



Alice Guy

au pays des cinémerveilles

Ciné-théâtre et Création transmedia

Création 2026



En partenariat avec :



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2
NOTE D'INTENTION.....	3
PROPOS ARTISTIQUE.....	4
Création Multidisciplinaire.....	5
Création transmedia.....	6
MÉDIATION - ACTION CULTURELLE.....	7
CALENDRIER DE CRÉATION - PARTENAIRES.....	8
DISTRIBUTION.....	9
COMPAGNIE BLACK DOGG PRODUCTION.....	13



NOTE D'INTENTION

Raconter l'histoire de la première réalisatrice de cinéma...

Alice Guy est la première femme cinéaste. Mais son importance dans l'histoire du cinéma est peu connue du grand public, notamment au vue de la longueur de sa carrière (près d'un quart de siècle !) Rencontrer cette jeune femme de 22 ans au caractère bien trempé, est un moment inoubliable. Je souhaite rappeler dans ce spectacle la visionnaire qui a participé à l'invention du 7e art.

...en abordant la place des femmes dans l'Histoire...

Alice Guy a été invisibilisée deux fois : en France et aux Etats-Unis. Elle a vécu le quotidien de quantité de femmes, artistes, scientifiques, chercheuses. Dans ce spectacle et a travers cette pionnière, je souhaite mettre en relief les causes et les conséquences de cette mise au ban d'une grande partie de l'humanité.

...pour un public familial...

Je souhaite créer un spectacle pour les familles pour qu'ensemble, parents et enfants puissent débattre des thèmes abordés. Les sujets sont sérieux mais la mise en scène se veut à la fois drôle, sensible et poétique.

...dans un projet multidisciplinaire alliant théâtre, cinéma, dessin animé, marionnette classique, marionnette numérique et musique...

Cinq disciplines se croisent et s'entremêlent dans ce spectacle. Alors que le dessin animé nous montre une Alice jeune et créative, le théâtre nous porte à la rencontre de l'adulte. La marionnette, quant à elle, nous ramène à la femme âgée qui se retourne sur sa vie. Et le cinéma, bien sûr, est toujours présent en filigrane, puisqu'elle n'a vécu que pour lui. A cela s'ajoute la musique, point d'harmonie qui emmène la totalité du spectacle, rythme les scènes.

...et une création transmédia

Le projet est de nature transmédiatique. C'est-à-dire qu'il se déploie sur plusieurs plateformes en même temps. L'œuvre principale est le spectacle de ciné-théâtre centré sur Alice Guy et la recherche de ses films. Les autres se déclinent entre un jeu en réalité virtuelle, un espace de réseaux sociaux, un feuilleton radiophonique, des conférences et une exposition. Ces éléments multiples et croisés viennent enrichir et participer pleinement au spectacle. Les spectateurs sont libres d'entrouvrir ces portes pour compléter leur expérience - ou non. Il faut bien ça pour parler d'Alice Guy.

Benoit Kopnioeff - metteur en scène

PROPOS ARTISTIQUE

Synopsis

Alice Guy répond à une interview. Tous ses films ont disparu. On plonge dans son cinéma, ses souvenirs. Les frères Lumière, Gaumont, Feuillade... les techniciens qui s'improvisent acteurs, un bateau qui explose littéralement pour le bien d'un tournage, 300 figurants pour la Vie du Christ, un film avec une distribution entièrement noire en 1912 aux USA, l'incendie de son studio aux Etats Unis, son retour en France, l'oubli, les catalogues de cinéma vides de son nom...

Alice est au pluriel dans ce spectacle. Elle est figurée dans 3 âges différents. Chacun de ces moments nous invite à jeter un regard sur la personne qu'elle fut et le personnage qu'elle reste dans notre imaginaire et dans son œuvre.

Alice Guy a 84 ans - Marionnette classique

Alice tient à prouver non pas sa primauté, mais au moins sa participation aux débuts du cinéma. Est-elle réellement la première réalisatrice ? Ou bien n'est-ce qu'une vieille dame qui divague ? L'utilisation de la marionnette hyperréaliste permet à la fois une grande identification au personnage d'Alice Guy mais aussi de prendre des libertés et de garder une licence poétique pour raconter son histoire. Alice est plus petite que nature et peut se permettre de s'affranchir des lois de la physique ordinaire. Elle apporte à la fois une sensation d'étrangement¹ et le côté tragique de la personne qui n'a plus le contrôle sur sa vie ou sa place dans le monde.



