

AU COEUR DE L'OCEAN

PRÉSENTATION

COMPOSITION: FREDERIC BLONDY & ARTHUR LAVANDIER
LIVRET & MISE EN SCENE: HALORY GOERGER



SUR UNE PROPOSITION DE FREDERIC BLONDY

COMMANDE DU BALCON ET DE L'OPÉRA DE LILLE AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION SINGER-POLIGNAC.

DISTRIBUTION & CREDITS

Interprètes: Claire Bergerault, Audrey Chen, Isabelle Duthoit, Phil Minton, Alex Nowitz, Ute Wassermann.

Direction: Maxime Pascal

Compositeurs : Frédéric Blondy et Arthur Lavandier

Livret & mise en scène : Halory Goerger, sur une idée originale de Frédéric Blondy.

Scénographie : Myrtille Debièvre

Lumière : Annie Leuridan / Régie générale : Cédric Joder

Création vidéo : Jacques Hoepffner / Régie vidéo : Yann Philippe

Costumes & accessoires: Pascale Lavandier

Production: Iris Zerdoud pour le Balcon.

Assistant de production : Gaspard Kiejman

• Claire Luquiens : flûtes

• Iris Zerdoud : clarinettes

• Joris Rühl : clarinettes

• Joël Lasry: cor

• Henri Deléger : trompette

Maxime Morel: tuba, trombone

• Stanislas Delannoy: percussions

• Michele Rabia: percussions

• Giani Caserotto : guitare électrique

• Clara Izambert : harpe

• Valentin Broucke: violon

• Elsa Seger : alto

• Clotilde Lacroix : violoncelle

• Simon Guidicelli: contrebasse

Une commande du Balcon et de l'Opéra de Lille, avec le soutien de la Fondation Singer-Polignac.

La capitaine / The captain - Bergerault

> speaks English & French

La biologiste / the biologist - *Chen*

> speaks English

Une plongeuse / A diver - **Duthoit**

> speaks English & French, is supposedly Belgian.

L'océanographe / the oceanographer - Minton

> speaks English

L'entrepreneur / the entrepreneur - Zowitni

> speaks English, some German & some french

La géologue / the geologist - Wassermann

> speaks English French & a lot of German



















CHEN

Chen is a marine biologist. Both brillant and ambitious, *not* a practical person. Her pragmatism towards living beings can easily be mistaken for absolute lack of empathy, which makes her extremely valuable to Nowitz. She is undecided on post-humanism but definitely had an agenda (cf her solo song).

WASSERMANN

Ute Wassermann studied geology in Göttingen Universität and had a parallel career as a sound engineer in the German experimental music scene. A bird more than a person, speaks barely but listens carefully. Heard something down below, wants to know what it was. Has a deathwish yet to be fulfilled. Absolute weirdo.

MINTON

Read Stevenson and Rachel Carson as a young teenager, back in the 50's, thought he'd become an adventurer, studied oceanography in Southampton, was an intern with Cousteau beginning of the 60's, got his left hand bitten by a giant squid who tried to steal his doughnut, got back the doughnut, never got back his hand. Heartbroken since his astronaut wife, Susan, disappeared in space.

BERGERAULT

Claire est une sorte de Pia Klemp qui aurait mangé Carola Rackete. Problèmes psy légers. Mécano de formation, elle a brièvement été lieutenant d'un bateau de croisière de luxe, dont on devinera qu'elle l'a *volontairement* coulé par conviction écolo. Veut voir brûler le Vieux Monde.

DUTHOIT

Isabelle vient d'une famille d'agriculteurs wallons. Elle eu un métier pointu, avant. Elle a perdu mari et enfants dans un incendie, ce jour-là elle est partie sans jamais revenir, a passé ses certifications de plongée les unes après les autres, et depuis enchaine les jobs sur les plateformes pétrolières. Elle cherche le réconfort dans le silence.

ZOWITNI

Zowitni est un entrepreneur. Il a, comme tous les grands malades qui aiment immodérément l'argent, un compte à régler. C'est un esprit puissant mais veule, animé par des valeurs transhumanistes. Mais il aime aussi la poésie, récite volontiers Essénine. Il a une maladie neurologique incurable qu'il espère guérir avec une espèce sous-marine hyper-rare.

Zowitni is an entrepreneur. As most delusional maniacs do, loves money more than man. Strong and powerful character, quotes poetry and motivational books. Has a deadly neurological disease that he hope the Ocean can cure.

