Je {me} suis parlé

de & mis en scène par **Franck Laroze**

EVIDENZ

contact

+33 6 45 54 01 34
contact@evidenz.fr
www.evidenz.fr

Sommaire

N°page

1. Présentation du projet artistique

Présentation 04
L'équipe 05
Premiers éléments de production / Workshop Escale#8 06
Références bibliographiques 06
Note d'intention dramaturgique & de mise en scène (F. Laroze) 07
Note d'intention « création vidéo » (A. Lecaron) 09
Note d'intention « musique & sons » (C.-E. Péard) 09
Note d'intention « Lumières en temps réel » (N. Perrier) 10
Extrait du SCRIPT provisoire (textuel et conduite simple) 11

2. Dispositif scénographique et technique

Dispositif scénographique audiovidéonumérique 14
Présentation de la plateforme numérique temps réel interactive (O. Pfeiffer & F. Steiner-Sarrieux) :
Une plateforme numérique temps réel interactive globale 15
Capteurs physiques 16
Caméra tracking 16
QLIST système 16
Serveur 17
Vidéo 17
Son 18
Lumières 19

3. Notes biographiques du concepteur & des artistes associés au projet

Franck LAROZE 21
Cvs des participants :
Airy ROUTIER – jeu 22
Aurélie LE ROC'H – jeu 22
Arthur LECARON – vidéo 22
Charles-Eric PEARD – musique 22
Nathalie PERRIER – lumières 23
Olivier PFEIFFER – régie audionumérique et capteurs 23

4. Présentation d'EvidenZ 24

evidenZ

nouvelles écritures & technologies numériques
new textualities & digital technologies

littératures spectacles vivants arts numériques graphisme projets culturels
siège & correspondance _ 134 rue Paul Vaillant Couturier 95100 Argenteuil France
t_ +33 9 77 08 47 48 site_ www.evidenz.fr mail_ contact@evidenz.fr
Association Loi 1901 Siret_439 103 177 00036 APE_9001Z licence ent. de spect._2-1023138 compte SG Paris-Marais 300003 03070 00050908763 88

- 1 -

Présentation du projet artistique

Lien Internet

Site EvidenZ :

http://www.evidenz.fr/wiki/tiki-index.php?page=jmsp

Présentation

Je {me} suis parlé **est une tentative d'exploration cérébrale par l'interaction en temps réel d'une trame textuelle & d'un environnement audiovidéonumérique & lumières global.**

L'action se situe dans un crâne au sein duquel se trame le parcours d'un homme, mais aussi celui de l'Humanité.

Un homme naît au monde / au plateau, « il » s'étonne, se découvre, se donne des projets, s'agite, parle, s'adonne à des croyances puis passe à d'autres, vocifère, doute, s'écroule… Le parallèle s'opère vite entre les l'évolution/involution de la psyché collective et les phases psychiques successives de cet homme, (re)vécues comme une histoire de la pensée.

Et toujours, "Elle" – par la voix et les interactions audiovidéonumériques - déjoue par ses apparitions contradictoires la machine à penser. « Il » est, littéralement, « parlé », traversé par des voix successives afin de trouver sa propre voix / voie.

C'est ici qu'intervient la nécessité du dispositif technologique en temps réel (sons, images, lumières) pour mettre en scène une pensée qui se (dé)construit sous nos yeux.

Alors, le cerveau comme miroir de la Terre ? Le moi comme pantin du monde ? Comment couper les fils ? Pourtant, l'acteur n'est pas si dupe de son jeu… L'humain non plus ? Sans doute : l'on verra qu'il est possible, inéluctable même, de se libérer des voix anciennes, de penser & d'être au monde autrement : *réconcilié*…

Il n'est d'espace scénique que mental :

la scène est un crâne à ciel ouvert baignant dans le formol des lumières.

in *Huntsville ou le jeu paradoxal*, « Théâtre/PUBLIC » n° 156, 2000

L'équipe (en cours)

Textuel, mise en scène & scénographie: Franck Laroze

Jeu : Airy Routier & **Aurélie le Roc'h**

Images : Arthur Lecaron

Sons: Charles-Eric Péard

Lumières: Nathalie Perrier

Costumes : Agnès Barruel

Régie audionumérique & capteurs : Olivier Pfeiffer

Assistanat vidéonumérique / lumières : Frédérique Steiner Sarrieux

Administration : Sylvie Clémençot

Premiers éléments de production

Production déléguée: **EvidenZ**
Partenariat technologique : didascalie.net
Lieux de diffusion/coproducteurs: en cours

Un **workshop mené en 2006** à La Filature de Mulhouse, avec la Cie Incidents Mémorables dans le cadre d'**Escale#8** initié par Georges Gagneré, associant le vidéaste Philippe Boisnard à la création vidéo (ce dernier n'étant pas retenu pour la suite du projet en raison d'une difficulté à intégrer les contraintes du temps réel pour la vidéo), a déjà permis d'explorer quelques pistes et d'en écarter d'autres, notamment l'apport de vidéos trop « réalistes », difficiles à travailler en temps réel (d'où l'intégration du vidéaste Arthur Lecaron à l'équipe de création). L'espace de travail Ecriture_Escale#8 a orienté la réflexion sur la place de l'auteur et de l'écriture dans le théâtre numérique en temps réel. Dix jours de collaboration autour des textes de Franck Laroze et du logiciel de mixage vidéo Mirage ont abouti à la présentation publique d'une performance inédite autour du projet *Je me suis parlé* le 18 février 2006.

Extraits vidéo

clip vidéo

vidéo intégrale

L'équipe du workshop
Textuel, mise en scène & scénographie : Franck Laroze
Multimédia (images & son) : Philippe Boisnard
Conseil artistique & technologique : Georges Gagneré
Jeu : Francisco Gil ; Prog. MIRAGE : Pascal Baltazar
Régie vidéo : Juliette Galamez ; Régie son : Frédéric Bühl
Régie lumières : Dominique Diss & Mathias Steinlen
Régie plateau : Christian Terrade

Lien clip video : http://didascalie.net/video/CIM/E8/E8JeMeSuisParle.mov
Lien video intégrale : http://didascalie.net/video/CIM/E8/archives/060218E8Laroze.mp4

A partir des 7 phases du script conçu lors du workshop de 2006 - d'une durée de 30 mn - qui sont toutes à « réécrire » scéniquement, il s'agit maintenant de composer vraiment le spectacle dans toute sa texture textuelle & audiovidéonumérique, et qui sera d'une **durée d'1h15 - 1h30**. La suite de l'écriture du spectacle, menée au plateau, vise à écrire 3 phases supplémentaires et à imaginer dans les 10 phases totales les interactions & dialogues avec l'actrice qui sera filmée en temps réel hors champ (avec apparitions sur le plateau), tout ceci devant se faire dans une double optique d'élaboration de la mise en scène & d'une utilisation appropriée du dispositif scénographique audiovidéonumérique.

La création et la production sera menée en 3 sessions successives de recherches & d'élaboration textuelle et multimédia temps réel en alternant périodes de travail au plateau (2 semaines) et en studios numériques (1 semaine).

Références bibliographiques

La naissance de la conscience dans l'effondrement de l'esprit, de **Julian Jaynes**, éd. PUF, 1994
(titre original : The origin of consciousness in the breakdown of the bicameral mind)
Le cerveau, d'Emile Godeaux, collection "Les essentiels" - éd. Milan, poche n° 21, 1995
Deux hémisphères un cerveau, de J. L. Juan de Mendoza, collection Dominos éd. Flammarion, poche n° 58, 1995
Cerveau droit cerveau gauche, de Lucien Israël, éd. Plon, 1995
L'homme qu prenait sa femme pour un chapeau, d'Oliver Sacks, éd Point Seuil n°245, 1988
Le cerveau un inconnu (Dictionnaire encyclopédique), Université d'Oxford, sous la direction de Richard L. Gregory, collection Bouquins - éd. Robert Laffont 1993
Evolution du cerveau et création de la conscience, de John C. Eccles, collection Champs éd. Flammarion poche n°294, 1994
La biologie de Dieu (comment les sciences du cerveau expliquent la religion & la foi), de Patrick Jean Baptiste, Agnès Viénot éditions, 2003
L'erreur de Descartes, d'Antonio R. Damasio, éd. Odile Jacob poches n°40, 2000
Le Sentiment même de soi (Corps, émotions, conscience), d'Antonio R. Damasio, éd. Odile Jacob poches n°4091, 2002
Spinoza avait raison (Joie et tristesse, le cerveau des émotions), d'Antonio R. Damasio, éd. Odile Jacob poches n°152, 2005

Note d'intention dramaturgique & de mise en scène 14/01/2008

Franck Laroze

Contexte

Depuis près d'une quinzaine d'années, en parallèle de mon travail artistique et celui-ci s'en nourrissant, je mène des recherches personnelles sur le fonctionnement cérébral, à la croisée des connaissances psychologiques (psychologie classique, psychanalyse, théories comportementalistes, etc.) et neuronales (neurosciences & approches neurocognitives), tout en les mettant en perspective avec mes connaissances philologiques, philosophiques, esthétiques et historiques (histoires politique & des idées). Le déclencheur de cette démarche fut la découverte de l'ouvrage de **Julian Jaynes** (*La naissance de la conscience dans l'effondrement de l'esprit*, PUF, 1994), ainsi que des travaux holistiques anglo-saxons sur le fonctionnement cérébral s'attachant plus particulièrement à mettre en lumière sa « spécificité hémisphérique » (rapport/spécialisation hémisphères cérébraux droit et gauche) à rapprocher de notre clivage ontologique conscient/inconscient. A notre insu, cette « spécificité hémisphérique » influe sur nos comportements, la « production » de nos idées et sentiments, et pourrait servir de base à ce que j'ai appelé (dans un essai non publié, en cours de réécriture, *L'envol du Phénix*, évoqué lors d'une conférence que j'ai donnée en 2000 à l'Université des Hautes technologies de Bourgogne) une « **ontologie neurophilologique** » qui permettrait de dessiner une histoire des idées mise en parallèle avec les processus & les différentes phases d'évolution du cerveau au sein de l'espèce humaine, et que chacun « redécouvre », ou retraverse, plus ou moins lors de sa maturation psychique.
Ainsi, j'ai déjà utilisé à de nombreuses reprises ces connaissances acquises dans diverses productions, en particulier en 2001 dans *Des unis vers*, vidéopoème dramatique (que j'ai écrit & mis en scène, et qui vient d'être publié en DVD) traitant de la relation homme/femme.

