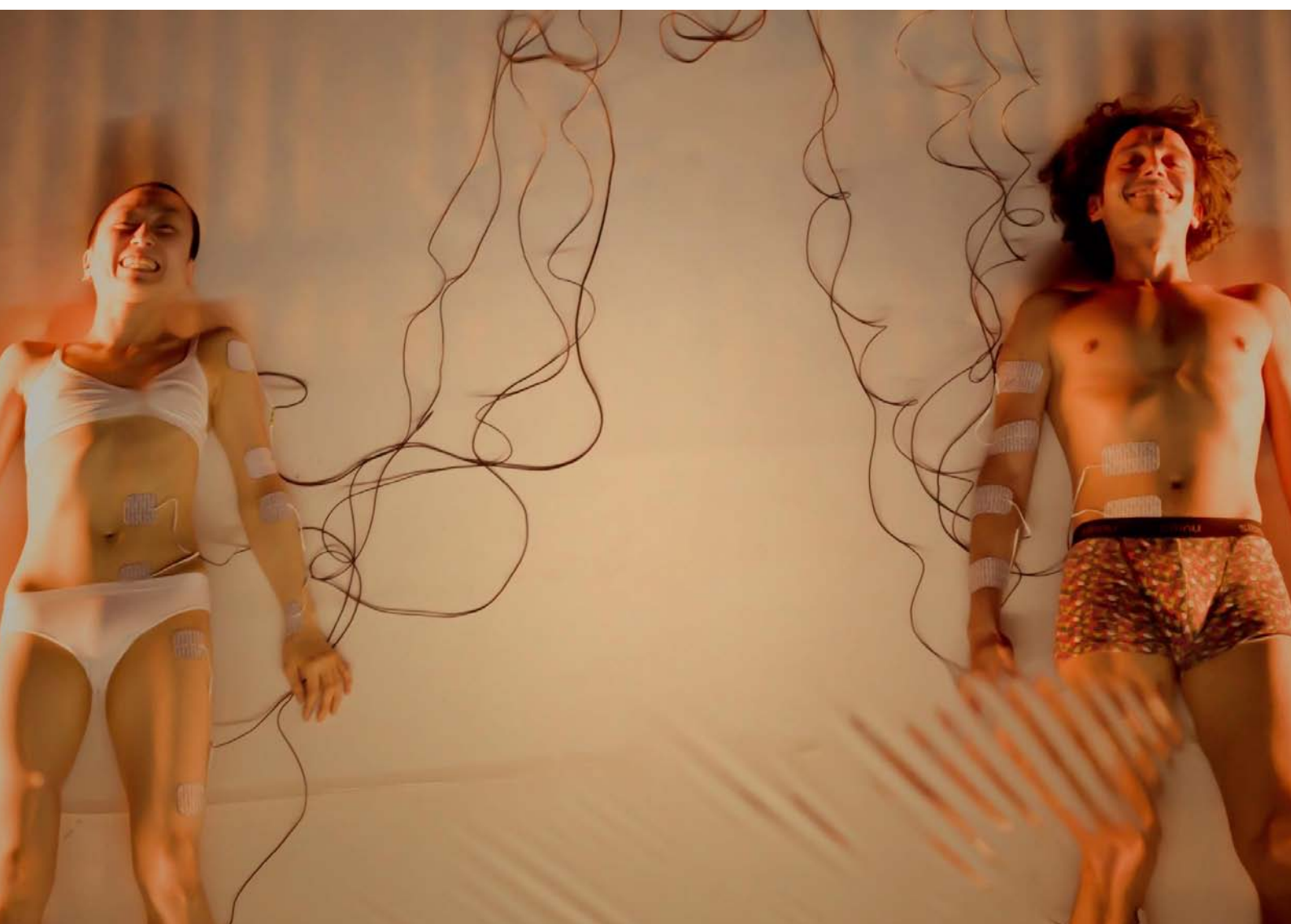


@ . 3 :

p u p 3 t s



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 :

