Quand ils regarden
ils mettent leu
mains dans leu
poches. Sans doute, ce
une des raisons po
lesquelles le
connaissanc
est s
vent si
gu
in
act
et inutil
Si un jour
sait : tu es
de
rêver
je choisira
doute de
Je pense
l'imaginatio

Mireille Rêvait

(titre provisoire)

De Minuit 47 et la Compagnie Sang-Gênes
Mise-en-scène Mélodie Moller et Margot Mismetti
Création Sonore Benjamin Gabriel

Sommaire

ARTISTIQUE

1.Parcours de la compagnie ---------- 3

2.Biographie des porteuses du projet ---------- 6

3. Equipe Artistique ---------- 7

4. Note d'intention ---------- 9

5.Conception sonore/AURA ---------- 10

6.Ateliers/Médiations envisagées ----------11

POUR ALLER PLUS LOIN

10.Partenaires ----------14

11. Enjeux et défis ---------- 15

12.Contacts et autres ressources ---------- 18

Parcours de la compagnie

La Compagnie Sang-Gêne naît en 2022 de la rencontre entre Margot et Mélodie, toutes deux formées au Cours Florent en théâtre et en comédie musicale. De leurs créations partagées naît l'envie de construire une compagnie comme un espace de recherche, de création et d'expérimentation, à la croisée des disciplines.
Ancrée en Seine-Saint-Denis et à Avignon, la compagnie explore des thématiques personnelles et contemporaines en s'affranchissant des cadres traditionnels de la création théâtrale. Elle porte dès ses débuts le désir d'aller à la rencontre d'un public large, divers et le plus inclusif possible.
Son identité se nourrit des parcours de ses fondatrices. Engagée dans le champ médico-social, notamment auprès de personnes en situation de handicap, Margot place les questions d'accessibilité au cœur de sa réflexion. Issue de la gymnastique, de la natation synchronisée et de la danse, puis formée au théâtre physique inspiré de Jacques Lecoq, Mélodie fait du corps et du mouvement des langages à part entière. Leur rencontre fait émerger un langage commun où le chant, la voix, le rythme et l'harmonie occupent une place essentielle, au même titre que le texte, le corps ou l'image.

Une compagnie transfrontalière

La Compagnie Sang-Gêne est étroitement liée à Minuit 47, structure créée en 2024 par Benjamin Gabriel, compositeur et comédien franco-luxembourgeois. Née notamment de leur collaboration autour de La Bouche du Diable, cette alliance inscrit la compagnie dans une dynamique de coopération entre la France, le Luxembourg et la Belgique.
À travers cette collaboration, les deux structures favorisent la circulation des artistes, des œuvres et des savoir-faire, à la croisée du théâtre, de la musique, des arts numériques et des formes immersives. Elles partagent un même désir de décloisonner les pratiques, de soutenir la jeune création et de faire vivre une culture francophone ouverte sur l'Europe.

Une démarche fondée sur la rencontre…

Créer du lien est au cœur du projet de la Compagnie Sang-Gêne. Elle envisage le théâtre comme un espace de rencontre, de dialogue et de partage, notamment avec celles et ceux que la culture dominante tend à invisibiliser. La compagnie se définit ainsi comme nomade : elle cherche à sortir des lieux habituels du théâtre pour aller vers les publics, dans les festivals, les espaces publics, les structures médico-sociales, les hôpitaux, les quartiers populaires ou les territoires ruraux. Cette mobilité s'accompagne d'un désir d'ancrage durable, notamment à travers des ateliers de création avec les habitant·es.



