



MERMAIDS

SWEAT YOUR PRAYERS

cie MORGANE / Justine Berthillot

création 2027

MERMAIDS *création et tournée*

création 9 février 2027

Biennale Internationale des Arts du Cirque/KLAP Maison pour la danse de Marseille

1 avril 2027 **Festival SPRING**, festival des nouvelles formes de cirque en Normandie / Forum - Falaise

mercredi 12 et jeudi 13 mai 2027 **Les Utopistes / Maison de la Danse - Lyon**

18 mai 2027 **VIVANTS! VIVANTES!** / Les Quinconces L'Espal - Le Mans

21 mai 2027 **Z Festival La danse en Saône-et-Loire / Scène nationale de Mâcon**

du 26 au 29 mai 2027 **Festival Mai danse! / Théâtre Silvia Monfort - Paris**

MERMAIDS synopsis

est une pièce chorégraphique et hybride pour 4 danseuses-acrobates et 1 chanteuse lyrique autour de la figure des sirènes, une histoire d'eau et de féminin.

Par leurs corps polymorphes et fluides, mi-femmes mi-poissons, mi-danseuses mi-acrobates, ces sirènes contemporaines nous emportent dans un univers aquatique pop, entre réel et virtuel, qui mêle corps et image, chant et musique électronique.

Le spectacle sera composé d'un plateau uniquement féminin, comme la quasi totalité de l'équipe artistique.

Cette création est la première pièce de groupe de Justine Berthillot, qui pour la première fois se consacrera pleinement à diriger sa pièce, sans y être en même temps interprète.



MERMAIDS - sweat your prayers

nous emporte dans un univers hybride, aquatique, pop et inter-connecté. Grâce au motif inspirant de la sirène, au croisement et au tissage des écritures, *MERMAIDS* compose un poème incarné et immersif, visuel, musical entre sensations de désastre et d'unité totale avec le cosmos, entre nostalgie et futurisme.

MERMAIDS - sweat your prayers

propose un nouveau mythe des sirènes, un espace de résistance symbolique, poétique et politique. *MERMAIDS* rêve à de nouvelles manières d'habiter le monde, et à des futurs possibles sous l'eau en faisant surgir une utopie fluide, transformatrice, et collective par la pensée du devenir sirène.

Par l'abstraction, la pièce approche la notion de zoofuturisme, cette pensée qui imagine des futurs hybrides où humains et non-humains coexistent, s'entrelacent, où les frontières entre espèces se brouillent, ouvrant des voies nouvelles pour penser nos futurs.

Par la pensée du devenir-sirène, **MERMAIDS - sweat your prayers** entend détourner les dystopies liées à la montée des eaux, faire émerger des stratégies venues des profondeurs, et inventer une mythologie post-moderne régénératrice dont la métamorphose serait la clé de notre émancipation. Il s'agit de contourner conjointement les logiques du patriarcat et du capitalisme, en pensant une corrélation entre une eau capturée, contenue, exploitée - et des corps féminins et siréniens eux aussi historiquement enfermés, normés et marchandisés. À l'image de la sirène devenue objet de consommation, incarnée notamment par la poupée Barbie sirène, ces figures révèlent les mécanismes d'appropriation et de fétichisation du vivant.

Dans ce mouvement, le projet travaille à imaginer des futurs désirables au-delà de ce monde, en esquissant un devenir sous-marin, fluide et zoomorphique, affranchi du patriarcat comme des binarismes. Nourri d'inspirations wittigiennes et des *Guérillères*, ce nouveau féminisme se déploie dans des formes de vie hybrides, mouvantes et insaisissables, où les corps, les langages et les imaginaires se réinventent pour ouvrir des possibles radicaux, sensibles et désirables.

ÉQUIPE ARTISTIQUE



conception, création, chorégraphie : Justine Berthillot
interprètes : Anna Tierney, Serena Bottet, Tia Balacey,
Solène Ezin

chant lyrique : Clémence Niclas

création musicale : Romane Santarelli

sound design : Ludovic Enderlen

lumières et régie générale : Aby Mathieu

création vidéo 3D : Valentin Naffetat

création vidéo 2D : Pia Vidal

costumes : Marnie Langlois

regard extérieur : Mosi Espinoza

création et régie vidéo/son : Isia Delemer

production, diffusion : Le B.E.C, Claire Nollez et Romain
Courault

PRODUCTION



production : compagnie Morgane

coproductions : Les Quinconces L'Espal - scène nationale du Mans ; Maison de la Danse - Lyon ; Pôle Nationale Cirque Le Prato - Lille ; KLAP - Marseille ; BIAC - Marseille ; UTOPISTES - Cité Internationale des Arts du Cirque ; Plateforme 2 Pôles Cirque en Normandie | La Brèche à Cherbourg ; La Fraternelle - St Claude ; La Fabrique des Possibles - Oise ; Ville de Billom (en cours)

accueils en résidence : L'Assemblée, fabrique artistique - Lyon ; CND Pantin ; La Frat', St Claude, Jura ; La Fabrique des possibles dans l'Oise ; le CentQuatre - Paris ; La Maison de la danse - Lyon ; le Château de Monthelon Atelier International de Fabrique artistique dans l'Yonne ; L'Essieu du Batut, atelier de fabrique artistique en Aveyron ; Plateforme 2 Pôles Cirque en Normandie | La Brèche à Cherbourg ; Ville de Billom ; Théâtre de Suresnes ; KLAP Maison pour la danse de Marseille (résidence de finalisation) ; Les Quinconces L'Espal - scène nationale du Mans ; Théâtre de Mâcon - scène nationale

soutiens : La Région Auvergne Rhône Alpes - FACENII ; DGCA cirque 2025 ; Département de l'Aveyron ; Festival Spring ; Artcena ; Archaos, Pôle National Cirque ; réseau CIRQ'AURA ; DRAC Auvergne Rhône Alpes - aide pluriannuelle 2024/2025 ; réseau CIRQU'AURA ; aide au salaire dans le cadre du dispositif d'insertion professionnelle de l'ENSATT

