



@Jissé

« *PHUSIS* »  
de  
**Muchmuche company**  
cirque expressif

Durée // 45 minutes  
Tout public

Paul Cretin-Sombardier // auteur et Interprète  
Marc Devillers // création musical et Interpète

Mathilde Roy et Jérémie Halter // regards extérieurs  
Mario Monteiro // scénographie  
Cécile Fradet // costumière

## « *Physis* »

Selon une approche cyclique, le spectacle se décompose en trois parties sur trois périodes chronologiques :

- la construction : évocation d'une sociabilité avec une ode à la civilisation, au beau, au fonctionnel, à la consommation et à la communication. Passé et présent.
- la destruction : fin de l'anthropocène en une métaphore poétique. Futur proche et annoncé.
- la reconstruction : une résilience écologique onirique. Futur possible et conditionnel.



Pour le jeu, les objets manipulés, jonglés et sublimés sont : une table fraîchement construite, une visseuse électrique, quelques vis, trois massues de jonglage, une branche, des feuilles d'arbre, un sécateur, une tronçonneuse élagueuse, une massue de jonglage en plâtre, 3 massues de jonglage à priori non jonglables, un bidon d'essence, bandages médicaux, du lierre et une fleur.

Pour la musique, les instruments utilisés sont : une vielle à roue alto, une batterie, un kit percus (tom bass, caisse claire, mini charley, cymbale splash), petite percus (cymbalettes égyptiennes, tambour chamanique, sheker) et une pédale loop zoom RC30



Le langage du spectacle est celui du cirque expressif et le dialecte est celui d'un **Land art jonglé et dansé**. Ils se complètent pour exprimer ce que les mots ne peuvent dire.

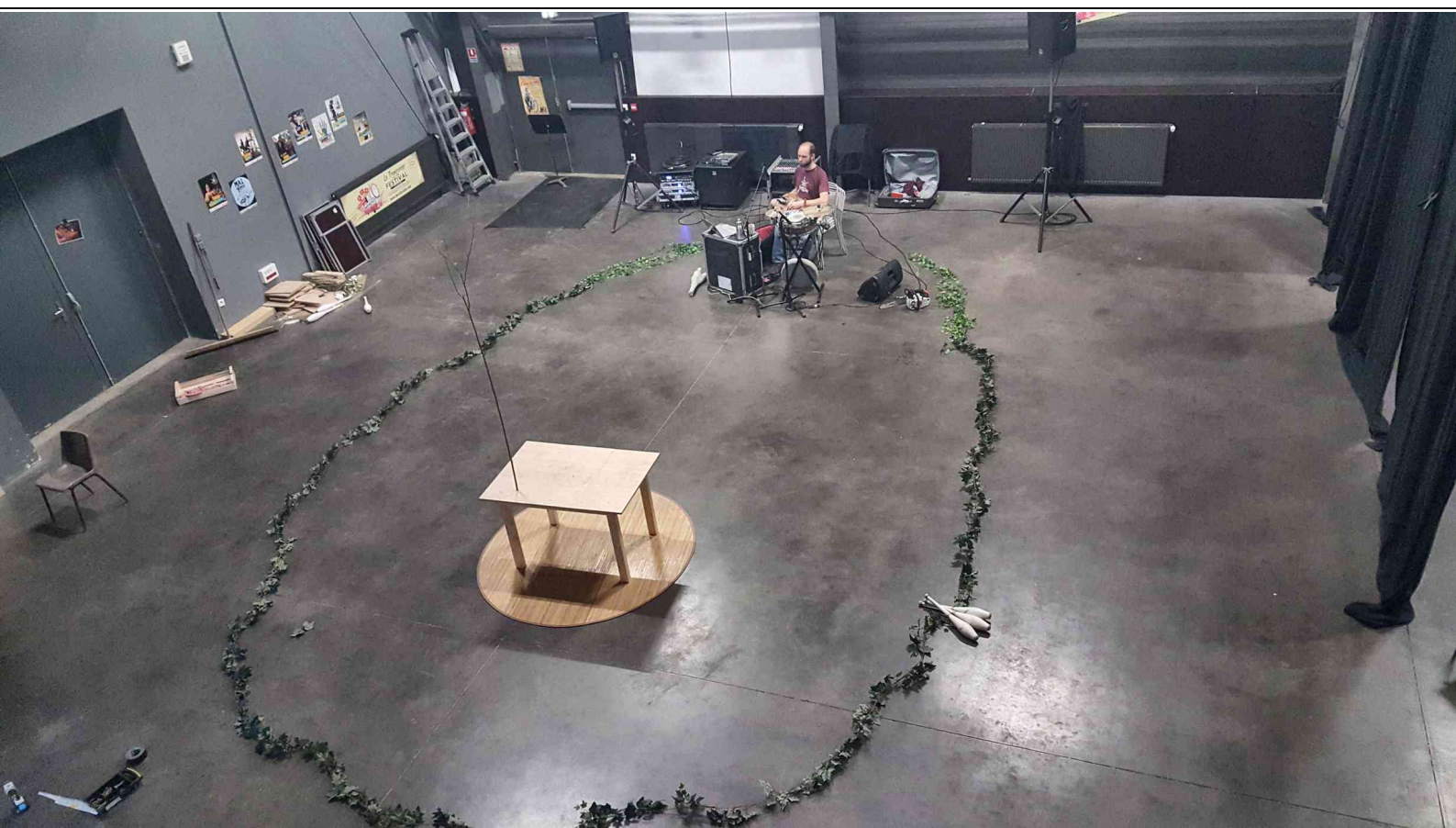
Dans la poursuite du travail de Muchmuche Company, l'enjeu principal de « *Phusis* » est de convier le/la spectateur/trice à entrer en émotion. La force de la proposition réside dans ses portées symbolique et poétique. Il s'agit de chorégraphier des situations riches de sens puis de laisser chacun/e voguer sur sa propre interprétation.