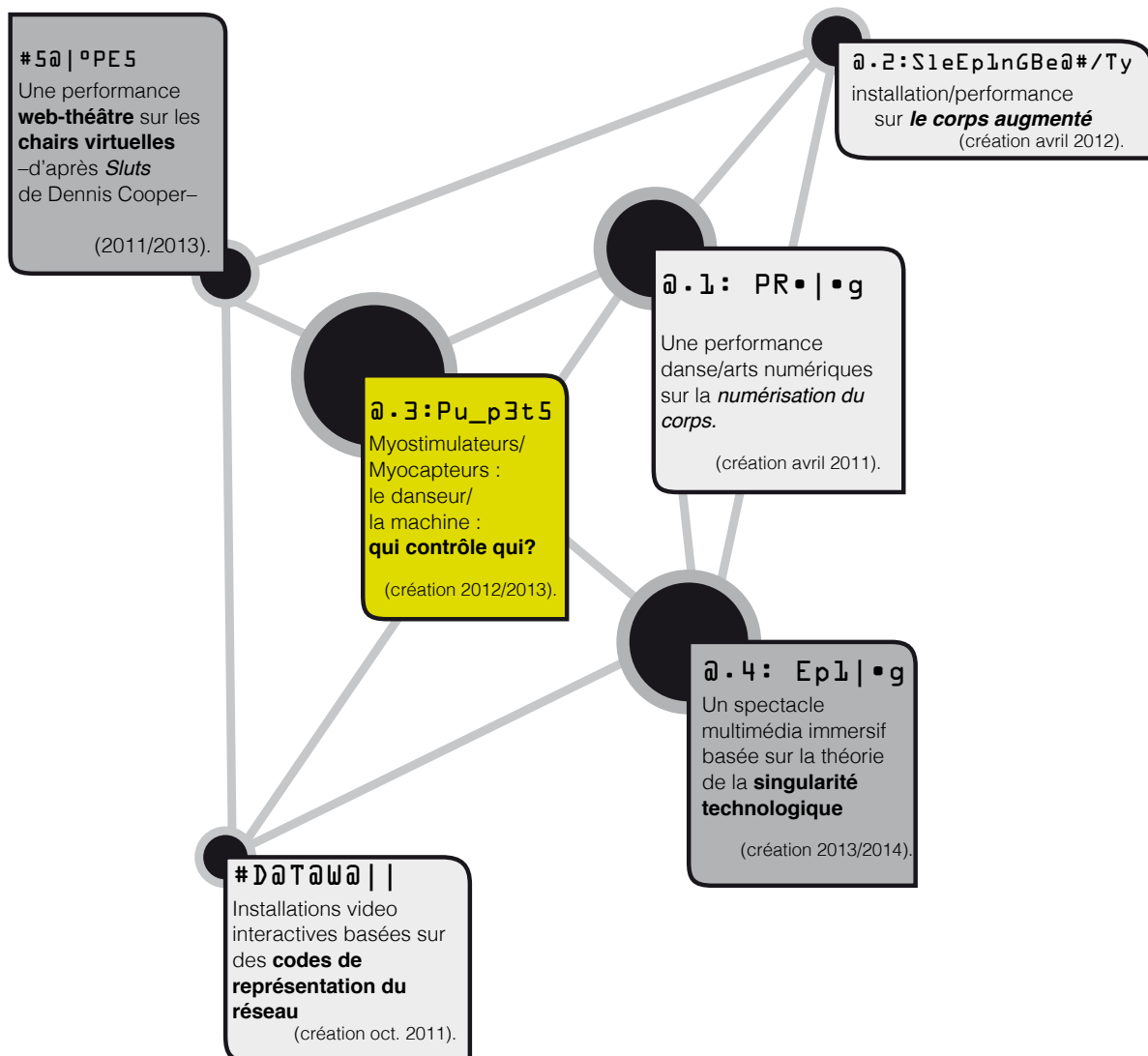
- quelle mutation de société le numérique engendre t-il ?
- quelle mutation dans nos propres corps, dans nos propres réseaux synaptiques?

_@ 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.



2T39_U9 : 8.⑩

Distribution :

Conception / Espace / Coordination :

Frédéric DESLIAS // Fabrice PLANQUETTE

Création Audio-Visuelle :

NOHISTA // Fabrice PLANQUETTE // Frédéric DESLIAS

Chorégraphie :

‘YUM’ KEIKO TAKAYAMA

Performeurs/Danceurs/Cobayes :

‘Yum’ Keiko Takayama // Julien Bézy

Développement Software / Hardware :

