



Un univers
sombre et
magique pour
un thriller
onirique...

Nouveau projet artistique de la manOEuvre: Mentis Hospitium

CREATION 2022 / 2023

La manOEuvre
LAMANOEUVRE@OUTLOOK.COM | 09 54 393 494

Synthèse

Mentis Hospitium est un spectacle vivant, une forme artistique principalement visuelle mêlant magie, théâtre, expression corporelle et numérique. Cette création inédite traite des troubles de la personnalité sous la forme d'une investigation "médicalo-policière".

Pour servir les effets magiques liés à la dramaturgie nous avons pour ambition d'utiliser harmonieusement, dans le cadre de notre démarche artistique et de nos recherches, les outils numériques suivants : (1) Un ordinateur avec le logiciel "Millumin" pour une projection sur Pepperscrim® interactive avec les artistes. Elle concourt à la création d'effets magiques et au développement dramatique du scénario. (2) Un vidéoprojecteur pour rétroprojeter sur le tulle fixé à une potence. (3) Des captations vidéos sur fond vert. Montages de celles-ci avec Adobe After Effect et/ou Premiere Pro servant à la projection.

Genèse

12 octobre 1950, encore un matin de cavale, où Charly s'éveille devant la mort. Son esprit toujours torturé reste particulièrement méfiant ce jour-là. Et pour cause, après un attentat au couteau, un enfermement dans une chambre froide, il sera finalement arrêté par la police. Le délinquant ne se retrouve pas en prison mais dans un asile d'aliénés où l'on doit statuer sur son état. En effet, ce dernier laisse apparaître un trouble de la personnalité caractérisé par des désordres émotionnels et des comportements vraiment antisociaux. Charly est confié aux bons soins du Docteur Pierre qui n'est pas "sans lien" avec son nouveau patient...

Mentis Hospitium

Du collectif La manOEuvre,
sur une idée de Matt Morgan

Avec

Matt Morgan

Charly

Solal Epinat

Pierre

Metteur en scène

Jean-Loup Jamin

Durée :

1H10

Jauge :

De 50 à 200 personnes

Public :

À partir de 13 ans

Conditions techniques :

- Public assis de face.
- Idéalement des gradins.
- Noir dans la salle apprécié.
- 3 personnes en tournée.
- Salle de spectacle disposant de sons / lumières et mise à disposition d'un régisseur.
- Plateau de 4x4 mètres minimum, 3 mètres sous cintres.



Calendrier de création

Mai-21 à Aout-21 : Écriture du scénario ; Formation Mécénat.

Septembre-21 : Recherche des moyens supports à la dramaturgie.

Octobre-21 : Formation aux technologies pour Videomapping.

Novembre-21 à Août-22 : Conception et acquisition des matériels ; créations de vidéos ; recherche de programmation.

Juin à Septembre-22 : développement scénographique par rapport à l'espace, à l'interaction avec le public et à la dramaturgie.

Octobre-22 à Janvier-23 : Répétitions, préparation et lancement de la communication.

Février-23 : la première, puis retour sur expérience pour évolution du spectacle.

Mars-23 : début de la tournée.

Note d'intention

En 1950, Charly, cannibale, endormi sur sa table se réveille en sursaut, affamé. Face à lui, dans ce sous-sol, se trouve Britney ou plutôt ce qu'il en reste. Séduction et appétit ne font pas bon ménage. On oublie souvent la puissance que la faim procure et la petitesse de l'Homme face à elle. Une situation qui entraîne une traque aussi bien sournoise qu'obsessionnelle et nous mène à *Mentis Hospitium*.

Charly arrive en pleine révolution psychiatrique au milieu d'affrontements d'idéologies. Les années d'après-guerre témoignent d'une certaine cruauté dans les traitements infligés aux aliénés, comme la pratique de la lobotomie et autres expérimentations. C'est dans ce contexte que s'inscrit notre spectacle, sous une forme particulière inspirée de la cinématographie. La singularité de cette création réside dans l'union de plusieurs disciplines des arts vivants telles que la magie, le mime, l'art dramatique..., mais aussi, de nouvelles technologies.

