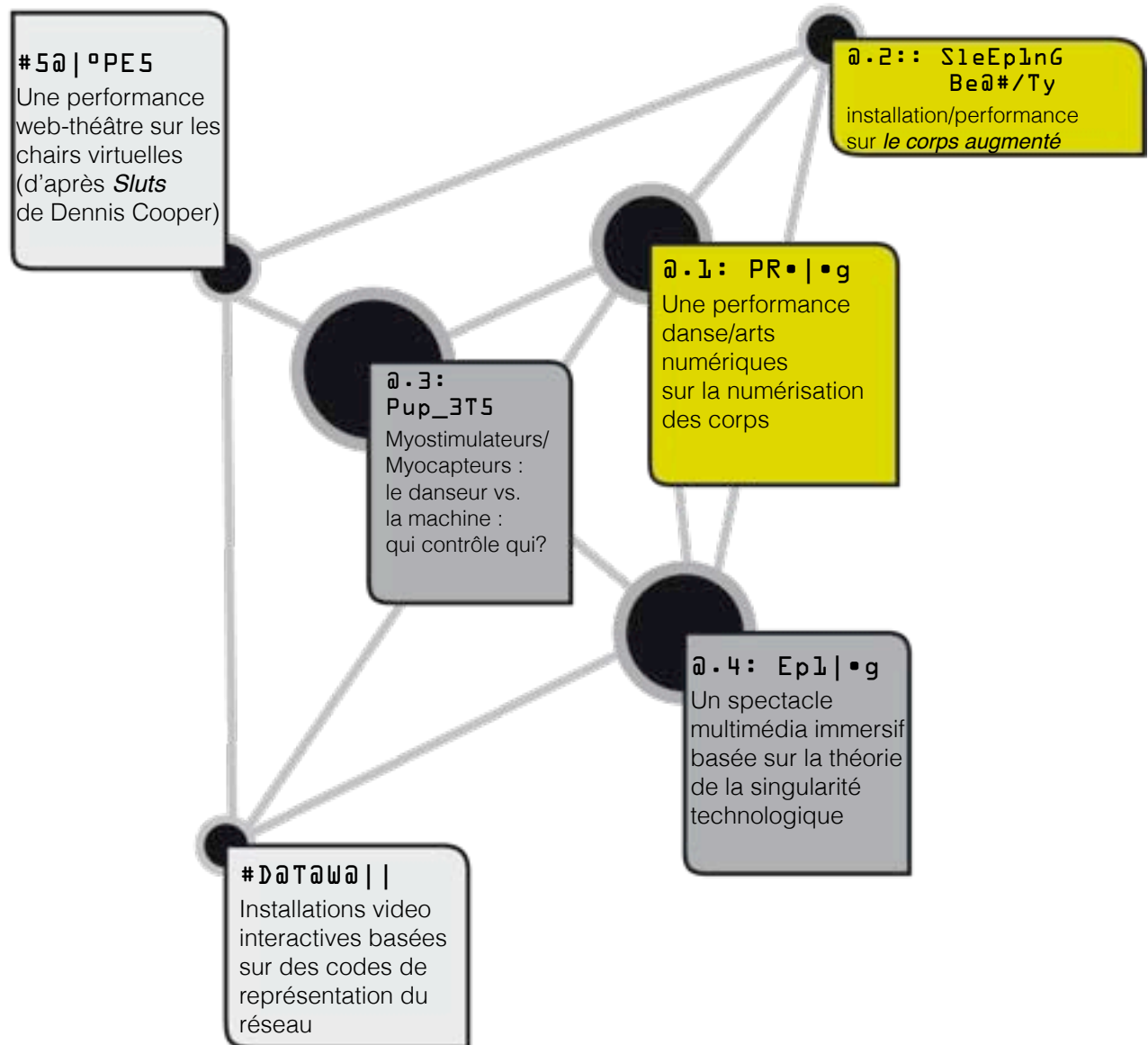


@.2: SLEep1ng|3e@#ty



projet_global



_Le Clair Obscur s'attache à explorer les problématiques liées à la question du rapport Homme-Machine et réfléchit plus particulièrement à la façon dont l'homme, sa pensée, son organisation sociale, ses modes d'action et d'interaction sont modifiés par son rapport à l'informatique et Internet. Ces modifications interviennent à plusieurs échelles, du niveau mondial au niveau social, en passant par l'intime, le biologique ou le niveau neuronal.

_@ tente de problématiser nos propres rapports d'addiction au WEB et à la technologie :

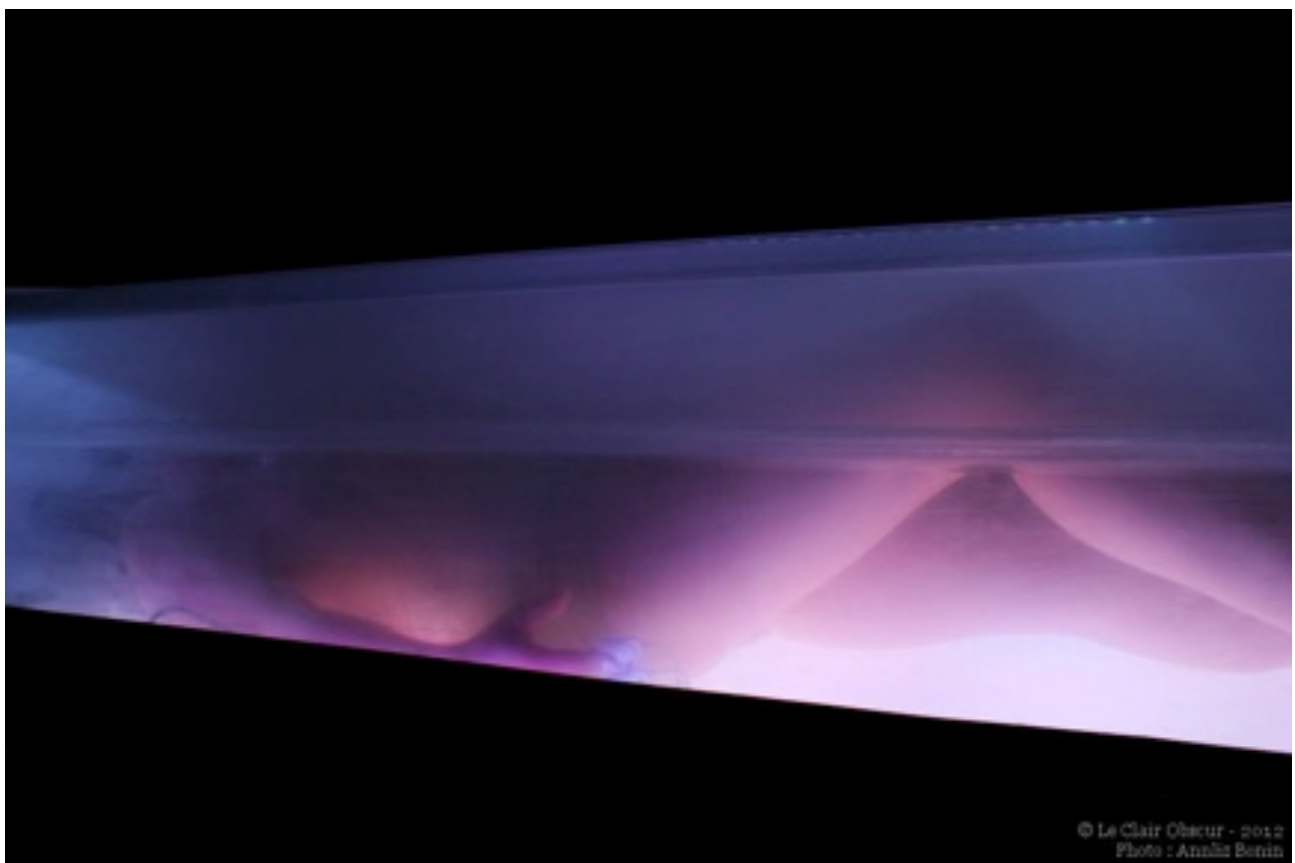
- quelle mutation de société le web engendre t-il ?
- quelle mutation dans nos propres corps, dans nos propres réseaux synaptiques?