La compagnie Morgane est soutenue par la Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Auvergne Rhône Alpes pour les années 2025 à 2028 et par La Ville de Lyon pour l'année 2026



CALENDRIER DE CRÉATION

Accueils studio 2025/2026

septembre 2025 : travail création sonore à la **Maison de la Danse de Lyon** ; résidence chorégraphique à **L'Essieu du Batut**, Aveyron ; résidence d'écriture Justine au **Château de Monthelon**, Bourgogne / novembre 2025 : laboratoire technique à **La Brèche, PNC de Cherbourg** / janvier 2026 : travail de création sonore à **Billom, Auvergne** / mai 2026 : résidence d'écriture au **Théâtre de Suresnes** / résidence chorégraphique à **KLAP, Marseille** / juin 2026 : résidence croisée à Singapour avec le **CCN de Grenoble** et le **Centre National de la Danse - CND**

Résidences techniques 2026/2027

29 juin - 10 juillet 2026 : **La Maison de la Danse, Lyon**
21-26 septembre 2026 : **Les Quinconces L'Espal - scène nationale du Mans**
18-29 janvier 2027 : **Théâtre de Mâcon - scène nationale**
1-9 février 2027 : **KLAP Maison pour la danse, Marseille**



NOTE D'AUTRICE ET HISTOIRE SYMBOLIQUE

La sirène est une figure mythique, populaire et politique

La figure de la sirène rassemble diverses obsessions que je porte de front ou en filigrane dans mes précédentes créations : perte de lien avec le vivant et le spirituel, écocides, violences faites aux femmes et récits d'émancipations féminines, pensées écoféministes et polymorphes. Ce motif m'est donc apparu comme une évidence tant il rassemble et connecte tout ces thèmes qu'il est important pour moi de porter au plateau en proposant des récits performatifs, hybrides et toujours puissamment incarnés physiquement.

Liés à l'eau, au féminin et à la sexualité, les mythes des sirènes accompagnent aujourd'hui les femmes comme symbole de spiritualité, de pouvoir et d'émancipation. Pour plonger, je me suis d'abord intéressée à l'histoire de sa représentation, dans la littérature et le cinéma notamment. La transformation de la sirène dans les représentations culturelles est assez révélatrice des évolutions des imaginaires... À l'origine, dans de nombreux récits anciens (mythologies nordiques, celtiques, mais aussi certaines traditions méditerranéennes), la figure proche de la sirène est davantage liée à l'animalité et au monde sauvage.

On pense par exemple aux selkies (femmes-phoques) ou à des créatures hybrides dont l'altérité est centrale : elles ne sont pas faites pour séduire les humains, mais incarnent une frontière entre mondes (terre/mer, humain/animal, vivant/surnaturel). Leur puissance est ambivalente, parfois dangereuse, mais rarement sexualisée au sens moderne. Dans l'Antiquité, les sirènes grecques elles-mêmes ne sont pas encore des femmes-poissons séduisantes : ce sont des êtres mi-femmes mi-oiseaux, associés au chant, à la mort et à la connaissance. Leur pouvoir n'est pas tant érotique que sonore et spirituel — elles attirent par la voix, pas par le corps.

Le basculement s'opère progressivement au Moyen Âge puis surtout à l'époque moderne. La sirène devient femme-poisson, et son corps commence à être mis en avant. Dans les bestiaires médiévaux, elle est déjà moralement chargée : elle incarne la tentation, la luxure, le danger féminin. On entre là dans une lecture clairement influencée par des structures patriarcales, où le corps féminin est associé à la chute et à la perte. À partir du XIXe siècle, avec le romantisme puis l'essor de la littérature et de l'illustration, la sirène se transforme en figure mélancolique et désirable. Chez Andersen, par exemple, elle est à la fois victime et objet de désir : elle souffre, renonce à sa voix, veut aimer un humain. On voit apparaître une féminisation plus douce mais aussi plus sacrificielle.

Le cinéma et la culture populaire du XXe siècle accentuent encore ce mouvement. La sirène devient une icône visuelle : corps idéalisé, chevelure longue, sensualité codifiée. Elle oscille entre deux archétypes :

la femme fatale (séductrice dangereuse, sexualisée) et la jeune femme innocente et désirable (souvent adolescente, comme dans les productions Disney)

Dans les deux cas, son corps est central, regardé, consommé. La dimension sauvage, animale, irréductible disparaît au profit d'une figure adaptée aux normes de beauté et aux logiques marchandes. La sirène devient produit culturel, jouet, fantasme — une image contrôlée et reproductible.

Ce passage du phoque/animal liminal à la femme fatale sexy raconte donc plusieurs choses : une domestication de l'altérité, une sexualisation croissante du corps féminin, une inscription dans des logiques patriarcales et plus récemment, une récupération capitaliste.