Or, travaillant au plateau depuis de nombreuses années à des écritures de scène incorporant l'usage des nouvelles technologies en temps réel ou les arts hypermédia, au théâtre au sein de la Cie Incidents Mémorables avec Georges Gagneré ou avec EvidenZ en performances numériques, j'ai profité en 2006 du workshop ***Escale#8*** pour poser les bases de ce projet, croisant toutes ces connaissances acquises, et **imaginer un spectacle qui tenterait de rendre compte scéniquement de ce qui se joue, pour chaque individu et à chaque époque, lors de la croissance « psychique » pour aboutir à un type de fonctionnement cérébral déterminant son « rapport au monde »** (connaissance & action, savoirs « conditionnés » et prises de liberté, etc.). Car il m'a semblé, en pleine « postmodernité désabusée », qu'il était intéressant d'essayer de cerner comment nous en étions « arrivés là », voire d'ouvrir une « porte mentale » vers un autre mode existentiel que celui prévalant habituellement en Occident…

Le titre de ce spectacle fait donc référence à ce contexte, cet argumentaire originel :
Je {me} suis parlé, car tant les connaissances neuronales & psychologiques actuelles que notre propre expérience nous enseignent que la vision classique des Lumières, prévalant jusque de nos jours et si « rassurante », est bien trop « raisonnable » pour rendre compte de ce qui se passe réellement lors de nos maturations psychiques, et que nous ne parlons jamais d' « une seule et même voix » durant nos existences, mais que nous en passons par des phases lors desquelles nous sommes, littéralement, « parlés » par des voix – soumises à nos conditionnements sociétaux & besoins du moment – qui semblent à chaque fois nous indiquer la bonne voie à suivre, jusqu'à ce qu'un événement viennent – heureusement - remettre en cause ce bel ordonnancement intérieur, nous obligeant à parler autrement (ou être autrement « parlé ») et donc à emprunter une autre voie existentielle.

Je {me} suis parlé **tentera donc de rendre compte scéniquement de ce parcours intérieur, à travers les bois profonds des langages de l'esprit, pour trouver son propre chemin menant jusqu'aux clairières d'un lumineux silence…**

Dramaturgie

« Chaque époque a sa langue et sa folie »

Le principe dramaturgique est assez simple : un acteur au plateau, intégré dans un dispositif audiovidéonumérique en temps réel, sensé incarner une « conscience à l'œuvre », et une actrice située hors champ, sensée incarner la part d'inconscient toujours sourdement à l'œuvre en même temps, et interagissant avec lui via le dispositif pour déclencher des « événements perturbateurs » qui obligeront la « conscience » à adopter un nouveau type de « rapport au monde ».

L'acteur passera ainsi par différentes « phases » (10 ont été prévues) d'évolution psychique, de la naissance à la maturité (située vers la quarantaine), chaque phase retraçant tant un parcours personnel que symbolisant une « étape intellectuelle historique » de l'humanité (l'évolution intellectuelle occidentale servant ici de référence), pour enfin aboutir à une voie/voix que j'ai appelée la « jubilation des possibles » ; liberté agissante mais *dés-illusionnée*, exempte de toute « mythologie » inhibitrice…

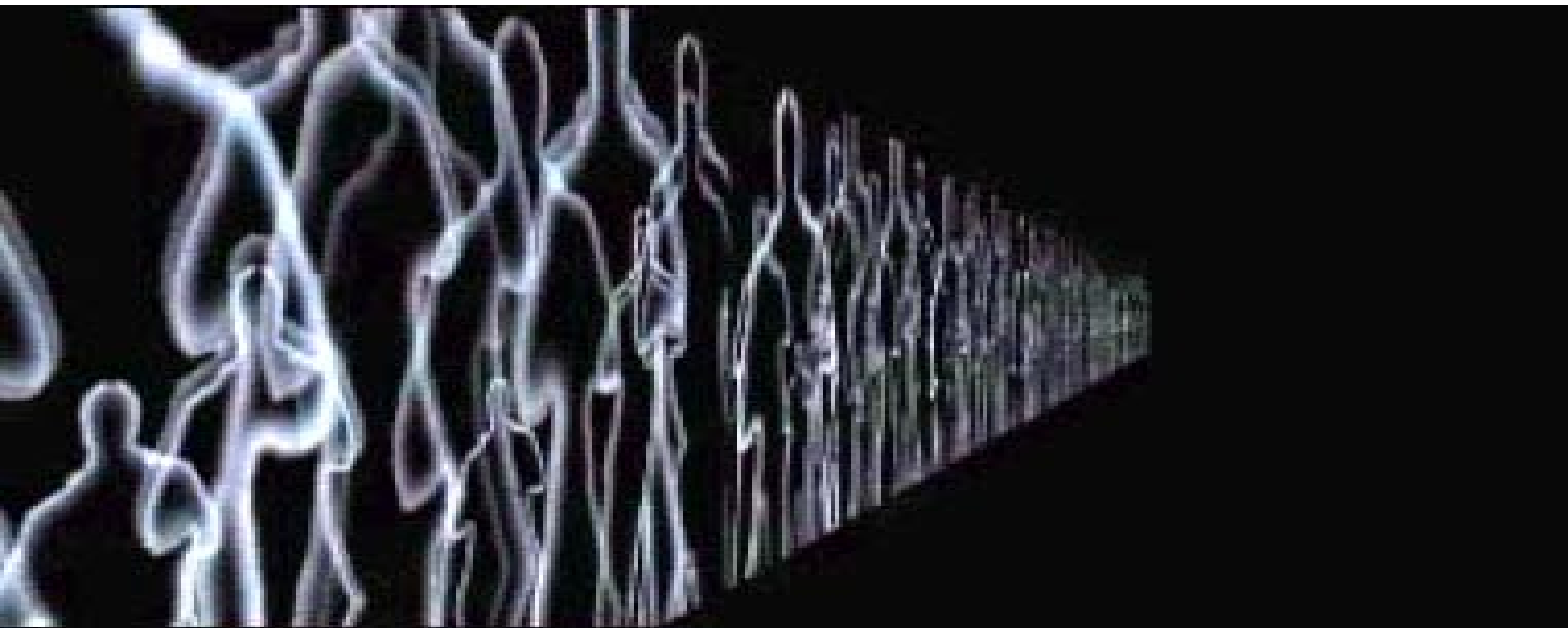
Mise en scène

Pour « écrire » ce spectacle, il fallait en maîtriser tant l'écriture textuelle « classique » que la mise en scène incorporant les nouvelles technologies en temps réel, celles-ci servant autant à l'écrire au plateau, en particulier pour élaborer les interactions acteur sur plateau/actrice hors champ. C'est pourquoi j'ai décidé d'en faire la mise en scène, entouré de professionnels rompus à l'usage de ce type de dispositif et avec lesquels je suis habitué à travailler sur tous les aspects du résultat scénique.

Le workshop ***Escale#8*** avait ainsi fait apparaître les limites d'une utilisation de vidéos pré-enregistrées, le « temps réel » numérique pouvant seul permettre de rendre compte finement de ce qui se passe à l'intérieur d'un crâne/cerveau également … en temps réel. D'où le choix du dispositif audiovidéonumérique et de la scénographie découpant l'espace (donc les « zones de conscience ») à partir d'un écran courbe en fond de scène et de deux voiles de tulle pouvant être abaissés ou levés à volonté. Des « positionnements mentaux » pourront ainsi être « mis en lumière(s) » (asservissement temps réel des lumières), des circulations entre trois zones de jeux pourront déterminer des séquences de jeu diverses, et il sera alors possible de « faire apparaître » l'actrice située (et filmée) hors champ de multiples manières, jusqu'à la faire venir (3 fois) sur le plateau pour provoquer des « rencontres » (plus ou moins réussies) avec l'acteur au plateau.

Charles Eric Peard, Arthur Lecaron et Nathalie Perrier (créations son, vidéo & lumières) travailleront avec moi, en amont de la production, mais aussi au plateau afin de créer « en temps réel » les environnements nécessaires et les rendre le plus osmotique possible avec le jeu des acteurs. Airy Routier (à la présence scénique très « intrigante ») et Aurélie le Roc'h (habituée au jeu devant caméra) seront également amenés à « écrire » le spectacle avec moi au plateau, leurs ressenti, compréhension & usage du dispositif audiovidéonumérique étant de première importance pour élaborer des séquences de jeu interactives au plus juste scéniquement. Et l'équipe de la régie audiovidéonumérique temps réel me permettra d'ajuster de la façon la plus pertinente l'utilisation faite du dispositif.