_@ est une recherche en work in progress de plusieurs années qui se décline en plusieurs formes et plusieurs modules: spectacles audiovisuels, danse/arts numérique, web-théâtre, performances, installations, laboratoires, workshops, conférences, ateliers participatifs, etc...

_Tous ces modules intègrent une architecture globale du projet qui, comme des questions ouvertes, se répondent en filigrane les uns aux autres.

_La forme complète de @ se réalisera in fine en un parcours du spectateur à travers toutes ces différentes formes réunies.

_Chaque module explore un niveau d'interaction entre l'homme et la machine et peut exister et être diffusé indépendamment des autres.



@.2 / SleEp1nG Be@#/Ty

Une installation-performance sur l'idée de "corps augmenté" de Frédéric Deslias & Gaël L.

Sandra, telle une Belle au Bois Dormant à l'ère du web 2.0, nous livre son corps dans un cercueil de verre.

Un corps-objet éclaté :

La captation de ses données neurologiques et biologiques médiatise toute son activité intime autour de nous : son cerveau, les battements de son cœur, les gouttes de sueur à la surface de sa peau... les rythmes de sa pensée et de ses émotions s'inscrivent en données sur les murs. Le dispositif sature la pièce en sons et en images provoqués par les capteurs des mouvements intérieurs de Sandra. Une machine synesthésique vit et bat avec le corps de Sandra. Nous sommes immergés par la donnée dans son corps...

Mais curieusement nous n'avons pas accès à elle.

Son corps est isolé du monde, emprisonné, dans un sarcophage de verre. Entre elle et nous, une paroi de fumée trouble son image, on la devine, on la distingue à peine.

Le corps-interface :

Sandra est l'interface au cœur de la machine. Une étrange entreprise de déshumanisation se met en oeuvre ici quand nous, spectateurs, sommes partagés entre l'empathie pour ce corps prisonnier dont les moindres mouvements se répercutent en cascade, et la distance de ce corps, étrange objet mutant, mais bien vivant...

Un être-réseau :

Aucun contact direct ne permet de dialoguer avec elle. Les échanges sont médiatisés par le réseau, via l'un de nos outils quotidiens — Facebook — : Les messages publiés sur le mur de [Sndr Alt SleepinBeauty](#) sont retranscrits à Sandra via une voix synthétique anonyme. La machine scanne alors en retour son corps pour publier en réponse son état émotionnel.

Sandra est un médium muet, inerte, léthargique, qui ne communique que via des états captés.

C'est un être internet, un processeur/capteur de flux qui appose un état affectif sur un signal.



Un rapport de pouvoir :

Alors on cherche quels stimuli vont faire réagir cet être qui nous est livré là, à nu, dans une boîte, et dont on a accès en quelque sorte jusqu'au cerveau, pour interpréter dans des données/réponses une émotion, un tressaillement, un contact... Ce qui animerait la chair de cet être/avatar.

Nous possédons ici un étrange pouvoir d'interaction : animer cette être marionnette numérique et sensible à la fois.

***SleepingBeauty* met en oeuvre l'effet pervers du web : l'oubli de l'être humain qui se cache derrière l'avatar.**

Sandra nous livre par l'excès, le déplacement de nos rapports sociaux, délégués progressivement au virtuel.

Facebook devient son Fil d'Ariane. Elle incarne l'avatar, quand à l'inverse, sur le lieu physique, à l'épicentre du réseau, tout tend à la désincarner : à défaire sa chair pour fusionner l'être et la machine.

Futurisme ?

Nous n'oeuvrons pourtant pas dans le domaine de la science fiction, Sandra vit et co-existe bien sous nos yeux.

Nous hackons/détournons, nous nous ré-approprions nos outils numériques du quotidien pour les mettre en perspective.

Et nos capteurs-outils sont largement commercialisés dans le domaine public : EMOTIV EPOC©, WILD DIVINE IOM©, et FACEBOOK©.

Qu'est-ce un corps "augmenté" par la technologie?

Qu'est qu'un être-réseau?

Un trans-corps hyper-connecté?

Un sur-être ? Un être diminué?

Ou la mise en scène d'un déplacement insidieux, intérieur, de nos propres cerveaux livrés au progrès du tout numérique?





Blaise Nada

Erwin Schrödinger a imaginé une expérience dans laquelle un chat est enfermé dans une boîte fermée avec un dispositif qui tue l'animal dès qu'il détecte la désintégration d'un atome d'un corps radioactif ; par exemple : un détecteur de radioactivité type Geiger, relié à un interrupteur provoquant la chute d'un marteau cassant une fiole de poison. Schrödinger proposait de l'acide cyanhydrique, qui peut être enfermé sous forme liquide dans un flacon sous pression et se vaporiser, devenant un gaz mortel, une fois le flacon brisé.

Si les probabilités indiquent qu'une désintégration a une chance sur deux d'avoir eu lieu au bout d'une minute, la mécanique quantique indique que, tant que l'observation n'est pas faite, l'atome est simultanément dans deux états (intact/désintégré).

Dans quel état es-tu ?

J'aime · Commenter · Voir les liens d'amitié · 28 avril, 18:23 ·



Sndr Alt SleepinBeauty Rythme cardiaque :: 98 [rythme +]