Avec **MERMAIDS - sweat your prayers**, j'entends casser cette trajectoire : retrouver son étrangeté, sa voix, son organicité vivante et animale, et jouer de sa représentation marchande et érotique de barbie-sirène. Je souhaite proposer un devenir-sirène dont l'hybridité essentielle soit libérateur, et inspirant pour imaginer de nouveaux mondes.

Cette création marque une étape essentielle dans mon parcours artistique, puisqu'elle constitue ma première pièce de groupe. Fidèle à mon esthétique ainsi qu'à l'écriture hybride et polymorphe que je développe depuis maintenant dix ans en tant que créatrice transdisciplinaire, MERMAIDS, sweat your prayers s'inscrit pleinement dans la continuité des thématiques que j'explore depuis mes débuts.

GOORPS

CORPS

La recherche chorégraphique de cette création s'inscrit dans la continuité et le prolongement de mon écriture. J'y poursuis l'exploration du vocabulaire chorégraphique et acrobatique que je développe depuis dix ans en tant que chorégraphe circassienne et interprète, initialement à partir de mon propre corps. Avec cette pièce, je souhaite également étendre ce geste à d'autres physicalités et techniques. C'est pourquoi j'ai fait le choix, pour la première fois dans mon parcours, de ne pas être présente au plateau, tout en collaborant avec des interprètes singulières. Chacune d'elles incarne, à sa manière, des aspects spécifiques de mon vocabulaire et de ma présence d'interprète.

La chorégraphie s'articule ainsi autour de la figure amphibique de la sirène, dans son caractère hybride, polymorphe, fluide, sensuel et monstrueux. Une physicalité que j'ai amorcée dans mon solo Notre Forêt, créé en 2021 au Centre Pompidou-Metz.

Les performeuses-sirènes composent un groupe, une communauté sororale. Toutefois, je cherche à préserver une forme d'hétérogénéité au sein de cet ensemble, en mettant en valeur les singularités de chacune : leurs sensibilités, leurs technicités, ainsi que leurs potentialités expressives. À l'image des sirènes — à la fois enchanteresses, redoutables et marchandisées — la recherche oscille entre un mouvement fluide, souple et liquide, et des états plus animaux, parfois traversés par une dimension artificielle, proche de la poupée sirène robotique. Les danses, tantôt verticales, tantôt horizontales, évoquent l'apesanteur sous-marine : les corps nagent dans l'espace, investissent le sol comme un fond marin, et pour certaines, s'élèvent dans les airs grâce à un travail chorégraphique aérien issu des arts du cirque.

Mermaids propose ainsi un geste chorégraphique hybride, entre délicatesse, brutalité et ludicité, guidé par les sensations et les états de corps. À travers cette pièce de groupe, je souhaite déployer mon écriture chorégraphique et acrobatique avec et pour d'autres corps que le mien, en réunissant des interprètes issues à la fois de la danse contemporaine et des arts du cirque.



MUSIQUE/VOIX

CHANT LYRIQUE ET MUSIQUE ÉLECTRONIQUE

La puissance des sirènes réside dans leur voix, dans leur chant.

C'est pourquoi j'invite au plateau une chanteuse lyrique qui viendra donner de la force aux corps.

J'entends au contraire redonner voix à La Petite Sirène, qui en est privée dans le conte d'Andersen qui met en lumière, en creux, l'injonction patriarcale « Sois belle et tais-toi ». À l'inverse, il s'agit ici de faire entendre la voix des sirènes, leur pouvoir.

Le travail vocal s'appuiera notamment sur le répertoire de Henry Purcell. Il puisera en particulier dans La Complainte de Didon (« When I am laid in earth »), air final de Didon et Énée, devenu un emblème de la musique baroque. D'autres fragments, comme Two Daughters, ainsi que My Jolly Sailor Bold, chant plus tardif issu de la tradition anglaise des XVIIe–XVIIIe siècles, viendront également nourrir cette matière.

Ces pièces seront réinterprétées et transformées en une texture sonore contemporaine par la compositrice **Romane Santarelli, qui en proposera une relecture électronique. La musique tissera ainsi un dialogue entre le chant lyrique — organique, pur et intemporel — et des paysages sonores pop et synthétiques.** À ces références s'ajoutera un travail vocal élargi : murmures, souffles, cris, vociférations.

Romane Santarelli utilisera, dans sa bande-son, des enregistrements de la voix de Clémence Niclas.

Celle-ci sera ainsi déployée sous différentes formes : parfois naturelle, parfois doublée, filtrée ou synthétisée. Cette matière vocale (et instrumentale - nous avons enregistré Clémence avec différentes flûtes) est un véritable outil de composition, permettant de créer des nappes sonores et des textures immersives au sein des paysages électroniques et techno. La voix se démultipliera, se transformera, oscillant entre présence incarnée et abstraction, prolongeant ainsi le travail chorégraphique dans une dimension sonore hybride et enveloppante. Pour *MERMAIDS*, Romane Santarelli développe un univers mélodique pop et expérimental, où les textures synthétiques dialoguent avec des pulsations techno, des voix éthérées, et une narration sensible.