Les créations partent du réel : paroles, témoignages, situations et récits de vie deviennent la matière d'une écriture qui mêle texte, corps, musique, lumière et scénographie. L'écriture de plateau, l'improvisation et la liberté des interprètes permettent à chaque projet de faire émerger son propre langage. La création sonore, entre musiques électroniques, sons du réel et traditions musicales, participe pleinement à cette recherche.
L'accessibilité et l'inclusion sont enfin des fondements de cette pratique. La compagnie développe des formes légères, mobiles et adaptables, capables de rencontrer des publics et des contextes différents. Pour la Compagnie Sang-Gêne, l'art est avant tout un espace à partager, à vivre et à transformer ensemble.

Les créations

La Bouche du Diable - 2022

La Bouche du Diable est la première création de la Compagnie Sang-Gêne et constitue le point de départ de sa recherche artistique. Le spectacle explore les parcours de reconstruction et les relations entre jeunes femmes, ainsi que les passages de l'enfance à l'adolescence puis à l'âge adulte, notamment à travers l'expérience des premières menstruations.
À partir de ces expériences intimes et concrètes, la création cherche une dimension plus universelle. Elle s'inspire notamment des cultures et chants folkloriques des Balkans, sans inscrire l'histoire dans une époque ou un lieu précisément définis. La musique participe ainsi à la construction d'un imaginaire commun et créer le décors.
Dès cette première création, la compagnie affirme un processus de travail qui restera central dans son parcours. Le texte n'est qu'une composante du spectacle : la pièce se construit collectivement à partir de cartes blanches, d'une écriture de plateau, d'improvisations et d'expérimentations. Le corps, l'image et les matières présentes au plateau sont au cœur de cette recherche.
La musique constitue enfin l'un des piliers de la création. Benjamin Gabriel compose l'univers sonore et dirige le travail de chant choral et polyphonique, inscrivant dès cette première œuvre une recherche autour de la voix collective qui se poursuivra avec Minuit 47.
La Bouche du Diable pose ainsi les bases d'un théâtre physique, musical et collectif, qui part de l'intime pour ouvrir vers l'imaginaire et l'universel.

AURA - 2025

Co-developpé par Minuit47 et la Compagnie Sang-Gêne à partir de 2025, AURA est né à la croisée de la création artistique, de la recherche et de l'innovation, avec l'envie d'explorer de nouvelles formes de relation entre le corps et la musique.
Le prototype a été développé dans le cadre de la bourse Interreg GRACE, dans une dynamique transfrontalière entre la France et le Luxembourg. Dès les premières étapes, le projet a été expérimenté auprès de publics d'enfants avec autisme, faisant de la rencontre avec les usager·ères un élément fondateur de la recherche.
Accompagné depuis ses débuts par l'IRCAM, AURA entre en 2026 dans une nouvelle phase d'expérimentation auprès de publics adolescents et adultes autistes, notamment avec l'IME Jean Richepinet et le dispositif GAIA93 du GAPAS, sous la supervision du LUTIN – Cité des sciences, en lien avec le laboratoire CHArt. Des ateliers menés avec les publics et les professionnel·les permettent parallèlement d'adapter le dispositif aux réalités des institutions.
Au fil de son développement, AURA est également expérimenté dans différents contextes artistiques et scientifiques, notamment aux Rotondes, à la Cité des sciences, au festival Constellations, au Théâtre de Liège et au Luxembourg. Porté conjointement par la Compagnie Sang-Gêne et Minuit 47, il s'appuie aujourd'hui sur un réseau de partenaires culturels, scientifiques et médico-sociaux en France et au Luxembourg.
Cette recherche se poursuit en 2026 à travers différents projets artistiques et de médiation, notamment avec les Rotondes auprès de personnes âgées en EHPAD et avec l'IRCAM et la Cité des sciences.
En 2027, AURA franchira une nouvelle étape en intégrant la création Mireille rêvait de la Compagnie Sang-Gêne. Après une année d'expérimentation et de recherche avec les publics, le dispositif deviendra alors une matière artistique à part entière, prolongeant sur scène le travail de la compagnie autour du corps, du mouvement et du son. AURA sera également présenté par Benjamin Gabriel et Clarence Kerouedan pour représenter le Luxembourg aux Jeux de la Francophonie, en juillet 2027 en Arménie.