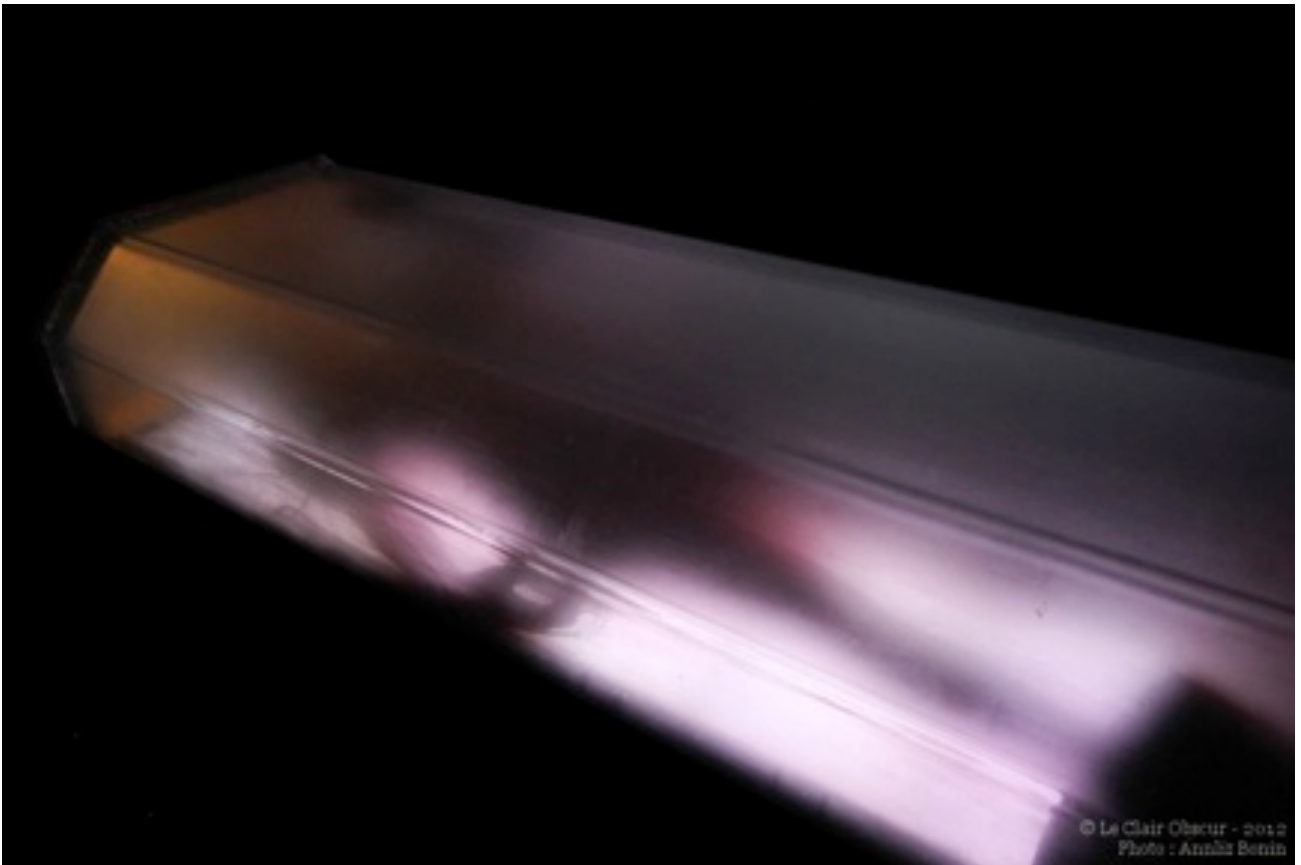
Sueur : 7.31

Dominante cérébrale : 15.875Mhz

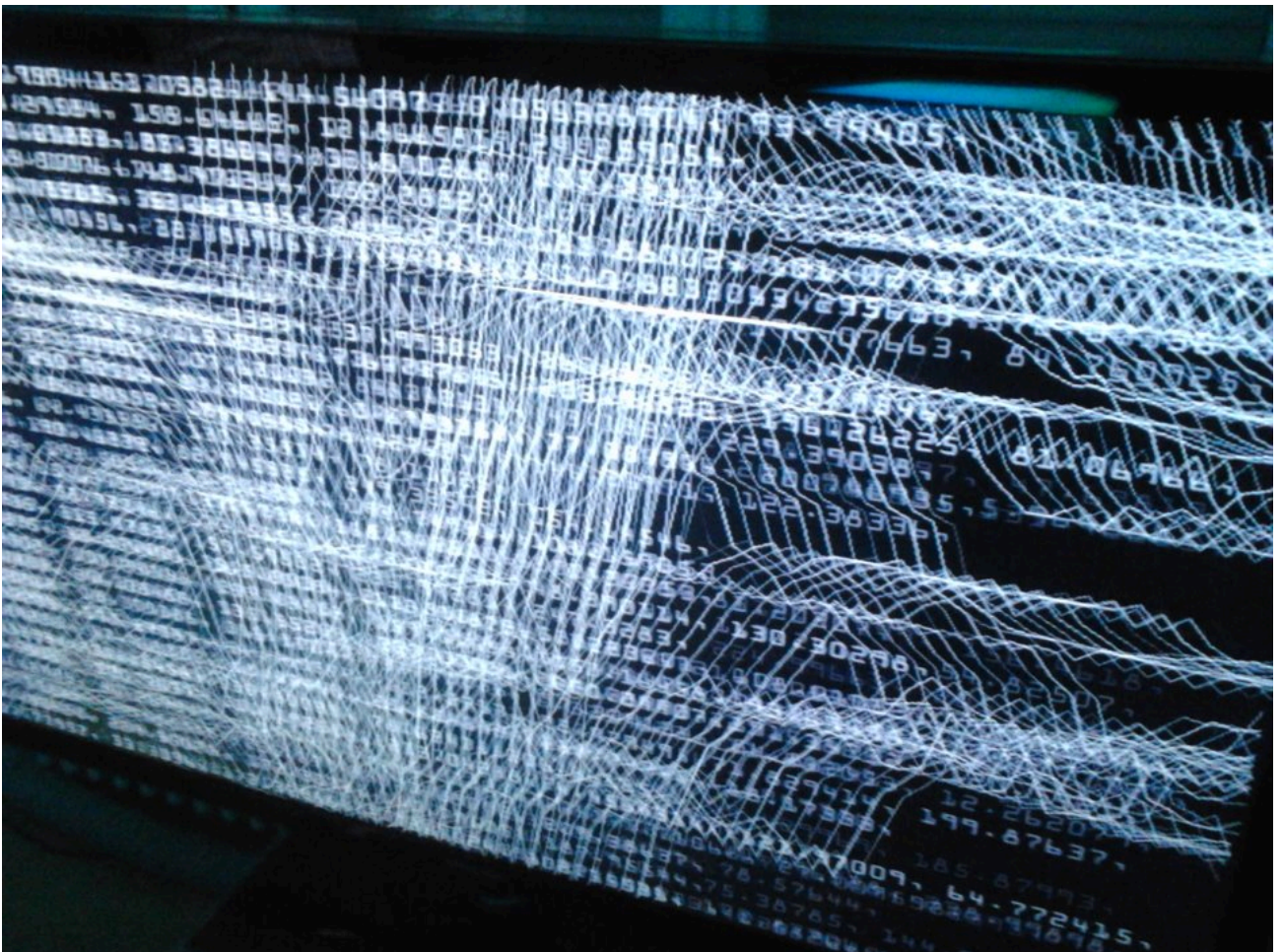
[ondes beta :: attention normale à concentrée]

28 avril, 18:26 · J'aime

Rédiger un commentaire...



© Le Clair Obscur - 2012
Photo : Annika Benin



MODE OPERATOIRE - Laboratoire à partir des E.E.G.

phase 0.1

rendre visible le corps numérisé

La seule représentation d'un Electro Encephalogramme est impressionnante pour le commun des mortels : l'activité la plus intime de l'être, sa pensée, rendue visible par un dispositif technique.

La première phase de ce dispositif consiste à théâtraliser par une performance/installation la captation du corps en temps réel : ECG, EEG, température... saturer le corps de capteurs pour prélever autant de données que possible (monter un "body sensor network") et les donner à voir.

Utiliser une pièce entière, avec une projection sur les différents murs, et mettre en place une synesthésie entre les retours graphiques et les sons.

Accentuer l'immersion jusqu'à ce que le spectateur ait le sentiment de pénétrer dans le corps et l'âme de la comédienne.

La présence physique de la comédienne dans la pièce en parallèle de la représentation numérique des flux qui l'agitent me semblait redondant. Le dispositif plastique envisagé, sorte de ré-interprétation d'une Belle au bois dormant version high tech, vise à laisser deviner la présence du corps réel, tout en l'occultant partiellement derrière des vitres à opacité contrôlée.

A voir selon le développement du projet, la représentation des données pourra être complétée d'images et de vidéos plus concrètes. De même, la précision des données n'étant pas un enjeu pour cette installation, il sera possible de semer le trouble, de mêler au besoin captation directe et simulation (d'un emballement, d'un arrêt...).

Au-delà de la recherche esthétique, cette première phase comprend également une partie plus technique, afin d'étudier comment les données issues d'appareils médicaux (notamment l'EEG) peuvent être importées en temps dans un dispositif artistique.

phase 0.2

repérer des événements mentaux

Dans un second temps, au-delà de la captation et de sa représentation, il s'agira d'analyser les signaux recueillis. Variations du rythme cardiaque, mais aussi "patterns" mentaux particuliers. Une fois repérés, ces événements peuvent guider

Une phase d'apprentissage, tant de la machine que de la comédienne, afin de repérer des états particuliers, semble nécessaire en ce qui concerne l'EEG ¹

Cette phase déterminera la suite du projet. Deux pistes se profilent au vu des publications à ce sujet :

- une piste "biofeedback", afin d'entraîner la comédienne à entrer consciemment dans un état mental particulier, repérable à l'EEG. Cette piste, utilisée notamment pour les interface cerveau-machine, permet de "piloter" le dispositif de façon consciente.

- une piste "stimulus/réponse". Cette seconde piste amène des enjeux très différents, et à mon sens plus intéressants, puisqu'il s'agit de repérer des états mentaux involontaires que l'on peut provoquer par des stimuli visuels ou auditifs. La littérature médicale semble regorger de tentatives de reconnaissance des émotions, de détection du désir à la vue de telle ou telle image...

