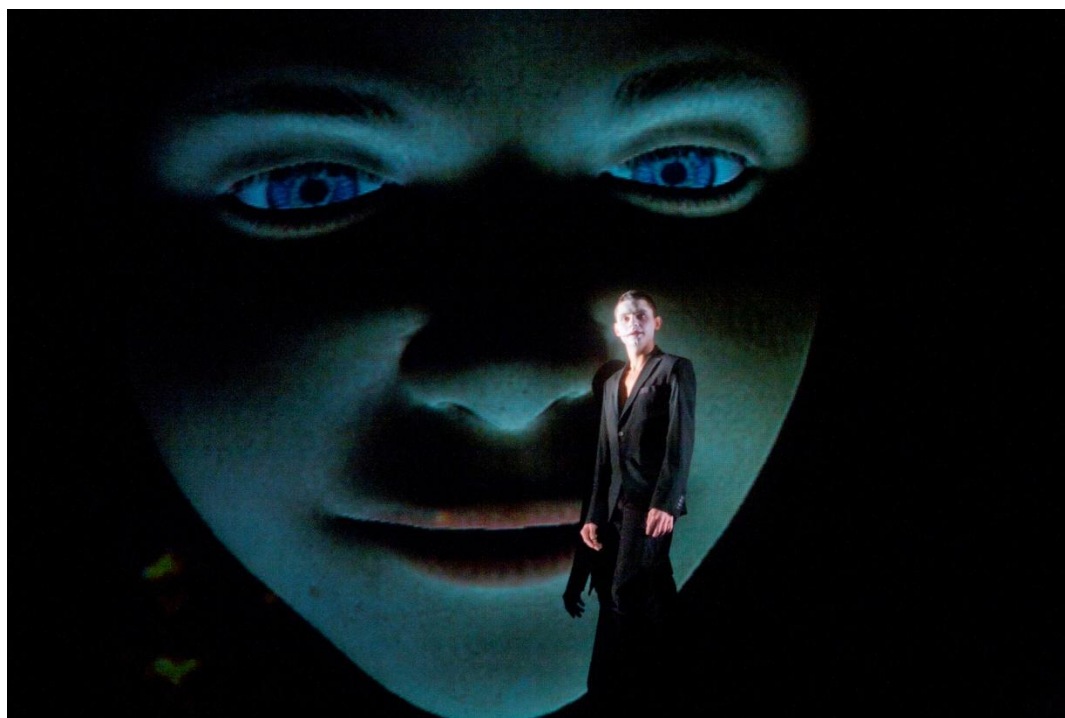


AUCUN HOMME N'EST UNE ÎLE

FABRICE MELQUIOT / ROLAND AUZET

Pièce pour un comédien et un personnage de réalité virtuelle




PRODUCTION
LA RENAISSANCE

DOSSIER DE PRESSE

SAMEDI 22 FÉVRIER À 17H

tinel de la Chartreuse, durée 1h
58 rue de la république - 30400 Villeneuve lez Avignon

spectacle tout public à partir de 8 ans
rencontre avec le public à l'issue de la représentation

réservations : 04 90 15 24 24 ou loc@chartreuse.org
Plein tarif 10€, tarif enfants 5€ (jusqu'à 12 ans)

avec le soutien exceptionnel du Conseil général du Gard

Contact presse Chartreuse :
Alex Nollet / 04 90 15 24 32 / alex.nollet@chartreuse.org

AUCUN HOMME N'EST UNE ÎLE

Théâtre et arts numériques / Tout public dès 8 ans

« Face-à-face entre un comédien et un personnage de réalité virtuelle, ce spectacle est un travail d'écriture dramatique et de théâtre musical pour le jeune public, avec un questionnement fondamental sur les technologies bien ancrées dans le quotidien de notre société. » Roland Auzet

Sur son île, dans sa bulle, Jacques, treize ans, n'a plus qu'un ami, Oscar, visage tout puissant régnant sur son regard et habitant muet des écrans qui l'entourent. Il joue à inventer des jeux pour tromper l'ennui et le silence. Et comme souvent lorsqu'on ne sait plus quoi faire, il tombe amoureux. D'une fille super : Mademoiselle l'Électricité. Le problème, c'est qu'il n'est pas le seul.