ART NUMÉRIQUE

ESPACE IMMERSIF ET DRAMATURGIE NUMÉRIQUE

Mermaids est un spectacle augmenté qui hybride, en temps réel, la réalité scénique et l'image virtuelle, permettant au spectateur de traverser une pluralité de sensations perceptives. À l'image de la sirène, le plateau devient un espace hybride, un lieu en trois dimensions conçu comme une expérience immersive. Par l'interaction entre art numérique, lumière et son, la scénographie — interactive, mouvante et évolutive — met en tension le réel et le virtuel en direct. Le numérique est ici un langage dramaturgique et non une illustration. À travers la création d'images et de textures en constante transformation, qui se contaminent et se métamorphosent, il s'agit de rendre sensibles les notions de mutation et de transformation, au cœur de la pièce. La création numérique est également étroitement liée aux voix et aux sons du plateau, afin d'en amplifier la puissance et la présence. Grâce au logiciel TouchDesigner, les sons, chants et voix sont parfois intégrés aux visuels : formes, textures et couleurs évoluent en fonction des signaux sonores. Par ailleurs, des éléments 3D et modélisations conçus par l'artiste visuel suivent à certains moments en temps réel le chant, fusionnant ainsi l'espace de l'écran avec celui du plateau. Le sound design participe pleinement à cette immersion, notamment à travers un dispositif de multi-diffusion développé par Ludovic Enderlen, qui permet une spatialisation fine et enveloppante du son. La lumière travaille en étroite complémentarité avec la création numérique. Ensemble, elles composent un paysage aquatique unifié, dont les équilibres évoluent au fil de la dramaturgie - parfois en dominante, parfois en retrait. Cette écriture conjointe, chromatique et visuelle, se déploie à l'échelle de la scénographie, en lien avec le plateau et le son. L'ensemble tend vers la création d'un univers aquatique pop, notamment grâce à l'utilisation de projecteurs et réflexions, diffractions lumineuses se fondant et en complémentarité avec l'univers numérique. Ce glissement permet de construire une dramaturgie plastique plurielle, où les images, les corps et les sons dialoguent pour produire un imaginaire sensible et en transformation constante.

UNE ÉCRITURE SCÉNOGRAPHIQUE HYBRIDE ET INTER-CONNECTÉE

L'innovation ne réside pas dans chacune des technologies prises isolément mais dans leur **interconnexion permanente**. Les images répondent à la musique. La musique transforme la vidéo. La lumière prolonge les images. Les projections se réfléchissent sur le plateau miroir. Les corps modifient la perception des images. **L'espace devient un organisme vivant**.

L'enjeu scénographique est de créer **un espace tridimensionnel qui relie le virtuel de l'image à la chaire du plateau**. Un lieu hybride, traversé par des sensations à la fois de désastre et de fusion cosmique futuriste, un espace paradoxal où coexistent le désir de fuite et celui d'utopie transformatrice. Par cette dramaturgie plurielle, il s'agit de composer un poème visuel, vibratoire et immersif, capable d'ouvrir l'imaginaire.

C'est dans le dialogue entre les différentes écritures du spectacle que se construit le propos artistique : la physicalité engagée des corps au plateau se tisse avec l'art numérique, les dispositifs de projection et la relation étroite entre image et son. **La mise en résonance de ces langages - numérique, lumière, son, corps - permet de faire émerger un espace aquatique inédit, plongeant le public dans un monde submergé, profondément contemporain**.

Le travail numérique et lumineux donne naissance à un espace sous-marin à la fois abstrait, absolu et familier. Il s'agit d'inventer **un monde mythique, aquatique et pop, à l'image des sirènes** elles-mêmes. La vidéo participe pleinement à cette immersion à travers des images sensorielles et interactives : ondulations, textures, jeux de projections et de superpositions composent un paysage en perpétuelle mutation. Cette recherche s'inspire notamment d'images de référence prises sous l'eau mettant en scène des objets gonflables. Ce choix n'est pas anodin : **le gonflable porte en lui une ambivalence forte**. Il évoque à la fois la présence du plastique au fond d'une mer polluée, trace d'un désastre écologique contemporain, et, dans le même mouvement, l'écrin mythique et séduisant des sirènes. Ces formes molles, flottantes, colorées, participent à une esthétique à la fois ludique et critique. Elles font également signe vers la montée des eaux, et le gonflable devient un motif plastique de la dérive et de la survie, nous portant vers une dystopie déjà à l'œuvre.

Au cœur du plateau, comme au fond de l'eau, se déploient des corps en mouvement, des sirènes en devenir dans ce lieu hybride à la fois éternel et quotidien.



ÉCOSYSTÈME TECHNOLOGIQUE

La création numérique de *MERMAIDS* repose sur un écosystème de technologies complémentaires associant création vidéo 2D, création 3D, intelligence artificielle, génération temps réel, spatialisation sonore et conduite vidéo. Le projet rassemble plusieurs artistes numériques dont les pratiques se complètent.

La création 3D est développée par Valentin Naffetat à partir d'un ensemble d'outils complémentaires, un pipeline de production associant Cinema 4D, Houdini, Unreal Engine, EmberGen et LiquiGen, complété par TouchDesigner pour les interactions en temps réel, permettant de concevoir des environnements immersifs inspirés du monde sous-marin. Ces logiciels offrent la possibilité de modéliser des formes organiques, de simuler le comportement de fluides, de particules et de matières en mouvement, ainsi que de développer des paysages numériques en constante métamorphose : caustiques, métal liquide, effets “splash” type peinture qui s’écroule, effets gonflables. Le projet privilégie une approche procédurale de la création numérique. Plutôt que de diffuser des séquences vidéo figées, les environnements sont conçus comme des systèmes évolutifs capables de générer des comportements organiques (écoulements, déformations, particules, métamorphoses) et d'interagir avec les données sonores en temps réel dans une logique de simulation et non de vidéo pré-rendue.