Dans le cadre performatif, cela signifierait que l'interprète peut jouer non seulement en conscience mais également par ses réactions inconscientes à l'arrivée d'images ou de sons qui réactivent en lui/elle des états particuliers.

phase 0.3

déclencher des bugs, des boucles

La troisième phase viserait à introduire des perturbations dans les systèmes précédemment mis en place, de façon à provoquer des événements "incontrôlés". Comme tout système, il est possible de laisser une porte pour des boucles (stimulus > réponse > re-captation > stimulus), des "bugs", etc.

En créant des court-circuits logiques entre la captation et les réponses audio et vidéo, on peut tenter d'amener cette installation vers une saturation et des réactions imprévues.

Il va de soi que la plus grande prudence s'impose puisque une part du système est ici un être humain – mais la notion de bug ou de saturation appliquée à l'organisme ou à l'activité cérébrale, ouvre un champ de recherche passionnant : comment le cerveau peut-il accompagner une overdose d'émotions conscientes ou inconscientes? à quel point est-il en mesure de "débrancher" une part de cette activité? par la relaxation ou au contraire une concentration particulière? etc.

Les questions de l'homme face à la machine, du contrôle de la technologie, de l'addiction à l'outil numérique peuvent ainsi prendre corps dans cette dernière partie.

Gael L.

¹ les travaux de l'université de Plymouth autour des « Brain-Computer Music Interfaces » semblent montrer des directions de recherches prometteuses dans ce sens, cf Brain-Computer Music Interfacing (BCMI): From Basic Research to the Real World of Special Needs, Music and Medicine advance online publication, 2011

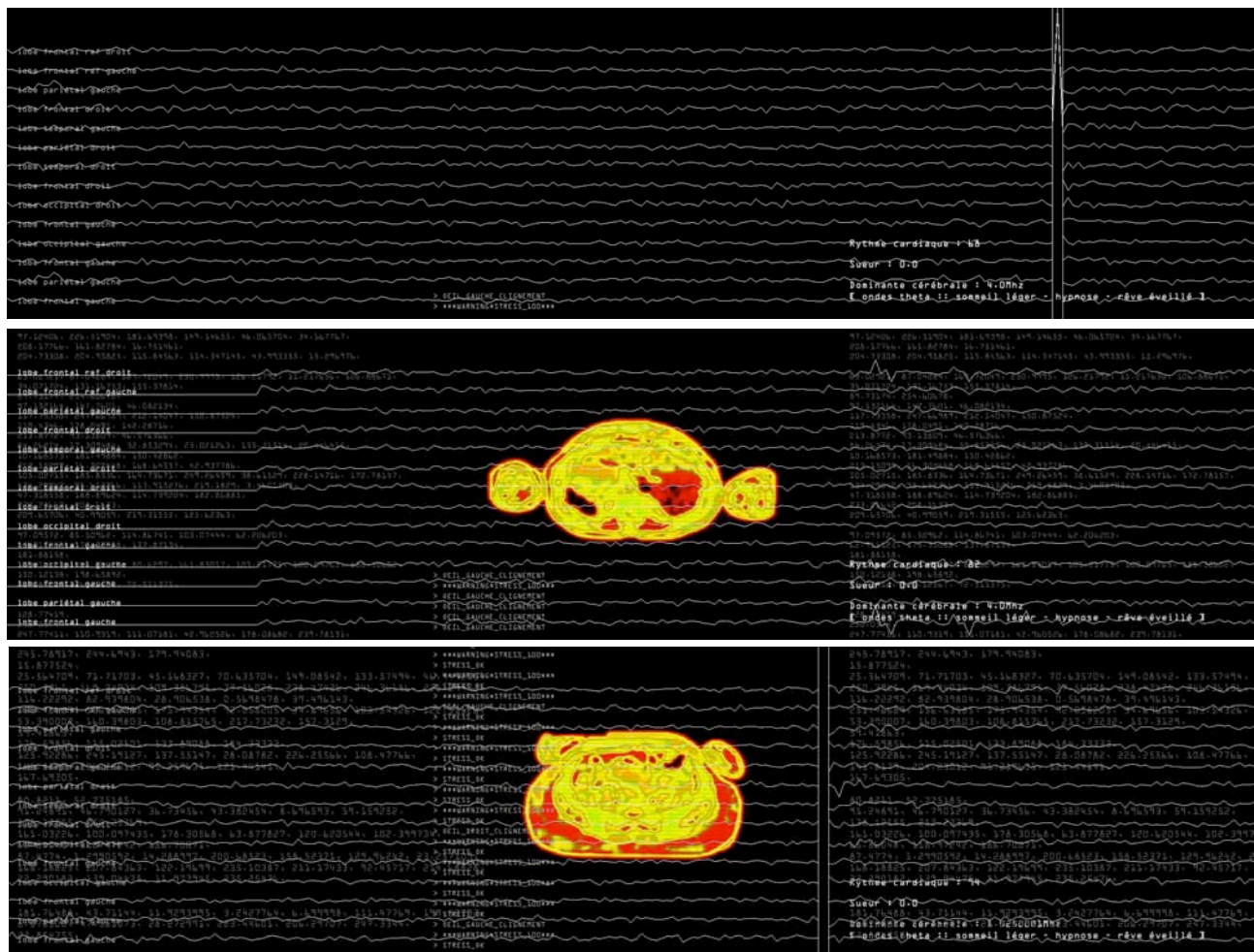
TECHNOLOGIE DU PROJET :

LOGICIELS :

Séquences son et synchronisation midi :	Ableton LIVE + MAX4LIVE
Génération graphique, Interface WEB :	PROCESSING
Interface multimédia :	MAX/MSP
GESTION MIDI TO DMX (LUMIÈRES) :	D::LIGHT

HACKING :

EEG : EMOTIV EPOK®,
ECG : WILD DIVINE IOM®,
FACEBOOK®



DISTRIBUTION :

Conception/ Espace/ Création Logicielle :
Performer :

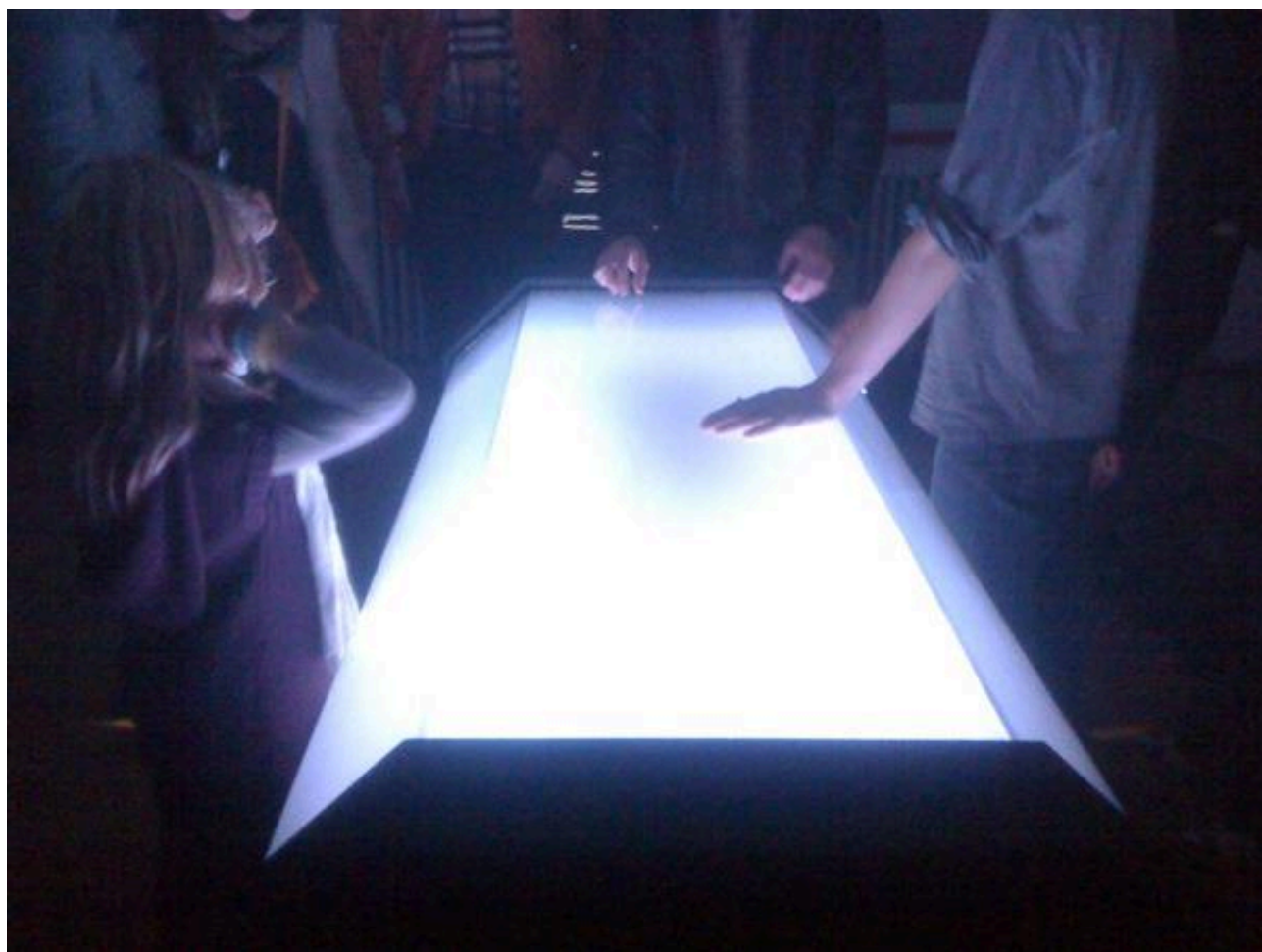
Frédéric DESLIAS & GAEL L.
Sandra DEVAUX