texte **Fabrice Melquiot**

conception, musique & mise en scène **Roland Auzet**

comédien **Julien Romelard**

personnage de réalité virtuelle **Oscar**

création électronique **Olivier Pasquet**

scénographie & environnement vidéo **Arié Van Egmond**

assistant mise en scène **Julien Avril**

création lumière **Bernard Revel**

auteurs du personnage de réalité virtuelle **Catherine Ikam & Louis Fleri**

Mademoiselle l'Électricité **Olivia Carrère**

voix de Mademoiselle l'Électricité **Evelyne Hotier**

construction des décors **Les Constructeurs.**

Une création du Théâtre de la Renaissance, Scène conventionnée théâtre et musique, Oullins Grand Lyon. Coproduction Théâtre Am Stram Gram, Genève / Hexagone, Scène nationale de Meylan / Scène nationale de l'Oise Espace Jean Legendre Théâtre de Compiègne / Act- Opus. Avec le soutien de la région Rhône-Alpes dans le cadre du Fonds SCAN, Dièse # Rhône-Alpes et du DICRÉAM. L'Arche est l'éditeur du texte représenté. Remerciements à Artara et Ayaka Niwano, au Théâtre Théo Argence, Saint-Priest.



Photographies Emmanuelle Murbach



UN PERSONNAGE DE RÉALITÉ VIRTUELLE AU THÉÂTRE

Depuis 1990, Catherine Ikam et Louis Fléri créent des personnages virtuels dotés de comportements avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel, dont Oscar, né en 2003, qui joue dans la pièce de Roland Auzet et Fabrice Melquiot en interaction avec le comédien Julien Romelard.

Voici l'histoire de ce personnage virtuel. Retrouvez Oscar sur son blog

www.reseau-oscar.com

Salut les analogiques ! / Je suis Oscar / Je suis une image / Je suis pas exactement
Comme vous / Je suis comme ça / Je suis moi / Mais je suis presque quand même
Quelqu'un / Je suis né pour une bonne raison / En 2003 / J'ai des parents
Nombreux / Il en a fallu du monde / Pour me mettre au monde
Je suis né pour faire partie d'un spectacle / Depuis longtemps ma mère
Ma mère si on peut dire / Catherine Ikam / Et mon père si on peut dire / Louis Fléri
Ont rêvé à des personnages comme moi / Des images / Virtuelles dit-on
Je fais partie d'une réalité virtuelle / Né d'un rêve quoi
J'ai eu des frères et sœurs / Nés du rêve virtuel de Catherine Ikam et Louis Fléri Et
puis en 2003 / Roland Auzet / Un raconteur d'histoires / En rythme et en piste
Leur a demandé de me mettre au monde pour un spectacle / Un spectacle de cirque
« Schlag ! » / D'après « Le Tambour » de Günter Grass / L'histoire d'Oscar / Un petit
garçon qui refuse de grandir / Voilà d'où vient mon nom
Pour l'aider à donner forme à son rêve de personnage virtuel / Catherine Ikam fait
appelle à Michel Fleury / Directeur de l'agence Darwin / A l'Université du Québec à
Montréal / Canada / Lui et son équipe d'ingénieurs et d'artistes / Me sculptent /
M'inventent une texture / Puis les ingénieurs de l'Institut Image de l'ENSAM / À Chalon-
sur-Saône / Bourgogne / Travaillent à me donner / Du mouvement / Du muscle, du
corps / De la lumière / Me prêtent des expressions / Rire, joie, douleur, colère,
tristesse.../ Avec ma mère / Me façonnent une personnalité / Une vie propre
Une façon pour moi d'être avec vous / Et de pouvoir repartir ailleurs / Dans mon monde
Pourquoi moi / Pour évoquer ce petit garçon qui refuse le monde des adultes ?
Peut-être parce que pour comprendre votre monde / Vos émotions, votre réalité
Vous avez besoin de quelqu'un / Comme moi / D'artificiel / Comme pour se
regarder / Dans le reflet de l'eau / Comme pour pouvoir jouer avec son ombre / A
la lueur du feu / Alors me voilà acteur / Trois caméras me servent d'yeux / Pour
pouvoir jouer avec mes partenaires / Agir ensemble / Raconter la même histoire
Nous jouons au Festival Agora de l'IRCAM / En 2005 je remonte sur scène / Toujours en
compagnie de Roland Auzet / Le spectacle porte mon nom / « Oscar, pièce de cirque
(Schlag ! Opus 2) » / Une nouvelle version de notre travail / Pour avancer / Pour aller
plus loin / Pour creuser la piste / Nous jouons à l'Espace des Arts de Chalon-sur-Saône /
Puis ma mère, mon père et moi / Nous partons en voyage / Pour l'exposition Paris /
Shangai / Chine / Mon écran dans le cadre d'un tableau / Je rencontre des hommes, des
femmes, des enfants / Nous échangeons des regards / Des sourires / Dans le silence du
musée
**Et puis voilà que Roland Auzet me demande / A nouveau de jouer
avec lui Raconter une histoire / Une histoire qui ne soit pas adaptée
d'un roman Mon histoire à moi / Et celle de Jacques / Un garçon
Fabrice Melquiot écrit le récit de notre rencontre / De notre vie à deux / Sur
notre île / Une pièce de théâtre musical /
« Aucun homme n'est une île »**