Initié par un seul mais développé grâce à des savoirs-faires hybrides & complémentaires, c'est donc un spectacle qui s' « écrira » collectivement puisque si rien n'est plus « personnel » qu'un fonctionnement cérébral, rien n'est aussi plus universel…



Note d'intention « création vidéo » 13/01/2008

Arthur Lecaron

Intentions artistiques

Un peu comme la tache d'encre utilisée lors de certaines analyses psychologiques, nous allons chercher par la vidéo à évoquer plutôt que dire. Les images viendront renforcer ou compléter le jeu de l'acteur. Elles n'auront pas forcément de lien direct avec le propos, et seront parfois abstraites, venant souligner les émotions suscitées par la pièce : lors des moments de tension, les images pourront évoquer un tableau de Pollock ou, lors de phases plus « tranquilles » elles évoqueront notamment des peintures de Rothko. Nous reprendrons aussi la thématique de la tache d'encre qui reviendra périodiquement se faisant apaisante ou menaçante selon le discours. Nous utiliserons aussi la portée symbolique, de certaines images, comme un levé de soleil, la mer, une explosion atomique, des flux électriques ou sanguins, etc.

Les images auront aussi un véritable rôle d enrichissement du sens de la pièce. Parfois elles seront mises en contrepoint du discours du personnage qui s'exprime, apportant ainsi une compréhension nouvelle, et elles serviront aussi à révéler ce qui est à l'œuvre « derrière » le discours, la vérité intérieure du personnage, en donnant d autres informations.

Un grand travail sera fait sur le rapport entre sons, images, et jeux scénique en temps réel. Ainsi la vidéo pourra être asservie aux fluctuations du son, créer des images à partir du son ou être déclenchée par le son. Les évolution de l'acteur sur la scène, mais également sa voix, serviront aussi à modifier ou déclencher les images en temps réel, plongeant le spectateur dans un univers où sons, images, et jeux d'acteurs sont unis dans une même nécessité osmotique.

Cette impression sera encore amplifiée par les images qui seront projetées sur un écran courbe a 120 degrés : un véritable espace immersif qui permettra de plonger l'acteur et le public au beau milieu des images, et ainsi de pouvoir, en fonction du discours, à la fois créer un sentiment de claustrophobie ou au contraire d'espace infini.

Données techniques

Afin de pouvoir réaliser ce rapport entre sons, images et mise en scène en temps réel, un dispositif, assez important est nécessaire: les vidéos seront contrôlées par un logiciel programmé a partir du logiciel modulaire « Max MSP Jitter ». Le logiciel contrôlant la vidéo sera relié à des capteurs de mouvement qui analyseront la position de l'acteur dans l'espace scénique, ses mouvements, et l'intonation de sa voix. Ces informations seront ensuite utilisées afin de modifier la vidéo, lancer des séquences, ou directement afin de générer des images. Le logiciel contrôlant l'image sera aussi relié à celui contrôlant le son : des informations seront échangées entre les deux, leur permettant de s'influencer mutuellement.

Un grand travail de programmation sera aussi nécessaire pour créer des vidéo qui puissent réagir, être modifiées en temps réel en fonction de facteurs divers, ou même être générées en fonction d'informations diverses qui seront traduites en données vidéo.

Les vidéos auront des origines diverses : elle pourront venir d'images déjà filmées par moi-même à cet effet (libres de droits), mais aussi d'images 3D modelées dans un éditeur 3D tel que « 3ds max », ou même être des algorithmes mathématiques traduits en images temps réel.

Les vidéos seront projetées sur un écran courbe à 120° disposé en fond de scène : un logiciel temps réel devra être utilisé afin de pouvoir compenser la courbe de l'écran et ne pas avoir une image déformée. Le logiciel retenu pour le moment est « **SOL7** », mais la possibilité de concevoir notre propre logiciel à cet effet à partir de « Max MSP » est également à l'étude.

Note d'intention « musique & sons » 11/01/2008

Charles-Eric PEARD

La particularité liée à la création musicale du spectacle « Je me suis parlé » est de rendre compte des fluctuations possibles de l'esprit d'un homme livré à lui-même et plongé dans ses pensées, souvenirs et projections. Il s'agit donc, par le jeu de sons abstraits ou concrets, par les mélodies, les rythmiques, les textures et la spatialisation des sons, de traduire la vitesse, l'intensité, les directions et le discours de cette pensée. Si les mots peuvent être précis, ils ne le seront peut-être jamais autant que par les images et les sons mentaux qu'ils appellent et associent à leurs côtés. Se plonger dans l'esprit d'un homme revient à s'immerger dans un monde ou tout est possible, du souvenir le plus parfait au plus tronqué, de l'image la plus figurative au concept le plus abstrait, d'un environnement sonore familier au choc d'un son encore inconnu.

De ces fluctuations qu'il s'agira de traduire de manière sonore, la cohérence de la musique créée pour le spectacle se fera à la fois :

- par l'accompagnement du discours pour en renforcer le sens ;
- à l'inverse, par le contraste des sons avec les mots formulés venant ainsi transformer la perception du discours ;
- par la substitution aux mots afin de traduire une pensée ou une émotion peut-être difficile à exprimer autrement ;
- par l'association d'un événement sonore à une image mentale brève, récurrente ou incontrôlable ;
- ou encore par le choix non moins important du silence aux moments opportuns.

La bande sonore de « Je me suis parlé » exige une grande complexité liée à la vitesse des fluctuations de la pensée (digressions, sautes d'humeur, bonds dans le temps ou dans l'espace, etc.), mais également une grande fluidité liée à l'interdépendance des mots, des images et des sons dans le cerveau d'un homme. Cette fluidité du rendu sur le plateau sera réalisée grâce au dispositif temps réel mis en place par la régie numérique. Le temps réel nécessite une collaboration étroite avec les régisseurs afin de rendre possible une fusion totale des musiques et environnements sonores avec les autres médias sur le plateau (images vidéo, mouvements du comédien et jeu des lumières). Si la création musicale proprement dite sera utilisée pour poser certaines ambiances ou créer une atmosphère sonore durable (musique composée sur ordinateur gérée par *Cubase* ou captations sonores), l'enjeu du spectacle est de concevoir des sons qui ne révèleront leur musicalité que par leur manipulation en temps réel via le logiciel *TAPE* géré par *Max/MSP*. Cette possibilité offerte par le temps réel amène donc à concevoir la musique comme un matériau brut malléable qui, aux mains des comédiens (par l'utilisation du *tracking* caméra et des capteurs sensoriels) et des régisseurs numériques (programmation des effets et interactions entre les différents médias), deviendra musique ou événement sonore évoluant de façon symbiotique avec l'espace visuel.

Note d'intention « Lumières en temps réel » 10/01/2008

Nathalie PERRIER

L'éclairage s'ouvre à l'interactivité

Les interactions avec le son et la vidéo sont fréquentes dans les spectacles qui utilisent les nouvelles technologies. Plus rares sont les interactions, en temps réel, avec la lumière. Si les praticiens du son et de la vidéo ont développé assez tôt des outils numériques adaptés au spectacle vivant, ceux de la lumière commencent seulement à les découvrir.
Par « interactions » nous entendons bien sûr la réaction en temps réel de la lumière par rapport aux éléments du plateau (déplacements du comédien captés par caméras *tracking* ou capteurs) mais aussi le traitement d'une information générée directement par les régies son et vidéo.

Dans *Je me suis parlé*, il s'agira de mettre la lumière au niveau d'interactivité du son et de la vidéo afin de proposer au comédien un environnement technique global qui puisse jouer avec lui, sur le plateau, en temps réel.

Nous aimerions que **la lumière interagisse selon trois modes**:
- d'**intensité** ;
- de **couleur** ;
- de **mouvement**.

L'interaction en terme de mouvement implique l'**utilisation de 4 projecteurs motorisés asservis**. De cette façon, nous pouvons par exemple imaginer que le comédien, doté de capteurs, pourra être suivi par un faisceau qui changera de couleur en fonction de l'environnement sonore.

En terme de couleurs, nous pensons déjà prendre appui sur celles, très codifiées, de l'imagerie IRM.

La lumière sera pilotée par LIGHT (celui-ci pouvant recevoir si besoin les informations d'un jeu d'orgue traditionnel via DMX), intégré à la plateforme numérique globale.

Extrait du SCRIPT provisoire (textuel et conduite simple)

Lien internet SCRIPT intégral : http://www.evidenz.fr/wiki/tiki-download_file.php?fileId=8

Phase 5_ *à je Nous* **[le moralisme bourgeois]**

Il est hébété, à genoux (toujours dans la découpe).
Il se redresse légèrement : TOP lumière = go trapèze plateau froid + lancement des séquences 5_mat, 5_pat & 5_com dans lesquelles les visages restent silencieux et regardent vers le centre plateau entre chacune de leurs répliques : il se lève & subit les écrans qui l'interpellent successivement avant de leur répondre.
TOP lumière = cut découpe blanche centrale.

Écran jardin (maternel) : séquence 5_mat
Alors tu es content de toi ?
Écran cour (paternel) : séquence 5_pat
T'agiter dans tous les sens et t'en prendre à la terre entière
Écran fond (complice) : séquence 5_com
ça en valait vraiment la peine ?

Lui
Je fais ce que je peux
au mieux de mes intérêts
sans nuire à ceux des autres
mais je prospère
je suis content

Écran cour (paternel) : séquence 5_pat
Crois tu vraiment
Écran jardin (maternel) : séquence 5_mat
qu'une semi-liberté en soit encore une ?
Écran fond (complice) : séquence 5_com
Ça te suffit vraiment ?

Lui
Mais si je vais au bout de mes envies
si j'obéis sincèrement à ce que je crois
on ne voudra plus de moi
et vivre c'est travailler à ce que les autres ne pensent que du bien de vous

Écran fond (complice) : séquence 5_com
Et alors que crains-tu ?
Écran jardin (maternel) : séquence 5_mat
As-tu oublié le prix à payer pour sortir du lot ?
Écran cour (paternel) : séquence 5_pat
Tu crois qu'on va tout t'amener sur un plateau ?
Sur les trois écrans, sur les 3 tons (maternel / complice / paternaliste) : séquence 5_com + séquence 5_mat + séquence 5_pat.
Mais tu rêves mon petit bonhomme
Rien de grand ne se fait sans effort !