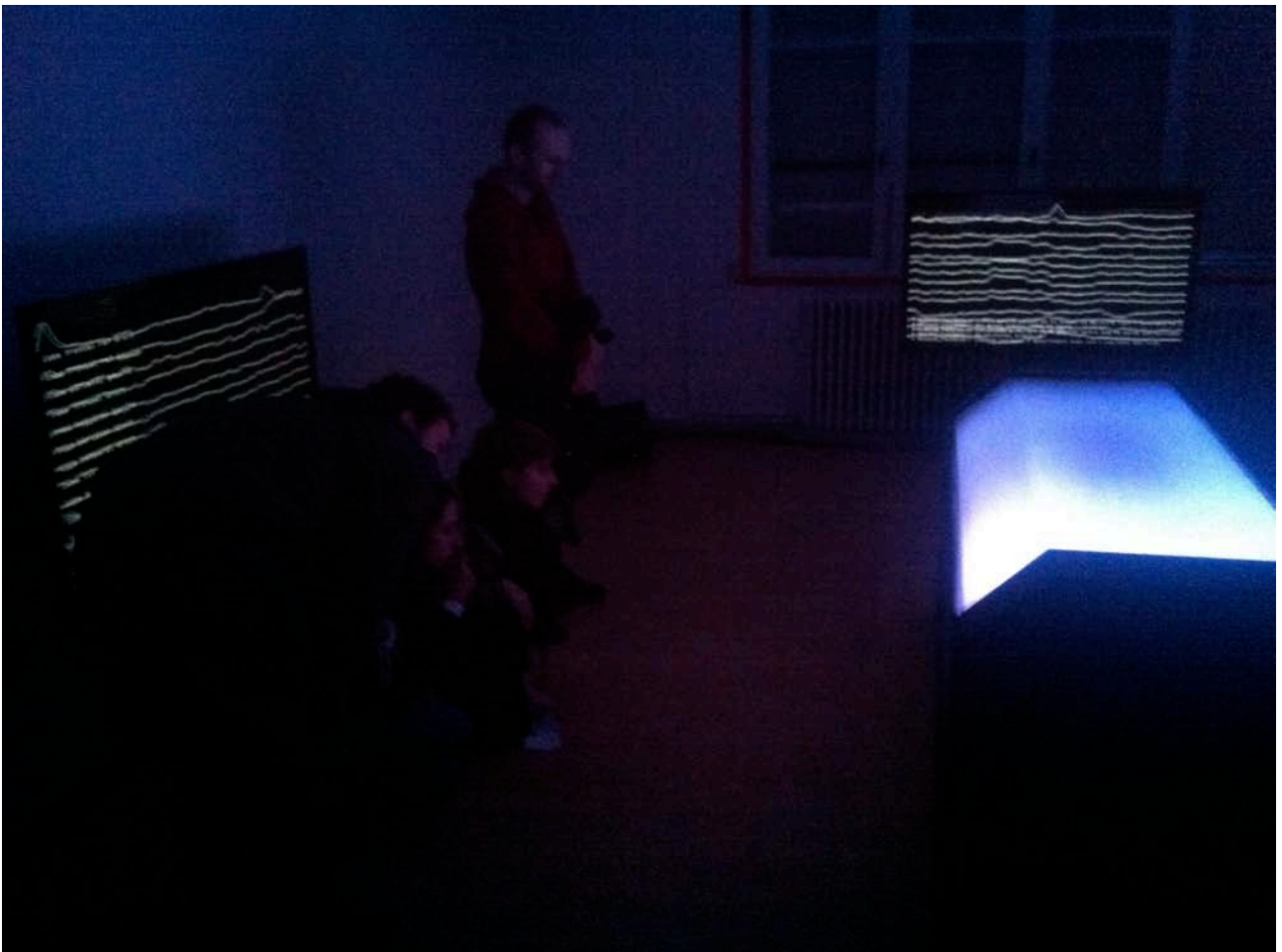
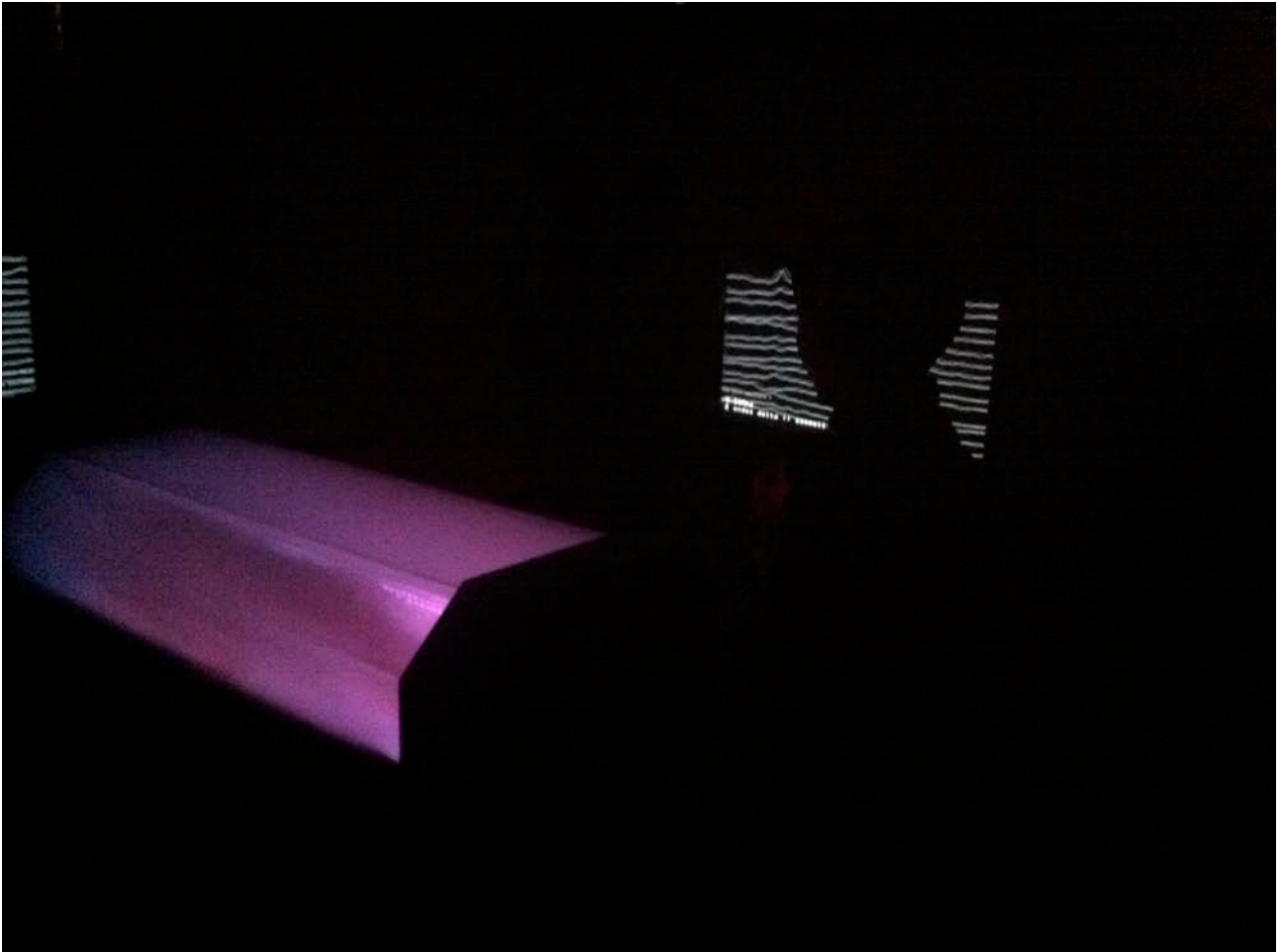
Avec la participation de
Musique :
Lumière :
Hacking :
Décors :