Pia Vidal réalise les créations visuelles 2D et les textures numériques à partir de Resolume et TouchDesigner. Ces matières graphiques, abstraites ou organiques, nourrissent l'univers aquatique de la pièce et dialoguent avec les éléments tridimensionnels.

Des outils d'intelligence artificielle sont intégrés au processus de recherche. Ils constituent un outil uniquement technique qui peut nous faire gagner du temps dans la réalisation de transitions entre deux matières 3D et 2D avec une fonction facilitatrice. Les matières vidéo étant entièrement créées et produites par les artistes numériques cités plus haut.

IMAGES D'INSPIRATION





CRÉATION LUMIÈRES

La création lumière participe pleinement de l'écriture numérique de *MERMAIDS*. Elle ne vient pas accompagner les projections mais se construit avec elles pour développer un langage visuel commun, où lumière, vidéo et scénographie dialoguent en permanence. Les projections, les reflets, les caustiques et les effets aquatiques sont pensés conjointement afin de brouiller volontairement les frontières entre ce qui relève de la lumière, de l'image projetée ou de la matière elle-même. Une recherche spécifique est menée sur les phénomènes optiques liés à l'eau. En projetant lumières et textures vidéo sur des surfaces réfléchissantes, spéculaires ainsi que sur des matières diffractives et réfléchives, nous cherchons à faire émerger des reflets aquatiques – notamment inspirés des jeux de lumière que l'on observe au fond d'une piscine ou sur la surface d'une eau en mouvement – afin de produire une véritable sensation visuelle d'immersion.

Cette recherche se prolonge par une écriture lumineuse plus graphique, où des couleurs franches et l'utilisation de tubes fluorescents viennent structurer l'espace scénique par des contrastes assumés. Cette alternance entre atmosphères organiques et interventions lumineuses plus pop participe pleinement à l'identité esthétique du spectacle.

Développée en collaboration avec Aby Mathieu, cette création lumière s'inscrit dans une démarche que nous explorons ensemble depuis 2015 : une lumière inventive, sensible et contemporaine, qui privilégie la simplicité des dispositifs, l'efficacité des effets perceptifs et une recherche constante sur les interactions entre lumière, matière et image.



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU PROJET

Le spectacle prendra place dans un espace ouvert qui assume la technique au plateau : lumières à vue, pied de projecteurs, grill avec projecteurs, gonflables et longe qui seront largués à vue.

Le plateau sera composé d'un cyclorama de 6m50 de haut par 10m de long, prolongé par un tapis de danse blanc brillant et reflétant de 12,50m x 9m. Quelques accessoires habiteront le plateau : gonflables, jerricane, costumes. Nous avons pensé une scénographie légère et au maximum autonome techniquement, astucieuse et écologique aussi grâce au recyclage de matériel technique et ré-utilisation afin de pouvoir tourner facilement, tout en préservant une innovation et ambition plastique fidèle à la direction artistique de la cie.

Ce spectacle est pensé pour des salles de spectacles idéalement de 12m x 12m ou de plus grands plateaux comme ce sera le cas en tournée, avec adaptations possibles.



ÉQUIPE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

MERMAIDS

SWEAT YOUR PRAYERS

CRÉATION, DIRECTION ARTISTIQUE



Justine Berthillot est chorégraphe, metteuse en scène et performeuse circassienne. Elle est directrice artistique de la **cie Morgane** (étym. breton :né-e-s de la mer) basée à Lyon. Après des **études de philosophie** (hypokhâgnes, kâgnes), elle se forme au **CNAC**, dont elle sort diplômée en 2013.

Elle est autrice de plusieurs pièces entre cirque et danse dont : **Noos**, avec Frédéri Vernier (2015 CND Pantin-Production Le Monfort) et **On ne fait pas de pacte avec les bêtes**, avec Mosi Espinoza (2023-SN Chalon-sur-Saône). Après un **Sujet à Vif au Festival d'Avignon en 2015** avec l'autrice Pauline Peyrade, elles créent ensemble 3 pièces qui explorent la rencontre entre **littérature et corps** : *Poings* (2018-CDN de Vire), *Carrosse* (2019-SN Jura et CDN Saint-Étienne), puis *L'Âge de détruire* (2024-SN du Mans, d'après le roman éponyme Prix Goncourt du Premier roman). En parallèle, elle continue de déployer son travail chorégraphique avec ses performances solo & in-situ, comme **Notre forêt** (2021-Centre Pompidou-Metz) et *Desorden* (2022-Festival Transdances SN Chalon-sur-Saône). Elle est **associée à la Scène Nationale l'Espace des Arts** depuis 2020, et est **artiste en création au CND** sur la saison 23/24. De ses fondations circassiennes, son parcours transdisciplinaire se déploie au croisement et à la frontière de divers langages artistiques, notamment avec les écritures chorégraphiques et littéraires, afin de créer des **récits hybrides, entre fiction et performance**. Des gestes politiques et intimes faits de réalisme et d'onirisme, de brutalité et de beauté.

DANSEUSES/ACROBATES INTERPRÈTES



Tia Balacey

Métisse malgache, Tia Balacey grandit dans les Landes près de l'océan. Elle est **acrobate danseuse** diplômée du **Centre National des Arts du Cirque**, et aime concevoir son art comme un art pluriel. Amoureuse du cirque et de tout ce qu'il représente, elle ne peut s'empêcher de faire une analogie entre cet art et le monde qui nous entourent. **L'acrodanse** est pour elle un outil, une forme d'**expression corporelle hybride** et singulière - qu'elle choisit d'investir de manière fluide, instinctive et poétique. Depuis plusieurs années, elle collabore notamment avec **Raphaëlle Boitel** et est interprète dans L'Oublié(e), Ombres Portées, Horizon et La Chute des anges.