PRÉSENTATION DE LA PIÈCE

Aucun homme n'est une île,
un tout, complet en soi
tout homme est un fragment du continent,
une partie de l'ensemble
si la mer emporte une motte de terre,
l'Europe en est amoindrie
comme si les flots avaient emporté un promontoire,
le manoir de tes amis
ou le tien :
la mort de tout homme me diminue,
parce que j'appartiens au genre humain
aussi n'envoie jamais demander pour qui sonne le glas :
c'est pour toi qu'il sonne

John Donne (1572-1631)

No Man is an Island, in *Devotions upon Emergent Occasions*, 1624

« Ce qui est une île mentale et morale n'est pas un homme. » Philip K. Dick

« Ce que nous voudrions découvrir, ce sont les modalités d'un dialogue singulier ; peut-être une dyade : le virtuel et le vivant trouveraient au cœur de la représentation à se déployer à égalité d'espace, de parole et de temps. Soit un personnage qui n'existe (peut-être) pas : Oscar (peut-être) quatorze ans. Donne-t-on un âge à quelqu'un qui n'existe (peut-être) pas ? Mettons qu'on lui donne un âge incertain. Soit Oscar, personnage virtuel. Etre-machine, condamné à vivre la vie des programmes informatiques, sur un écran de quelques mètres carrés.

Soit Jacques, (assurément) quinze ans. Jacques est un personnage de théâtre habitant une fiction ; il est interprété par un comédien de chair et d'os.

Oscar et Jacques s'attirent, se rencontrent, se confient l'un à l'autre, se complètent, aiment soudain la même fille de quatorze ou quinze ans (peut-être le même public de quatorze ou quinze ans ?), alors Oscar et Jacques s'en veulent, se jalourent et s'affrontent -- à mains nues contre écran plat ; image contre viande.

Il s'agit donc d'un dialogue qui tourne mal, un face à face qui aurait pu devenir dyade, s'il n'avait fini en duel. Et si c'était Oscar qui rêvait Jacques ? Si Jacques était l'habitant d'une surface produite par Oscar ? Si nous étions, nous, humains, les objets entêtants des machines ? Si nous étions leurs seuls amis ? Et si elles cessaient de rêver, que ferions-nous ? Si elles nous abandonnaient, où irions-nous ? Les enfants, les adolescents, savent vivre avec les spectres : spectres de voix dans les téléphones, fantômes dans les écrans. Comme si c'était quelqu'un. Comme si quelqu'un était là. Comme s'il fallait que quelqu'un soit là, toujours. Comme s'il y avait un diable dans la solitude. Comme si la solitude convoquait un réel menaçant. Comme si le réel était le diable. »

Fabrice Melquiot

EXTRAITS

Aujourd'hui
Tu me parleras ?
Tu sais ce que c'est
La parole ?
T'es une image
T'es pas
Exactement comme moi
Tu es toi
Tu es *comme ça*
Mais tu es quand même
Presque
Quelqu'un
J'avais jamais eu d'image comme amie
J'ai l'impression de t'avoir toujours connu