Biographies des porteuses du projet

Mélodie Møller

Depuis son plus jeune âge, Mélodie s'intéresse à l'art en mouvement, à la musique et à la création. Elle écrit de nombreuses histoires et saynètes, en parallèle elle se forme au chant lyrique et fait partie de l'équipe nationale de natation synchronisée belge où elle concourt en équipe sur des créations chorégraphiques personnelles et d'équipe.

Après une année de bénévolat à Sydney où elle se passionne pour la photographie et le montage vidéo, Mélodie rentre à Paris pour intégrer l'école d'audiovisuel de l'Esra, mais finira par changer son fusil d'épaule et en 2017 elle débute une formation en théâtre et comédie musicale au Cours Florent. Comédienne, chanteuse et danseuse, Mélodie intègre la compagnie Tempoïesis en 2018, pour lequel elle chorégraphie et danse à l'espace Paris Plaine et sur la scène Régionale de Ris Orangis.



En 2020, elle fait partie du chœur de pleureuses de la vie est un songe, présenté au concours du Théâtre 13 et mis en scène par Marie Lecoq. En 2021, Marie lui propose de l'assister à la mise en scène de Boxer, commande du Lavoir Moderne Parisien à Koffi Kwahulé. La même année elle rejoint la compagnie les Rescapés, en endossant le rôle de Thaïs dans la création Gourou, qui rencontrera un fort succès à Paris puis à Avignon deux années consécutives. La pièce, outre sa parade étonnante, est élue coup de cœur de la Provence et gagne le soutien de Paris Première et de Dulac Cinéma. En février 2023 elle danse dans le spectacle musical Broadway vous conte le jardin d'acclimatation à Paris.
Mélodie continue sa formation théâtrale auprès de Marie Frémont et a également fait partie de la première promotion avignonnaise de l'école internationale Jacques Lecoq.

Margot Mismetti

Margot commence sa formation par la technique vocale jazz auprès de Sarah Khider. En 2017, elle rentre au cours Florent en double cursus théâtre et comédie musicale où elle sera formée par Hugo Horsin, Suzanne Marrot, Jean-Pierre Garnier et Olivier Tchang Tchong, qui lui apporteront le goût pour la troupe et l'envie de fonder sa propre compagnie.

Pendant le premier confinement elle écrit La Bouche du Diable, l'accouchement de toutes les influences qui ont façonné pendant presque quinze ans son imaginaire et sa personnalité.

En 2021, Margot entame une formation de musicologie et d'art de la scène à l'université de Toulouse Jean Jaurès. Elle se forme notamment à la dramaturgie, au chœur et chant du monde, mais aussi à la communication, la production, etc. À l'occasion des 400 ans de la naissance de Molière, elle joue Les Fâcheux mis en scène par Alice Tabart en partenariat avec l'université de Toulouse. Elle travaille auprès de Hubert Hazebroucq, Bénédicte Louvat ou encore Philippe Chométy (dramaturgie).

En octobre 2022, elle fonde la compagnie Sang-Gênes à Noisy-le-Grand. Rentrée à Paris dans le but de développer cette dernière et de mettre sur pied La Bouche du Diable, Margot rejoint l'association GAPAS où elle devient la coordinatrice culturelle du dispositif GAIA93 : dispositif accueillant des personnes présentant un trouble du spectre de l'autisme et trouble associé. En 2024, le dispositif obtient le label Culture Santé.
En 2025, Margot rejoint le conseil d'administration de Culture du Cœur et la Marche pour la citoyenneté culturelle, affirmant son engagement pour une culture accessible à tous.