« Elle » apparaît sur plateau : jeu de découpe de l'espace par les voiles de tulle, Il ne sait si « Elle » est réelle ou si « Elle » est une hallucination en image. Échanges verbaux (à écrire)

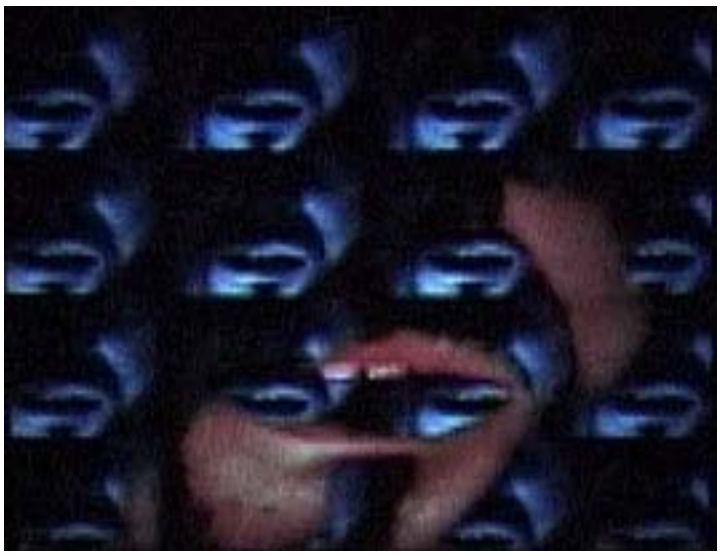
Il se tourne vers le public, comme pour le prendre à témoin.
Lui
En toute chose il faut savoir garder la mesure
pour garder l'estime de soi
Cut des séquences 5_mat, 5_pat & 5_com : fade out au noir.
seuls les médiocres ont besoin de se faire remarquer

Il se retourne pour voir la réaction de ses 3 « instances morales », mais elles ont disparu & une multitude d'images du récitant apparaissent sur les trois écrans, chacune énonçant en boucle une incitation différente (par ordre d'apparition décrit).
Lancement des séquences :

- *5_slogface (sur écran fond)*
- *5_slogjardin (sur écran jardin)*
- *5_slogcour (sur écran cour)*

1ère image
L'argent est magique
2ème image
Le pouvoir rend plus intelligent
3ème image
Celui qui n'est pas avec moi est contre toi
4ème image
La force c'est la vérité
5ème image
Le plaisir est court mais la vie est longue
6ème image
Ce qui se vend est utile
Les 6 images, après être apparues successivement, tournent en boucle sur tous les écrans. Il courre d'un écran à l'autre comme pour arrêter le phénomène de clonage, sans y parvenir : il se prend la tête dans les mains et se met à hurler en fermant les yeux & se bouchant les oreilles : les images s'effacent = cut des séquences 5_slogface, 5_slogcour & 5_slogjardin.
Événement/perturbation (avec « Elle » retournée hors champ) ***& lucidité***

Il revient au centre scène : TOP lumière = cut lumière trapèze plateau froid & go découpe centrale blanche.
Hurlant :
Pourquoi une part de moi-même
parle-t-elle toujours contre ce que je désire vraiment ?
Abattu :
Pourquoi suis-je toujours mal quand je suis moi-même
et bien quand je me sens un autre ?
Pourquoi est-il plus facile de suivre les autres
que d'avancer seul ?
N'y a-t-il pas une autre façon de se sentir rassuré
en étant à la fois en soi-même et avec les autres ?
Enchaînement avec séquence 5_nuclearface (sur écran fond de scène) & séquence 5_nuclearcote (sur écrans cour & jardin) : sur tous les écrans, images au ralenti d'explosions nucléaires & avec son « musique planante ».
Il se met à les contempler, toujours dans la découpe, en pivotant de cour à jardin, sur un rythme mécanique, pour s'arrêter un temps, un sourire béat, maladif, aux lèvres, comme hébété.
TOP lumière = cut découpe centrale blanche / Noir + cut séquences 5_nuclearface & 5_nuclearcote.



- 2 -

Dispositif scénographique & technique

Dispositif scénographique audiovidéonumérique

Le dispositif est conçu pour **donner la sensation d'être dans un « crâne-monde »** recevant en temps réel des *stimuli* du « monde extérieur » ou « intérieur » (inconscient = l'actrice hors champ) et apte à retranscrire ces « événements » par des projections mentales sur lesquelles le sujet/l'acteur tente d'influer.

Principe général

Concrètement, et afin de permettre les interactions en temps réel avec l'actrice hors champ, il se présente comme suit :

- en **fond de scène, 1 écran curve englobant à 120°** d'un diamètre d'ouverture de 8 à 10 m (9 m vraisemblablement : études en cours) et d'une hauteur de 3,5 m, sur lequel seront rétroprojetées les images. Ces vidéos seront soit « fixes » sur toute la surface de l'écran, soit « fractionnées » en trois « blocs d'images » se déplaçant de cour à jardin ou de jardin à cour (suivant les événements), sur le même principe que le défilement d'images sur une pellicule cinématographique;
- en avant de l'écran, en milieu de scène et à l'avant-scène, **2 voiles de tulle successifs sur perches mécaniques**, pour recevoir des projections d'images par la face. Ils seront abaissés ou relevés suivant les « événements », créant ainsi plusieurs espaces de jeu et différentes circulations possibles (ou « emprisonnant » l'acteur dans un espace plus restreint que la totalité du plateau) ;
- ***tracking* sur l'acteur** (par caméra infrarouge dans les cintres) pour déclenchement en temps réel d'interactions sons/lumières/vidéos ;
- **l'actrice, placée hors-champ**, sera filmée et jouera en temps réel avec l'acteur via le dispositif écran & son scénique. Elle se manifestera soit pas la voix, soit en apparitions visuelles à l'écran, soit (3 phases prévues de « rencontre » puis « séparation ») par des apparitions au plateau.

Les caméras

Au nombre de **5**, elles seront ainsi réparties :

- **1 à l'avant scène** (roto « pan tilt »), **motorisée** & manipulable de la régie, pour filmer scène/acteur & public ;
- **2 fixes dans les dessus** pour filmer le plateau et alimenter le retour moniteur de l'actrice hors champ ;
- **1 fixe hors champ**, pour filmer en gros plan le visage de l'actrice & envoyer son image quand il sera besoin sur un des écrans du plateau en fonction des « événements » ;
- **1 Kinect Microsoft/SONY** dans les dessus pour détecter les mouvements & déplacements des comédiens.

Les vidéoprojecteurs

Au nombre de 4, ils seront ainsi répartis :

- **1 vidéoprojecteur à la face** pour projeter sur les voiles de tulle (3 500ls) ;
- **3 rétroprojecteurs** (2 si possibilité de réglage suffisant du logiciel de compensation de déformation de l'image) pour rétroprojeter sur l'écran courbe de fond de scène sans déformation de l'image (3 500 ls, optique grand angle).

Les capteurs

L'acteur sera équipé de 3 types de capteurs afin de déclencher différents types d'événements :

- 1 capteur de pression ;
- 1 capteur x/y, positionné sur chacun des membres (bras et jambes) ;
- 1 capteur *switch*.

(voir sous partie « Description de la plateforme numérique interactive temps réel »).

Présentation de la plateforme numérique temps réel interactive

Olivier Pfeiffer – Frédérique Steiner-Sarrieux

Une plateforme numérique temps réel interactive globale

L'interactivité étant un élément constitutif de l'univers multimédia du spectacle *Je me suis parlé*, la régie technique se doit de répondre à la fois aux exigences de la création théâtrale tout en permettant une manipulation de ces matériaux par les comédiens eux-mêmes via des capteurs et autres dispositifs de détection de comportements.

Une telle régie numérique est constituée d'ordinateurs reliés en réseau asservis chacun à un écran tactile de contrôle permettant l'édition, la création et la restitution d'effets de manière séquentielle (figure 1).

L'interactivité existera par la manipulation des différents matériaux visuels et sonores à l'aide de :
- capteurs physiques embarqués sur l'acteur ;
- capteurs physiques intégrés dans la scénographie ;
- détection de mouvement et de présence grâce à une caméra analysée par le logiciel CAMTRK (*tracking* caméra) ;
- analyse vocale (niveau et hauteur) effectuée par TAPE.

Cette interconnexion complète du son, de la vidéo, de la lumière mais aussi de la scénographie étend le champ des possibles en terme de création Elle résulte de l'expérience et de la recherche des différents spectacles et ateliers menés antérieurement par la Compagnie Incidents Mémorables puis poursuivis par la plateforme « didascalie.net ».

La plate-forme numérique interactive s'articulera autour des environnement TAPE, MOVIE, et CAMTRK. Ce sont des environnements modulaires de création et de traitement vidéo (MOVIE), sonore (TAPE) en temps réel que Tom Mays a crée avec le logiciel Max/MSP/Jitter. CAMTRK quand à lui est un outil de camera *tracking*, c'est à dire un traitement dynamique de l'information vidéo dédiée à la capture de geste. Le développement est maintenant partagé avec les membres & usagers de la plateforme « didascalie.net », dont Olivier Pfeiffer, afin de développer ces outils pour une application sur un plateau de théâtre avec les spécificités du spectacle vivant. La collaboration avec « didascalie.net » a également fait évolué ces environnements avec l'**ajout de LIGHT**, un environnement modulaire pour la gestion de projecteurs traditionnels ou asservis (motorisés). Ceci offre des possibilités d'édition inédites pour la création d'éclairage dédiée au spectacle vivant (palettes graphiques, gestion de trajectoire assistée par le dessin etc.).