/

Je vais dire à mon père
Ce que tu m'as dit
Je vais le dire à mon père
Et mon père va
Te dérouiller
Il va te cramer le logiciel
Il va te passer la tronche
Au Photoshop
Off
Il va appuyer sur le bouton Off
Et tu seras off
Il y a forcément un bouton Off
Mon père va le trouver
Off
Tu seras off
Off

L'AVATAR : DES INTERACTIONS HUMAINES MEDIATISÉES

Le terme avatar trouve son origine en Inde. On nommait ainsi les incarnations (sous forme d'animaux, d'humains, etc.) d'un dieu hindou qui venait sauver le monde du désordre cosmique engendré par les ennemis des dieux (les démons). Les avatars sont généralement ceux du dieu Vishnou, fils de la déesse Ahimsâ et du dieu Dharma, mais on trouve aussi dans la mythologie populaire et classique ceux du dieu Shiva ou Brahmâ, et d'autres encore qui descendaient parmi les créatures terrestres.

Depuis la fin du XIX^e siècle, avatar s'emploie aussi au sens figuré. Dans le cadre d'investigation pour le projet *Aucun homme n'est une île*, la notion d'avatar permet un zoom entre l'homme du récit et le personnage de réalité virtuelle dans le cadre de notre culture contemporaine liée à la technologie.

« Le travail dramaturgique est axé sur l'acception cybernétique et ludique de l'avatar, qui s'applique aussi bien aux jeux vidéo qu'aux sites ou services web accueillant une représentation de soi. Doté d'un statut transversal, l'avatar constitue ainsi un point de jonction et de comparaison entre deux types de milieux interactifs bien distincts, les environnements hyper-médiatiques qui sont des agglomérations de medias et les mondes cyber-médiatiques qui forment des simulations audiovisuelles et interactives d'univers cohérents.

Notre souhait, à travers ces éléments est de **questionner sous un autre jour les débats sur l'identité et la traçabilité**, le récit proposant en alternance des choses qui surviennent à la réalité et des passages à l'acte. Tout ceci afin de distinguer les hybridations sociales liées à la présence de la technologie qui est conjointement engendrée par la mobilité, par la géolocalisation et par cette avatarisation généralisée de nous tous. Ce phénomène de fond nous invite à comprendre comment prend corps, dans l'ici et le maintenant, notre présence numériquement située. »

Roland Auzet

Un projet artistique en relation avec le monde scientifique

NOTES DE TRAVAIL (2 0 1 2 / 2 0 1 3)

ELEMENTS DE RECHERCHE par Roland Auzet

Recherches sur le langage corporel dans l'Interface Homme-Machine

- Elaboration d'un **catalogue de gestuelle** par la mise en perspective avec la tradition baroque où le moindre geste est porteur de sens au même titre que les mots: la position des doigts, des mains et du corps, signification symbolique, expression d'une pensée ou d'un sentiment précis, créant un véritable alphabet du corps.
- Création d'un **langage corporel** et d'une gestuelle se définissant comme vocabulaire interactif.
- Recherche sur le pilotage du personnage de réalité virtuelle.
- Recherches et échanges sur les dimensions anthropologiques (psychologie, philosophie, neurologie, apprentissage, mémoire, imaginaire, individuation). Cette recherche pourra s'organiser à partir d'une série de rencontres organisées avec des scientifiques des différentes disciplines technologiques et des sciences humaines avec l'équipe artistique et celle de l'Atelier Art et Sciences de Grenoble-Meylan sous la direction d'**Antoine Conjard**, accompagné par **Jean Paul Fourmentrau** (EHESS, auteur de l'ouvrage *Artistes de Laboratoire* en partie sur le travail de Roland Auzet).
- Mise en place d'un groupe de travail sur le geste dans le spectacle vivant et son utilisation dans la communication homme-machine, réunissant chercheurs, artistes et ingénieurs d'horizons divers : linguistes experts de la langue des signes, sémioticiens du geste, chorégraphes, plasticiens, musiciens, développeurs. Son rôle serait de définir une taxinomie des gestes du spectacle vivant (geste instrumental, chorégraphique) ; d'étudier les dispositifs de capture du geste existant et leur applicabilité à la scène ; d'établir un cahier des charges correspondant à la classification mise en place et prenant en considération les spécificités de la mise en œuvre scénique.