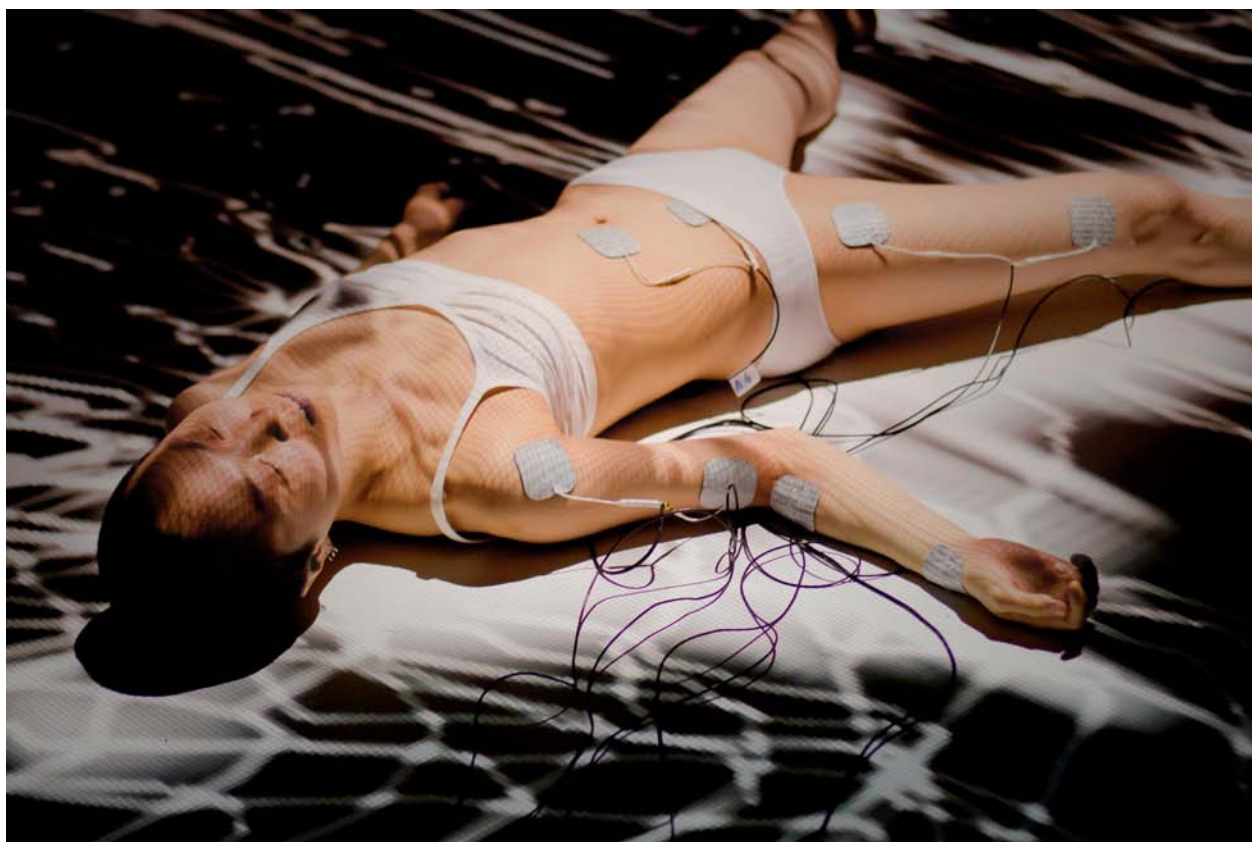
Charles Goyard // Olivier Guillerminet // Gaël L.
// Fabrice Planquette // Frédéric DESLIAS

Installation Lumière :

Xavier Lazarini



1ere étape Laboratoire/rencontre LeClairObscur/A.lterS.essio au CCN de Caen Basse-Normandie /Juin 2012. Photo ©F.Planquette



'YUM' KEIKO TAKAYAMA in 1ere étape laboratoire/rencontre LeClairObscur/A.lterS.essio au CCN de Caen Basse-Normandie /Juin 2012. Photo ©Alban Van WASSELHOVE

NOTES D'INTENTION :

Un groupe de personnes (de 2 à 6), à la fois artistes techniciens et chercheurs, se réunissent pour une étude sur la contraction musculaire. L'expérience consistera à tenter de faire émerger quelque chose de la contraction répétée et organisée de plusieurs muscles. Cette expérience se fait en public, comme un cours magistral, une démonstration scientifique.

C'est un travail sur la mémoire et le contrôle. Mémoire du monde contenu dans le corps. Extraction de cette mémoire. Contrôle du corps pour extraire cette mémoire. Collection pour accéder au contrôle de fragments de mémoire d'un infini puzzle constitué de tous les fragments de tous les muscles de l'humanité. Contrôle de la nature-vie-machine sur l'homme. Volonté de l'homme à contrôler la nature-vie-machine. Voilà l'hypothèse donnée.

