



Fleur Lemerder

Incroyable vivant

Création saison 2026 - 2027

*" Cette importance de l'écofragmentation dans l'extinction a des implications philosophiques qui sont assez peu relevées : cette fragmentation ne trouve pas directement son origine dans la rapacité productiviste et extractiviste. Elle s'origine d'abord dans notre cécité au fait que les autres vivants **habitent** : la crise de notre manière d'habiter revient à refuser aux autres le statut d'habitants. L'enjeu est donc de **repeupler**, au sens philosophique de rendre visible que la myriade de formes de vie qui constituent nos milieux donateurs sont elles aussi, depuis toujours [...] les habitants de plein droit du monde"*

Baptiste Morizot, "Manières d'être vivant"

Incroyable vivant

Performance de musique et d'ombres - Improvisation Assistée par Ordinateur

Tout public à partir de 3 ans

Versions : Performance en duo, avec ou sans découverte du dispositif, avec ou sans création collective immersive

Durée performance adaptée au public : 20 à 50 minutes

Durée découverte dispositif : 15 à 25 minutes

Durée création collective immersive : 30 minutes

Espace de jeu : 5,5 m x 3,5 m

Spectateurs placés autour du dispositif, espace public à rajouter à l'espace de jeu

En tournée : 1 marionnettiste et 1 musicien, + 1 technicien si création collective immersive

Jauge : 30 à 150, selon configuration scénique du lieu (place du public à définir : frontal, trifrontal...)

Fleur Lemercier - Jeu d'ombres et de lumières - Voix

Norbert Pignol - Jeu sur instruments de musique électromécaniques

Produit par La FLAMME / compagnie Fleur Lemercier

Elise Traversi - 07 60 10 20 24 / diffusion@compagniefleurlemercier.fr

Fleur Lemercier - 06 86 73 10 07 / fleur.lemercier@wanadoo.fr



Note d'intention

Incroyable vivant est le dernier volet de la trilogie Ombres Sonores, trois performances immersives ayant pour premiers opus *Matière Sombre* puis *Vasilissa, sorcière de mère en fille*. Ce spectacle clôturera le processus de fabrication de notre instrument d'improvisation et d'écriture en ombres non-narrative et permettra d'explorer la dimension de création d'une œuvre collective sur le dispositif.

Incroyable Vivant est constitué de trois parties qui s'articulent les unes aux autres. La première est une performance d'ombre et de musique électromécanique improvisée par les deux artistes Fleur Lemercier et Norbert Pignol, à partir d'un dispositif et de matériaux visuels et sonores préexistants. La seconde partie est un bord plateau accueillant les questionnements du public sur les expériences qu'ils ont vécu ainsi qu'une visite du dispositif. La troisième partie est une expérience immersive collaborative dans laquelle le public est initié au dispositif, à l'écoute active et à l'improvisation libre collective. A l'issue de cette prise en main, les artistes et le public se lanceront dans une courte performance collective mêlant mouvement, images et sons.

Pour nourrir la création de la première partie, nous souhaitons explorer la thématique du vivant, tant au niveau intime que scientifique ou philosophique. Cette thématique guidera notre processus artistique pour imaginer la scénographie, penser le dispositif et la place du public, composer les musiques et fabriquer nos silhouettes, machines et mobiles.

Lors de la performance, nous inviterons les spectateurs à se plonger poétiquement dans l'immense variété du monde formé par les organismes vivants eucaryotes (plantes, champignons et animaux) et procaryotes (bactéries, virus, algues ...) dont une partie de l'activité et des manifestations semble imperceptible. Nous mettrons en lumière de merveilleuses organisations, des collaborations géniales entre espèces, des stratégies incroyables de reproduction, la beauté des formes organiques, mais aussi serons témoins des forces antagonistes à l'œuvre, de la fragilité des milieux ainsi du rôle malicieux du hasard, dans des images et des paysages sonores. Le tout dans des mouvements simples et des compositions facile d'accès.