Alice a 10 ans - Dessin animé/ Marionnette numérique

Fille de libraire, passionnée de théâtre. Alice ne sera pas actrice, son père ne laissera pas faire ça. Plutôt mourir. Mais un jour, elle racontera ses histoires qui traverseront les époques jusqu'à nous. Elle reste ce souvenir qui vient questionner notre conscience. Elle figure aussi son Moi créateur qui a su garder sa simplicité de croire que tout est possible. Ce dessin animé vient parler avec ses autres "moi" et les relancer quand il le faut.



(dessin : extrait de la BD Alice Guy par Catel et Bocquet)

Notre projet inclut la création d'une marionnette numérique interactive, fusionnant l'art traditionnel de la marionnette avec les technologies numériques avancées.

Nous visons à repousser les frontières de la narration en intégrant des techniques de réalité augmentée et de réalité virtuelle. La marionnette, équipée de capteurs et contrôlée par des interfaces numériques, interagira en temps réel avec son environnement. Le spectacle combinera performances en direct et environnements sonores immersifs, créant une expérience multisensorielle inédite.

¹ *Etrangement : un procédé théâtral et littéraire qui vise à créer un effet d'étrangeté et apprécier d'une manière différente les choses qui nous sont ordinaires et habituelles*

Alice a 22 ans, 25 ans, 30 ans - Théâtre

Elle travaille chez Gaumont. Elle rencontre les frères Lumière et sa vie change. Elle est jeune et déterminée. Sa jeunesse lui passera. Pas sa détermination. Alice vit, crée, dirige. Elle impose sa vision, soutient ses équipes, se spécialise. Elle ne se pose pas de questions. Elle vit. Elle est la première femme réalisatrice. Elle agit. Elle invente. Au gré de son imagination et de sa sensibilité.



Dès la fin du XIXe siècle, le cinéma émerge comme un art révolutionnaire, porté par des pionniers visionnaires tels que les frères Lumière et Georges Méliès. Parmi eux, Alice Guy, réalisatrice et productrice souvent méconnue, introduit une approche narrative innovante, donnant au cinéma son potentiel artistique et immersif. Au départ simple captation du réel, le cinéma devient un médium capable de raconter des histoires, de créer des mondes et d'offrir une expérience sensorielle unique. Ce qui était alors perçu comme une curiosité technologique devient rapidement un art majeur, un outil d'expression et un vecteur émotionnel universel.

Aujourd'hui, à l'aube du XXIe siècle, nous assistons à une transformation similaire avec les nouvelles technologies immersives. Réalité virtuelle, réalité augmentée, interactivité en temps réel : ces outils offrent un nouveau langage artistique et sensoriel, repoussant les limites de la création. Comme le cinéma en son temps, ces technologies commencent par étonner avant de se structurer en un art à part entière. Elles ne se contentent plus de retranscrire le monde, mais le réinventent, plongeant le spectateur dans des expériences où il devient acteur, co-créateur et explorateur.

Le parallèle entre ces deux révolutions artistiques est frappant. Alice Guy a utilisé les images animées pour transcender le réel et donner une dimension poétique aux histoires qu'elle racontait. De même, les technologies immersives d'aujourd'hui permettent de concevoir des narrations nouvelles où le spectateur ne se contente plus de regarder, mais vit pleinement l'expérience.

Ainsi, le développement d'un spectacle immersif ou d'une marionnette numérique s'inscrit dans cette logique : créer un espace de fiction où l'imaginaire est mis en mouvement par la technologie, tout comme le cinéma a su capturer et magnifier l'illusion du réel. Loin d'être une simple prouesse technique, ces nouvelles formes artistiques interrogent la place du spectateur, sa relation à l'œuvre et la manière dont l'art continue d'évoluer au fil des innovations.

Comme au temps du cinéma naissant, nous sommes face à un tournant historique : celui de la définition d'un nouvel art immersif, hybride, interactif, appelé à redéfinir notre perception du spectacle vivant et de l'expérience artistique. Les artistes d'aujourd'hui, en s'emparant de ces outils, poursuivent le travail initié par Alice Guy et ses contemporains : faire de la technologie un vecteur d'émotions et de récits à la fois innovants et universels.