Le déroulement de l'expérience nous mènera pourtant ailleurs.

L'élément que nous découvrirons nous propulsera vers une dimension supérieure.
Celle du tout. De la dualité. De la quête désespérée de l'autre. Du manque.
Et peut-être l'émergence de la beauté.
Le zéro et l'infini.

Certes il y a la mémoire, mais il ne peut y avoir de contrôle.

- On ne contrôle pas ce dans quoi on est.
- On ne contrôle pas la nature car (quand) nous sommes dans (partie de) la nature.
- On ne contrôle pas la vie car (quand) nous sommes dans (partie de) la vie.
- On ne contrôle pas la machine car (quand) nous sommes dans (partie de) la machine.

Cette forme contenue dans le muscle déterminera donc l'espace dans lequel évolue le cobaye/performeur.
Réunir les infinis, le contenu et le contenant, l'un et l'autre.

Le traitement de cette problématique pourrait se faire de façon abstraite et graphique.
En tout cas dans une progression de l'expérience concrète vers l'abstraction.
Partant de quelque chose de très rigide, droit, net, tranché, méthodique, nous pourrions naviguer vers des courbes, de la rondeur, de la souplesse,
De façon métaphorique.

Scénario :

Deux équipes techniques s'affairent à préparer les espaces.
Ils mettent en place minutieusement chaque zone.
Les zones "utilitaires" (foyer, vestiaire, couloir) sont délimitées au gaffer blanc
Les zones d'expérimentation peuvent avoir leur contours délimités au gaffer noir.

À l'intérieur des zones d'expérimentation apparaissent de petites croix.
Elles marquent les emplacements des membres des cobayes.
On peut tendre vers des schémas qui rappellent Léonard de Vinci.

Les cas d'étude (performeurs) entrent à leurs tours, se déshabillent jusqu'aux sous-vêtements, chacun dans leur vestiaire. Ils font quelques étirements, pendant que les équipes techniques préparent le matériel de stimulation et vérifient leur bon fonctionnement. Ils équipent les danseurs d'électrodes.

Les cobayes s'allongent dans les marques projetées au sol.
La vidéo ne se projette pas sur eux (masques video dynamiques ou tracking).

Les premiers essais commencent. Un bras, une épaule, une jambe.
De façon très méthodique avec un relevé de différents paramètres à chaque fois. (numéro de la contraction, nombre de pulsations envoyées, niveau de contraction musculaire, température du muscle, etc).
Ces valeurs peuvent être totalement factices, inventés, avec des unités de mesure qui n'existe pas.

Tout cela semble très long, méticuleux, organisé, rationnel, contrôlé, voir chorégraphié (sans maniérisme bien sûr...), je veux dire écrit, préparé, et répété.

Le protocole semble pourtant à la fois absurde et dérisoire. On appuie sur un bouton, un muscle bouge. C'est assez ridicule et stérile.

À chaque instant, les équipes techniques peuvent faire des pauses, boire un café au foyer, fumer une cigarette, échanger leur résultat, ou parler du match de foot de la veille. Cependant le public est toujours exclu du contenu de leur discussion. Il ne peut pas entendre parce qu'ils parlent trop bas, parce qu'il y a toujours des bruits parasites de machines diverses (ronronnement de transformateur, ventilation, etc...).

À chaque essai de contraction, ils scrutent attentivement les résultats (sur le cliché de la caméra, sur les écrans de contrôle des données, ou même directement sur la peau du cobaye). Ils prennent des mesures, les comparent. Ils sont à la recherche de quelque chose.

Peu à peu, à force de réglage, de structuration des impulsions envoyées, commence à apparaître l'objet de la recherche (par fondu, convolution, ou autre).

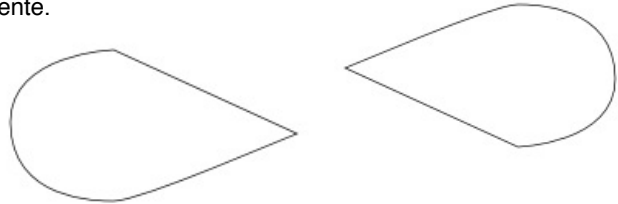
Ce qui est émerge de l'échauffement musculaire est une goutte. Mais ce n'est pas la matière ou le contenu chimique qui est à prendre en compte ici. C'est sa forme. Toujours la même. Une larme. Un demi infini dont il nous faudra peut-être trouver l'autre moitié.