Equipe Artistique

Margot Mismetti

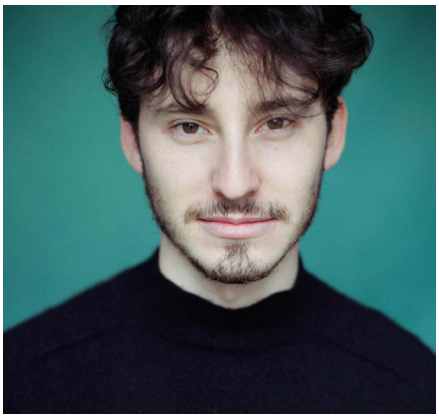
- Administration, Dramaturgie & Mise-en-scène



Benjamin Gabriel

Composition, Designer d'interactions corps-musique -

Benjamin, artiste franco-luxembourgeois, est compositeur, musicien, comédien et pédagogue. Formé au Cours Florent et à la Bill Evans Piano Academy, il alterne création musicale et jeu scénique, collaborant avec plusieurs compagnies sur des projets mêlant théâtre et composition originale. En 2024, il signe la bande sonore de La Bouche du Diable et fonde Minuit 47, structure dédiée à l'accompagnement de jeunes artistes. Avec Margot et Mélodie, il unit ses forces pour promouvoir la jeune création entre France, Belgique et Luxembourg.



Mélodie Moller

- Production, Dramaturgie & Interprètation



Nathalie Millon et Clarence Kerouedan





- Ecriture Plateau & Interprètation

Dans notre démarche de collaboration avec des artistes présentant une déficience visuelle, les pôles arts et handicaps nous ont présenté ce sdeux interprêtes. Nathalie est comédienne, chanteuse et écrivaine. Clarence est jeune comédienne qui souffre depuis quelques années d'une dégénérescence progressive de sa rétine et qui est en pleine recherche, à travers cet handicap, d'une nouvelle approche du plateau .

Thibault Littaye

Scénographie -

Diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Versailles, Thibault développe également un intérêt pour la scénographie. À la suite de cours consacrés aux espaces sonores en architecture et à la conception d'espaces inclusifs, et désireux d'approfondir ces champs de recherche, il rejoint le projet Mireille rêvait.



Pia Nives Welser

- Direction du mouvement



Pia a étudié la danse à Vienne pendant des années avant de se tourner vers le théâtre et la mise-en-scène. Elle étudie le mouvement à l'école internationale Jacques Lecoq en Avignon dont elle enseigne à présent la pédagogie à Vienne.

La majorité de l'équipe plateau est composée d'artistes déficients visuels, étant des artistes expérimentés dans le théâtre, le mouvement ou la musique;.. Ensemble, ils travaillent en interaction avec une autre comédienne, croisant leurs manières de percevoir et d'habiter le monde, et construisant une recherche scénique partagée, riche de cette diversité de regards et de corps.

Note d'intention

Dans notre démarche de recherche, l'accessibilité, l'inclusion et le corps en mouvement sont au cœur de la réflexion. Nous faisons du théâtre un espace de rencontre et de partage. Notre volonté est de rendre visibles celles et ceux que la culture dominante tend à invisibiliser : personnes en situation de handicap, en précarité ou issues de minorités.
Au fil de notre travail, nous avons constaté l'absence d'un public encore trop peu représenté sur scène : les personnes malvoyantes. Malgré les avancées réalisées en matière d'accessibilité, comme l'audiodescription, les artistes aveugles restent rares sur le plateau. Cette absence interroge et soulève plusieurs questions : comment une personne aveugle perçoit-elle l'espace ? Comment s'y déplace-t-elle, s'y oriente-t-elle ?
Comment voit-elle par le son, les vibrations, la mémoire du geste ?

Le point de départ de ce projet est lié à l'histoire de Mireille, devenue malvoyante à l'âge de quinze ans à la suite d'une rétinite pigmentaire, et à sa relation avec sa petite-fille Mélodie. Lorsqu'elle vient vivre chez sa grand-mère au début de ses études, Mélodie découvre un autre rapport au monde, fondé sur d'autres perceptions. En posture d'aidante, elle recueille ses témoignages : son parcours, ses rêves d'enfance, la découverte de la maladie, ainsi que les obstacles rencontrés dans une société et un milieu artistique encore peu accessibles aux personnes malvoyantes.
Mireille rêvait de devenir comédienne.