Création Multidisciplinaire

Cinéma

La forme proposée pour le spectacle est celle d'un ciné-théâtre. Un théâtre avec du cinéma. Et comment pourrait il en être autrement puisque le sujet principal est la première femme réalisatrice au monde, une femme qui cherche ses films disparus. Comment faire l'impasse sur des extraits de ceux-ci ? Le dispositif est dynamique. L'image commente le théâtre et le théâtre s'immerge dans le cinéma. Il en ressort un spectacle hybride sur la forme mais unitaire sur le fond.



Musique

La musique de ce spectacle sera écrite et improvisée par Marie Mazille et Christophe Sacchetti. Poly-instrumentistes, ils cumulent à eux deux 70 ans d'expériences artistiques et humaines dans un panorama qui va des musiques traditionnelles au contemporain, en passant par la chanson, ou encore le projet participatif « In Situ », lancé à la Villeneuve de Grenoble. En matière de cinéma des premiers temps, la piste sonore est un palimpseste, dont la surface originelle est de silence.

La musique de ce spectacle ne cherchera pas à « faire d'époque ». Elle souhaitera plutôt évoquer à sa façon actuelle l'atmosphère bruyante des champs de foire qui accueillait les premières projections publiques. Elle sera joyeuse, surprenante, pastichante ou pas, mêlera premier, deuxième degré et peut-être les autres. On y verra des instruments étranges ou étrangers (*nyckelharpa*, *flûtes ethniques*, *cornemuse*, *percussions...*) employés hors contexte. Des chansons originales "Salut Brecht" passeront sûrement par là ; une liberté toute bruitiste y côtoiera des plages de tendresse romantique ou aventureuse. Enfin la musique, écran-écran, brossera des contours émotionnels inédits pour le nouveau voyage d'Alice Guy, cette pionnière oubliée.

² L'idée nous a été inspirée par le travail de Marc Hologne.

Création transmedia ³

Le choix d'un dispositif transmedia permet de multiplier les possibilités pour les spectateurs de rencontrer la vie et l'œuvre d'Alice Guy. Les spectacles sont généralement une fenêtre simple ouverte sur un monde. Avec le transmedia, nous ouvrons plusieurs fenêtres que les spectateurs entrebâilleront ou pas.

L'objectif est de créer une plus grande intimité, de découvrir plusieurs facettes de la vie d'Alice Guy et de développer la créativité des spectateurs. Ce dispositif les invite à être acteurs de leur expérience culturelle.

Les différents volets du dispositif transmedia :

Un Podcast radio

Nous donnons la parole à Alice à travers le volet "spectacle". Il est naturel de donner la parole à ses contemporains à travers un autre média. Dans ce podcast, Léon Gaumont, son fils Louis, Herbert Blaché, Anatole Thiberville (cameraman d'Alice Guy), Germaine Serand (actrice de la Fée au choux) et tant d'autres feront entendre leur voix pour raconter leur vie à l'époque de la naissance du cinéma..

Une Pastille sur Instagram

Alice Guy, Georges Méliès, Ferdinand Zecca et tant d'autres t commencé leur carrière au début du 20ème siècle, chacun à sa manière. Chaque jour une photo sera publiée. Et chaque jour les instagramers pourront essayer de deviner : est-ce un film d'Alice ? De Méliès ? De Zecca ? etc...

Des conférences sur Alice Guy et les premiers pas du cinéma

Une exposition

Une exposition sur le cinéma des premiers temps créée en partenariat avec l'association "Les Amis d'Alice Guy" et d'autres partenaires dans le domaine du patrimoine.

Et... le spectacle de ciné-théâtre

³ Transmedia : la narration transmédia, telle que conçue par Henry Jenkins en 2003 est le processus de déploiement d'œuvres de fiction caractérisé par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer une expérience unifiée et cohérente.

MÉDIATION - ACTION CULTURELLE

La médiation autour du spectacle "Alice Guy" peut se concevoir de différentes manières. Il peut s'agir d'actions ponctuelles qui encadrent une résidence ou la venue du spectacle, ou d'un véritable parcours à co-construire avec les équipes des lieux ou les établissements scolaires.