Aujourd'hui, son travail navigue entre **la scène, l'édition, la mode, la pédagogie et les créations digitales** ; faisant de la pluralité des domaines une richesse créative.



Solène Ezin

Solène Ezin est une danseuse et performeuse qui a grandi entre le Sénégal et la France. Elle étudie la danse notamment au sein du Bachelor de P.A.R.T.S., d'où elle ressort diplômée en 2025.

Elle commence alors à travailler pour différents chorégraphes en Belgique, en Allemagne et en France. Solène est non seulement intéressée par l'aspect performatif de la danse mais aussi par sa réflexion et les échanges qu'elle amène.

Elle crée en 2024 un solo participatif intitulé *Folding to Disappear*, qu'elle performe dans le contexte de ses études ainsi que lors de festivals. Au cours de ses voyages pour la danse, elle développe son intérêt pour la culture hip-hop et les danses traditionnelles africaines, qui s'ajoutent au krump et aux techniques contemporaines qu'elle pratique principalement.



Serena Bottet

Serena Bottet est une danseuse interprète franco-italienne.

Elle grandit à Venise, où elle se forme à la danse classique et contemporaine. Elle poursuit ses études au Conservatoire National Supérieur de Lyon, où elle se diplôme en 2021.

Actuellement elle collabore avec le CCN du Havre (Fouad Boussouf), la Compagnie Morgane (Justine Berthillot), ainsi que la Compagnie MF (Maxime Freixas et Francesco Colaleo).

En 2023, elle cofonde Amalgam Lab avec Matéo Dartois, un collectif de recherche en vidéo-danse qui organise les événements ALÉA, des rencontres interactives à la croisée entre spectacle vivant et captation numérique. À l'occasion du Jeune Ballet du CNSMD, ainsi que lors de différents projets entre l'Italie et la France, elle interprète des créations de Lucinda Childs, Katerina Andreou, Noé Soulier, Maud Le Pladec, Ioannis Mandafounis, Monica Casadei, Claudio Ronda et Nicolas Paul.



Anna Tierney

Anna Tierney (1999) est une danseuse et performeuse basée entre la France et la Belgique. Après une formation au Conservatoire Royal d'Anvers, dont elle sort diplômée en 2022, elle collabore avec la chorégraphe Viennoise Florentina Holzinger pour sa pièce A Divine Comedy. La même année, elle rencontre Leïla Ka qui lui transmet son solo multiprimé Pode Ser et avec qui elle collabore depuis sur de multiples projets. En 2023, elle reçoit la bourse DanceWEB, lui permettant de participer au festival Impulstanz à Vienne. Là bas, elle travaille avec des artistes tels que Meg Stuart, Mark Tompinks, Simone Aughtertony, Isabel Lewis et Doris Uhlich. Elle est actuellement interprète pour la prochaine pièce de Justine Berthillot, et tourne avec le cinéaste Bertrand Mandico pour son court métrage Si la nuit m'oublie, crevez mes illusions. En parallèle, elle entame son premier projet chorégraphique, Grand Repos, dont la première est prévue en novembre 2027.

CHANT LYRIQUE/FLûTE



Clémence Niclas

Clémence Niclas s'est formée au **CNSMD de Lyon**, où elle obtient d'abord un **master de flûte à bec** (2019), puis un second en **chant musique ancienne** (2023). Elle y ancre une double voix artistique qu'elle n'a cessé depuis d'ouvrir et d'hybrider. Avec son ensemble ApotropaïK, elle explore les répertoires médiévaux, qu'elle réinvente avec audace. **Lauréat de plusieurs prix internationaux**, l'ensemble est aujourd'hui en résidence à **Royaumont**. Clémence chante également au sein de l'ensemble De Caelis (chant polyphonique médiéval). Sa pratique ne se limite pas à l'interprétation : **elle invente des formes vivantes**. Avec la Compagnie Rassegna, elle participe à l'**opéra baroque-électro Qui-Vive !**, projet inclassable à la croisée des langages. Elle joue dans La Chacana, dirigé par Pierre Hamon, et dans La Nébuleuse, **ensemble baroque** porté par Gabriel Rignol, où elle est régulièrement soliste. En 2024, elle participe à la **tourné de l'opéra David et Jonathas de Charpentier** sous la direction de Sébastien Daucé. Avec la percussionniste Lou Renaud-Bailly, elle a conçu un spectacle jeune public, Lubulus et Alaïs, qui a voyagé dans toute la France pendant deux ans (2021-2023). **En solo, elle signe Surgie d'un autre temps**, une création qui mêle flûte à bec, voix et poésie.

CRÉATION MUSICALE



Romane Santarelli

Romane Santarelli s'est imposée comme l'une des **figures montantes de la scène électronique française**. **Productrice, compositrice et performeuse**, elle trace depuis 2019 une trajectoire singulière, mêlant **techno onirique et electronica organique**, toujours portée par une forte exigence artistique et scénique. Après un premier album remarqué, **Cosmo Safari, salué par la critique** (Libération, DJ Mag, France Inter, Arte Concert...), Romane revient en 2025 avec **OK:KO**, un second album intense et intime, où l'introspection électronique rencontre une écriture quasi cinématographique. À travers 14 titres ciselés, elle poursuit sa quête d'équilibre entre les tensions d'un monde en désordre et un désir profond d'apaisement. Son parcours est jalonné de **festivals et de salles incontournables** : **Nuits de Fourvière**, Marsatac, Europavox, Paléo, Plages Électroniques, Art Rock, Reperkusound, Panorama, Terres du Son, Foreztival, **La Gaîté Lyrique**, et bien d'autres. Elle a également été soutenue par de nombreux dispositifs (Inouïs du Printemps de Bourges, Bars en Trans, MaMA, Crossroads...) et distinguée par la presse spécialisée (Tsugi, Les Inrocks...)