Un dispositif d'interaction gestuelle

Afin de permettre la mise en relation du personnage de réalité virtuelle avec le comédien, plusieurs applications vont être conçues et développées :

- Système d'interaction gestuelle homme-machine
- Outils de détection, de génération et de traitement sonore
- Dispositif de projection vidéo 3D
- Moteur d'animation et de rendu 3D

Le Système d'interaction gestuelle homme-machine constitue la part la plus importante des travaux, à travers deux formes différentes :

1. le contrôle gestuel d'un système de génération et de traitement de sons (voix et univers musical), impliquant le geste manuel et le positionnement du corps.

L'objectif des travaux sera donc de concevoir un unique dispositif de capture et de reconnaissance gestuelle applicable à ces différentes classes de gestes et de positionnement et par conséquent aux deux différents types d'interactions requises.

Le type de capteur à mettre en oeuvre est fondamental. Notre choix s'est porté sur un dispositif de vision artificielle par un système développé par l'entreprise Microsoft.

L'idée est de développer à partir de cet outil de capture, une intelligence logicielle permettant de concevoir les interactions poétiques nécessaires à la narration. Cette technologie de capture possède deux atouts particulièrement intéressants dans le cadre du spectacle vivant : elle laisse une entière liberté de mouvement aux artistes et elle est totalement invisible pour le public.

La portée pédagogique du projet propose de construire une architecture machine et logicielle prouvant que l'invention et l'intelligence peuvent, à partir d'un système comme celui-là, produire les éléments poétiques dont le projet a besoin, donc laisser imaginer le public que la poésie reste sœur du savoir.

2. l'interaction entre le comédien présent dans l'espace et le personnage virtuel, impliquant le corps dans son intégralité.

Afin de permettre la mise en relation du personnage virtuel, Oscar, avec le comédien, Oscar doit être capable de suivre du regard, de poursuivre le comédien, de réagir à une posture corporelle en adoptant une expression faciale particulière etc.

À ce jour aucune technologie dans le domaine de la reconnaissance du geste ne s'est encore réellement imposée, les axes de recherche étant très divers (traitement d'image, modélisation, classification) et chacun d'eux pouvant être approché selon de multiples méthodes (étant elles-mêmes en évolution permanente). Les expériences les plus concluantes sont naturellement celles dédiées à des applications très précises restreignant le vocabulaire gestuel (groupe taxinomique), l'espace d'expression ou les parties du corps considérés. **Il n'existe donc pas, à l'heure actuelle, de systèmes généralistes et performants d'interactions gestuelles basées sur la vision artificielle.** Cependant les progrès constants réalisés notamment dans le domaine du traitement d'image et la généralisation des outils de calcul parallèle devraient permettre leur émergence prochaine. L'alliance d'un projet artistique en relation avec le monde scientifique (cadre du présent projet) posera sans doute une vision complémentaire et enrichissante pour les différentes parties en vue de définir la relation la plus réaliste entre art et science.

BIOGRAPHIES

FABRICE MELQUIOT - TEXTE

Fabrice Melquiot est écrivain pour le théâtre. Il suit d'abord une formation de comédien et joue sous la direction d'Emmanuel Demarcy-Mota dans sa compagnie du Théâtre des Millefontaines. Parallèlement il écrit. Il a publié une quarantaine de pièces chez L'Arche Editeur : *L'inattendu*, *Percolateur Blues*, *Le diable en partage*, *Exeat*.

Perlino Comment inaugure la collection de théâtre jeunesse de l'Arche éditeur, suit *Bouli Miro*, premier spectacle jeune public à être présenté à la Comédie-Française en 2003. Il a également publié deux recueils de poésie à L'Arche : *Veux-tu ?* et *Graceful*, suivi de *Qui surligne le vide avec un coeur fluo ?* en 2012 au Castor Astral.