Cette performance jouée en duo prendra la forme, pour la partie visuelle, d'une peinture d'ombres et de lumières en mouvement, animée par la marionnettiste Fleur Lemercier, sur l'instrument d'ombre que la compagnie a mis au point depuis quelques années. De petites machines cinétiques porteront des silhouettes et des objets des sources lumineuses et seront commandés en direct pour créer un ballet du vivant sous les yeux des spectateurs. Les écrans sont manipulés à la manière d'une marionnette à fil géante pour faire danser, vibrer ou glisser les images des projections.

Les courtes pièces de musique minimalistes et paramétriques sont composées par Karl Naegelen pour nos instruments électromécaniques, 5 flutes d'orgue basse datant du 19^e siècle, un glockenspiel, une vielle et un set de percussions. Ces compositions miniatures seront tissées les unes avec les autres au gré de ce qui se passe au plateau et rendues vivantes par l'interprétation de Norbert Pignol.

Les spectateurs seront répartis autour du dispositif lorsque la configuration de l'espace le permettra. Ils seront invités à déplacer leurs attentions sensorielles sur les sources d'émissions ponctuelles, spatialisées et mobiles au gré de ce qui les attire, excite leur intérêt, retient leur attention. Ainsi les spectateurs sont acteurs de leurs perceptions et invités à mobiliser leur imaginaire pour produire une œuvre qui vit dans leur for intérieur. A travers livre d'images animées et minimalistes, nous souhaitons donner sa place à l'imaginaire de chacun, en écho à la célèbre phrase de Marcel Duchamp, « c'est le regardeur qui fait l'œuvre ».



Note d'intentions musicales de Karl Naegelen

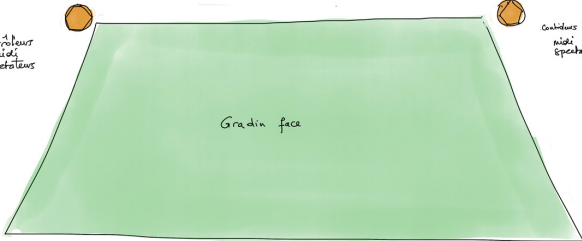
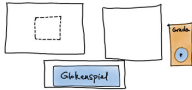
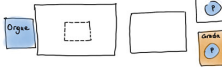
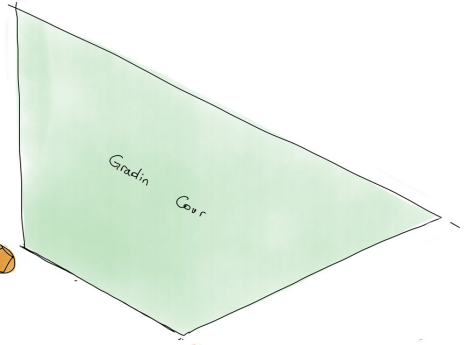
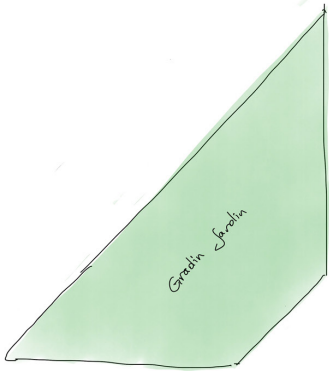
A l'image des étranges animaux des perspectives dépravées décrites par Baltrusaitis, dans *Incroyable vivant*, des voix de l'infiniment petit semblent nous susurrer des chants animaliers tronqués autant que des halos sonores de paysages inouïs. Toutes ces voix - paysagères, animalières, texturales...- aussi différentes soient-elles, sont le résultat de bruits de moteur venant frapper les corps sonores d'un instrumentarium éclectique.