À partir de cette expérience intime et de ces questionnements, nous souhaitons créer un spectacle à la croisée du théâtre et de la musique, fondé sur une exploration du corps, du son et du mouvement. Nous l'écrivons avec et pour un artiste déficient visuel, en suivant son approche sensorielle du plateau. Nous ne savons pas encore exactement ce que nous y trouverons mais cette part d'inconnu fait partie intégrante de notre démarche. Nous savons toutefois, au travers de nos expériences d'aidant·es et de notre engagement auprès des personnes en situation de handicap, que ce travail sera poétique et intime.

La culture est un miroir tendu à notre société. C'est à travers elle que l'on peut se reconnaître, comprendre les autres, se sentir appartenir à un groupe, à une communauté, à un peuple. Ce spectacle donnera un véritable coup de projecteur sur une autre manière d'être, de percevoir, d'interagir avec l'espace et la richesse de la culture aveugle.



- Mireille en cours de théâtre, peu avant sa perte de vue (1945 environ) -

Conception sonore

- La dimension sonore structure l'ensemble du projet : elle est un dialogue entre la perception de l'interprète et le monde extérieur, et ne se limite pas aux mélodie ou aux rythmes. Chaque geste, respiration et micro-variation corporelle devient matière et sculpte l'espace. De cette rencontre entre l'interprète et son environnement naît un univers où le spectcteur peut percevoir comment mouvement et écoute faconnent un monde -

C'est cette nécessité de transformer geste et corporalité en matière sonore qui a conduit à l'utilisation d'AURA : un instrument numérique capable de rendre perceptible la richesse gestuelle et sensorielle de l'interprète. AURA est un outil d'expression artistique modulable et précis. Conçu et testé avec différents publics en situation de handicap, il est idéal pour retranscrire sur scène un monde perçu et ressenti à travers le mouvement.
Basé sur une multitude de capteurs, il détecte les mouvements amples : marche, saut, gestes de bras… les actions fines comme la flexion des doigts, l'ouverture de la main, ainsi que des signaux biométriques : fréquence cardiaque ou l'activité musculaire via EMG.



Ces signaux sont convertis en éléments musicaux : un doigt qui se plie crée une note de violon, un tremblement de main devient un vibrato, une foulée ou un rythme cardiaque déclenche des percussions, un bras levé active des effets de morphing, saturation ou réverbération... Chaque geste devient ainsi générateur et modulateur de sons : percussions, nappes instrumentales, textures électroniques, vibrations subtiles ou motifs rythmiques.

Les données récupérées par les capteurs sont transformées en musique, mais peuvent également servir à générer des projections vidéo synchronisées et à piloter le travail de lumière au plateau. Le mouvement de l'interprète devient ainsi le moteur d'un espace scénique réactif, où sons, images et lumière dialoguent en continu. Le corps de l'interprète devient à la fois instrument, interface et source de composition, créant une symbiose entre perception, geste et matière sonore et visuelle.

AURA permet d'explorer l'inclusion non comme thématique, mais comme moteur artistique : la perception et la présence corporelle de l'interprète définissent l'écriture de la performance. Grâce à ces procédés, le spectateur peut ressentir et expérimenter la richesse des perceptions corporelles et sensorielles découlant d'un rapport au monde guidé par le mouvement, le geste et l'écoute.







Ateliers et médiations



- Atelier AURA aux Rotondes, Luxembourg -

Pour nous, transmettre est une manière de créer avec les autres. Création et transmission sont indissociables : nos ateliers sont des espaces de rencontre, d'expérimentation et de co-construction, où nous partageons des outils autant que nous recevons des récits, des gestes et des voix qui nourrissent notre propre travail.