Chaque observation révèle la même chose. Cette forme arrondie et anguleuse à la fois.

À partir de là, l'environnement audiovisuel commence à se transformer. L'image et le son se déforment. Le corps et l'image se mêlent, s'enchevêtrent. Peu à peu l'obscurité se fait, parcourue de lignes lumineuses courbes qui contiennent encore l'image d'origine (le corps). Progressivement, ces lignes deviennent rouges. Une jeu de lignes courbes joue avec le corps, ou l'inverse. On ne sait plus vraiment.

Par apparition brève, la forme de goutte encercle le corps, le contient tout entier.

Le graphisme se simplifie jusqu'à cette forme simple récurrente.



Les corps se redressent et tournoient en spirale.

L'espace se remplit de brume.

La lumière devient blanche, aveuglante.

Enfin Le corps redressé, debout, découpé en ombre chinoise dans le brouillard, face au monde conclue l'expérience.



©Alban Van WASSELHOVE

Espace

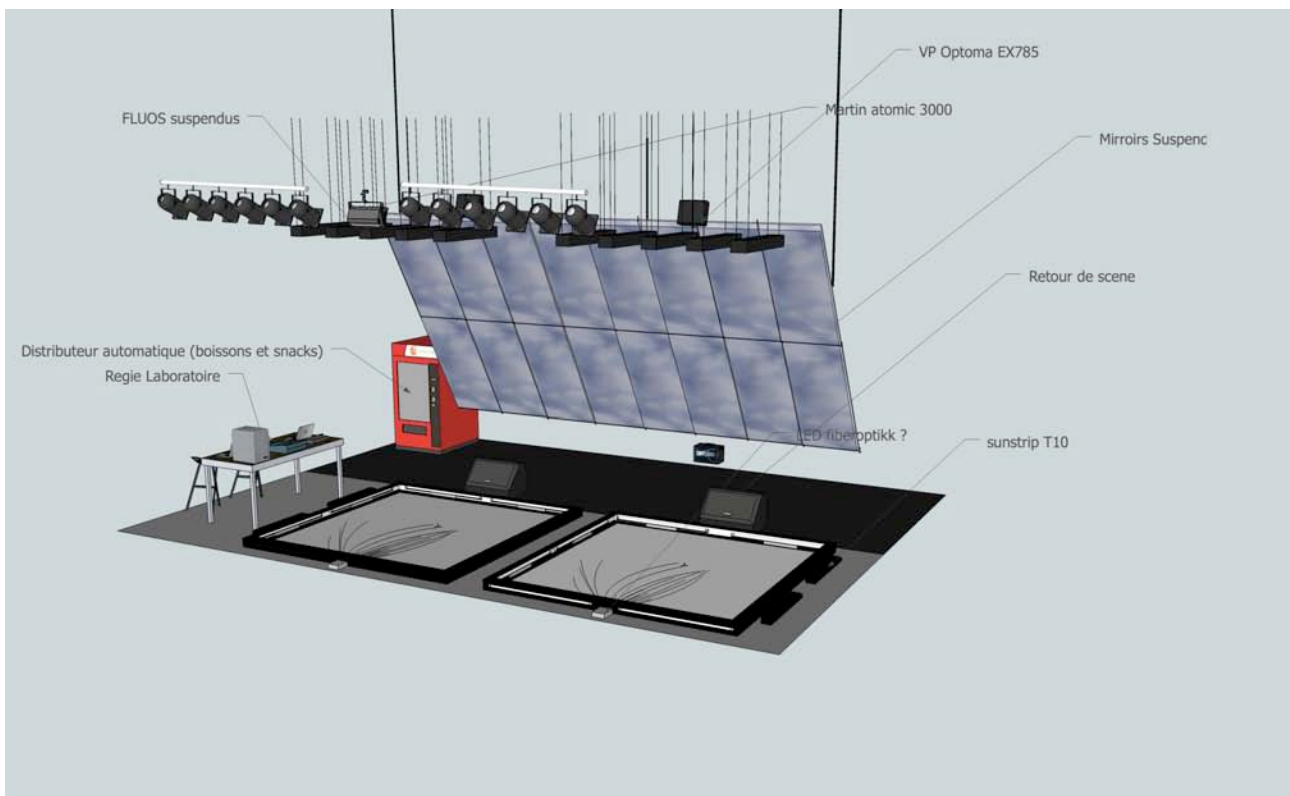
de /réaliste à /graphique

- zone technique à jardin
- zones vestiaire à cour
- zone de repos

2 zones d'expérimentation/danse

- zone miroir en *mirrolège* de 6m/4m suspendue dont l'inclinaison peut varier grâce à un moteur
- 2 vidéo projecteurs à l'aplomb de la zone d'expérimentation
- 2 lasers rouges
- 2 caméras Infra Rouges (kinect) à l'aplomb de la zone d'expérimentation
- Fluos au dessus de la zone d'expérimentation
- Projecteurs latéraux à définir (sunstrips, barres à LED ?)
- 1 stroboscope à la face au centre dans les cintres
- Mur (ou à défaut deux projecteurs) d'éclairage blanc au lointain en contre ou plutôt à la face se reflétant dans le miroir pour devenir des contres.
- Machine à brouillard

Option : 2 écran LCD au lointain juste derrière les zones d'expérimentation, peut-être posés verticalement, ceux-ci accueilleront les images brutes captées des danseurs, contrairement à la surface de projection au sol d'ordre plus graphique.