Ainsi :
- la diffusion sonore, la spatialisation, le traitement des sons enregistrés, des voix et des effets, seront réalisés par TAPE ;
- la captation, le traitement des images vidéo, et la projection seront assurées par MOVIE (MOdular VIdeo Environment) ;
- la lumière sera pilotée en temps réel par LIGHT.

Ces nouveaux outils essayent de répondre aux besoins des régies informatiques. Ils communiquent via OSC (*Open Sound Control*), norme de communication qui a remplacé le midi et permet des transmissions de données entre logiciels et machines dédiées. Tous ces outils sont parfaitement homogènes et répondent à un protocole unique de fonctionnement. Ils permettent une mise en place plus aisée de la conduite et des effets du spectacle tout en assurant la plus grande « interactivité temps réel ».

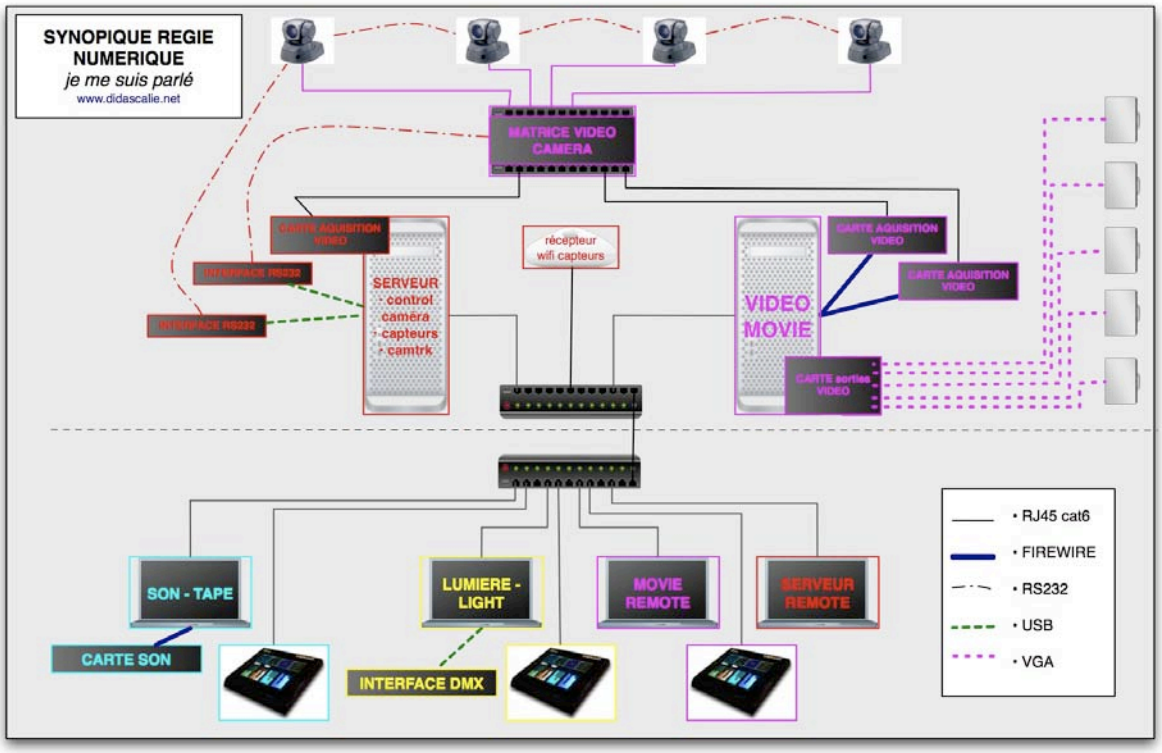


Figure 1 : Schéma synoptique de la régie numérique

CAPTEURS PHYSIQUES

Des capteurs physiques vont être embarqués sur les comédiens. Ceux-ci bénéficient d'une technologie Wifi libérant les comédiens des contraintes de câbles et laissant la place à une organicité du contrôle des médias par le geste et le mouvement. Les capteurs pressentis pour ce spectacle sont :

- un capteur de pression, qui permet grâce à un capteur dissimulé dans le costume d'envoyer une information de pression sur celui-ci ;
- un capteur x/y, positionné sur chacun des membres (bras et jambes), qui permet une reconnaissance de l'orientation de ceux-ci grâce à une interpolation des différentes zonées ;
- un capteur *switch*, bouton qui permet de déclencher des séquences complexes au moment souhaité par le comédien.

Une multitude de capteurs existent : le processus de création définira les types de capteurs à intégrer, sachant que les programmes proposés intègrent une flexibilité optimum permettant de faire évoluer les types et nombres de capteurs.

CAMERA TRACKING

Le logiciel CAMTRK permet d'analyser la présence et le mouvement d'un objet ou personnage contenu dans une image vidéo captée par une caméra.
Ceci revient à capturer un geste sous forme de coordonnées spatiales et d'énergie. *Ex* : la position d'un comédien sur un plateau, sa vitesse, sa taille ou encore sa présence.
Il permet également de gérer l'envoi de ces informations par le réseau local afin que tous les postes de la régie puissent à leur gré interpréter ces données via un logiciel client et ce de manière indépendante. Cette architecture serveur / client constitue le « nerf de la guerre » en terme d'installation numérique complexe pour une pleine optimisation.

QLIST SYSTEME

Les mémoires sont enregistrées sur le disque dur sous forme de fichiers textes. Tous les paramètres de la plate-forme sont dynamiques et peuvent être contrôlés de manière linéaire, exponentielle ou logarithmique grâce à un *mapping* (connexion de variables) évolué.

SERVEUR

Le serveur reçoit les informations des capteurs, du CAMTRK, il commande les caméras, grilles de commutation vidéo et autres machines dédiées et contrôlables. Il est au coeur du système et régit les envois et réceptions d'informations des différents postes.

VIDEO

La régie Vidéo sur MOVIE permet la multi-diffusion de 1 à 7 vidéo-projecteurs. MOVIE possède des modules d'acquisition de traitement caméra, de lecteur de clips, de génération et de traitements temps réel (incrustation, couleur, déformation etc.).
L'intégration de modèles 3D réalisé en amont par des modéliseurs 3D tel que 3DS MAX ou BLENDER est également possible tout en permettant le contrôle en temps réel.
Enfin, les centaines de paramètres sont accessibles par le réseau, les capteurs, le CAMTRK et tout autre contrôleur.