### Lignes techniques

Interrogeant l'empreinte de l'humanité sur la planète, le spectacle fait sens sur un sol transformé, principalement en milieu extérieur. Béton, dalles, pavés sont autant de possibilités d'offrir à « *Phusis* » un cadre contrastant avec les éléments végétaux utilisés. A l'intérieur, c'est possible, chapiteaux, friches industrielles, salles dédiés ou non dédiés au spectacle sont également des espaces pouvant recevoir le spectacle

le spectacle se joue en **U**, la scène est matérialisé par des lianes de lierre, le spectateur peut donc se placer tout autour.



# Muchmuche Company

Paul Cretin-Sombardier et Mathilde Roy fondent Muchmuche Company en 2008 à Besançon afin d'offrir un socle concret au désir qui les anime : convier le spectateur à entrer en émotion en utilisant les possibilités offertes par la pluridisciplinarité du cirque nouveau. Ensemble, ils ont créés cinq spectacles et de nombreuses performances : *3 up pirouette* (création 2009), *Texture* (création 2011), *Icare* (création 2013), *Libreté* (création 2015) et *Personne* (création 2018).

## L'équipe

### Paul Cretin-Sombardier // Auteur interprète

Perfectionne sa jonglerie en autodidacte, en étant veilleur de nuit dans un musée. En 2006, il se forme à la danse à Bruxelles, puis intègre, en 2007, l'école de cirque de Ménival à Lyon où il poursuit sa recherche artistique autour de la jonglerie, la danse et le clown. La même année, il collabore avec Philippe Menard de PMCompanie sur un projet de danse-jonglage, produit par La Maison des jonglages, qui aboutit en avril 2010 au spectacle « 3 up pirouette ». En 2008 il fonde Muchmuche Company avec Mathilde Roy. Par ailleurs, il travaille avec Jérémie Halter du collectif Microfocus sur un duo de jonglerie freaks « Un jour par terre ». En 2011, Paul cofonde le collectif Protocole, un collectif de jongleurs d'improvisation menant des performances in situ en France et ailleurs, de là découle un spectacle de 4 jours « Monument » en 2017.



### Marc Devillers // Musicien interprète

Batteur depuis maintenant vingt-deux années, Marc Devillers fait ses premières armes au CEMM d'Arras, sous la houlette de Philippe Chavaudret. Après une année avec Adrien Zampieri à l'Adriem de Lille, Marc se consacre à la musique live en tant que membre actif de plusieurs formations aux compositions originales et à dominante expérimentale et métal : Klang !!!, Clampdown et Karavage. Multi-potentialiste, Marc découvre en 2015 la vielle à roue et rejoint le centre de formation Cric Crac, formé par l'illustre Patrice Gilbert. Cet instrument lui offre de nouvelles perspectives de son et de répertoire, à mi-chemin entre la musique folklorique française et la musique expérimentale. Aujourd'hui, il continue plus que jamais à faire cohabiter les esthétiques : jazz à l'ancienne avec French Rag, fanfare et théâtre de rue avec Mortal Combo et Dissident Chaber, musiques du monde avec Ethnophonics.



# Soutiens

DRAC Bourgogne–Franche-Comté  
Conseil régional de Bourgogne – Franche-Comté (aide à la production)  
Conseil départemental du Doubs  
Ville de Besançon

Pôle cirque de La Verrerie (Ales - 30)  
Les 2 scènes , scène national (Besançon - 25)  
CirQ'ônflex, plate-forme pour le cirque (Dijon - 21)  
La Transverse (Corbigny - 58)  
Studio de danse de la cie Pernette à la Friche (Besançon-25)  
Petit théâtre de la Bouloie (Besançon - 25)

ARTO, Festival de Rue de Ramonville (Ramonville - 31)  
Atelier Val d'Aubois, Le Luisant (Germigny l'Exempt - 18)  
Festival BARAKACIRQ (Tarbes - 65)  
Au Bon Coin Festival (Thomery - 77)  
Festival Jeunes Pousses (Saulx-les-Chartreux- 91)  
Festival Prise de Cirque (Dijon - 21)  
Festival Chahut au Château (Gevingey – 39)



# Contact

Muchmuche Company  
40 chemin de Palente  
25000 Besançon

## Artistique et techniques :

**Paul Cretin Sombardier**  
Tel : 06.08.55.67.50

[muchmuchecompany@gmail.com](mailto:muchmuchecompany@gmail.com)

## Administration et Production :

**Céline Vandamme**  
Tel : 06 .77.58.61.23

[production@muchmuchecompany.com](mailto:production@muchmuchecompany.com)

N° SIRET: 51985119000040

N° de Licence : 2-1108732

N° APE : 9001Z

