnages-clés de l'Invention de Morel.

- **3 au 11 novembre 2019 : Exploration de la multiplicité des espaces : espace théâtral, espace public et territoires virtuels**

Résidence organisée par [DuplaCena - Festival Temps d'Images à Lisbonne \(Portugal\)](#)

Nous avons pu découvrir plusieurs exemples de performance transmedia et interroger les notions d'espace, de place, de territoire, de géographie et de non-lieu. Il en est sorti une envie de travailler sur la circulation du public entre les différents médias, ainsi que sur la question de la téléprésence aussi bien avec les nouveaux médias (réseaux sociaux, géolocalisation, réalité virtuelle), qu'avec leurs précurseurs.

- **6 au 11 avril 2020 : Interdisciplinarité, Pop et Fan Culture.**

Résidence au [National Theatre Wales \(Cardiff - UK\)](#) : en raison de la crise sanitaire, cette résidence sera faite virtuellement fin juin 2020.

Il est question d'approfondir les interactions entre les disciplines artistiques et d'autres disciplines, comme les sciences sociales et humaines. Je veux notamment m'interroger sur une relation participative avec le public, qui soit basée sur l'échange et non sur une contrainte ou un public captif : comment le public peut-il être une ressource, un partenaire d'écriture dans ce temps de développement du projet?

- **21 au 26 septembre : Aller plus loin : Sérendipité, mise en jeu et autres expériences.**

Résidence au [Théâtre le Granit \(Belfort - France\)](#)

Ce dernier laboratoire permettra d'approfondir les thèmes évoqués dans les laboratoires précédents en les croisant avec des outils techniques, et de préparer les temps de résidence et de festival qui suivent.

- **28 septembre au 6 octobre 2020 : Finalisation des prototypes**

Résidence au [Théâtre le Granit \(Belfort - France\)](#)

- **7 au 11 octobre 2020 : Présentation du prototype à Cluj-Napoca (Roumanie)**

- **19 au 22 novembre 2020 : Présentation du prototype au festival Temps d'Images (Lisbonne, Portugal)**

- **25 au 29 novembre 2020 : Présentation du prototype au Théâtre Le Granit (Belfort, France)**

# L'équipe



Clara Chabalière est comédienne et metteur en scène.

Elle se positionne en faveur des formes expérimentales et contemporaines : au théâtre avec [Dieudonné Niangouna](#) (Nkenguegi - Théâtre Vidy Lausanne et Festival d'Automne), [Roméo Castellucci](#) (Four Season Restaurant- Théâtre de la Ville) ou [Jean-François Peyret](#) (Re : Walden - création au festival d'Avignon), avec le chorégraphe [Laurent Chétouane](#) (Considérant / Accumulations - Théâtre de la Commune - CDN d'Aubervilliers). Au cinéma, un travail de 2 ans avec le réalisateur [César Vayssié](#), donne lieu au film UFE (Un Film Evènement), distribué par Shellac et récompensé par plusieurs festivals.

C'est depuis le plateau qu'elle met en scène, et si elle joue parfois dans ses spectacles, ce n'est qu'un moyen d'assumer sa place. Elle est le porte-parole de l'auteur dans [Calderón](#) de Pasolini, sa première mise en scène. Elle parle en photographe dans [Autoportrait](#), inspiré par les démarches de plusieurs photographes, dont Edouard Levé. Elle prête sa voix à la radio d'[Effleurement](#), qui accompagne les deux actrices. La partition qu'elle interprète dans [Voyage d'Hiver](#), composée en collaboration avec Sébastien Gaxie, ressemble furieusement à son auteur, Elfriede Jelinek.

Elle déploie un travail de recherche pour interroger les différents espaces théâtraux ouverts par les nouvelles technologies : dans le cadre d'un cycle de recherche au [Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique](#), qui vient ponctuer ses études d'actrice au [Studio-Théâtre d'Asnières](#) et à l'[ERAC \(Ecole Régionale d'Acteurs de Cannes\)](#), où elle choisit de travailler sur le mythe de Cassandre ([Cassandre-Matériaux](#), présenté au Théâtre de la Commune - CDN d'Aubervilliers pour le festival JT16). Elle participe actuellement au laboratoire européen [Open Access](#) de recherche sur les projets transmedia.

Elle effectue un travail de transmission, que ce soit auprès d'amateurs (en partenariat avec la MC 93, la Pop, Théâtre Nanterre-Amandiers, Théâtre de la Cité Internationale, Studio-Théâtre de Vitry...) ou de jeunes professionnels : La Manufacture de Lausanne, l'ENSAD de Montpellier, l'ERAC à Cannes, l'EDT91 à Corbeil-Essonnes.