La compagnie porte une attention particulière à la dimension de parcours qui permet d'articuler les actions artistiques dans une dynamique de projet. Cette dimension de projet permet aux publics concernés d'éprouver un processus de création et l'expression sensible des spectateurs.

(voir le dossier EAC pour le détail)

Théâtre

Les élèves vont explorer le jeu théâtral en utilisant le corps de l'acteur, le mouvement et l'énergie. En résonance avec le projet Alice Guy, nous allons explorer le jeu des comédiens pour comprendre les enjeux d'un corps en action.

Cinéma

A partir de films d'Alice Guy, nous allons proposer aux élèves de développer un langage cinématographique en l'imitant avec les moyens modernes, comme le téléphone portable. L'idée de ce volet est d'expérimenter différents corps de métiers du cinéma : écriture, tournage, montage.

Marionnette

La marionnette est un média ancien, sans cesse réinventé, qui possède sa propre écriture et sa propre esthétique. Nous allons faire découvrir aux élèves les particularités de ce média et inventer avec eux la manière de raconter une histoire avec une marionnette portée, à manipuler à deux ou trois.

Marionnette numérique

Notre projet inclut la création d'une marionnette numérique interactive, fusionnant l'art traditionnel de la marionnette avec les technologies numériques avancées. Nous visons à repousser les frontières de la narration en intégrant des techniques de réalité augmentée et de réalité virtuelle. La marionnette, équipée de capteurs et contrôlée par des interfaces numériques, interagira en temps réel avec son environnement.

Musique

Le cinéma dit "muet" était tout sauf muet. C'est cette dimension que l'on va explorer. Les élèves seront amenés à sonoriser un film d'Alice Guy. Ils exploreront différentes possibilités avec les instruments de musique, les matières, leur voix. Ils découvriront les enjeux que la partition sonore joue dans une création et notamment au cinéma.

Ecriture

Les élèves exploreront différents types d'écritures : l'écriture théâtrale, l'écriture scénaristique et l'écriture transmedia. L'objectif est de proposer aux élèves des possibilités d'exploration de leur propre créativité et leur faire vivre la réalité d'une écriture singulière.

CALENDRIER DE CRÉATION - DIFFUSION - PARTENAIRES

Calendrier de création et diffusion

Été - Septembre 2024	Ecriture
Octobre 2024	Formation des comédiens à la marionnette par la <i>Compagnie Mots de Tête</i>
Décembre 2024	Premières lectures
Février 2025	Formation des comédiens à la marionnette deuxième volet
Juin-Juillet 2025	Résidences de réécriture
Septembre 2025	Résidence de création au Laussy , Gières
Octobre 2025	Résidence de création au Diapason , Saint Marcellin
Nov - déc 2025	Résidences de création au Théâtre des Peupliers
Janvier 2025	Dernière résidence de création
3 février 2026	Première représentation au Grand Angle , Voiron
3 mars 2026	Représentation au Laussy , Gières
26 mars 2026	Représentations scolaires et tout public au Jeu de Paume . Vizille
3-4 avril 2026	Représentations scolaires et tout public au Diapason , Saint Marcellin

Partenaires

Grand Angle, Voiron
Théâtre des Peupliers, lieu culturel intermédiaire, Grenoble
Théâtre Municipal de Grenoble
Le Diapason, Saint Marcellin
Salle du Laussy, Gières
Salle du Jeu de Paume, Vizille
Maison de l'Image, Grenoble
Université Grenoble Alpes
Grenoble Ecole de Management
Collège Pompidou, Claix
Collège Louis Mauberret, La Mûre
Collège du Vallon des Mottes, La Motte d'Aveillans
Lycée Marie Curie - section cinéma, Echirolles (en cours)
Lycée Louis Armand - section cinéma, Chambéry (en cours)
Collège Pierre Granger, Albertville
Lycée Jean Moulin, Albertville
Association Les Amis d'Alice Guy
Mots de tête Compagnie (formation marionnettes)