Jean Noel FRANÇOISE
Xavier LAZARINI
Armand_Ahmadi
Laurent Mandonnet

En partenariat avec :

RELAIS D'SCIENCES, Le CARGÖ,
LES ATELIERS INTERMEDIAIRES (CAEN)





LE CLAIR OBSCUR :

La compagnie, pluridisciplinaire, est basée aux *Ateliers Intermédiaires* à Caen. Elle réunit des artistes issus des arts visuels, arts numériques, sonores, danseurs et comédiens pour se confronter ensemble à l'épreuve du plateau, sur un mode horizontal. Le produit arts vivants veut alors s'affranchir de toutes les étiquettes, un théâtre comme art total pourrait cependant définir cette entreprise.

L'expérience a débuté en 2001 à l'Université d'Arts du Spectacle de Caen, une première création **Entre Intérieurs**, issue des *Aveugles* de Maeterlinck voit le jour. Il est repéré par le CDN de Normandie, puis par le Workcenter of Jerzy Grotowski (Pontedera - Italie). Le CDN - Comédie de Caen suit donc la compagnie de 2004 à 2006 en formation puis en Laboratoires.

- En résulte un premier essai: **Panser/Agir – 1ère tentative – 12 sorts des rams**. Ce Laboratoire met en place un échange entre des usagers de *La Boussole* (centre d'accueil de jour pour sans- abri à Caen) et l'équipe par l'écriture, le témoignage vidéo et la participation active et collective au plateau dans un dispositif théâtre/multimédia. Deux usagers, employés par la compagnie seront ensuite suivis par l'équipe jusqu'à leur réinsertion.

Depuis 2006 le Clair-Obscur se consacre à de petites formes scéniques d'ordre expérimental et multimédia. Trois *Prototypes* - performances distinctes voient ainsi le jour autour du texte *MANQUE* de Sarah Kane : **ORATORIO, FAKE, HERMSELF**.

Ceux-ci sont successivement accompagnés par la D.M.D.T.S. (Aide à la maquette) et le CDN de Normandie ; La Ferme du Buisson (Sc. Nat. de Marne- la-Vallée – en coproduction pour les Festivals Labomatics Théâtres 2007 et 2008) ; le Centre Chorégraphique National de Caen Basse-Normandie (accueil studio- 18H60) ; La Tannerie (Barjols-83) ; Ces différents modules fusionnent en 2008 pour la création de **MANQUE (SARAH KANE) - ORATORIO ÉLECTRONIQUE** à la *Ferme du Buisson*.

Entre 2007 et 2010, **HERMSELF**, bénéficie de résidences à la Tannerie (Barjols), au CDN de Normandie, au CCN de Caen Basse Normandie, au Panta Théâtre (Caen) et à l'ÉSAM (Caen)...

Les deux premiers volets de ce triptyque sont présentés au Colombier à Bagnolet en Novembre 2009. La maquette est finalement sélectionnée en compétition pour le festival **LES BAINS NUMERIQUES#5** où il obtient le **Grand Prix Danse & Nouvelles Technologies** en 2010.

Entre alors en résidences et en co-productions au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains ainsi qu'à [Ars]Numerica / Montbelliard. et obtient l'aide à la production du DICREAM; **HERMSELF** est créé au CdA d'Enghien-les-Bains le 18 novembre 2011.

@, nouveau chantier modulaire du collectif (2011/2013) interroge **la place du corps à l'ère d'Internet et du tout numérique**. Co-produit par la Ménagerie de Verre et par l'ODACC en 2011, il obtient l'aide à la maquette du DICREAM en juin 2010 et est accueilli en résidence au CNES la Chartreuse (Villeneuve-les-Avignons).

@ - phase 1 est présenté à la Ménagerie de verre, dans le cadre du festival Étrange Cargo mars 2011 puis à Caen pour le festival Nordik Impakt en octobre 2011.

LE CLAIR-OBSCUR EST UNE COMPAGNIE CONVENTIONNÉE PAR LA RÉGION BASSE-NORMANDIE, SOUTENUE PAR LE DICREAM, LA DRAC DE BASSE NORMANDIE, LE CONSEIL GÉNÉRAL DU CALVADOS, LA VILLE DE CAEN, ET L'ODIA NORMANDIE.

(+ d'info sur <http://www.leclairobscur.net>)

ARTISTES DU PROJET :

FRÉDÉRIC DESLIAS :: METTEUR EN SCÈNE :: MUSICIEN :: <http://www.leclairobcur.net/>

Né en 1978 :: Pluri artiste caennais formé à l'université en Arts du Spectacle. Il fonde la Compagnie Le Clair-Obscur qu'il dirige depuis 2002. Il oeuvre parallèlement pour le Théâtre ou la Danse comme compositeur et créateur sonore, notamment pour David Bobée, Eric Lacascade (Les Barbares – Cour d'Honneur du Festival d'Avignon 2006), Héra Fatoumi et Eric Lamoureux (CCN de Basse-Normandie), Médéric Legros, etc. Il réalise aussi quelques B.O. au cinéma, y a obtenu des prix et réalise de nombreux Cinémixes (Ciné- concerts) avec le collectif Purée Noire.

Formé aux arts numériques et à la programmation sous MAX/MSP et Pure Data, son travail s'oriente progressivement vers l'installation interactive et les parcours sensitifs : Décadrage 2009 et 2010 au Musée des beaux Arts de Caen - Parcours interactif et Remixes in situ de tableaux par la vidéo. Il réalise par ailleurs des installations multimédia musicothérapeutiques participant à l'éveil sensitif des artistes.

GAËL L. :: HACKER :: PLASTICIEN :: <http://www.gael-l.com/>

Né en 1975 :: Explore les marges de la psyché et du corps - désir, douleur, sexualité ou folie, ses œuvres cherchent l'intime parfois dans ses aspects les plus indicibles. Issu de la photographie, Gaël a intégré la vidéo et les arts numériques pour l'exposition *De Hysteria Chirurgica* (2008), et ouvre sa pratique à la performance (*Leçon du mardi*, 2008 - *In Proxima Altera*, 2009-2011). Il rejoint le Clair-Obscur comme artiste invité pour un workshop « arts interactifs » (Nordik Impakt 2009) puis pour *Décadrages* 2009, et enfin comme collaborateur permanent pour le projet @.