INTENTIONS & TECHNIQUE

Un oligarque finance la première colonie sous-marine de très grande profondeur. Il descend avec une équipe venue valider l'implantation à bord d'une station sous-marine. Ils prennent la température de nos rapports, en tant qu'espèce, avec le milieu aquatique. Une force venue des abysses s'oppose à leur présence. Un dialogue s'instaure.

L'opéra est construit autour du dialogue entre techniques vocales étendues et stratégies de composition laissant une bonne place à l'improvisation, mélangeant abstraction et propositions mélodiques. Il vise à permettre d'apprécier les très hauts niveaux d'intensité proposés par ces vocalistes rares sur les plateaux d'opéra.

Dans « Au coeur de l'Océan », les personnages sont « en relation avec un milieu ». Ils sont là pour atteindre les meilleures conditions de relation possibles avec le milieu aquatique. C'est une communauté, qui cherche à être « in sync » et « in tune » avec l'eau, l'océan, la faune et la flore aquatique.

SCENO

PLATEFORME

Les personnages vivent sur ce qui peut ressembler à une sorte de **plateforme** amphibie qui descend à la verticale sous l'eau. La pièce se déroule dans le **hangar de chargement**, à l'intérieur de cette plateforme, sur une baie de chargement, à dominante **grise** / **métal**. Il y a des cables qui pendent, des caisses qui trainent. Le sol est mouillé, sale, ça pleut parfois légèrement.

L'espace est doté de plusieurs plans, avec une plateforme surélevée au lointain, une niche pour pouvoir faire vivre une proximité physique dans un petit espace, créer ce sentiment de promiscuité typique des environnements sous-marins.

PANNEAU

Au lointain, un panneau de visualisation suspendu aux cintres, cadre apparent en bois est traité comme les systèmes de visualisation de l'aérospatiale dans les années 1960-1980. Sur ce panneau on aperçoit :

- un compteur de profondeur dynamique, des coupes bathymétriques
- Des cartes marines, la météo, la visualisation d'un radar naval
- des images réalistes des fonds marins (faune, flore, paysage rocheux-sableux, éclairés à la torche, telles qu'elles seraient filmées par des caméras installées à l'extérieur de la plateforme, sur un mini sous-marin d'exploration, ou tenues par les plongeurs. Ces images sont un composite de prise de vue réelles et de 3D.

PUPITRES

Quatre éléments de scéno mobiles serviront de pupitre aux interprètes pour qu'ils puissent consulter des partitions, avoir un retour vidéo du chef, un retour vidéo de la créature sous-marine en cas de « dialogue » avec elle, pour pouvoir être face public. On a prévu d'implanter de petits écrans alimentés par des Raspberry Pi, et des micros modifiés.



Inspiration panneau

PROJET LUMIERE & ACCESSOIRES

- La création lumière va notamment s'appuyer sur la présence de systèmes de sécurité ou de signalétique intégrés dans la scénographie et permettant de caractériser cette lumière industrielle typique tout en jouant avec (sources graduables, chemins de LEDs, quadrillages).
- 5 micros d'ordre type col de cygne intégrés dans la scéno, dans un total de 3 ou 4 pupitres techniques pouvant accueillir chacun 2 p (interprètes ou instrumentistes), façon « command center ». Roulants + reliés au même vidéo-feed que le panneau command center (partition / conduite vidéo).
- Matériel de communication typé maritime, fonctionnel ou non. CB, radio, etc.

CONCEPTION 3D & VIDEO

PANNEAU & PUPITRES DE COMMANDE : ANIMATIONS PRECALCULEES

> Production de boucles vidéo statiques ou dynamiques, avec un chemin d'animation fixe affichées au choix sur le panneau central ou les pupitres de commande. Ces animations sont esthétiques et fonctionnelles (Cartes marines animées, météo, données scientifiques, sonar, indices boursiers...)

PANNEAU: VIDEOS

- constitution d'un **chutier** de **prises de vues réelles** de créatures sousmarines hadales bioluminescentes. Les images seront traitées pour apparaître / disparaître de façon dynamique (shaders) et cohérente. Elles alterneront avec des prises de vues réelles d'éléments de la flore, de structures géologiques (monts hydrothermaux)

ANIMATION TEMPS REEL

- Chaque interprète utilise sa voix comme instrument de mesure, par ex; comme un sonar ou un **bathymètre**, qui agit sur une représentation graphique d'une réalité scientifique (modélisation 3d du fond, météo, etc).

Maquette création vidéo