DISTRIBUTION

Conception, mise en œuvre :	Benoit Kopniaeff
Ecriture :	Benoit Kopniaeff, Génia Konstantinova
Création musicale :	Marie Mazille et Christophe Sacchetti
Jeu :	Génia Konstantinova, Louis Villenave, Marie Mazille et Christophe Sacchetti
Création lumières :	Hélène Castelli
Régie son :	Thierry Ronget
Costumes :	Les ateliers de Confection de Grenoble (TMG)
Création Décors :	Catherine Bechetoille
Création marionnette :	Marie Muyard et Colin Saint Cyr-Duhamel
Vidéaste :	Pierre Reynard
Création numérique :	Clément "Gamgie" Rignault
Dessins et visuels :	En cours



BENOIT KOPNIAEFF - Auteur, metteur en scène, comédien, pédagogue



Comédien et metteur en scène depuis trente ans, il a été formé au conservatoire de Grenoble. Il a créé trois compagnies : *Scène en vie* de 1997 à 2011, *In mobile* et finalement *Black Dogg production* depuis 2017.

Formé par Michel Dibilio et Abbes Faraoun, il apprend aussi l'improvisation, la commedia Dell'Arte et l'escrime, il crée des spectacles populaires de différentes tendances. Il a été régisseur général et directeur artistique de plusieurs festivals de théâtre à Grenoble et alentours.

Sa première création d'auteur-metteur en scène est une écriture originale sur le retour de la déportation : *Enfants des Cendres* en 2000. Dans ce contexte, il travaille avec le Musée de la Résistance et de la Déportation à Grenoble et rencontre, entre autres, Simone Lagrange, une ancienne déportée.

En 2011 il crée le *Roi Lear* qui part en tournée en Roumanie et joue au festival Shakespeare à Craiova et Bucarest, puis au théâtre Toursky à Marseille.

En 2015, au sein de sa nouvelle compagnie *In Mobile*, il travaille avec les Écritures du Réel à partir des récits de personnes allant au Secours Populaire. Un spectacle issu de ce travail voit le jour : *Life Expérience(s)*. L'incendie du théâtre Prémol sonne la fin de cette création et celle de la compagnie.

Habitué à travailler sur un territoire, Benoit a été, entre autres, le metteur en scène de *Trièves en Scène* pendant 7 ans. Une aventure théâtrale avec des spectacles extérieurs allant jusqu'à 70 personnes sur scène, des chevaux, des voitures, de l'escrime... liant entre eux les habitants de villages du plateau triévois, que ce soit en tant que comédiens, costumiers, accessoiristes ou spectateurs.

Benoit affectionne dans ses créations l'interdisciplinarité. Chercheur infatigable, critique de son propre travail, il veut créer des ponts avec d'autres compagnies, d'autres artistes et, plus important, avec un public qui ne va pas forcément au théâtre.

GENIA KONSTANTINOVA - Auteure, comédienne, marionnettiste, pédagogue



Comédienne, franco-russe, intervenante et pédagogue, elle est formée au sein de différentes compagnies : le théâtre classique avec la cie *En Scène et Ailleurs*, la commedia dell'arte avec la Cie *Alain Bertrand*, le théâtre de rue avec la cie *Tout En Vrac*, le travail corporel avec la cie *In Mobile*, la création jeune public. Elle continue à se former au chant, clown, escrime de spectacle, fabrication et manipulation de marionnettes... En tant que formatrice, elle travaille avec l'Ecole Supérieure du Commerce à Grenoble, avec les écoles primaires et différents festivals de théâtre en France, Roumanie et Russie. Elle enseigne les pratiques théâtrales en adéquation avec chaque cas de figure et en fonction de la demande. En tant que dramaturge, elle a écrit et adapté plusieurs pièces de théâtre dans le cadre des ateliers ou de son travail professionnel.

LOUIS VILLENAVE - comédien, pédagogue



Aujourd'hui comédien et pédagogue âgé de 27 ans, Louis est d'abord entré au conservatoire de Grenoble en 2014 pour en ressortir 4 ans plus tard diplômé. Depuis il a travaillé en tant que comédien dans diverses structures et compagnies telles que la cie *Tan'hâtive*, la cie *les 7 familles* et le *Théâtre du risque*. À partir de 2021 il s'investit dans la pédagogie du théâtre en parallèle de son activité artistique dans des lieux tels que l'espace 600, le CREARC ou la Basse Cour à Grenoble. Avec une approche centrée sur la curiosité, il partage son univers artistique avec tout type d'âge ou de public. Il rejoint la cie *Black Dogg* en 2022 en tant qu'intervenant théâtre, notamment pour les ateliers-répétition pour l'association *Jade*.