Nous portons une attention particulière aux personnes dont les expériences restent peu visibles dans l'espace culturel : personnes en situation de handicap, personnes âgées, enfants, femmes victimes de violences, jeunes confiés à l'aide sociale à l'enfance, et plus largement toutes celles et ceux dont la parole est peu entendue. Nous sommes convaincues que chacun·e possède un potentiel créatif et cherchons à créer des cadres à la fois bienveillants et exigeants où celui-ci peut émerger.

Notre démarche s'inscrit dans une pratique artisanale du spectacle vivant, à la croisée du corps, du son, de la technique et de la sensorialité. Les rencontres avec les publics nous permettent de rester ancrées dans le réel et de nourrir nos créations du vivant.

Elles sont aussi une manière de lutter contre l'entre-soi, que nous considérons comme l'un des risques majeurs du spectacle vivant : un art qui ne se confronte plus aux réalités et aux expériences de celles et ceux auxquels il s'adresse finit par se couper de sa propre nécessité.

En lien avec Mireille rêvait, nous explorons les relations entre le son, le corps et la perception, notamment à travers des expérimentations sensorielles et le dispositif AURA. Comment écouter, se repérer, imaginer, lire, écrire et créer lorsque la vue n'est plus le sens dominant ? Les ateliers mobilisent le mouvement, la création sonore et des modes de lecture tactiles comme le braille, tout en questionnant la confiance, la pair-aidance et la création collective entre personnes aux perceptions différentes.

À travers cette démarche, nous souhaitons mettre en lumière la richesse des expériences des personnes déficientes visuelles et contribuer à faire évoluer le regard porté sur leurs façons d'être au monde.

1.1 Atelier de musique

L'objectif de cet atelier est de permettre aux participants d'explorer la pratique musicale à travers le mouvement et le jeu collectif, ainsi que de favoriser l'expression, la motricité, l'écoute et l'interaction sociale.
L'atelier commence par un temps d'accueil et de présentation progressive du dispositif, sui- vi d'une exploration libre accompagnée. Ensuite, il y a un temps d'expérimentation en petits groupes autour de jeux sonores et de créations collectives, suivi d'un moment d'échange et de retour sur l'expérience.

Lien vers la fiche d'atelier détaillée :
https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1ns72mYE9uXa-2l7Q0_sNZuAz_VuD6obc

1.2 Atelier éducatif et scientifique

L'objectif est d'initier les participant·e·s à la fabrication numérique et à la création sonore à travers une approche pratique et accessible, de découvrir les bases de l'électronique, des capteurs et de la transformation du mouvement en son, tout en favorisant l'autonomie, la coopération et l'expérimentation collective.
L'atelier commence par une découverte des composants électroniques, des capteurs et de leur fonctionnement. Puis, il y a une initiation au montage électronique ou à la soudure (en fonction du lieu et du public), assemblage de modules interactifs, expérimentation des outils numériques et transformation du mouvement en son. Il se termine par un temps de création, d'ajustement et de restitution collective.

Lien vers la fiche d'atelier détaillée :
https://drive.google.com/file/d/1MPD8DxPV0ODZTJUWJXPB2-FPGBhD6U79/ view?usp=sharing

1.3 Atelier de création artistique / création d'une zone sensorielle sonorisée

L'objectif de cet atelier est de créer collectivement une installation sensorielle interactive mêlant textures, dessin, matières et sons. L'atelier favorise l'imaginaire et l'expression col- lective à travers une approche accessible du sonore et de la création plastique.
Déroulement d'une séance : La première séance est consacrée à l'élaboration de l'univers du tapis : choix des ambiances sonores, création des formes, intégration des premières matières. Entre les deux séances, les participant·e·s peuvent collecter librement des maté- riaux ou enregistrer des sons avec leur téléphone afin d'enrichir le projet. La seconde séance permet d'intégrer ces éléments, finaliser la zone sensorielle et expérimenter collectivement les interactions sonores du dispositif.
Comment fonctionne ce dispositif ? Les différentes zones du tapis déclenchent des sons ou ambiances lorsqu'elles sont touchées ou explorées avec les mains. Les interactions sont détectées par caméra et reliées à un système sonore permettant une approche intuitive et immersive.

