

FABRICE MELQUIOT

Pièce tout public à partir de 8 ans pour un comédien
et un personnage de réalité virtuelle



Crédit Emmanuelle Murbach

AUCUN HOMME N'EST UNE ÎLE

FABRICE MELQUIOT
ROLAND AUZET

DOSSIER PEDAGOGIQUE

AUCUN HOMME N'EST UNE ÎLE

TEXTE DE

FABRICE MELQUIOT

CONCEPTION, MUSIQUE, MISE EN SCENE

ROLAND AUZET

COMEDIEN

JULIEN ROMELARD

CREATION ELECTRONIQUE

OLIVIER PASQUET ASSISTE D'ALEXANDRE AUGIER

SCENOGRAPHIE ET CREATION VIDEO

ARIE VAN EGMOND

ASSISTANT MISE EN SCENE

JULIEN AVRIL

CREATION LUMIERE

BERNARD REVEL

AUTEURS DU PERSONNAGE DE REALITE VIRTUELLE

CATHERINE IKAM ET LOUIS FLERI

MADEMOISELLE ELECTRICITE

OLIVIA CARRERE

VOIX DE MADEMOISELLE ELECTRICITE

EVELYNE HOTIER

REGIE GENERALE ET PLATEAU

ERIC GRENOT

CONSTRUCTION DECOR

LES CONSTRUCTEURS

REMERCIEMENTS A ARTARA ET AYAKA NIWANO



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.

La trame relate l'histoire d'un jeune homme en relation avec un personnage de réalité virtuelle dans un environnement de nouvelle technologie. Le texte privilégiera une histoire avec des éléments "repères" décrivant une lisibilité dramaturgique où la place du jeune spectateur trouvera sens pour lui et pour la mission d'un tel projet. Les thèmes abordés à travers "la petite histoire" seront : Qu'est-ce que la réalité virtuelle, où se trouve la limite entre le réel et le virtuel ? Qu'est-ce qui pousse l'homme à vouloir créer des mondes virtuels ? La traduction du virtuel est toujours basée sur des "ailleurs", mais pourquoi l'un des deux mondes est-il supérieur à l'autre ? Il y aura dans le texte des pistes qui tendent vers une interprétation du monde qui nous entoure où «

l'univers n'a pas d'autre sens que celui que nous lui donnons », et comme le dit Sartre : « l'homme est condamné à être libre ».

Interroger l'histoire, inventer des « outils » poétiques, témoigner pour comprendre pourquoi "nous sommes trop petits pour nous perdre !" est le centre de ce projet.

Le pari est d'investir une perception foncièrement naïve du monde (celle d'un personnage virtuel) de toute la portée critique sur l'histoire et sur notre société. Que ce soit par sa conscience ou par son regard, simultanément accusateur, analytique et distanciateur, jeté curieusement sur tout ce qui l'entoure, ce spectacle fouille notre relation à « l'artificiel », aux autres et à nous-mêmes. Une histoire se noue dans la confrontation du personnage de réalité virtuelle avec le comédien. Il est le garant de ses « limites ». Leur dualité sera le moteur du récit d'un événement dont nous n'avons pas connaissance au début du spectacle. Mais nous le découvrons peu à peu.

La pièce est conçue comme un dispositif d'immersion où le rapport avec le public est augmenté à travers la perception des images et du son. Un environnement 3D est à l'étude. La dimension musicale sera portée par un dispositif électroacoustique spatialisé. L'interaction entre les éléments sonores et visuels sera motrice pour le récit.

Roland Auzet

« Aucun homme n'est une île »

John Donne

« 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 jalouent 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

EXTRAIT DE TEXTE DE FABRICE MELQUIOT (TEXTE FOURNI SUR DEMANDE)

JACQUES

Oscar -

Jacques s'étire, poings vers le ciel.

Oscar réveille-toi
Oh mes reins ah mon dos
Compote de pommes
Oscar
Les avions ont laissé
Des traits de vapeur
De l'autre côté du ciel
Comme un quadrillage
Pour jouer au morpion
Mais il faudrait un très grand crayon
Pour marquer les cases
D'un rond ou d'une croix
Oscar
Le soleil est déjà haut si haut
De l'autre côté
Quelle heure est-il ?
Open your eyes
Wake up
Oh mes fesses on dirait des bosses de chameau
Qui ont porté trop de touristes
Compote de poires
Je me demande pourquoi mon corps
Ne veut jamais
D'un lit pour la nuit
A peine treize ans et déjà cassé

Oscar -

Oscar ouvre les yeux.