MARIE MAZILLE - compositrice, musicienne



Multi-instrumentiste, Marie Mazille joue de la nyckelharpa, clarinette, clarinette basse, violon, accordéon, chant.

Compositrice, interprète et arrangeuse inspirée des musiques classiques, contemporaines, traditionnelles et improvisées, Marie Mazille travaille depuis 20 ans pour le théâtre, la danse contemporaine et la chanson française. Elle est la directrice artistique du projet *In Situ* (collectage-création) depuis 2014. Également clown-musicienne et chanteuse, elle travaille actuellement à son premier spectacle solo. En matière d'action culturelle, elle intervient auprès de divers publics dans des créations participatives.

CHRISTOPHE SACCHETTINI - compositeur, musicien



Flûtiste à bec de formation baroque, il tombe très tôt dans la marmite bouillonnante des musiques traditionnelles franco-européennes (généreux réservoir de matières, d'images et d'énergie), qu'il réinvente dans un style personnel.

Il est co-fondateur et co-directeur du collectif grenoblois *MusTraDem* puis du *CPMDT* dont il est président, enfin directeur artistique des *Nuits du Folk* de l'Adaep-Aremdat. Musicien de scène tous azimuts, improvisateur, pédagogue (les stages Mydriase depuis 1992), il se promène aujourd'hui avec les groupes *Frères de Sac 4tet*, *DJAL*, et *Marie Mazille trio* et collabore avec metteurs en scène, chorégraphes, cinéastes, chanteurs, conteurs ou écrivains.

MARIE MUYARD - Facteure de masques, créatrice de costumes



Facteure de masques et costumière depuis 40 ans, est franco-canadienne et partage ses activités professionnelles entre le Québec et la France.

C'est en 1982 qu'elle découvre l'art du masque de théâtre avec Alberto Chiesa, facteur de masques et professeur à la *Civica Scuola d'Arte Drammatica /Piccolo Teatro* de Milan.

Dès lors, son aventure de facteure de masques l'amène à s'initier aux grandes traditions de masques : Commedia dell'Arte, Théâtre Nô japonais, Opéra de Péquin, Bali, Carnaval de Bâle,... Très vite elle s'intéresse à la construction globale des personnages, en "prolongeant" son masque jusqu'aux pieds, à travers la conception et la création de costumes.

La recherche et l'exploration, la mise au monde de personnages toujours nouveaux, sont le Fil Rouge de sa démarche artistique : chaque projet théâtral ou de spectacle vivant est l'occasion d'inventer et de créer une famille de masques unique et spécifique, selon les caractéristiques et les choix esthétiques, poétiques et dramaturgiques du projet.

Sa carrière d'artiste l'a amenée à travailler avec de nombreuses compagnies de théâtre en France, au Québec et en Italie, tant pour la création de masques de théâtre de tous genres (masques de caractères, réalistes, larvaires, fantastiques, animaliers, etc...) que pour la conception-réalisation de costumes, ou pour la sculpture de marionnettes.

Marie Muyard anime régulièrement des formations d'initiation à la sculpture et à la fabrication de masques de théâtre. Elle choisit de transmettre la technique du masque en cuir, pérennisant ainsi cet art traditionnel inégalable pour ses qualités plastiques, esthétiques et de confort.

PIERRE REYNARD - Vidéaste, réalisateur



Titulaire d'une licence en Arts du Spectacle et d'un diplôme d'étude au Conservatoire de Grenoble dans la section Art Dramatique, il se lance dans la réalisation de films avec un premier court-métrage en 2008.

Suite aux retours positifs, il décide de poursuivre sa voie en réalisant différents types de projets : reportage, clips musicaux, documentaire, fiction, stop-motion...

Réalisateur indépendant depuis 2010, il crée Boogeyman Films en 2015 et signe notamment un grand nombre de réalisations avec l'Université Grenoble Alpes et aussi avec des marques reconnues, telles que Chartreuse, Givenchy ou encore AMD.