Lien vers la fiche d'atelier détaillée :
https://drive.google.com/file/d/1IotlOwApa7KcSXq3wE7M0z0cdIZNirLG/view?us- p=sharing

2.1 Atelier sensoriel au plateau

L'objectif de cet atelier est de pouvoir expérimenter l'espace, le rapport au monde et à l'autre sans la vue, de développer la confiance et la responsabilité d'autrui en explorant les rôles de guide et de guidé et enfin de travailler le lien entre geste, son et mouvement.
Il se composera d'échauffements corporels précis afin de venir réveiller et prendre conscience des zones infimes de son corps. Ensuite, une exploration de l'espace et des différentes rap- ports possibles grâce à des exercices sensoriels et de perception pour développer et «dé-codifiés» leurs imaginaires. L'atelier se cloturera sur des improvisations et des créations en binômes ou trinômes.

Lien vers la fiche d'atelier détaillée :
https://drive.google.com/file/d/1ePeWskH-sNp4ATQUp42rsYoc09jAJQef/view?us- p=share_link

2.2 Atelier d'écriture

L'objectif de cet atelier est de questionner la place de la vue dans notre rapport au monde, d'explorer l'imaginaire à travers d'autres sens comme les sons, les odeurs et les sensations afin de produire des textes et des compositions sonores personnelles; tout en sensibilisant à l'écriture braille.
A travers l'écoute d'un paysage sonore, suivi d'une phase d'écriture enrichie par des provo- cations sensorielles et d'un questionnement et recherche autour de la linguistiques et des mots et de la découverte du braille, l'atelier se terminera sur un temps de partage des his- toires personnelles de chacun avec une musicienne déficiente visuelle.

Lien vers la fiche d'atelier détaillée :
https://drive.google.com/file/d/1GWlcq1npwcWPsqy2XzcvGIMUeyGKdYJa/view?us- p=share_link

« L'aveugle vous regarde de toutes ses oreilles. »
– Gilbert Cesbron.

Aller plus loin...

Partenariats

Nous avons déjà noué des liens solides avec différentes structures qui nous accompagneront sur la durée de notre création, que ce soit :

- en artistique par l'Espace Michel Simon (Noisy-le-Grand),
- en accessibilité par Souffleurs de sens,
- en technique par l'IRCAM et le Lutin.



Enjeux et défis

Les enjeux artistiques et thématiques

Le projet s'inscrit dans une démarche d'hybridation artistique : l'association du geste, du mouvement et du son ouvre de nouvelles possibilités narratives, interrogeant comment raconter autrement que par l'image. AURA devient un outil au service des interprètes, leur permettant d'exprimer leur rapport au monde et de se raconter.

L'écriture collective de plateau permet de confronter concrètement les perceptions des interprètes, en particulier celles déficientes visuelles, et de créer un espace de recherche et d'écoute. La pièce explore les rencontres entre trois femmes, deux comédiennes déficientes visuelles et une aidante, et les interactions qui se tissent entre elles. Les différentes expériences de la cécité nourrissent les quatre personnages et donnent corps aux thématiques suivantes :
- rapport au son, au corps et à soi,
- autonomie et relations d'aide (familiales, amoureuses ou amicales),
- rapport à l'espace scénique et au public,
- nécessité d'exister sur scène et visibilité d'une culture aveugle dans le paysage artistique.