Salut mec
Oh non
Non
Ah non alors non et non
Non
Oscar
Il y a encore
Un oiseau
Là-bas sur le sol étendu les ailes de travers
Encore un
Regarde
Blanc et bleu, un oiseau
De l'autre côté de –
Oscar
Est-ce que tu le vois ?
Dis-moi que tu le vois hé
Quand je vois une chose qui me
Fait de la peine
J'ai besoin que tu la voies toi-aussi
De voir cette chose triste ensemble ça me la rend
Surmontable
Oscar
Fais-moi le signe qui dit que tu le vois
L'oiseau blanc et bleu
Là-bas sur le sol étendu le bec ouvert
Fais-moi le signe

Signe d'Oscar.

L'AVATAR : INTERACTIONS HUMAINES MEDIATISEES

Le terme avatar trouve son origine en Inde, dont le sens vient des incarnations (sous forme d'animaux, d'humains, etc.) d'un dieu hindou, et qui est celui de *descente*, descente divine sur terre pour rétablir le dharma, sauver les mondes du désordre cosmique, engendré par les ennemis des dieux (les démons) ; généralement les *avatars*, ou incarnations, sont ceux du dieu Vishnou, fils de la déesse Ahimsâ et du dieu Dharmal : mais on trouve aussi dans la mythologie populaire et classique le dieu Shiva ou Brahmâ, et d'autres encore, descendre parmi les créatures terrestres. Depuis la fin du XIX 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 est motrice, afin de permettre un zoom entre l'homme du récit et le personnage de réalité virtuelle dans le cadre de notre culture contemporaine liée à la technologie. Nous étudions l'origine cybernétique et ludique de l'avatar, nous retraçons l'adoption et l'expansion d'un terme qui finit par s'appliquer aussi bien à son domaine initial, les jeux vidéo, qu'aux sites ou services web accueillant une représentation de soi. Et c'est bien sur cet axe que le travail dramaturgique est axé.

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 médias hyper-liés – 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 (et à anticiper une véritable cybersphère naissance) 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.

NOTES DE TRAVAIL / ELEMENTS DE RECHERCHE

- Recherche sur un langage corporel dans l'Interface Homme-Machine
 - Elaboration d'un catalogue de gestuelle : 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 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. Ce groupe pourrait réunir 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.

- Recherche sur la relation entre le projet « d'acteur virtuel » et le dispositif de réseau social. Le projet définit la présence d'un acteur virtuel dans le cadre de la pièce. Le texte sera traduit dès sa conception en italien, en allemand et en anglais permettant l'association de théâtres correspondant dès la création française.

A partir de cette étape, l'idée du voyage de l'acteur virtuel pouvant à la fois parler de son travail et jouer la pièce est en marche (à l'image des acteurs de la Renaissance parcourant l'Europe afin de porter les poèmes dramatiques). Les réseaux socio permettront de relayer le journal du voyage et de construire une mémoire du projet.

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.

Dans le cadre du projet artistique « Aucun homme n'est une île », l'interaction homme-machine prendra deux formes :

- l'interaction entre du comédien présent dans l'espace et le personnage virtuel, impliquant le corps dans son intégralité
- 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 gestuelles 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 œuvre est fondamental. Suite à une étude préliminaire, compte tenu des contraintes scéniques, et de la « philosophie - low cost » 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.

Interaction avec le personnage virtuel

Afin de permettre la mise en relation du personnage virtuel (que nous nommerons *Oscar*) avec le comédien, l'architecture sera mise en œuvre pour permettre l'extraction d'informations gestuelles nécessaires aux différentes formes d'interaction.

Par exemple, *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. ...

Pour conclure, les récents travaux menés dans le domaine de la reconnaissance du geste offrent de nombreuses perspectives à l'interaction homme-machine. Il est cependant important de noter qu'à ce jour aucune technologie 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.

LE RESEAU OSCAR, OUTIL DE MEDIATION ET DE DIFFUSION

En accompagnement du spectacle sera créé un réseau social, que nous nommerons *Oscar*, du nom du personnage de réalité virtuelle dans la pièce ; ce réseau permettra d'une part de raconter le quotidien d'*Oscar*, tel un « journal de bord », et d'autre part aux publics internautes issus de différentes régions d'Europe d'échanger et de communiquer.

Le but est de rassembler les acteurs de la création et le public, au sens large, et de créer une dynamique autour du projet.