Son :

du fragment au continuum.

- de l'onde carré à la sinusoïde.
net, tranché, brut, chaotique.
puis de plus en plus organisé.
- peut fondre vers le drone constant.

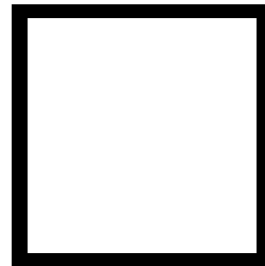
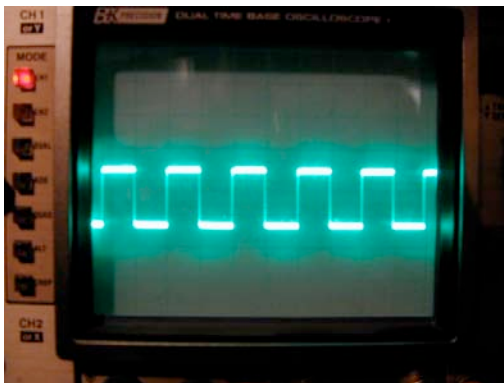
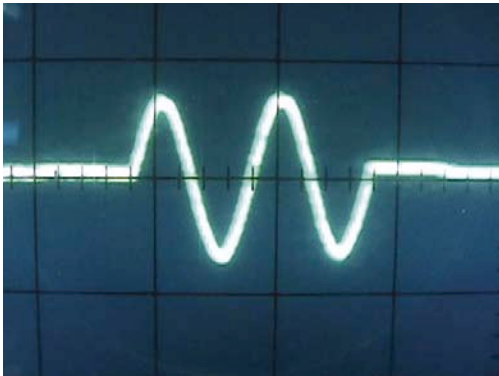
- une évolution d'ondes :

Nous privilégierons des formes d'ondes et des pulses qui pourront sculpter des formes claires en interaction avec la vidéo et un laser, pour faire apparaître ponctuellement une forme de goutte et d'autres formes à définir.

- Les formes qui entourent les corps pourront sculpter en retour ces ondes.

/Un va en vient entre les trajectoires et les formes dessinées par les danseurs et l'environnement sonore s'opérera alors dans une recherche de la synesthésie absolue.

- Nous pourrions alors clôturer la performance sur un son pur en forme de demi infini horizontalement, un pour chaque zone d'expérimentation, ce qui donnera visuellement deux demi-infinis séparés.



Plusieurs espaces sonores se définiront :

Un espace environnant et un autre espace plus technique, spécifique, fonctionnel. Par exemple, le bruit de fond (ronnement de ventilateurs et autres) doit être clairement distingué dans sa forme et dans sa diffusion, des bruits (sonorisés) qui stimulent les muscles, eux doivent être très localisés au plateau. Peut-être pourrait on avoir au début un son brut mono dans un diffusé derrière chaque zone d'expérimentation, pour diffuser le reste en façade dans un mode de spatialisation quadriphonique, de type binaural. Progressivement et subrepticement ce son brut se transformerait et occuperait tout l'espace durant le déroulement de la performance.