Les enjeux techniques et de production

Conscients des défis spécifiques inhérents à ce projet, nous avons d'ores et déjà identifié et réuni l'équipe artistique, transformant ainsi le défi du recrutement en une force constituée. Les axes de vigilance se concentrent désormais sur la nécessité d'un accompagnement humain renforcé, l'augmentation du temps de recherche et les coûts liés aux dispositifs sensoriels. Loin d'être perçues comme des obstacles, ces contraintes constituent le socle même de notre création, nourrissant une écriture fondée sur la réalité des corps et des perceptions.

Pour y répondre, notre démarche de production place l'humain et le temps au cœur du processus. Le rythme de travail sera spécifiquement adapté à la fatigue potentielle des interprètes, nécessitant un cadre bienveillant et des moyens financiers dédiés pour préserver cette exigence artistique. Sur le plan technique, la technologie restera strictement au service de la narration, sans jamais la dominer. Cet engagement se double d'une cohérence éthique fondamentale : il s'agit de ne pas concevoir une pièce sur la déficience visuelle qui serait elle-même inaccessible aux publics concernés. Chaque choix, comme l'intégration du soufflage au plateau ou le développement d'outils sensoriels, vise ainsi à offrir une expérience partagée, où la différence de perception devient une richesse pour tous les spectateurs, voyants ou non.

Les enjeux esthétiques

La scénographie de Mireille Rêvait est conçue comme une composante centrale de la narration, visant à déplacer l'attention du spectateur de la domination du regard vers d'autres formes de perception : le son, le geste, la matière et la présence des corps. Loin de la représentation courante associant cécité et obscurité, nous imaginons un espace scénique blanc, épuré et très lumineux, presque clinique, au sein duquel évoluent des interprètes vêtus de noir. Ce contraste saisissant oriente l'écoute vers les textures, les frottements et les mouvements, faisant du plateau un lieu de perception active plutôt qu'un simple support.

Dans ce dispositif, la lumière agit comme un outil dramaturgique majeur qui dessine l'espace et modèle les ambiances, interrogeant notre rapport au visible. Cette recherche se concrétise par l'intégration de l'outil AURA, qui ne se contente pas de produire du son mais le rend visible : chaque vibration sonore trouve une résonance lumineuse, transformant l'onde en matière perceptible. De même, les repères tactiles indispensables aux interprètes aveugles s'intègrent naturellement à l'écriture scénique, participant à la composition visuelle globale.

Ainsi, la couleur n'apparaît que rarement, comme un événement symbolique, tandis que la scénographie devient un terrain de jeu sensoriel où lumières, sons et déplacements construisent ensemble le récit, questionnant la place de la vision dans notre rapport au monde.

Tout les matériaux utilisés pour la scénographie ainsi que la conception des costumes seront issus de ressourcerie ou de nos précédents spectacles





Gardez votre visage dans le soleil, vous ne verrez pas les ombres – *Hellen Keller*

Contacts & autres ressources

Contacts

Mélodie MOLLER
Co-directrice artistique Cie Sang-Gênes
Chargée de communication et de diffusion
ciesang.genes@gmail.com
+33 (0)6 44 70 41 80

Margot MISMETTI
Co-directrice artistique Cie Sang-Gênes
Chargée de production et administration
mmismetti@gapas.org
+33 (0)6 58 68 31 08

Benjamin GABRIEL
Directeur Artistique Cie Minuit 47
minuit47.lux@gmail.com
+352 661 969 647
+33 (0)6 72 23 74 73

Annexes

Site internet

https://www.minuit47-ciesanggenes.com

Vidéos démo AURA

https://drive.google.com/file/d/1vu5cpWM_vWVI8jBGoIl0HxADcvj30aJF/view?usp=sharing

https://youtube.com/shorts/3DfIsrGTrrY?feature=share

https://youtu.be/CeWFvdEleCM

Dossier AURA

https://drive.google.com/drive/folders/1urveBI5zi1jB8qAeJs-JtI0oMZyFJx8h?usp=share_link