Parmi les potentialités de ce dispositif singulier, la plasticité du temps : les tempi sont élastiques, et ce à une échelle beaucoup plus vaste que nos habitudes "humaines"... ainsi un même pattern pourra être joué à 30 à la noire ou... à 1000 - mais est-ce vraiment toujours le même pattern ?

Une proposition musicale méditative et pleine de silence se transforme illico en une sorte d'insecte grouillant aux sonorités étranges. Un paysage sonore éthéré devient un pigeon s'ébrouant... La technologie semble alors capable de nous faire entendre les sons d'une nature, certes rêvée, fantasmée, mais qu'importe ?...

Les sons eux-mêmes, tirés d'objets parfois frustes (boîte de gâteau, conserves, glock jouet) ou d'instruments élaborés (vielle à roue automatisée, orgues, etc.) donnent à cet ensemble des couleurs variées, irrésistibles, une palette qui rappelle l'enfance et la joie de plonger dans un monde sonore pittoresque.

La partition n'est pas écrite à l'avance, elle est activée en direct et chaque représentation sera une nouvelle version de l'œuvre. En effet, chaque pièce qui compose l'ensemble du corpus pourra être appelée en direct par l'interprète, à tout moment, avec les nuances et les changements de tempi qui lui semblent propices dans le temps du jeu, en interaction avec les images et la lumière. La musique, tout comme les ombres manipulées en direct, est toujours en mouvement.



La création collective éphémère et immersive

La deuxième partie débute par une initiation à l'écoute active, à l'action artistique collective par de simples exercices avec les spectateurs la mettant en jeu.

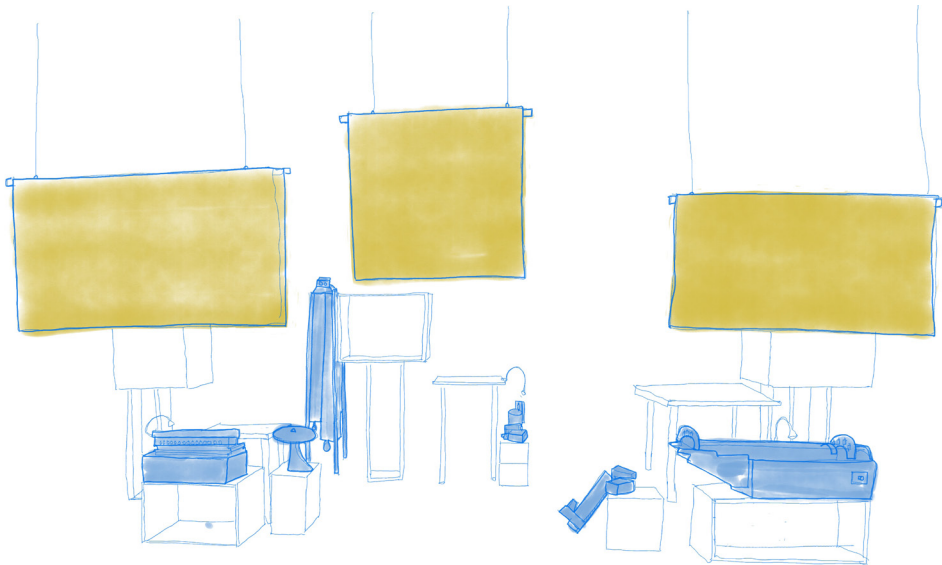
Puis les spectateurs seront initiés à la magie du contrôle à distance du dispositif. Une dizaine de contrôleurs très simples et quelques actionneurs basiques (lampes commandées à distance par exemple) au sens où ils ne contrôlent chacun qu'une infime partie du dispositif, seront distribués aux spectateurs. Suivra une petite expérimentation à la manipulation de ces outils.

es silhouettes de grande taille seront distribuées aux spectateurs leur permettant de transformer leur enveloppe corporelle de spectateurs, les invitant à devenir des algues, un banc de poissons ...