Image

de l'analyse au paysage.

d'abord des plans réalistes de l'expérience. observation du mouvement du muscle. ne pas chercher une dimension esthétique mais juste analytique. d'observation. réaliser ces plans avec une volonté scientifique en ayant toujours en tête que ce qui nous intéresse vraiment n'est pas le cadrage ou la qualité de l'image dans son sens esthétique mais son contenu et sa capacité à nous révéler ce que nous cherchons. se mettre donc dans ces conditions de réalisation. le montage de ces séquences ne doit pas être rythmé mais assez espacé. un impulsion après l'autre, un muscle après l'autre. toujours de façon très méthodique. on peut faire en sorte que le cadrage se resserre progressivement de plan en plan. jusqu'à la position idéale. très proche de la peau. encore réaliste mais déjà presque abstraite car sans repère avec ce que nous connaissons (un pied, une main, une oreille). c'est bien le corps que nous voyons mais il n'est plus que pulsation, ligne, courbe variation de lumière, et déformation de la surface de la peau. à ce stade les cadrages seront donc clairement définis.

une structure commence à se dégager. des séquences, des suites, des patterns apparaissent. l'organisation du chaos.

en prolongeant ce développement (qui devient musical, ou en tout cas organisé), les gouttes apparaissent (par fondu ?).

le contour de chaque goutte est dessiné en rouge (post prod) comme lorsqu'on "tracke" un "blob".

les images deviennent lignes, courbes (effets rutt etra, sobel, etc).

puis ces lignes sont déplacées par l'oscillateur XY (je ne sais pas comment...).

pour finalement ne laisser place qu'au faisceau rouge de cet oscillateur.
de plus en plus lent. jusqu'à devenir un point fixe.



©Alban Van WASSELHOVE

Chorégraphie

du micro-mouvement désordonné à une phrase continue et souple.

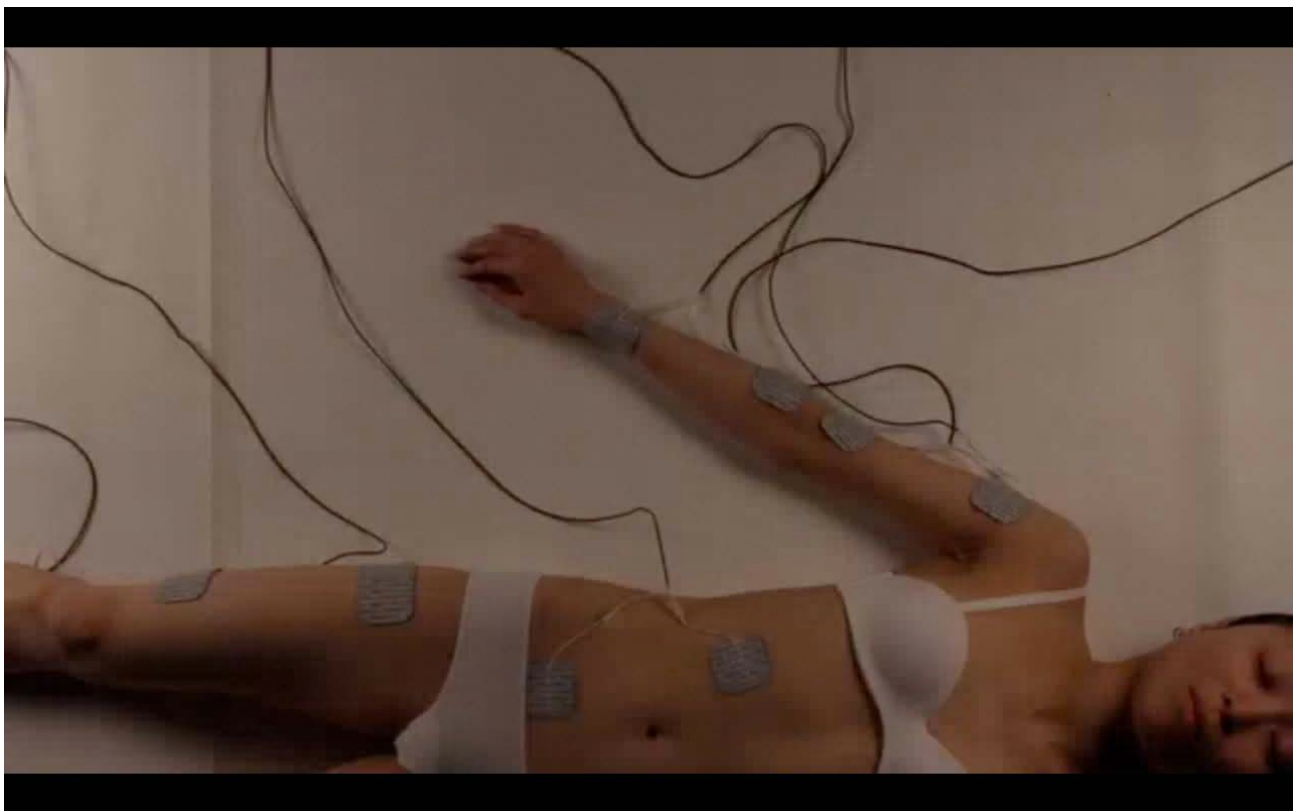
progression :