CRÉATION NUMÉRIQUE 3D



Valentin Naffetat

Artiste 3D et motion designer depuis 2019, il s'inscrit dans une continuité de plus de dix années d'expérience en tant que chef opérateur. Cette double expertise lui permet de développer une écriture visuelle singulière, à la frontière entre cinéma et création numérique, où les enjeux de lumière, de cadre et de matérialité restent centraux. Son travail se distingue par une approche réaliste et précise, nourrie par une sensibilité à la fois scientifique et organique. Il explore les interactions entre image, matière et perception, en cherchant à produire des environnements visuels immersifs et crédibles.

Il collabore régulièrement avec des acteurs majeurs des secteurs du luxe, de la technologie et du sport, tels que LVMH, Nike, Formula 1, Ferrari, Mercedes-Benz, Apple, Arte, Cartier, Lanvin, Bucherer et Sony.

Son champ d'intervention couvre la publicité, le film documentaire, le clip musical ainsi que la création visuelle pour le spectacle vivant. Il a notamment participé à la conception de dispositifs scénographiques pour des productions d'envergure, incluant des shows pour Disney ainsi que des performances d'artistes tels que Kungs et NTM. À travers son travail en scénographie vidéo, il développe une approche immersive où l'image devient un espace à part entière, en dialogue direct avec le corps et le mouvement.

CRÉATION VIDÉO 2D



Pia Vidal

Artiste visuel numérique, elle est diplômée des Gobelins en animation à Paris. Pia allie illustration figurative et symbolique et la création visuelle numérique abstraite. Dans son travail, elle explore la complémentarité entre l'art illustratif narratif et la création numérique en temps réel. Par l'interaction de ces deux médiums et grâce à diverses imbrications visuelles et paramètres temporel et spatiaux, elle repousse les possibilités graphiques.

Ces deux esthétiques opposées se fondent pour créer un nouveau scénario narratif. Pia Vidal aborde le rapport au corps et notamment au féminin dans son aspect sensuel et organique. L'exploration des volumes physiques tout en courbe et en ligne, se transforme en sculpture mouvante et évolutive dans ses installations et projections. On retrouve également dans ses créations le domaine du rêve et du divin qui questionne une dimension psychique humaine plus vaste. À travers des compositions et des formes symboliques surréalistes.

Avec ses œuvres, Pia Vidal interpelle le spectateur sur l'exploration de sa nature humaine à une échelle multidimensionnelle. Elle invite à l'éveil des consciences sur la définition de l'identité personnelle à travers des formes esthétiques évolutives qui se redéfinissent sans cesse.

Pia ne cesse d'explorer le potentiel des arts numériques émergents en l'associant à des disciplines opposées et/ou complémentaires.

CRÉATION LUMIÈRES



Aby Mathieu

Évoluant dans le milieu théâtral depuis l'enfance, Aby sort de l'Ensatt en 2009 et se partage depuis entre son travail d'éclairagiste et la régie générale. Recherchant une certaine polyvalence dans ses domaines d'expérimentation et de création, son goût pour la diversité l'amène à travailler tant en musique actuelle (Montreux Jazz) qu'en cirque (Hors-Pistes), danse (Qudus Onikeku), théâtre (J.Béres, V.Steyaert, N. Djemai, P.Guillois, M.Laîné, A.Zeniter, Morgane, K.Lardjam...) et installations/muséographie/espaces publics (Collectif LIE, Villette, Artsolite, BIAC Lyon, Fête des Lumières). Anti-décorum convaincue, elle défend une simplification et une radicalisation de la lumière de spectacle et s'appuie sur l'hybridation des genres et des techniques dans les projets auxquels elle participe.

Elle collabore depuis onze ans (2015) avec la cie Morgane et Justine Berthillot.

RÉGIE VIDÉO ET SON



Isia delemer

Après deux ans de classe préparatoire aux **écoles de cinéma Cinesup** lui ayant offert un premier contact avec la pratique sonore, elle se dirige finalement vers l'art du spectacle en entrant à l'**École Nationale des Arts et Techniques du Théâtre, ENSATT**.

Si la musique, par la **pratique du violon en conservatoire**, a d'abord été un moteur, elle a noué ensuite un rapport concret au sonore. Dans le cadre de son mémoire, elle se penche sur les limites de perceptions de l'oreille qui peuvent être dépassées par l'enregistrement, le point d'écoute et les transductions de sons inaudibles. Elle s'intéresse de fait à l'**audionaturalisme** et la captation du foisonnement sonore qui englobent les espaces. Son lien avec l'audionaturaliste Marc Namblard et la compagnie Retour d'Ulysse pour la création L'affût dans l'année lui permettra de pousser plus loin ces recherches. Parallèlement elle travaille en tant que **régisseuse son et vidéo** avec le Collectif La Méandre pour le spectacle Fantôme, avec la **Cie Everpour** la tournée en Amérique du sud de Muances, ainsi qu'avec **Suzanne De Baecque** pour Tenir Debout. Elle crée, avec Jean-Baptiste Cognet, la musique et les ambiances sonores du spectacle La Fille de l'eau (2024), mis en scène par **Laurent Brethome**. Elle crée la partie sonore du spectacle Les oiseaux sont faux (2024) de la cie La tension ainsi que le prochain spectacle de la compagnie : Le ressac (titre provisoire) pour lequel elle effectue des **actions culturelles à Nantes la Jolie et à Brest autour de la prise de son et de son geste artistique**.