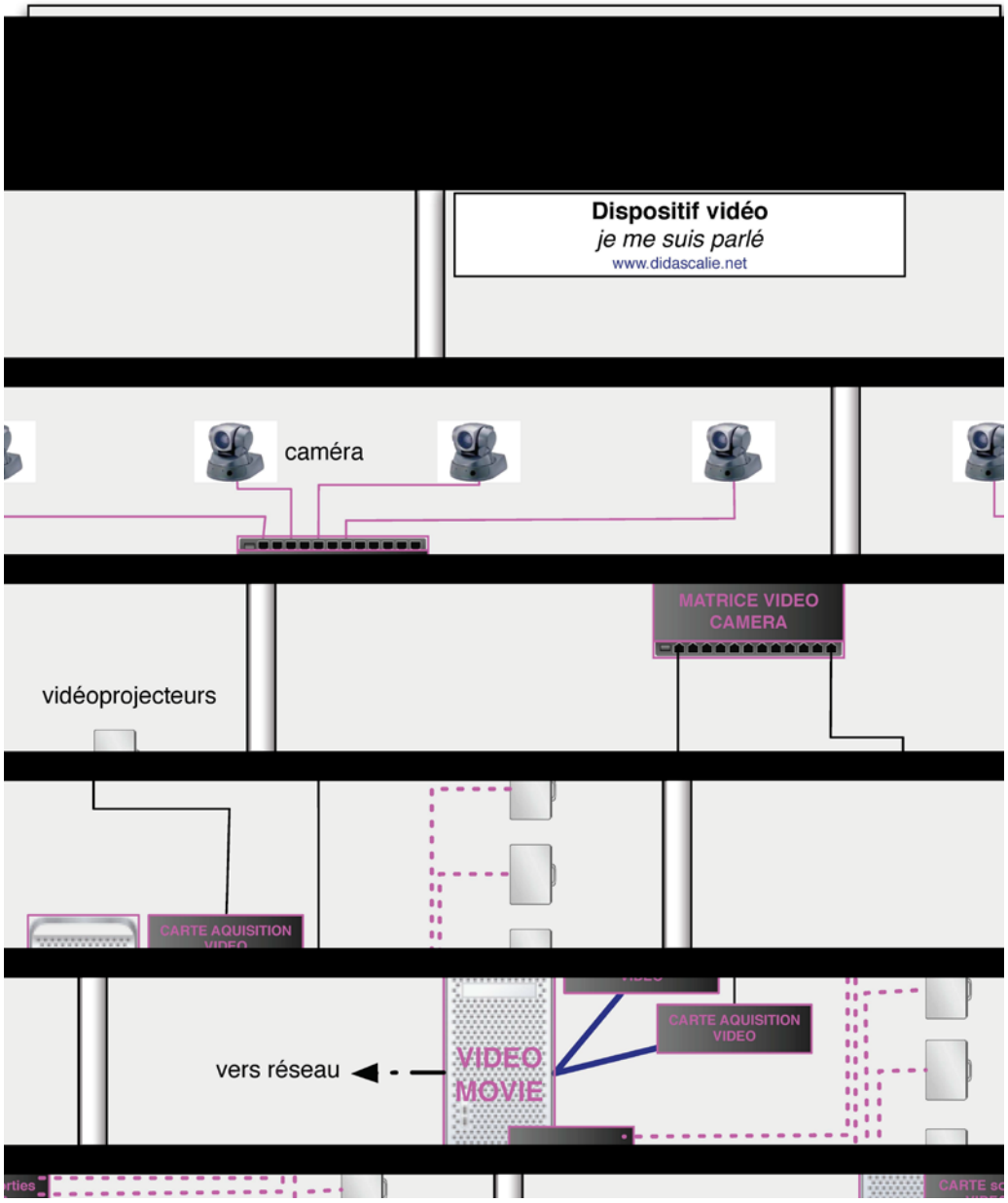


Figure 2 : Schéma synoptique de la captation & diffusion vidéo

SON

La régie son basé sous TAPE permet au créateur son de manipuler sa bande son comme bon lui semble. Les possibilités d'interactions sont importantes, et l'environnement est entièrement ouvert à de nos nouvelles méthodes de manipulations.
TAPE lance les sons (fichiers sons, enregistrements temps réel, synthèse en modulation de fréquence et granulaire), joue sur ces sons (vitesse, hauteur volume), ajoute des effets (*delays*, harmoniseurs, filtres, réverbération), et met en espaces ces sons (spatialiseurs).
Toutes ces fonctions peuvent être pilotées par d'autres environnements logiciels ou matériels, et peuvent avoir leur propre organicité via des comportements aléatoires ou physiques.
Les outils d'analyse sonore permettent d'extraire des informations de niveau et de hauteur. Ces données peuvent être utilisées par tous les autres environnements connectés au réseau informatique.
Contrairement aux outils de post-productions sonores, TAPE est issu du plateau et permet un déclenchement des séquences sonores de manière conditionnelle.

TAPE permet aux interprètes (quelque soient leur domaine vidéo, son, lumière, acteur) **de devenir acteurs du sonore.**

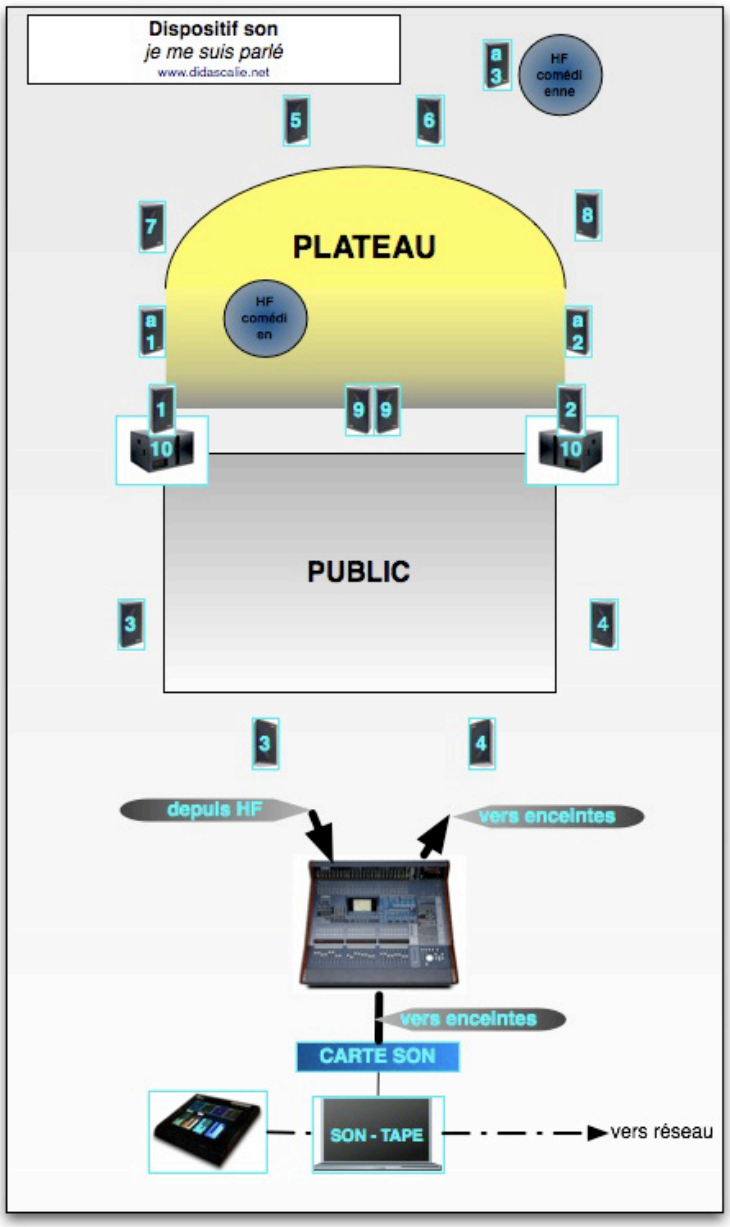


Figure 3 : Schéma synoptique de la diffusion sonore

LUMIERES

La lumière est pilotée par LIGHT. Celui-ci peut recevoir si besoin est les informations d'un jeu d'orgue traditionnel via DMX afin de visualiser et si besoin modifier les contrôles de projecteurs traditionnels ou asservis (motorisés).
LIGHT bénéficie de la stabilité ainsi que de la réactivité des autres programmes de la suite. Son intégration lui donne accès à tous les contrôleurs (capteurs et autres) en plus de ses contrôleurs dédiés (palettes graphique, écran tactile etc.).

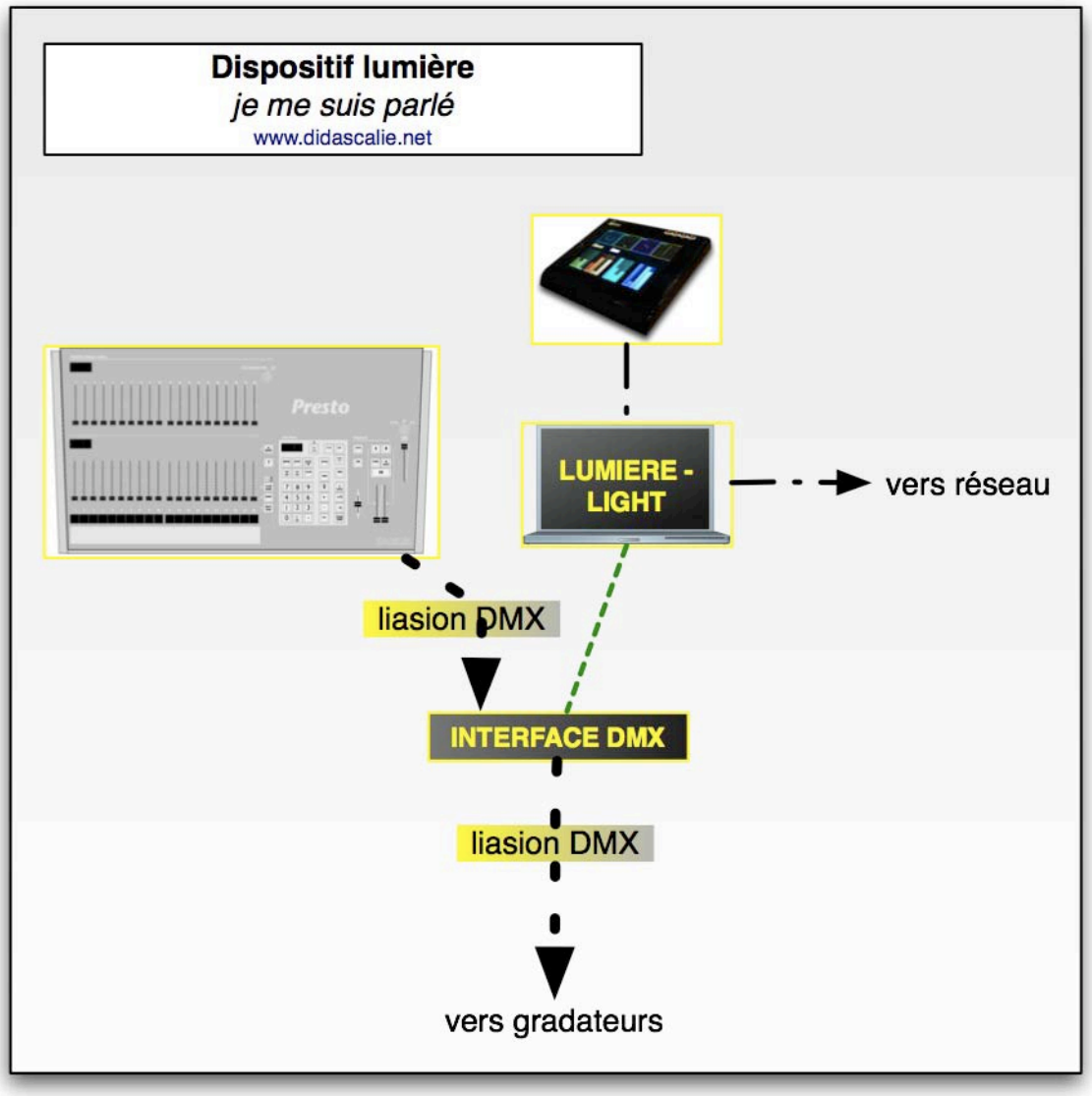


Figure 4 : Schéma synoptique du contrôle des lumières en temps réel

- 3 -

Notes biographiques du concepteur

&

des artistes associés au projet

Franck LAROZE – auteur, metteur en scène & artiste numérique
(site : http://www.evidenz.fr)

Né en 1966, **Franck Laroze** est **auteur, metteur en scène et artiste des nouvelles technologies**. Son « travail interdisciplinaire de poète dramatique engagé, confrontant sa pratique de l'écriture aux nouvelles technologies appliquées au spectacle vivant, explore les enjeux biopolitiques du monde contemporain. Son écriture théâtrale entre poésie et liturgie » s'inscrit dans une recherche de « nouvelles textualités », écriture de plateau propre au théâtre postdramatique.