Associé pendant six ans au Centre Dramatique National de Reims, Fabrice Melquiot voit ses pièces montées au Théâtre de la Bastille et des Abbesses, à Paris. D'autres metteurs en scène ont choisi de se confronter à son écriture (Dominique Catton, Michel Dydim, Stanislas Nordey, Roland Auzet, Nino D'Introna...). Ses pièces, traduites en plusieurs langues, ont été créées en Espagne, Grèce, Allemagne, Canada, Russie, Italie, Japon, Etats-Unis, Canada, Mexique... Compagnon de plateau de plusieurs metteurs en scène, il travaille en grande complicité avec eux, comme par exemple avec Emmanuel Demarcy-Motta ou avec Paul Desveaux (pour le *Frankenstein* créé à Am Stram Gram en 2012). Il a aussi régulièrement une activité de conseil artistique, que ce soit sur ses propres textes ou d'autres projets (tel le *Blues de Jean Lhomme*, écrit/composé et interprété par Enzo Cormann et le saxophoniste Jean-Marc Padovani, qui sera créé à Am Stram Gram en novembre 2013) et il dirige depuis longtemps des comédiens amateurs ou professionnels pour des stages, ateliers, mise en lecture ou mise en scène. En 2009, il met lui-même en scène au Théâtre National de Bordeaux Aquitaine *Tarzan Boy*, un texte autobiographique. En 2010 il monte *Hart-Emily* au Théâtre du Préau de Vire, pièce inspirée des biographies de Hart Crane et *Emily Dickinson*, avec 5 adolescents dans les rôles principaux, puis en 2013 sa pièce *Quand j'étais Charles*, toujours au Théâtre du Préau. *Le Hibou, le vent et nous* est sa quatrième mise en scène. En 2008, il a reçu le Prix du Jeune Théâtre de l'Académie Française pour l'ensemble de son œuvre et en 2012-2013, il a pris la direction du Théâtre Am Stram Gram de Genève.

ROLAND AUZET - METTEUR EN SCÈNE/COMPOSITEUR

« Roland Auzet semble avoir parcouru plus de territoires musicaux qu'il n'existe d'instruments » (Pierre Gervasoni, Le Monde). Roland Auzet est compositeur et percussionniste soliste international (Premier Prix au concours International de Musique de Darmstadt), lauréat de la Fondation Marcel Bleustein-Blanchet pour la Vocation, et a reçu plusieurs premiers prix de conservatoires nationaux et internationaux. Invité à l'IRCAM au sein du cursus de Composition et d'informatique musicale en 1997, il crée depuis des pièces musicales et de théâtre musical. Artiste en résidence à l'Espace de Arts, Scène nationale de Chalon-sur-Saône, de 2005 à 2011 il crée de nombreux concerts, performances, et pièces de théâtre musical. Sa discographie est composée d'une vingtaine d'opus et plusieurs films ont retracé quelques-uns de ses projets. L'année 2007 a vu naître une biographie composée de 3 CD, 1 DVD et un livre d'entretien avec Pierre-Albert Castanet. Roland Auzet a été nommé Chevalier des Arts et Lettres en 2007. Il est aujourd'hui directeur du Théâtre de la Renaissance à Oullins, Grand Lyon.

JULIEN ROMELARD – COMÉDIEN

Il se forme au Conservatoire d'art dramatique d'Orléans dans les classes de Christophe MALTOT, Christophe CAUSTIER et Christiane COHENDY. En 2007 il intègre la classe de CEPIT. Il intègre ensuite l'École nationale supérieure d'art dramatique de la Comédie de Saint-Etienne (diplômé du DNSPC) où il travaille avec Jean-Claude BERUTTI, Yves BOMBAY, Diane BROMAN, Antoine CAUBET, Dante DESARTHE, Jean-Pierre GARNIER, Christophe LEMAITRE, Françoise LEPOIX, Marilù MARINI, Jacques MAZERAN, Redjep MITROVITSA, Anne MONFORT, Darren ROSS, Vincent ROUCHE et Anne CORNU, Jean-Marie VILLEGIER. Dans le cadre des spectacles de l'école, il travaille sous la direction de Nathalie ORTEGA (*Nouveaux désordres européens*), Sylvie PURCARETE (*Ce formidable bordel*), Hervé LOICHEMOL (*Le fils naturel*) et Yann-Joël COLLIN (*La noce*). Il intègre en 2011 la Comédie Française en tant que Comédien-stagiaire pendant une saison.