JEAN-NOËL FRANÇOISE :: MUSICIEN :: www.myspace.com/laconfederationdubricolage

Né en 1968 :: Compositeur et multi-instrumentiste, il travaille depuis quinze ans en Basse-Normandie pour le théâtre avec Cie Rictus David Bobée, L'Elan Bleu, la Compagnie du Phoenix / Christophe Tostain ainsi que pour la danse et le cinéma (B.O. de Slow de Mathieu Chatelier). Il développe depuis trois ans un travail sur la captation du geste en temps réel avec le soutien technique de l'IRCAM. Il joue avec diverses formations musicales (musique improvisée, cinémixes, performances, installations sonores...) dont La Confédération du Bricolage et le collectif Purée Noire. Il compose toutes les créations musicales du Clair-Obscur depuis 2006.

SANDRA DEVAUX :: COMÉDIENNE / PERFORMER

Née en 1976 :: Se forme comme comédienne à l'ACTEA à Caen avant d'y enseigner la pratique théâtrale. Suit le Clair-Obscur sur toutes ses créations depuis 2006, elle collabore depuis quatre ans avec le Théâtre des Furies – David Fauvel (Cie du Globe). Elle travaille également avec la Cie du Phoenix/Christophe Tostain, l'Elan Bleu, Cie Aller/retour - Jesus Hidalgo, Gael L. et la Cie Cello comme comédienne, performeuse ou danseuse ...

PRESSE :

OCTOBRE 2011 : «@MODULE1» à Nordik Impakt (Caen):

FRANCE3 REPORTAGE @MODULE1 le 6 oct. 2011

Visionner ici : <http://vimeo.com/30321582>



FRANCE3 @DATAWALL le 8 oct. 2011

Visionner ici : <http://vimeo.com/30321356>



Les créations d'art numérique de Clair obscur

Pour Nördik Impakt, dont cette treizième édition mise aussi sur les nouvelles technologies, la compagnie caennaise propose deux performances, ce mercredi et vendredi soir.

Un vaste écran sphérique est planté sur la scène de la Fermeture éclair. Ce soir, dans @Module 1, Sandra Deveau, une danseuse performeuse, se trouvera au centre. « Un peu comme un cobaye », qui au fil de la projection d'images numériques sur l'écran-vitrine, va devenir « de plus en plus statique ». L'enfermement et l'aliénation prédominent dans cette performance où le corps finit par disparaître.

Frédéric Deslias, directeur artistique de Clair obscur, compagnie caennaise créée en 2001, explore les problématiques liées à la question d'Internet en réfléchissant sur le « rapport entre l'homme et la machine : on est dans un délire progressiste où on idéalise le numérique ». Comment l'homme, sa pensée, son organisation sociale, ses modes d'action et d'interaction sont modifiés par rapport à Internet ?

Frédéric Deslias, 33 ans, musicien, a étudié en arts du spectacle à l'université de Caen avant de créer des musiques et des sons pour des spectacles de danse et de théâtre, notamment ceux du metteur en scène David Bobée (comme Hamlet).

Depuis 2008, Frédéric Deslias a imaginé plusieurs petites formes artistiques visuelles et sonores, dont @Module. À terme, une forme globale devrait être présentée au festival d'art numérique Ocosphère, en septembre 2012, à Strasbourg. Le créateur s'oriente de plus en plus progressivement vers l'installation interactive et les parcours sensibles. Le triptyque Hemself constitue sa dernière création.

Lieu alternatif d'un côté ; monument historique de l'autre avec cette autre création, créée spécialement pour Nördik Impakt, sur les remparts du château vendredi soir : @Datawall. Cette installation vidéo interactive



Nohista, artiste audiovisuel, Sandra Deveau, danseuse performeuse, Frédéric Deslias, directeur artistique de la compagnie du Clair obscur, et trois autres membres de l'équipe.

sera projetée sur 20x25 m. « Le public pourra interagir de façon intuitive et ludique grâce à un dispositif appelé skytraceur. » Clair obscur aime aussi troubler la perception du spectateur.

Nathalie HAMON.

Mercredi 5 octobre, à 20 h 30 et 22 h, @Module 1 à La Fermeture éclair, 23, quai Caffarelli. Tarifs : 10 et 12 € ou pass Nördik, 10 soirées pour 73 €. Réservation indispensable sur www.nordik.org

Vendredi 7 octobre, de 21 h 30 à 23 h 30, @Datawall, sur les remparts du château de Caen, rue de Géele. Accès libre.



@Module 1, ce soir, à La Fermeture éclair.

Ouest France 5 oct. 2011

Nördik Impakt met des images sur sa musique



Datawall est mis sur pied vendredi soir par la compagnie Clair obscur, sur les murs du château de Caen.

Repères

À quoi ressemble la 13^e édition de Nördik Impakt ?
Depuis ses débuts, le festival caennais a défriché la scène des musiques électroniques. Il continue, avec le collectif Heretik System de Manu Le Malin (vendredi) mais bien au-delà également. Dans une édition où Death In Vegas (mardi dernier), Metronomy (ce jeudi soir), l'm From Barcelona (vendredi), Saul Williams ou Stupeflip (samedi) assurent la tête d'affiche, la volonté d'élargissement est évidente. Plus étonnante, la place des performances associant nouvelles technologies et arts. En particulier avec *Pixopôlis* et *Datawall*, ce jeudi et vendredi. « Nördik Impakt a toujours revendiqué un festival des cultures électroniques », assure William Dubourg, codirecteur du festival.

Que pourra-t-on voir en matière d'installations ?
Toute la semaine est jalonnée de rendez-vous qui donnent plus à observer qu'à écouter. « Tous les soirs, on peut voir les travaux de l'association audiovisuelle Transat Vidéo, basés sur une réflexion sur la ville, détaille William Dubourg. Lors de la soirée de clôture, samedi, à partir de la nuit, deux WJ (mixeurs d'images), Miss Chemar et Hieros Gamos, projeteront leurs images de ciel numérique pendant les concerts, sur le plafond d'un grand auvent. »

Pixopôlis, une ville-jeu vidéo
Il s'agit d'une ville virtuelle conçue par le studio Brother System. Pendant toute la semaine de festival, les internautes peuvent participer à sa construction via Facebook ou une application iPhone. « Une sorte de jeu vidéo géant basé sur Sim City », résume William Dubourg. Ce jeudi soir, le public découvrira le résultat lors d'une projection sur écran géant, sur le Campus 1 universitaire. Avec une « matérialisation, la possibilité de se voir se promener dans cette cité parallèle ». Grâce à une application smartphone, il sera possible d'intervenir en direct dans cette œuvre. « On ne sait pas ce que cela va donner à la fin », prévient le codirecteur.

Le Datawall sur les remparts du château de Caen
Cette projection gratuite, vendredi soir sur les remparts du château de Caen, est initiée par la compagnie Clair obscur, des plasticiens caennais très portés sur les applications informatiques. Ils proposeront une œuvre interactive géante, de 20 m sur 25. « Des motifs visuels, explique l'un des concepteurs. Un peu à l'image d'une constellation interstellaire. » À l'aide d'un capteur, les mouvements des spectateurs volontaires sont captés, transformés et diffusés par un projecteur lumineux géant sur les remparts.

Josué JEAN-BART.

- Nördik Impakt, jusqu'à la nuit de samedi 6 à dimanche 9, à Caen.
- Rens. sur nordik.org

« @ » - PHASE1

La Ménagerie de Verre (Paris) MARS 2011 :

Web trash @ l'Etrange Cargo

« Nous retirons nos places, gentiment accueillis par une jolie jeune femme qui alerte » le spectacle est en deux parties, si vous êtes épileptiques, vous ne pouvez assister au premier, et le second est interdit au moins de 16 ans ». On se lance, assez vieux et les yeux solides pour s'attaquer à une performance qui s'annonce incisive. « @, Une performance modulaire dont l'acteur est Internet // Phase 1" de Frédéric Deslias devrait fortement vous captiver et vous déranger.