Au théâtre, il a **cofondé & animé avec Georges Gagneré la Cie Incidents Mémorables** (nouvelles écritures scéniques en temps réel) qui a créé plusieurs de ses textes dont *Huntsville, la honte du monde* (Théâtre Molière/Maison de la Poésie, 1999), *H Manifeste(s), c@baret politique* (CDN de Dijon-Bourgogne, 2000), *Huntsville, l'Ordre du monde* (Théâtre Gérard Philipe/CDN de Saint Denis, 2001), et assuré la dramaturgie d'*Espaces indicibles* (La Filature, Scène nationale de Mulhouse et Théâtre National de Strasbourg - festival Musica, 2007). Cette Cie a développé plusieurs logiciels de spectacles avec l'aide du Ministère de la Culture & de la Communication, du Ministère de la Recherche et du LIMSI/CNRS, et a eu la responsabilité de 2005 à 2008 de la formation initiale et continue au numérique en temps réel dans le spectacle vivant à l'École Supérieure d'Art Dramatique du Théâtre National de Strasbourg.

Il a cofondé et dirige depuis 2002 EvidenZ, d'abord revue poétique & philosophique, devenue structure de production de nouvelles textualités numériques avec laquelle il a conçu la 1ère manifestation de poésie électronique *[éleKtropoétiK]* (Rendez-vous électroniques, Centre Pompidou et CICV, 2000), mis en scène & produit le spectacle de poésie numérique *poetiK politiK Koncept* (Théâtre Molière, Maison de la Poésie, 2005), le vidéopoème *Des unis vers* (DVD, éd. Incidences, coll. Le point sur le i, #11, 2007) et, avec cepSound, la création radiophonique *Bribes sans-abri* (France Culture, Atelier de création radiophonique, 70mn, 2009) ainsi que l'installation sonore *Sécuridrome OGM* au festival *D'abord les forêts/Opus 2* à la Maison Laurentine (2011).

Essayiste, il s'est investi dans l'évolution du droit d'auteur à l'ère numérique en concevant le rapport *Pour une solution équitable* lors des débats DADVSI (2006), ainsi que dans la réflexion autour des enjeux des nouvelles technologies appliquées au spectacle vivant (projet ***Pour un théâtre du 21° siècle***). A ce titre, il participe à des colloques et conférences universitaires (conférence Web 2.0 « Entre réel et virtuel : l'esthétique renouvelée à l'ère numérique ? » Université Lumière Lyon 2 Lumière, 2011 / « Rencontres autour de l'écriture de plateau », Théâtre d'Arras, 2010 /Sonde 01#08 : «Les mutations de l'écriture sous l'impulsion des technologies numériques», La Chartreuse/CNES, 2008).

Il a publié en revues (Théâtre/PUBLIC, Libération, etc.) et divers ouvrages dont *Huntsville, la honte du monde (élégie, éd. Bérénice, 1998)* & *Huntsville, l'Ordre du monde* (théâtre, éd. du Laquet, 2001), ainsi que Les Sourates libertaires (poèmes politiques) & Minimes jetées au vent (aphorismes) chez Sens & Tonka éditeurs (2000 & 2002).

+ d'infos sur site EvidenZ :

biographie - bibliographie - spectacles & multimédia - interventions - extraits - presses

> sur d'autres sites web :

theatre-contemporain.net - **La Chartreuse/CNES** - **Printemps des Poètes** – **digitalarti** - **Film Wiki** - **evene.fr**

« (...) **Franck Laroze** revient sur les chemins du théâtre grec car il interroge la cité et les forces qui la régissent dans l'inconscient de la pensée collective et dans la conjonction entre pouvoir et savoir scientifique. On cherchera en vain des personnages en situation de dialogue. Il est un auteur de théâtre atypique qui n'écrit pas pour la scène parce qu'il se considère homme de théâtre, mais parce que c'est dans la mise en bouche que ses épopées trouvent toute leur résonance, que les planches permettent aux metteurs en scène d'interroger son écriture à travers les technologies nouvelles.(...) »
Thomas Hahn

Les auteurs d'aujourd'hui : Franck Laroze ou le poète dramatique engagé
Ubu, Scènes d'Europe, n°24/25, avril 2002

« (...) L'outillage technique et technologique est à penser comme un prolongement de l'écriture. Son utilisation n'est pas simplement à considérer comme une traduction scénographique de l'idée de mise en scène; elle participe pleinement de ce que j'ai proposé d'appeler *l'écriture de plateau*, à l'oeuvre chez de nombreux artistes d'aujourd'hui, quelle que soit la forme esthétique qui en résulte. De Jean François Peyret à Jan Lauwers en passant par le Théâtre des Lucioles, Matthias Langhoff, Roméo Castelluci, Christophe Schlingensieff ou **Franck Laroze**, la posture de l'écriture ne passe pas d'abord par le livre, mais part en fait de la scène, qui se donne à elle-même son vocabulaire et sa grammaire scénique propre.(...) »
Bruno Tackels

(Entretien avec Jean Marc Lachaud)
Arts & nouvelles technologies sous la direction de Jean Marc Lachaud & Olivier Lussac, éd. L'Harmattan (mai 2007) (p. 94 & 95 ; actes du colloque Arts & nouvelles technologies organisé les 24 & 25 novembre 2004 par le Pôle de recherche Arts, Esthétique et Médiations spatiales du Centre de Recherche sur les Médiations (CREM) de l'Université Paul Verlaine - Metz)

CVs des participants

Airy ROUTIER - jeu (site : http://airy.fr/)

Formé au théâtre auprès (entre autres) de Jean-François Sivadier ou d'Anatoli Vassiliev, ainsi qu'à la classe libre du cours Florent ou à l'Ecole du Théâtre National de Chaillot, il crée sa compagnie en 1995, signe plusieurs mises en scène (*Idiots* d'après Dostoievski*, Trouée dans les nuages* de Chi Li) et joue de nombreux solos : *Faust* (Goethe), *La Nuit juste avant les forêts* (Koltes), et des textes de Flaubert ou Borges (*Mémoires d'un fou*, *L'immortel*). Il a joué tous les rôles de son adaptation du Faust de Goethe, (1)FAUST, créée au Théâtre Paris-Villette en 2003 (3 ans de tournée). Il a joué dans des spectacles de Franck Manzoni, Philippe Carbonneaux, Sophie Renauld, Nadia Vonderheyden, Sava Lolov, Nicolas Moreau, Max Denes. Il collabore depuis plusieurs années comme acteur aux spectacles de Pierre-Yves Chapalain (en 2009 dans *La Lettre*, au Théâtre de la Tempête et en 2011 dans *Absinthe* au Théâtre de la Bastille). Pour le cinéma et la télévision, il a tourné sous la direction de Marc Dugain, Etienne Chatillez, Philippe-Emmanuel Sorlin, Jean-Pierre Mocky, Didier Le Pêcheur, Joaquim Lafosse, Serge Moati, Chantal Richard, Denys Granier-Deferre, Patrick Dewolf, Nina Companeez. En 2008 il a joué le rôle principal du premier long-métrage d'Emmanuel Parraud, *Avant-poste*, et en 2010 sous la direction de Stan Neumann dans *L'œil de l'astronome,* avec Denis Lavant.

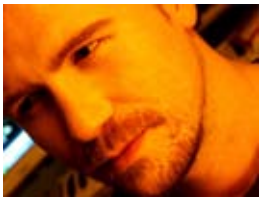
Aurélie LE ROC'H – jeu

Aurélie LE ROC'H a été formée au Conservatoire de Danse des Mureaux par Caroline De Diesbach Weiss, puis au cours Florent par Jean-Pierre Garnier, Michel Fau et Stéphane Auvray Noroy. Elle devient ensuite l'assistante d'Arnaud Viard. Au **théâtre** elle joue dans *Le Songe* de Strinberg, et *Vendetta* mis en scène par Luis Tamayo. Elle se met en scène elle-même dans *Soleil Noir*, et intègre la troupe de Jean-François Mariotti avec *Gabegie #12 et #13*. Pour la **télévision**, elle interprète dvers rôles dans des séries aux côtés de Pierre Mondy, Marine Delterme, Valérie Decobert. Au **cinéma** elle interprète, en 2008, Anna Rodriguez Pereira dans le court-métrage de Christophe Perie *Citizen Hero (B-Side)* où elle est repérée par le cinéaste Jan Kounen qui lui offre l'année suivante une participation dans son film *Chanel & Stravinsky, l'histoire secrète* (2009). Elle a joué dans plusieurs **clips** et **films publicitaires** pour les réalisateurs Artus De Penguern, Siraj Javery, Christophe Perie, et Philippe Gautier. Elle est **auteur et scénariste**, avec Nicolas Poiret et Christophe Perie, de *PEPLVM*, long métrage en cours de production dans lequel elle interprétera un premier rôle.