SOUND DESIGN



Ludovic Enderlen

Passionné de musique depuis toujours, batteur, il intègre en 2012 l'école technique audiovisuelle du **GIM EDIF** à Lyon pour se spécialiser dans le domaine du son. Il travaille pour divers festivals (Nuits de Fourvière, Zion Garden, Bagnols Reggae Festival) et devient le **régisseur son et régisseur général du groupe Vaudou Game** avec lequel il tourne depuis 2014 et a enregistré **l'album KIDAYU** en 2016. Il est **régisseur son de différentes compagnies de théâtre** comme la Cie Y, le collectif du Grand cerf Bleu, et le Trio SR9. Il est en plus **créateur sonore** avec Mishima du Grand Cerf bleu, Jukebox du Trio SR9. Il participe à des créations sonores pour des projets de mapping vidéo avec Olivier Bienz (Lauréat du festival Chartres en Lumière). **Il rejoint le Munstrum Théâtre en 2017** pour la régie son de « Le Chien la Nuit et le Couteau » puis « 40° sous zéro » pour lequel il partage désormais la création sonore avec Jean Thévenin, sur « Zypher Z » en 2021 et « MacBeth » en 2023. **Il collabore avec Justine berthillot depuis 2019**, régisseur son de Carrosse co-crée avec Pauline Peyrade, il crée la BO de son solo Notre forêt (2021), et du spectacle On ne fait pas de bêtes co-crée avec Mosi Espinoza (2023).

COSTUMES



Marnie Langlois

Après un cursus **Arts Appliqués et un DMA Costumier réalisateur**, Marnie choisit de se diriger vers la conception pour se donner l'opportunité d'exploiter ses inspirations autour du corps, de la nature et du végétal /animal, et sa sensibilité pour les arts de rue, la danse et le cirque. Formée en **Conception Costume à l'ENSATT** de Lyon, elle s'intéresse à la **recherche du mouvement corps/costume**, Marnie a travaillé sur ce sujet dans son mémoire de recherche création Anima, explorant les possibilités d'animer, dans le sens de donner une âme au costume dans une perspective animiste. Un de ses axes de recherche est de travailler en parallèle l'**esthétique, la technique** et le lien à l'autre, pour créer des nouveaux corps qui donnent à **repenser les liens entre humains et non-humains**. Elle réalise les costumes pour Lorraine de Sagazan sur *Chiens* et *Léviathan*, Léna Bokobza-Brunet sur *Médusée*, Maurin Ollès...et collabore à la réalisation des costumes de *On ne fait pas de pacte avec les bêtes* de Justine Berthillot et Mosi Espinoza en 2023. Née d'un père caméraman sub-aquatique, elle plonge depuis toute petite, et développe un lien fort avec les mondes sous l'eau...

REGARD EXTERIEUR



Mosi Espinoza

est **artiste et auteur de cirque**. D'origine péruvienne, il suit différentes formations de cirque et de photographie au Pérou. Là bas, il travaille avec différentes compagnies et donne des cours de cirque à la Pontificia Universidad Catolica del Peru.

En France, il se forme à l'**École Nationale des Arts du Cirque de Rosny-sous-Bois et au Lido** à Toulouse. Il collabore avec les compagnies de cirque Ieto, Les Colporteurs, et avec la compagnie de danse Kubilai Khan investigations. En 2019 il joue dans **Piano sur le fil avec le musicien libanais Bachar-Mar-Khalifé**. En 2017 il **co-fonde la compagnie Galactik Ensemble** avec laquelle il crée **Optraken** en 2017 et **Zugzwang** en 2021. La compagnie est **artiste en accompagnement au Théâtre 71 – SN de Malakoff** à partir de 2020 et **compagnie associée à la Maison de la Danse de Lyon** de 2020 à 2022. Aujourd'hui, Mosi Espinoza déploie les connaissances du corps qu'il a acquises en tant qu'artiste, et grâce à ses formations, à travers le prisme du soin. **Diplômé en psychobiologie H360** et praticien en hypnose MHP/Hypnose, il exerce comme thérapeute holistique à Lyon. Soutenu par la Maison de la Danse de Lyon, **il a reçu la bourse de reconversion du danseur de la Fondation Yves Brioux Ustaritz, abritée par la Fondation de France**. En tant que thérapeute, il collabore aujourd'hui avec la **Maison de la Danse et le Centre National de la danse à Lyon**.

Depuis 2017, il intervient comme **regard chorégraphique** au sein de la compagnie Morgane, et en 2023, il co-crée avec Justine berthillot le spectacle **On ne fait pas de pacte avec les bêtes**.

MERMAIDS

SWEAT YOUR PRAYERS

CONTACTS

www.justineberthillot.com

production/diffusion

Claire Nollez

+ 33 (0)6 63 61 24 35 cnollez.lebec@gmail.com

Justine Berthillot

06 30 25 73 16

jjustine.berthillot@gmail.com