- préparation (vestiaire, étirements)
- acceptation (étude, contrôle extérieur, construction de patterns)
- apprentissage (accompagnement de la machine, mouvements saccadés angulaires)
- autonomie (accentuation des impulsions reçues, la machine n'est plus nécessaire)
- invention (contorsion, prolongation et développement du mouvement et assouplissement progressif, progression vers la courbe, le mouvement circulaire, agrandissement de la surface de jeu)

-> à ce stade, si les danseurs sont reliés aux régies par des fils, on peut commencer à les libérer, d'abord en arrêtant de leur envoyer les impulsions qui ne sont alors plus nécessaires.

- redressement (courbes et spirale)

image de fin : debout face public à déterminer si c'est fond de plateau et disparition, centre plateau ou avant scène, avec une séquence d'avancée vers le public.



©Gaël L.

LE CLAIR OUSCUR :

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>)



Frédéric Deslias :: metteur en scène :: musicien

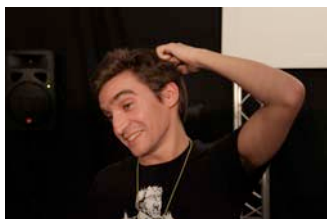
Né en 1978 :: Pluri artiste caennais formé à l'université en Arts du Spectacle. Il fonde Le Clair Obscur qu'il dirige depuis 2002. Il oeuvre parallèlement pour le Théâtre ou la Danse comme compositeur et créateur sonore – *David Bobée, Eric Lacascade, Héli Fatoumi & Eric Lamoureux, Médéric Legros...* – Il réalise aussi quelques Bandes Originales pour le cinéma et des 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. HERMSELF, *Grand Prix Danse et nouvelles technologies* au Festival *Les Bains Numériques* 2010. Il réalise par ailleurs des installations multimédia musicothérapeutiques participant à l'éveil sensitif des autistes.



Fabrice Planquette :: création sonore :: vidéo :: programmation

FP mène, en plus de ses projets musicaux expérimentaux, des collaborations ouvertes aux arts de la scène, en poésie sonore, installations et vidéo. Il participe aux créations de compagnies de théâtre et de danse depuis 1997. Il a été lauréat de la villa Kujoyama (Kyoto, Japon) en 2006. Depuis 2007, il invite d'autres artistes au sein du groupe A.lter S.essio à créer une série d'oeuvres essentiellement performatives dans une relation étroite corps / image / son.



NOHISTA/Bruno Ribeiro :: Artiste Audio-Visuel :: <http://www.nohista.org/>

Bruno Ribeiro, aka Nohista, est un artiste audio-visuel. Considérant l'ouïe et la vue comme un seul et même sens, indivisible, il joue des images au sampleur comme d'un instrument de musique. Dans ses créations audio-visuelles, il travaille sur les thèmes de la perception et de l'illusion, créant des performances sensibles et immersives. Réalisateur, graphiste et performer live, NOHISTA est membre du label V-ATAK.

Yum Keiko Takayama :: chorégraphie :: interprétation :: costumes

Après des études en danse classique, moderne et butoh, elle développe un travail en performance solo tout en participant à des projets collectifs interdisciplinaires (danse, théâtre, photographie). En tant que membre de la compagnie Sennichimae Blue Sky Dance Club (neo- butoh), elle a été interprète dans toutes les pièces en tournée de 2000 à 2007 (Japon, Corée, France, Etats-Unis, Canada, Chili). Ses performances solo sont également conçues dans des espaces non-théâtraux avec une capacité d'improvisation lors de présentations en galeries notamment. Depuis 2007, elle fait partie du groupe A.lter S.essio en tant que chorégraphe, interprète et créatrice de costumes. Elle mène des ateliers tous publics.



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

leclairobcur@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