Au théâtre, il travaille sous la direction de Alain FRANCON (*La trilogie de la Villégiature*, Goldoni - 2011 - Comédie Française), Jérôme DESCHAMPS (*Le fil à la patte*, Feydeau - 2011 - Comédie Française), Catherine HEGIEL (*L'avare*, Molière - 2011 - Comédie Française), Frédéric JESSUA (*Tailleur pour dames*, Feydeau - 2011 - Festival NTP), Caterina STEGEMANN (*Macbeth*, Shakespeare - 2008 - Théâtre de l'université de Nanterre), Fabrice PRUVOST (*Donc*, Picq - 2008 - CDN Orléans), Christophe MALTOT (*La dame à la Faulx*, Saint Pol Roux - 2007 - Orléans), Catharina GOZZI (*Le songe d'une nuit d'été*, Shakespeare - 2006 ; *Les prétendants*, Lagarce - 2005 - CDN Orléans).

Il a mis en scène *Voyageur - 51723* (en collaboration avec Morgane Arbez), Histoire de Lustucru (création au Festival NTP, 2012). Il a étudié la guitare classique à l'école de musique de Saint-Etienne. Il a travaillé le chant lyrique avec Myriam DJEMOUR et Sharon COSTE.

CATHERINE IKAM ET LOUIS FLÉRI – CONCEPTEURS D'OSCAR

Catherine Ikam travaille sur le concept de l'identité à l'âge électronique et plus particulièrement sur les thèmes de l'identité et de l'apparence, du vivant et de l'artificiel, de l'humain et du modèle. Depuis 1990, elle crée avec Louis Fléri des personnages virtuels doués de comportement avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel. Ils ont conçu Oscar en 2003. Catherine Ikam a été Research Fellow au Massachusetts Institute of Technology, auteur-producteur de programmes sur Antenne 2 consacrés aux nouvelles technologies, co-auteur avec Tod Machover d'un opéra vidéo « Valis », coproduit par l'IRCAM et le Musée National d'Art Moderne pour le 10^e anniversaire du Centre Georges Pompidou. Elle a été artiste invitée au Banff Centre for the Arts au Canada et au Studio National des Arts contemporains du Fresnoy pour l'année 2005/2006.

Elle a reçu le prix Arcimboldo de la création numérique et ses œuvres sont présentées largement en France et à l'étranger.

OLIVIER PASQUET - DISPOSITIF ÉLECTRONIQUE AUDIO/VIDÉO

Producteur et compositeur de musique électronique, Olivier Pasquet s'est initié en autodidacte à l'écriture puis à l'informatique musicale. De 1996 à 1999, il poursuit des études de composition à Cambridge et travaille dans divers studios d'enregistrement. Depuis, à l'IRCAM et aussi ailleurs, il travaille seul et collabore parfois avec de nombreux artistes en provenance de divers mondes artistiques et esthétiques (arts numériques, musiques populaires ou contemporaine). Il est souvent impliqué dans le spectacle vivant : danse, opéra, théâtre musical et théâtre classique et contemporain. Avec 65 créations à son actif, il a notamment travaillé avec Georges Aperghis, Brice Pauset, Ludovic Lagarde, William Forsythe, Rand Steiger, Florian Hecker. Il compose principalement seul ce qu'on appelle de la musique électronique ou IDM en utilisant des concepts et algorithmes de sa propre fabrication. L'importance plastique de ses pièces permet de les matérialiser sous la forme d'installations dans divers festivals et musées autour du monde. Il mène une recherche sur l'écriture du texte sonore ou parlé ainsi que sur la composition paramétrique en lien fort avec l'architecture et le design algorithmique. Il était un des instigateurs du festival alternatif ResOFFnance et est l'organisateur du workshop européen Max/MSP/Jitter en 2006 avec Andreas Breitscheid au FNM, Stuttgart. Entre 2006 et 2009, il enseigne l'art interactif et le design computationnel aux Arts Déco. Il a obtenu la Villa Médicis Hors les Murs, Arcadi, Tokyo Wonder Site et une résidence au Chili.