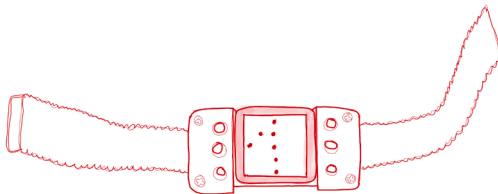
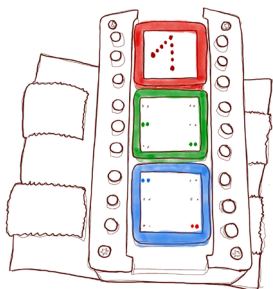
Les spectateurs à qui il n'a pas été distribué de matériel seront invités à participer à l'œuvre avec leurs corps (ballet de mains évoquant des algues projetées en ombre ou pas..., percussions corporelles, chant...)

Chaque introduction de nouveaux instruments ou chœur d'instruments donne lieu à la mise en œuvre d'écoute et de jeux collectifs pour finir par une expérience sensorielle immersive collective où toutes les personnes présentes au plateau mettent en jeu leur intelligence sensorielle pour fabriquer ensemble une pièce visuelle et sonore, mêlant numérique et analogique.

Par la participation active, le spectateur devient acteur (auteur ?) de l'œuvre. Ses déplacements dans le dispositif permettent une expérience unique qui lui est propre, lui laissant le choix de l'œuvre qu'il regarde, écoute, crée.



Projet de scénographie - Déc 2025



Les arts et technologies numériques

De l'interprétation de la musique à la fabrication des marionnettes, le spectacle intègre les technologies numériques à différents niveaux de la création.

Pour les spectacles de la compagnie, nous avons développé ces dernières années des dispositifs partiellement pilotés par ordinateur : instruments de musique électromécaniques, mobiles et théâtre d'ombres à base de LED basse tension, graduables et jouables en direct à l'aide de contrôleurs MIDI.

La LED est une source lumineuse très précise qui ouvre de nouvelles possibilités au théâtre d'ombres. Grâce à un système conçu autour de cartes Arduino, nous pourrions intégrer la LED basse tension avec toutes les potentialités d'un jeu d'orgue lumière classique. Toutes petites et "froides", les sources peuvent être tenues dans la main et manipulées. La conduite lumière est gérée à la volée grâce à un gant, contrôleur MIDI, par la performeuse et tous ces éléments seront mis en place au service de l'improvisation en ombres.

Les instruments du spectacle sont un ensemble de boîtes à musique électromécaniques géantes fabriquées à partir d'instruments jouets acoustiques : un glockenspiel, une vielle, des flûtes basses d'orgue et un petit ensemble de percussions.

La commande numérique, reposant sur le protocole MIDI, par le biais de logiciels adaptés, permet de recomposer, réinterpréter et jouer à la volée la musique du spectacle en fonction de ce qui se passe au plateau. Des effets MIDI, spécialement inventés et adaptés à notre ensemble électromécanique dans ses dimensions instrumentales, mécaniques et spatiales, transforment notre orchestre en ensemble électroacoustique sans amplification.

Nos mobiles seront animés par le vent produit par la soufflerie de l'orgue introduisant des turbulences et du hasard dans leur mouvement tandis que nos petites machines motorisées auront un mouvement plus déterminés.

Les silhouettes et une partie des instruments ont été fabriquées dans des FabLab ou HackerSpaces. La fabrication numérique permet de ciseler très finement les silhouettes tout en leur conservant une solidité importante, ce qui développe de nouvelles potentialités esthétiques pour le théâtre d'ombres colorées ou non.