Un spectacle de dingue(s) ?!...

Mentis Hospitium, est le cadre de la rencontre d'un tueur en série et d'un médecin psychiatre vengeur et avide d'expérimentations scientifiques sur le corps humain. Une relation unique aussi sournoise que terrible s'installera étrangement entre les deux protagonistes... Ambiance « *Ratched*, *Shutter Island*, *Hannibal Lecter*... » garantie.

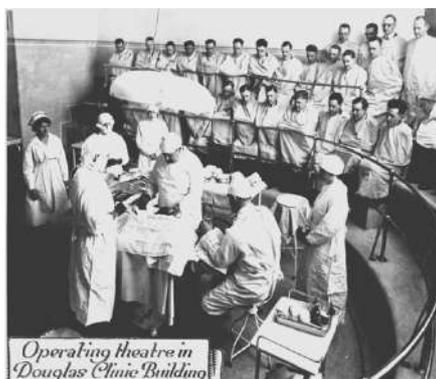
Dans ce spectacle, le public est participante puisque directement lié à la conclusion d'un diagnostic. À la fois

choqué et intrigué par Charly, le spectateur fasciné souhaite comprendre les troubles et motivations de ce personnage.

C'est fou ce qu'on fabrique avec de l'art vivant !

Une projection sur Pepperscrim interactive avec les artistes concoure à la création d'effets magiques et au développement dramatique. De par la liberté des effets spéciaux numériques, l'art magique apporte une touche de fantasmagorique au spectacle créant ainsi du merveilleux dans les yeux des spectateurs.

La folie autant que l'horreur fascine ; Créé mystère et intrigue permettant au public de ressentir une soif inaltérable de vérité.



En conclusion, *Mentis Hospitium*, une création inédite, prend la forme d'un Thriller directement sur scène et présente une idée originale.

Cette création a pour objectif de promouvoir les travaux artistiques de « jeunes » artistes et de proposer un spectacle visuel avec une écriture dramaturgique empreinte d'émotions et de pluralités esthétiques.

Ainsi, les arts vivants associés au numérique donnent à voir pour illustrer cette histoire "psycho-fantastique" écrite avec plaisir autour d'un thème favorisant un véritable lâcher prise lors de la création.

Le numérique au centre de Mentis Hospitium

Dans ce projet, le développement numérique revêt un caractère central dans la création de ce spectacle vivant. Il sert l'intrigue médico-policière et permet de découvrir la vérité.

En effet, le cadre à rétroprojection constitue le centre d'attraction, de gravité de la dramaturgie de Mentis Hospitium. D'une part, il permet de créer des ambiances particulières pour renforcer l'univers des scènes de la pièce, et d'autre part, il favorise l'interaction entre le numérique et les acteurs sur le plateau.

Dans la première scène, Charly, sociopathe, se trouve dans une chambre froide créée grâce à la rétroprojection. À l'arrivée des forces de l'ordre, il se dissimule à l'intérieur de cette chambre en passant derrière le tulle, mais la porte se referme derrière lui... À ce moment, une transition d'arrière-plans en fondu de la chambre froide vers l'hôpital psychiatrique apparaît : Mentis Hospitium. Lieu où Charly finira grâce à cet effet de vidéo et de projection.

Plus tard, lorsque le praticien Pierre diagnostiquera son patient, il tentera une expérimentation médicale dans un « théâtre opératoire ». Il s'agit d'un genre de conférence dont l'ambiance est donnée à l'aide d'une projection d'un amphithéâtre d'opération médicale. Pierre, effectuera à l'issue de son diagnostic, plutôt étonnant, une lobotomie derrière l'écran par des effets vidéo d'ombromanie de son acte.