# L'équipe



Diplômé de l'[École Nationale Supérieure Louis-Lumière](#), Johan Lescure est à la base ingénieur du son et musicien multi-instrumentiste. Son travail est au carrefour de la l'audiovisuel et des nouvelles technologies.

Il travaille à la création et à la mise en oeuvre de nombreuses installations d'art contemporain, notamment aux côtés de [Philippe Parenno](#) (A Manifestation of Objects, Watari-Um, Tokyo, 2019 ; Elsewhen, à la Fondation Louis Vuitton, à Venise), [Marguerite Humeau](#) (Prix Marcel Duchamp 2019 ; Mist à la Clearing Gallery de Bruxelles, Ecstasies à la Kunstverein Hamburg, 2019) mais aussi [d'Antoine Viviani et Pierre-Alain Giraud](#) ( Solastalgia, Les Champs Libres de Rennes en 2019) , [Dora Budor](#) (I am Gong, Kunsthale Basel - 2019), [Alexander May](#) (1000 Words, Converso Milan - 2019), [Neil Beloufa](#) (Project 102 - MoMa New York - 2016), [Ugo Rondinone](#) ou [Céleste Boursier-Mougenot](#).

Il travaille notamment avec [Thierry Coduys](#) dont il est assistant vidéo sur le spectacle de [Pascal Dusapin](#) « O Mensch ! » au Théâtre des Bouffes Du Nord à Paris ou sur ceux de [Jean-François Peyret](#) : c'est d'ailleurs pendant la création de RE:Walden au Festival d'Avignon qu'il rencontre Clara Chabaliar. Il participe aussi à l'élaboration d'installations artistiques (Ferme du Buisson, Centre Georges Pompidou) et travaille avec le [collectif Warning](#) (Alvise Sinivia, Julia Robert).

Au cinéma, il conçoit les bandes originales de nombreux courts métrages et participe à un certain nombre de projets en tant que monteur, mixeur ou compositeur de bande originale.

# La compagnie Pétrole

**Pétrole**

Site internet :  
[www.compagniepetrole.com](http://www.compagniepetrole.com)

La compagnie Pétrole défend un théâtre contemporain, de création.

Créée en 2009 autour d'un noyau d'acteurs sortis de l'École Régionale d'Acteurs de Cannes, la compagnie les ex-citants est devenue Pétrole en 2015. Elle a élu domicile à Bagnolet (93).

Son nom provient du dernier manuscrit de Pier Paolo Pasolini, interrogeant les liens de la politique et de l'industrie pétrolière sous la forme d'un roman en perpétuel inachèvement. Prenant à bras le corps la phrase du poète : « Seule la représentation est réelle », nous cherchons à appréhender la réalité par l'expérience du plateau, grâce au regard du spectateur. Nous plaçons notre désir de nouveauté dans la rencontre avec une époque, avec un temps présent.

Les spectacles de la compagnie se distinguent par un croisement des disciplines : des compositeurs, des plasticiens, des vidéastes sont régulièrement invités à partager leur univers. Soudée autour d'un noyau d'artistes et de techniciens fidèles, la compagnie cherche à mettre en place un dialogue entre les éléments de la représentation : le texte est considéré au sens large, incluant sons, lumières, musique, vidéo aussi parfois. Qu'ils s'attachent à une langue poétique, comme celle d'Elfriede Jelinek, ou à une langue en creux, comme celle de d'Asja Srnec Todorovic, les spectacles de la compagnie Pétrole expriment une volonté de travailler sur le langage, sur la tentative toujours renouvelée, avec ferveur, qu'une compréhension et un partage est possible, au-delà des mots.

Les membres de la compagnie Pétrole font aussi un important travail auprès des scolaires et des amateurs sur le territoire de la Seine Saint Denis (93), ou plus largement de la Région Parisienne, et à chaque fois que c'est possible, en marge des spectacles. Ces actions culturelles peuvent prendre la forme de rencontres, d'interventions scolaires dans les lycées, de résidences artistiques, ou d'ateliers libres.

## Précédentes créations

### Voyage d'Hiver (une pièce de théâtre), de Elfriede Jelinek

Mise en scène et adaptation : Clara Chabalier  
Composition : Sébastien Gaxie  
Avec : Clara Chabalier, Elise Dabrowski, Sébastien Gaxie

Production : Compagnie Pétrole.  
Coproduction : La Pop – Incubateur des musiques mises en scènes, La Fondation Royaumont.