Pour la partie épileptique, Frédéric Deslias a imaginé un dispositif comprenant une grande cage de verre semblant dirigée par deux scientifiques, masques chirurgicaux à l'appui. Une danseuse se cambre au sol, elle semble être avalée par la lumière et les objets géométriques qui se dessinent sur les murs. Petit à petit, des ordres lui sont assénés, la poussant à la disparition.

Cette première partie, très esthétisante et hypnotique interroge les rouages d'internet. Les câbles se dessinent en toile d'araignée et le corps dans sa réalité ne trouve pas sa place.

La seconde partie de cet objet théâtral offre aux spectateurs qui acceptent d'être dérangés une plongée dans le texte « Salope » de Dennis Cooper ici transposé en installation vidéo.

En une quinzaine de jour, le collectif clair-obscur a réuni via Facebook une poignée de comédiens. Ils ont été filmés chez eux, via skype. Leur témoignage est projeté sur écran, à la façon d'un forum vidéo sur les sites SM-Hard les plus fréquentés de la communauté gay. La scène peut se dérouler, vraiment, immédiatement sur xtreme-gay.com ou gaysm.fr...

Dans cet univers sans limite, Brad semble avoir disparu, il aurait succombé à Brian dont le fantasme extrême et de tuer les mecs avec lesquels il baise très violemment. Viols, torture et « bareback », cette pratique de sexe sans capote, si possible avec des séropos... tout est dit, rien n'est montré, l'effroi et la fascination s'installent.

Au cœur de l'installation vidéo, deux comédiens formidables, Gurshad Shaheman et Thomas Gonzales, interviennent, assis dans la salle. Ils se filment en direct et leur vidéos répondent à celles déjà enregistrées.

La seconde partie, plus longue que la première ne cherche jamais la beauté. Le seul sujet est le corps, omniprésent dans le récit mais absent du plateau. Les comédiens sont assis, sur le côté, volontairement peu visibles. Leur jeu se concentre sur la voix et le visage. A l'image de la performance « Jerk » de Jonathan Capdevielle, Frédéric Deslias arrive à brouiller la réalité. La durée de la proposition, 1h15, permet de commencer à douter. Les comédiens sont-ils de vrais internautes chopés sur les sites SM? Les noms sont-ils réels? Les spectateurs sont-ils des voyeurs?

Le projet « @ » dérange et captive en interrogeant la relation et l'addiction au web. Ces deux premiers spectacles s'inscrivent dans un projet long visant à prendre le net comme objet d'étude artistique. Il était temps.»

Spectacle présenté dans le cadre du festival [l'Etrange Cargo](#)

le 23 mars 2011 Par [Amelie Blaustein Niddam](#) - categories : [Coup de coeur](#), [Performance](#), [Spectacles](#), [Théâtre](#) - vu 669 fois

<http://toutelaculture.com/2011/03/web-trash-letrange-cargo/>

A l'Etrange cargo de la Ménagerie cette semaine c'est tout @

[Jean-Pierre Thibaudat](#)

Journaliste

Publié le 23/03/2011 à 02h42

Chaque année avec le printemps revient un « Etrange cargo » amarré dans cette soute à surprises qu'est La ménagerie de verre.

Cette manifestation est « une approche transdisciplinaire du spectacle théâtral » selon le langage fleuri de madame le capitaine, Marie-Thérèse Allier. Autrement dit on n'y verra pas un jeune loup aux dents acérées monter un classique de l'incroyable Shakmarilière, mais plutôt des bizarreries touche à tout, du bouche à bouche des nouvelles technologies, du hip décadent, du hop up to date. Bref ça secoue les neurones. J'ai raté le premier épisode (un par semaine) avec le concepteur lumière [Yves Godin](#) qui était venu avec Grand magasin, le compositeur Denis Mariotte et Foofwa d'Immobilité un danseur de Cunningham.

Cette semaine c'est au tour d'un collectif basé à Caen, la compagnie Le Clair-obscur dirigée par [Frédéric Deslias](#), qui propose, accrochez vous, “ @, une performance modulaire dont l'acteur est Internet//phase 1 ”, dites “ @ ” on ne vous en voudra pas. C'est en deux parties, pardon, modules.

Dans le premier, les spectateurs voient au loin un habitacle en forme de tonneau dont les parois sont recouvertes d'une matière transparente. Y habite un corps (de femme) qui, pour aller vite danse ou s'accouple avec des lumières lesquelles font corps avec des sons. Soit le travail conjoint de Frédéric Deslias (mise en scène), de la performeuse (Sandra Devaux) et des magiciens [Bruno Nohista](#) (création audio/vidéo), [Gaël L.](#) (conception logicielle). Une forte impression. Mais, faute de structure dramaturgique aussi forte (des textes passe-partout sont projetés et dits en anglais) cela tourne à la démonstration malgré une fantastique image finale qui laisse baba.

On passe alors dans la seconde salle où pour “ @ ” module2, Frédéric Deslias s'appuie sur “ Salope ” de [Dennis Cooper](#) (traduit chez POL en 2007). Cooper y évoque comme souvent la communauté gay de Los Angeles où l'homme est d'abord un cul qui se vend et s'achète avec toutes les variations SM possibles et plus encore. Sur le côté quatre hommes assis devant un ordi, deux d'entre eux sont aussi devant le micro et la vidéo d'une webcam. Ce ne sont pas ces êtres vivants que doivent regarder les spectateurs mais (les vivants nous le disent quand on s'assoit sur les coussins) des types cadrés Webcam projetés sur un écran.

On assiste à un web forum autour de Brad, le putain héros (dont la voix est assurée en direct par l'un des quatre) et d'un type qui cherche un volontaire pour le tuer (autre voix en direct). La force de Cooper c'est son écriture. Quand cette dernière est le plus souvent réduite à un quotidien basique d'un chat, à une sorte de naturalisme du virtuel, l'écriture y laisse des plumes. Et là cela tout peut apparaître complaisant (des spectateurs sortent) ce qui n'était évidemment pas le but. David Bobée qui tient le rôle d'une des salopes avait déjà monté de façon passionnante un texte de Cooper au théâtre

Ainsi vogue l'étrange cargo cette semaine. Flûte !!! Non ce n'est pas le mot de conclusion mais le titre qui vous attend la semaine prochaine. Et ainsi de suite jusqu'à la mi avril.

<http://blogs.rue89.com/balagan/2011/03/23/a-l-etrange-cargo-de-la-menagerie-cette-semaine-c-est-tout-196634>

ETRANGE CARGO EXPLORE LE WEB 2.0



Etrange Cargo, le festival de la Ménagerie de Verre, a pour credo *une approche transdisciplinaire du spectacle théâtral*. C'est dans cette volonté d'ouverture que s'inscrit la création @, proposée par le collectif **Clair-Obscur** et Frédéric Desliès, du 22 au 26 mars.

La soirée est composée de deux parties : *un dispositif investi par la performance Sandra devaux et par la création A/V de Nohista, et une confrontation avec le texte « Salopes » de Dennis Cooper.*

Cette création modulaire est le point de départ d'un projet interrogeant notre rapport mental et physique au web 2.0 dans ce qu'il peut avoir d'addictif et de désincarnant.

[Renseignements](#)

 16 mars 2011 | ACTUALITES

CONTACT :



Le Clair Obscur

(association loi 1901)

Siège Social:

82, rue de la Seine

14 000 CAEN

N° SIRET : 484 213 848 00049,

Code APE : 9001Z

LICENCE N° : 21032451

Contact artistique et technique:

Frédéric Deslias

11 rue St Luc

75018 PARIS

06 80 57 38 37

leclairobscur@gmail.com

Contact administratif :

Delphine Schmit

06 16 44 29 80

schmitdelphine@gmail.com

Contact diffusion :

Nacéra Lahbib

06 28 28 86 04

naceralahbib@gmail.com