Dans une scène suivante, Pierre ravivera un souvenir de sa femme décédée. Son souvenir apparaît sous la forme d'un point lumineux blanc pris par Charly entre ses doigts qu'il lancera sur la toile de projection. Le point lumineux augmentera de taille progressivement pour laisser voir à tous ce souvenir en "plein écran". Pierre pense que cela est réel et interagit avec le souvenir de sa femme. Entre autres, il dansera avec elle, lui offrira des fleurs qu'il fera apparaître, essaiera de la tirer en-dehors de la toile de projection afin de l'emmener à lui, mais il ne lui restera que son collier de perles entre les mains... Ce passage vise à brouiller les frontières entre le réel et le numérique en passant par la magie.

À la fin, Pierre se rend compte qu'il est lui aussi le sujet de Mentis Hospitium. Il décide alors, avec Charly, de tenter une évasion. À un moment, ils se retrouveront derrière la toile de projection. Celle-ci va les faire fusionner comme un seul et même personnage. Le spectateur comprendra alors que Charly est au final Pierre.

Par ces exemples, vous jugerez que la création et le développement numérique mis en place dominant par leur forte présence primordiale. Ils permettent, entre autres, l'élément temps, lieu, la mémoire, réalité, imagination, les perceptions de l'esprit... Ils représentent la clé pour accéder au psychisme de(s), du personnage(s) et à nos cerveaux pour vivre le conscient et le non conscient, la confusion du dédoublement de personnalité du héros.

Axes numériques dans la création

Nous pensons utiliser les technologies numériques suivantes dans le spectacle :

- Une toile de fond vert maintenue sur portants et un caméscope afin de réaliser des captations.
- Logiciel *Première Pro* pour opérer des incrustations sur les vidéos.
- Logiciel *Millumin* dédié au vidéomapping interactif ou non dans le spectacle vivant.
- Des accessoires créant l'interaction entre les artistes et *Millumin* tels que LeapMotion, caméra Kinect, capteurs pour Arduino...
- Un eGPU afin de booster le graphisme de la carte interne de l'ordinateur et ainsi éviter au public des latences trop longues.
- Des accessoires informatiques pour traiter les signaux de la projection sur une longue distance sans perte de qualité à l'aide de la norme SDI (Câbles SDI et Convertisseur SDI vers HDMI).
- Un vidéoprojecteur longue focale avec au moins 3000 lumens afin d'assurer des effets convenables sur scène malgré la présence de lumières parasites (sortie de secours, fenêtres ne permettant pas un noir total...). La longue focale, contrairement à la courte focale permet un réglage plus facile de la projection sur la toile.
- Une toile en jute PepperScrim favorisant des effets vidéo plus réalistes voire holographiques. Cette marque facilite le transport en tournée avec la possibilité de plier ce tissu.
- Un portant en cadre EasyDrape conçu pour tendre efficacement la toile en PepperScrim. Celui-ci est démontable et réglable sur plusieurs longueurs et hauteurs afin de s'adapter à la plupart des scènes qui pourraient être rencontrées lors de la future tournée.

Curriculum Vitae des artistes

Metteur en scène



Jean-Loup Jamin

Il se forme au Conservatoire National d'Art Dramatique d'Orléans. Il travaille l'expression corporelle avec Jean-Claude Cotillard et suit les cours de Jean Perimony. Il intègre la classe professionnelle du mlme chilien Eduardo Lorca et en 1990, accède à l'Ecole de mime Corporel Dramatique de Paris sous la direction de Corinne Soum et Steven Wasson. Jean-Loup Jamin joue dans une vingtaine d'œuvres

dramatiques et dans de nombreuses formes visuelles comme la Chunga de Mario Vargas Llosa. Par ailleurs, il est Anton Vebern aux cotés de Michel Vuillermoz pour Radio France ou encore Louis XV pour le film TV d'Henri Mas, il tourne dans des courts métrages de Malika Aliane et interprète le ménestrel dans un spectacle de rue "le règne des sorcières"... Intervenant théâtre/expression corporelle depuis 1987, Jean-Loup Jamin crée parallèlement le son et lumières du domaine de la Bien Assise et met en scène une vingtaine de d'œuvres contemporaines: "un geste pour autre" de Tardieu, "l'escargot" et "L'homme sur le parapet du pont" de Foissy, "la leçon" de Ionesco, "les batards" de Thomas, "la pyramide" et "la visite inopportune" de Copy, "art" et "conversation après un enterrement" de Reza, "André le Magnifique" de Podalydes... En 2014, expert en langage non verbal et sensible à la magie nouvelle, il s'intéresse au travail corporel du magicien en tant que conseil artistique pour des numéros d'illusions.