L'équipe

Jeu d'ombres et de lumières - Voix

Fleur Lemercier

Interprétation musicale

Norbert Pignol

Mise en scène, univers visuel, lutherie électromécanique

Fleur Lemercier

Composition musicale

Karl Naegelen

Dramaturgie

Julie Postel

Lutherie informatique

Baptiste Martin de Fremont

Lutherie électromécanique

Léo Maurel

Costumes

Anne Buguet

Création lumière

Eric Marynower

Electronique pour le spectacle

Arpshuino , Orgautomatech, Specktr



Calendrier

Résidences acquise 2025 et 2026

Prunier Sauvage (Grenoble - 38) • 14 au 18 avril 25

Théâtre des Roches (Montreuil - 93) • 22 -25 avril 25

Pot au Noir (Monestier de Clermont - 38) • 30 juin au 12 juillet 25

Théâtre de la Courte Echelle (Romans - 26) • 27 au 31 Octobre 25

Théâtre à la Coque (Hennebont - 56) • 16 au 20 février 26 , travail dramaturgie et présence marionnettique

Théâtre Halle Roublot (Fontenay-sous-bois - 93) • 23 mars au 3 avril 26

CIMN (grenoble- 38) • juin 26 , une semaine, travail jeu sur instrument d'ombre, en cours de négociation

Odradek (Quint-Fonsegrives - 31) • 19 au 30 octobre 26

Point Fixe (Cannes- 06) • novembre 26 , une semaine , travail jeu sur instrument d'ombre

Theatre des Malassis (Bagnole - 93) • residence creation collective immersive • hiver 26-27

Résidences recherchées 2026-2027

résidence jeu -musique et ombre - 1 • hiver 26-27

résidence creation - 2 semaines • janvier à mars 27

Sorties de résidence - Etapes de Travail - Représentations

Pot au Noir (Monestier de Clermont- 38) • **Etape de travail** • 14 septembre 25 - 11 h

Théâtre de la Courte Echelle (Romans - 26) • **Etape de travail** • 31 Octobre 25 - 10 h

Théâtre Halle Roublot (Fontenay-sous-bois - 93) • **sortie de résidence** • 27 mars 26 - 11 h

Théâtre des clochards célestes (Lyon - 69) • **représentation** • printemps 27

Festival des Détours de Babel (Grenoble - 38) • **représentation** • fin mars 27

Festival Mima (Mirepoix - 07) • **représentation** • aout 27, en cours de négociation

Theatre des Malassis (Bagnole - 93) • **representations** • novembre 27

Festival du GRAME (Aura) • **representations** • novembre 27, en cours de négociation

Des demandes de résidences sont ou seront déposées ou sont en cours de négociation à l'Espace Périphérique (75), à la Nef, aux Susistances, au Bercail.

Des demandes de soutien sont ou seront déposées auprès du département de l'isère, de la Region AuRa, de la Drac AuRa, de la Spedidam, de la SACEM , de la SACD, du CNC.

Les soutiens acquis sont ceux de la Mairie de Grenoble, du FDVA, du Théâtre à la coque, d'Odradek, du THR. Le soutien du GRAME est en cours de négociation.



En création

Norbert Pignol

Co-fondateur du collectif MusTraDem, hier pilier des groupes Dédale, Obsession, Trazz Quartet, Carlo Rizzo trio et MKF, ce musicien-compositeur-arrangeur-pédagogue a parcouru l'Europe pendant trente années aux bretelles d'un accordéon diatonique dont il incarne le renouveau.

Après 3 albums en solo, des participations à de nombreux projets et des musiques pour le théâtre, le cinéma ou la danse contemporaine, il se tourne aujourd'hui vers les musiques électroniques et la réalisation. Ses derniers projets cernent un univers basé sur le collectage urbain (résidence à Moncton / Canada, projets InSitu...), le remix d'objets sonores du quotidien, l'interaction avec les propositions musicales de ses complices, remixées en direct.

Musiques traditionnelles, chanson, improvisation, symphonie, musiques actuelles : autant de fils tissant la corde d'une même recherche, pont suspendu entre esprit scientifique et fulgurante passion musicale.