La cie Pétrole bénéficie de l'aide au projet de la DRAC Ile-de-France – Ministère de la Culture et de la Communication  
Avec le soutien de la Fondation Daniel et Nina Carasso, grand mécène de la Fondation Royaumont pour le soutien de l'émergence, la recherche artistique et le développement des artistes, d'Arcadi Ile- de-France, du Fonds de Création Lyrique (SACD) et de la Spedidam.  
Elfriede Jelinek est représentée par L'Arche, agence théâtrale.

Extrait : <https://vimeo.com/385200191>  
Captation : <https://vimeo.com/317090823>  
Mot de passe : voyageEchangeur



## Effleurement, d'Asja Srnec Todorovic

Traduction Christine Chalhoub  
Mise en scène Clara Chabaliér

Avec Caroline Darchen, Pauline Jambet  
et les voix de Pierre et Anselme Barché, Clara  
Chabaliér, Alexandre Pallu

Production Cie Pétrole  
Coproduction Studio-Théâtre de Vitry ; Comédie  
de Reims, CDN ; Théâtre Ouvert, Centre National  
des Dramaturgies Contemporaines  
La compagnie Pétrole bénéficie de l'aide au projet  
de DRAC Île-de-France – ministère de la Culture  
et de la Communication  
Avec le soutien de Région Île-de-France ; Théâtre  
de Vanves ; Spedidam

Teaser : <https://vimeo.com/212720509>  
Captation : <https://vimeo.com/236084399>  
Mot de passe : brushing



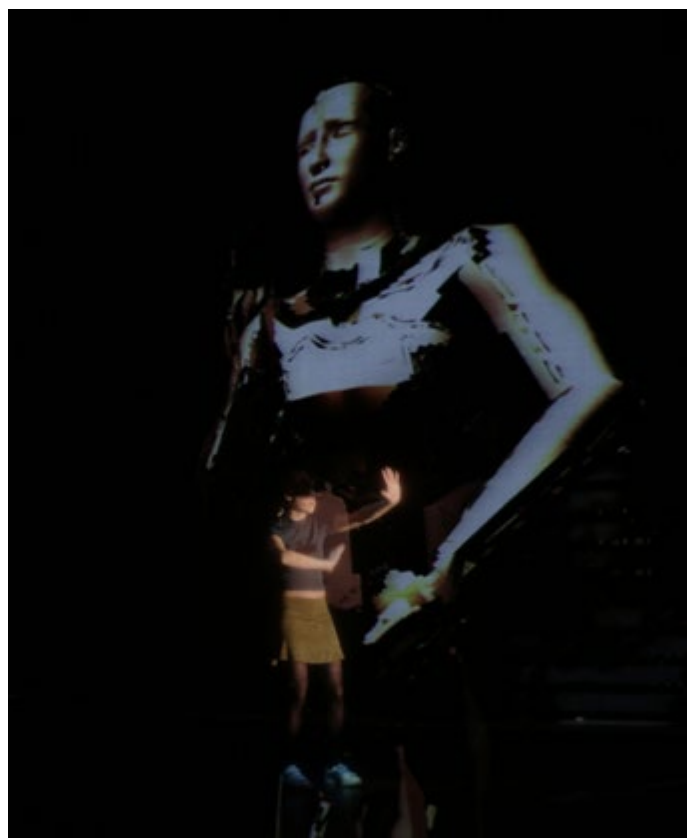
## Cassandra-Matériaux, d'après Lycophron

d'après Alexandra de Lycophron  
Traduction : Pascal Quignard  
conception, adaptation et mise en scène : Clara  
Chabaliér

avec : Clara Chabaliér, Venia Stamatiadi, Jules  
Turllet (chansigne)  
composition et jeu au cadre de piano : Alvisé Sini-  
via

Production : compagnie Pétrole  
avec le soutien du Théâtre Nanterre-Amandiers –  
Centre Dramatique National, du 104, et du Labex  
Arts H2H Cigale.  
Ce projet bénéficie d'une  
aide à la recherche de la part du DICREAM (CNC)  
et du soutien de l'Institut Français d'Athènes.

Extrait : <https://vimeo.com/297202665>  
Captation : <https://vimeo.com/169577737>



## Contact

### **Mara Teboul**

production / diffusion

[mara.teboul@loeilecoute.eu](mailto:mara.teboul@loeilecoute.eu)

(+33)6 03 55 00 87

[www.loeilecoute.eu](http://www.loeilecoute.eu)

### **Clara Chabaliér**

mise en scène

[clarachabaliér@gmail.com](mailto:clarachabaliér@gmail.com)

(+33)6 60 97 66 77

[www.compagniepetrole.com](http://www.compagniepetrole.com)

# ***Pétrole***