Artistes interprètes :

Matt Morgan

Tombé sous le charme de la magie depuis l'âge de 5 ans, Matt Morgan a toujours eu le rêve et l'ambition de devenir « plus grand » : magicien. Afin d'accomplir son rêve, il réalise ses études de management en même temps qu'il joue des spectacles pour des événements privés. Il prend également des cours de théâtre avec *Le Croiseur* et la *Compagnie du Vieux Singe*. Il démarre ensuite son métier de magicien en 2016 et débute ainsi sa jeune carrière. Dans le but de développer ses compétences artistiques, Matt Morgan est adhérent



actif de la Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs (F.F.A.P) depuis 2019, il obtient en 2020 le Brevet d'Initiateur aux Arts Magiques (B.I.A.M) et se forme en au Videomapping interactif dans le spectacle vivant en 2021.

Solal Epinat



Passionné et autodidacte dans son apprentissage de l'illusionnisme, il commence à l'âge de 15 ans avec comme volonté d'emmener le public dans son univers qu'il souhaite humoristique et poétique. Il veut briser la barrière entre les rêves et la réalité. Avec pour objectif de devenir professionnel après ses études, il prend des cours de magie avec Matt Morgan en 2020. Jean-Loup Jamin l'accompagne pour la réalisation artistique de certains de

ses projets. Depuis août 2021, Solal Epinat se lance sur des scènes ouvertes lyonnaises telles que *Graines de Star*, *Alma bar*, *Paradox Comedy Club*...

La manOŒuvre

L'association reconnue d'utilité sociale et d'intérêt général, a été créée fin 2015 par un petit groupe qui cherchait à créer des numéros de magie qui ne soient plus des successions d'effets dans lesquels la valeur de la prouesse dominait, mais des spectacles au service d'une dramaturgie.

En octobre 2017, en réponse à un collectif de praticiens des Arts Vivants constitué, le Conseil d'Administration décide d'étendre son action culturelle. L'association favorise l'appréhension aux Arts Vivants dans un esprit social et solidaire. *Au Tour de la Magie* devient donc *La manOŒuvre*.

L'année 2019 sonne un nouveau tournant pour La manOŒuvre. Elle scelle de nouveaux partenariats pour son action d'insertion professionnelle qui mobilise autour de la culture et de la valorisation de l'image de soi. L'association apporte le soutien de certaines disciplines des Arts Vivants dans la recherche d'emploi. Ces moyens originaux favorisent la prise de recul du demandeur d'emploi, sa compréhension par l'illustration artistique du message, sa mise en pratique du projet professionnel. Le travail en groupe et ses apports productifs et solidaires permettent de (re)valoriser et dynamiser le participant.

Aujourd'hui, dans la continuité de son action de promotion de « jeunes » artistes, l'association décide de produire un nouveau spectacle alliant magie, numérique et autres arts vivants : *Mentis Hospitium*.



Actions artistiques proposées

- **Échange avec le public** : proposer un dialogue avec les spectateurs à la fin de la représentation autour de l'œuvre, de sa conception jusqu'à sa diffusion.
Durée : 1h00 maximum / Public : les spectateurs.

- **Ateliers de pratiques artistiques** : directement liés au spectacle, ces ateliers permettent d'accéder à *Mentis Hospitium* sous l'angle de la pratique : ateliers de magie, de mime et/ou de théâtre.
Durée : 1h30 minimum / Public : jeunes de 12 à 15 ans et les 16 ans et plus.



La manŒuvre

12 rue Aimé Collomb 69003 Lyon

Siret 817 952 500 000 20

Licence de spectacle 2-10977779

Tel. 09 54 393 494

Mail. lamanoeuvre@outlook.com