Fleur Lemercier

Depuis qu'elle a découvert les ciseaux, éblouie par les inventions et les créations humaines, elle cherche un lieu à la frontière de la technique et des arts. Elle se lance dans des études de mathématiques et de sciences de l'information géographique, et en parallèle passe de nombreuses heures à fabriquer, photographier, peindre, dessiner, filmer, découper, bidouiller diverses machines et d'autres bidules sur un coin de table ou dans sa cave, et entreprend de se former à la construction de marionnettes.

Au tournant du siècle, elle abandonne les sciences exactes pour se consacrer à la marionnette et au théâtre. Constructrice de marionnette, scénographe et metteur en scène, elle collabore avec de nombreuses compagnies et mène ses propres projets.

Karl Naegelen

Karl Naegelen étudie la composition au Conservatoire de région de Lyon puis au Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Lyon. Il suit les classes de Robert Pascal, Denis Lorrain et François Roux et complète sa formation à la Musikhochschule de Hambourg avec Peter Hamel (de). Il participe également à de nombreuses masterclasses, notamment à Berlin avec Georges Aperghis.



La compagnie Fleur Lemercier

Les projets de la compagnie sont bâtis à partir de textes écrits par un auteur, d'une proposition musicale originale, d'une envie de marionnettes, de machines visuelle ou sonores, de mouvements. Ils intègrent parfois des ordinateurs, des microcontrôleurs et d'autres assistants de créations numériques. Ils expérimentent le rapport entre ces médias et construisent des propositions poétiques transdisciplinaires, permettant à chacun d'interroger à sa manière le rapport à la forme spectaculaire.

Carnet de poilu, notre premier projet initié en 2014 est une forme brève de 8 minutes à partir du livre éponyme de Renefer, dans lequel l'auteur raconte à sa fille, en texte et en image, son expérience sur le front de la première guerre mondiale. Ce spectacle est une pièce de théâtre d'ombres colorées sur praxinoscope, pour lieux obscurs. Notre seconde création, un opéra-comique pour marionnettes intitulé *Les 3 petits vieux qui ne voulaient pas mourir*, a été créé à l'Espace 600 à Grenoble fin 2015, à partir d'un texte de Suzanne Van Lohuizen et d'une musique de Sébastien Berger. Ce spectacle a obtenu le prix spécial du jury des lauriers du spectacle vivant en 2024. *In Extremis* créé en 2018 est l'aboutissement d'une résidence Culture et Santé d'un an, au centre médical Rocheplane. C'est une fiction dont le texte est issu d'une commande à l'auteur Simon Grangeat, composée à partir des témoignages des patients en soins oncologiques recueillis à Rocheplane, et illustrée en musique par des instruments robots qui jouent en direct. En 2019, la compagnie crée une forme légère hors-les-murs : *La Bête du Marais*, fabliau pour zones humides, qui au moyen de marionnettes, de masques et du théâtre de papier, trace une fable contemporaine sur la protection des zones sensibles. Ce spectacle, conçu à partir du texte d'Arthur Cena, lauréat du prix M Comme Marais, est une commande du Conseil Départemental de l'Isère.

Un cycle de spectacle est initié en 2020, autour d'un dispositif créé par la compagnie : des instruments de musique électromécanique jouables en temps réel, un dispositif de lumières d'ombres et une interface homme-machine qui permet de piloter en direct tous les éléments du dispositif, au point de pouvoir improviser au moment des représentations avec ces outils. Chacun des 3 spectacles *Matière Sombre*, *Vassilissa, sorcière de mère en fille* et *Incrovable vivant* utilisant sa propre déclinaison du dispositif. *Vassilissa, sorcière de mère en fille*, créé en décembre 23, est une veillée initiatique à la sorcellerie numérique inspirée du conte *Vassilissa, la très belle*. *Matière Sombre* est une performance improvisée réunissant 3 musiciens et 2 marionnettistes et *Incrovable vivant* sera une performance duo à travers laquelle nous exploreront la composition d'éléments écrits avec de l'improvisations en live et la création collective sur le dispositif avec les spectateurs.