Arthur LECARON – vidéo (site : http://www.arthurlecaron.com)

Arthur Lecaron est réalisateur de courts métrages, publicités, clips, documentaires et films institutionnels. Il a travaillé notamment avec Mk2, TBWA, Young & Rubicam, La Gaité Lyrique, Radio *FG*, Canal+, Le stade de France, Le Futuroscope, etc. Il s'intéresse très vite aux possibilités du live vidéo et du mixage temps réel et est amené à programmer pour ses propres logiciels et plugins avec Max MSP, permettant notamment de générer des images en temps réel à partir de sons. Il réalise à ce titre le VJing pour le lancement de la chaîne TV Scifi ou encore de la soirée « Grand prix de la Pub » radio. Il poursuit ses expérimentations temps réel et interactivité en réalisant un live vidéo avec les musiciens Personnal Computer Musique au Centre Georges Pompidou ou encore en présentant son projet *Paris by Night*, montage live audio vidéo d'un court métrage à la Maison Européenne de la Photographie. Ses recherches le pousse a s'intéresser aux différents capteurs et il crée des installations vidéo interactives grâce au système Arduino pour le projet *Car Organ* dans les anciennes usines Carlsberg à Copenhague, ainsi que son installation interactive géante *Distortion Space invaders* pour le Festival Distortion à Copenhague où il utilise le capteur « kinect ».

cepSound – Charles-Eric PEARD – musique (site : http://www.cepSound.com)



Après un mémoire sur « Les effets du sonore sur la perception visuelle dans l'art contemporain », Charles-Eric Péard travaille à la mise en place de festivals et expositions avec Radio *FG* / Global Tekno et travaille pendant dix ans en communication culturelle (radio, musique, théâtre, art contemporain, patrimoine, mode et design). Il devient plasticien sonore en réalisant plusieurs pièces musicales dans le cadre d'expositions artistiques comme *Diorama III* à la galerie Magda Danysz (Paris) avec le collectif Ultralab™ ou *So Natural* au Cube (Issy-les-Moulineaux) avec l'artiste Lotie. Il participe, en tant que musicien, à l'élaboration de spectacles numériques temps réel. Il explore également la poésie sonore avec d'autres auteurs dont Franck Laroze (Atelier de Création Radiophonique *Bribes sans-abri* pour France culture en 2009 ; *Huntsville* & *OGM* – *Ordre Général Mondial*, pour EvidenZ en 2011), et avec la mise en musique de ses propres textes (*L'obsédé*, *Le chemin*, *Ô ma*, etc.).

Nathalie PERRIER – éclairagiste

Diplômée de l'ENSATT (École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre), Nathalie Perrier a prolongé sa formation par une recherche sur *l'ombre dans l'espace scénographié*, dans le cadre d'un DEA à l'Institut d'Études Théâtrales de Paris III – Sorbonne Nouvelle, sous la direction d'Anne Surgers. Elle a travaillé pour le théâtre et l'opéra avec de nombreux metteurs en scène (Pierre Audi, Marcel Bozonnet, Hans Peter Cloos, Georges Gagneré, Sophie Loucachevsky, Olivier Py, Adolf Shapiro, Daniel Jeanneteau, Michel Raskine etc.) et a aussi éclairé différents ensembles de musique baroque (*Amarillis, Rosasolis*, *les Lunaisiens, Ausonia*, etc.). Elle a récemment créé les lumières d'*Interview* (d'après Théo Van Gogh, msc Hans Peter Cloos, Comédie des Champs Elysées), de *Manhattan Medea*, (de Dea Loher, msc Sophie Loucachevsky, Théâtre National de la Colline) et a été accueillie à Rome pour une résidence à la Villa Médicis. Parallèlement à son travail d'éclairagiste et sous la bienveillante influence du plasticien Christian Boltanski - ils ont créé ensemble les lumières des *Limbes* (Théâtre du Châtelet, Paris, 2006) et celles de *Gute Nacht* (Nuits Blanches, Paris, 2008) - elle se tourne depuis peu vers les installations lumières éphémères telles que *Ciel en Demeure*, présentée à Lyon en 2006. En avril 2010, un autre artiste de renom, Pierre Huyghe, a fait appel à elle pour l'installation *Light Game* dans l'ancien musée des Arts et Traditions Populaires de Paris. Assistante et collaboratrice de l'éclairagiste Jean Kalman pour de nombreuses productions, elle a, en 2011, été l'assistante de Peter Van Praet pour la création des lumières d'*Orlando Furioso* (msc Pierre Audi) au Théâtre des Champs Elysées.

Olivier PFEIFFER– régie audionumérique et capteurs

Diplômé de l'ENSATT en Réalisation Sonore en 2004 et du BTS audiovisuel de Boulogne-Billancourt en 2001, il réalise la **conception sonore** de différents spectacles de théâtre, de danse ou de sons et lumières avec des outils numériques (Cie Crescendo, Cie Musithea, Cie Courte Echelle, Cie via, etc.). Il assure la **régie son traditionnelle** pour certaines compagnie (Cie Arcosm Echoa , Cie Courte-Echelle, Cie Musithea), et la **régie son numérique** pour d'autres (Cie Incidents Mémorables : *La Pluralité des Mondes* 2005, *Espaces Indicibles* 2007 ; Cie Articulations : *Un physicien disparaît* 2005 ; Cie Arcosm : *Lulu* 2006-7 ; Cie crescendo : *Effroiz* 2007 ; Cie Via : *L'hivers sous la table* 2007) ou encore la **régie générale** (Espace Alya Avignon off 2002-2005 ; Association Arborescence). Membre de la structure collaborative Didascalie.net spécialisée dans l'intégration des nouvelles technologies dans le spectacle vivant, il intervient dans le cadre de **formations** sur les "réseaux audio numériques" à l'ENSATT-Lyon (2005-2008), à l'Opéra Bastille (2007), au CFPTS (2009-2011), à Techniscène (2010) ou encore sur les formations données par la Cie Incidents Mémorables (ECM-Poitiers, TNS-Strasbourg).

Sylvie CLEMENCOT – administration & voix

Assistante de direction au sein d'un grand établissement public (CSTB, Centre Scientifique et Technique du Bâtiment) et membre du Bureau du conseil d'Administration du Théâtre de Chelles (scène conventionnée), elle pratique le théâtre amateur depuis plus de 10 ans et a effectué à ce titre divers stages (avec Antoine Chalard, Valérie Grail, Anton Kouznetsov).

Présentation - productions & contacts

A l'origine collectif & revue (philosophie, poésie, etc.) fondée en 1998 autour de Mehdi Belhaj Kacem & Chloé Delaume (N°1 Du désoeuvrement, éd Tristram 2000 & N°2 De la ludidicité, Sens & Tonka éd. 2002), ayant présenté des lectures & performances (Centre Pompidou/BPI, Hôtel de Sully/MONUM, La maroquinerie, etc.), EvidenZ est depuis 2002, sous la direction de Franck Laroze, une structure de production de « nouvelles textualités », d'arts vivants (théâtre & performances) & numériques.

OGM (Ordre Général Mondial) – 2011

textes & direction artistique de Franck Laroze, design sonore de cepSound, EvidenZ pour webSYNradio du 2 au 9 juin 2011 & installation sonore Sécuridrome OGM au festival D'abord les forêts/Opus 2 à la Maison Laurentine (3 juillet – 25 septembre 2011)

Bribes sans-abri - 2009

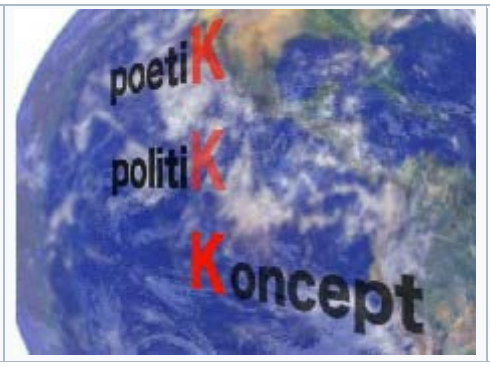
Atelier de création radiophonique (70 mn) de Franck Laroze, avec Aurélie Youlia, composition sonore de cepSound, réalisation d'Anna Szmuc, France Culture, diffusion le 01/11/2009

Des unis vers - 2007

textes, scénario & mise en scène de Franck Laroze, réalisation vidéo d'Agnès Desnos, avec Olivier Comte et Hélène Lanscotte, musique de Cédric Pigot, coproduction EvidenZ - Links - Incidents Mémorables, 2001/2002, projections publiques au Théâtre Gérard Philipe/Centre Dramatique National de Saint Denis (2001), à la galerie *éof* (Paris, 2002), au Centre du Noroît (festival *Terminal XperienZ*, Arras, 2003), à la « Comédie du Livre » de Montpellier dans une programmation de « panoplie.org » (2003), et à « L'autre Café » dans une programmation de « L'autre vidéo » (2004), à l'Espace Khiasma dans le cadre du festival « Relectures » (Les Lillas, 2007), à la Maison de la Poésie dans le cadre du festival de poésie sonore #0 (Paris, 2009) // DVD édité chez *Incidences*, collection « le point sur le i » n° 11, Marseille (2007) - visionner un extrait

poetiK politiK Koncept - 2005

mise en scène de Franck Laroze, vidéos de Philippe Boisnard, textes de Franck Laroze & Philippe Boisnard, avec Eric Jakobiak, Philippe Boisnard & Franck Laroze, EvidenZ, avec le soutien du Théâtre Nanterre Amandiers, Théâtre Molière/Maison de la Poésie (Paris, 29 mars 2005) & Les Rencontres d'été à La Chartreuse de Villeneuve lez Avignon (21 juillet 2005)



Administration : Sylvie Clémençot - 06 63 56 09 54 - sc@evidenz.fr
Direction artistique : Franck Laroze - 06 45 54 01 34 - fl@evidenz.fr

spectacles vivants **arts numériques** **nouvelles textualités**

134 rue Paul Vaillant Couturier 95100 Argenteuil France
t/f_ +33 1 30 76 07 75 adsl_ +33 9 77 08 47 48 mail_ contact@evidenz.fr site_ www.evidenz.fr
Association Loi 1901 Siret_439 103 177 00051 APE_9001Z licence ent. de spect._2-1023138 compte SG Paris-Marais 300003 03070 00050908763 88

evidenZ
nouvelles écritures & technologies numériques
new textualities & digital technologies