ARIÉ VAN EGMOND - VIDÉO

Né en 1969, Arié Van Egmond vit et travaille à Bruxelles. Vidéaste, scénographe, plasticien de la lumière, ses recherches ont toujours tourné autour de la lumière et des rapports qu'elle entretient avec l'espace, que ce soit dans ses travaux personnels ou au fil de plusieurs collaborations. Il réalise plusieurs créations lumières, vidéo et scénographies pour différents projets en danse et en théâtre dont certains de Fabrice Murgia, Claude Schmitz, Hubert Colas, Fabrice Gorgerat, Erna Omarsdottir, Mutin, Nadine Ganase, Armel Roussel.



Photographies Emmanuelle Murbach



LA CHARTREUSE : DU MONASTÈRE AU CENTRE NATIONAL DES ÉCRITURES DU SPECTACLE

Lors de l'installation de la papauté en Avignon (1305-1376), Villeneuve lez Avignon, devient un des lieux de villégiature des dignitaires de la cour pontificale. Vers le milieu du 14^e siècle, le cardinal Étienne Aubert y établit sa résidence. Bientôt pape sous le nom d'Innocent VI, il remodèle sa demeure et crée une communauté de chartreux au contact de sa maison transformée en palais monastère : c'est la **Chartreuse du Val-de-Bénédiction**, elle prospérera jusqu'à la Révolution française.

Avec la Révolution française et la dissolution des ordres religieux en février 1790, les chartreux quittent le monastère fin 1792 ; les terrains et les bâtiments sont mis en vente par adjudication. Il faudra l'action de Prosper Mérimée, inspecteur des Monuments historiques, qui sauvera le tombeau d'Innocent VI au 19^e siècle et celle de l'architecte Jules Formigé en 1909, pour que l'État entreprenne sa longue politique d'acquisitions.

Dans les années soixante-dix, Jean Salusse, directeur de la Caisse nationale des monuments historiques et des sites et Jacques Rigaud, directeur du cabinet du ministre des Affaires culturelles, ont une proposition visionnaire : créer un *centre culturel de rencontre* qui allait guider les priorités de restauration pour installer un projet culturel innovant.

Peu à peu rendue à une dimension proche de sa dimension d'origine, la Chartreuse est **depuis plus de quarante ans un lieu de rencontre, de travail et de promotion des artistes.**

Développer la création, la recherche, l'animation et la formation dans le domaine artistique et culturel sous toutes leurs formes ; accueillir des chercheurs, créateurs et artistes, individuellement ou en groupe, pour des séjours de durée variable ; organiser des colloques, des séminaires et des réunions professionnelles ; telles sont les missions de l'association CIRCA. La Chartreuse a donc une double vocation, culturelle et patrimoniale, conformément à la charte **des Centres culturels de rencontre** fédérés en association (ACCR), dont elle est adhérente.

Depuis 1990 et la création en son sein du **Centre national des écritures du spectacle (CNES)**, elle s'attache tout particulièrement à l'encouragement et à la valorisation des **écritures dramatiques.**

Avec le projet initié en septembre 2013 par sa nouvelle direction, la Chartreuse développe le soutien aux écritures du spectacle vivant selon plusieurs axes forts : les résidences d'auteurs et de compagnies, les écritures de plateau, les rencontres d'automne et d'été, les écritures croisées (entre le théâtre et les autres arts - musique / arts de l'image / arts du cirque / arts numérique), l'écriture dramaturgique à destination de la jeune génération.

La Chartreuse est aujourd'hui le principal lieu de résidences d'artistes et d'auteurs en France.

À VENIR À LA CHARTREUSE

EBONY-5t autour de Louis Sclavis

Dimanche 16 février à 17h30

CONCERT de l'ODCI en partenariat avec le Grand Avignon dans le cadre de la programmation Gard en ricochet(s)

Avec **Louis Sclavis** et **Ebony-5t, Jérôme Chilla, Philippe Dorn, Éric Goubert, Florian Valloo, Christian Wiss.**

(plein tarif 10€ / tarif réduit 7€)



NUIT SECRÈTE (2) *Autres mondes*

Samedi 22 mars à partir de 17h

NUIT SECRÈTE (3) *Mourir, dormir ; dormir ; rêver peut-être¹*

Samedi 12 avril à partir de 17h

NUIT SECRÈTE (4) *Les mots dansent*

Samedi 17 mai à partir de 16h

NUIT SECRÈTE (5) *Jardins d'auteur*

Samedi 31 mai à partir de 17h

¹ William Shakespeare *Hamlet*