Clément "Gamgie" RIGNAULT - Artiste numérique



Clément "Gamgie" Rignault est un artiste numérique, auteur et aventurier. En 2011, il fonde la compagnie Augmented Magic à Paris avec le magicien Moulla, explorant l'interaction fascinante entre magie et technologies. Pendant cinq ans, il collabore à la création de numéros, de spectacles et d'installations mêlant illusion, art numérique et vidéoprojection. Ses œuvres sont diffusées à l'international, lors de festivals, événements et émissions télévisées.

En 2016, Gamgie décide de partir seul, en stop et avec un sac à dos, pour un voyage de 800 jours à travers l'Amérique, du sud au nord. Ces deux années d'aventure sont une quête personnelle et artistique, marquée par des rencontres inattendues et une exploration de nouveaux médiums comme le dessin et l'écriture. Ce voyage est une introspection profonde, nourrissant son imaginaire d'aventurier, bercé par la poésie des grands espaces, la magie de l'instant présent, l'aventure des grands chemins et une quête spirituelle.

À son retour en France, en 2019, il écrit son premier livre "Je n'ai pas peur de mourir. Juste de ne pas vivre", publié en 2020, qui raconte ses deux années de voyage et d'introspection.

Depuis 2020, Gamgie réactive ses projets artistiques numériques. Il crée des visuels interactifs et génératifs pour des installations, spectacles, performances et concerts. Il participe au projet immersif "Peupler" par Mouawad et Laurier, présenté à la Biennale de Venise en 2023 et à la Biennale de Dakar en 2024. Il imagine également la performance immersive Stellar Drift (Mapping Festival 2022, Cosmocité 2023, Wild Lotus 2024) et fonde le duo Aetherys avec Zalem avec une performance jouée sous dôme en 2024.

Parallèlement, il développe Oxipital, un logiciel de simulation de particules qu'il utilise dans de nombreuses créations. Cet outil permet de partager la beauté de la nature à travers la physique et les mathématiques. Dans une démarche de recherche artistique et corporelle, Gamgie explore également la danse et le clown, en quête d'une expression toujours plus libre et créative.

COMPAGNIE BLACK DOGG PRODUCTION

La Cie Black Dogg a pour principe de départ la phrase de Peter Brook "Le théâtre c'est quand il y a rencontre entre une équipe et un public". C'est ce précepte, et celui de Picasso selon lequel "l'art lave notre âme de la poussière du quotidien" qui est au cœur de nos préoccupations, de nos réflexions et qui nous pousse à agir. Créée en 2017, Black Dogg a mis en place plusieurs spectacles, un festival ainsi qu'une série d'ateliers de formation de l'acteur.

Le public est au cœur de nos préoccupations et réflexions. Chaque projet est envisagé sous le double aspect de la médiation culturelle et de la rencontre avec un public. Notre credo est de créer des spectacles pluridisciplinaires et populaires.

Aujourd'hui Black Dogg Production développe et lance plusieurs projets :

Les Ateliers-Répît Jade - Depuis 2022, la compagnie travaille avec l'association nationale JADE, qui a pour but de rendre visible la situation des jeunes aidants mineurs ou jeunes adultes qui accompagnent quotidiennement un proche parent malade ou en situation de handicap. L'association propose de leur donner la parole et leur offrir des lieux d'expression et de répît sous forme d'ateliers théâtre-répît.

Le projet Lex Natura - Depuis 2022, la compagnie travaille avec la Maison des Avocats de Grenoble et crée une série de faux procès avec les élèves de collèges de Claix, Saint-Martin-d'Hères et d'autres. Le thème est l'écologie et l'influence humaine sur l'environnement. À partir de 2024 le projet va prendre de l'ampleur et plusieurs autres collèges vont rejoindre l'aventure.

La voie des Justes - Un spectacle historique lié à l'histoire des enfants juifs sauvés durant la seconde guerre mondiale dans le village de Prélénfrey, à 30 km de Grenoble. Écriture et création sur deux ans 2025-2026.

Un laboratoire de recherche sur Albert Camus - création prévue après 2025



Siège social : 2 rue des Trembles 38100 Grenoble

Téléphone : 07 69 68 02 47

N° de siret : 827 851 049 00011

Licences : PLATESV-R-2023-002856

PLATESV-R-2023-002870

e-mail : blackdogg.production@gmail.com

page FB : www.facebook.com/blackdogg38

site internet : en réflexion