L'idée simple de permettre au public, de tous horizons sociales et géographiques, de se connecter à un réseau social par l'intermédiaire d'*Oscar* est innovante. Ainsi, en temps réel, grâce à ce formidable média social, les personnes ayant vu le spectacle, souhaitant le découvrir, s'intéressant au parcours du personnage, etc. pourront converser, échanger, écrire, commenter...

Le réseau social « Oscar » permettra également un lien, une interface entre les porteurs du projet artistique et le public. Ce projet sera à la fois un médiateur culturel performant et efficace mais il aura également une valeur pédagogique évidente.

En effet, « Aucun homme est une île » est un spectacle à destination du jeune public. Des représentations tout public seront programmées par les différents théâtres mais également des représentations lors des temps scolaires.

Le réseau social *Oscar* permettra aux enseignants de développer un travail pédagogique avec les enfants et les adolescents autour des thématiques abordées dans la pièce :

- Qu'est-ce que la réalité virtuelle ?
- Où se trouve la limite entre le réel et le virtuel ?
- Qu'est-ce qui pousse l'homme à vouloir créer des mondes virtuels ?
- La traduction du virtuel est toujours basée sur des « ailleurs », mais pourquoi l'un des deux mondes est-il supérieur à l'autre ?
- Quels liens un jeune d'aujourd'hui entretient au monde virtuel ?
- Quelle capacité a un enfant de développer son imaginaire avec le risque parfois de se couper du monde réel ?

Ce travail mené par les équipes pédagogiques sera également suivi par les équipes artistiques, scientifiques, techniques, porteuses du projet. Le projet pourra ainsi s'intégrer dans le projet pédagogique des écoles, collèges, lycées.

Plus largement, un travail sera mené en direction des universités et du milieu scientifique dans le cadre d'un projet « art et science ».

Retrouvez le blog d'Oscar sur www.reseau-oscar.com

➔ THÉÂTRE JEUNE PUBLIC

Théâtre de la Renaissance Aucun homme n'est une île

Un texte inédit de Fabrice Melquiot pour une interaction entre homme et machine.

Nouveau projet également pour Roland Auzet (Théâtre de la Renaissance) qui mettra en scène *Aucun homme n'est une île*, de Fabrice Melquiot (texte en cours d'écriture). Cette pièce tout public à partir de 8 ans, pour un comédien et un personnage de réalité virtuelle, abordera toute une série de thèmes : la réalité virtuelle, la limite entre le réel et le virtuel, la propension de l'homme à se créer des mondes virtuels... « Il y aura dans le texte des pistes qui tendent vers une interprétation du monde qui nous

entoure où l'univers n'a pas d'autre sens que celui que nous lui donnons », indique Roland Auzet. Interroger l'histoire, inventer des « outils » poétiques, témoigner pour comprendre pourquoi « nous sommes trop petits pour nous perdre ! » est le centre de ce projet. La pièce sera conçue comme un dispositif d'immersion où le rapport avec le public est augmenté à travers la perception des images et du son, grâce notamment à un dispositif électroacoustique spatialisé. « Afin de permettre la mise en



relation du personnage de réalité virtuelle avec le comédien, plusieurs applications vont être conçues et développées, détaille Roland Auzet. Un système d'interaction gestuelle homme-machine, des outils de détection, de génération et de traitement

sonore, un dispositif de projection vidéo 3D, et un moteur d'animation et de rendu 3D.» La création est prévue pour le 29 janvier 2013 au Théâtre de la Renaissance, à Oullins (69), avant une tournée sur la période février-mai 2013. ■

Plateau requis : 10 m x 10 m environ (à préciser)

Jauge : 200 personnes

Tout public à partir de 8 ans.

Partenaires engagés dans le projet : Théâtre de la Renaissance, Scène conventionnée théâtre et musique Oullins-Grand Lyon (69), Am Stram Gram-Genève (Suisse), Hexagone, scène nationale de Meylan (38), Scène nationale de l'Oise Espace Jean Legendre / Théâtre de Compiègne (60), Théâtre de l'Archipel-Perpignan (66).
www.theatrelarenaissance.com

BIOGRAPHIES

FABRICE MELQUIOT



Après des études d'art dramatique, Fabrice Melquiot s'exerce au métier de comédien au sein de la compagnie des Millefontaines. En marge de son activité théâtrale, il se consacre à l'écriture. Fabrice Melquiot entame ainsi une collaboration avec France Culture qui rend publics ses textes. 'Les Petits Mélancoliques' a pour lectorat de jeunes enfants tout comme 'Le Jardin de Beamon', tous deux publiés aux éditions de l'Ecole des loisirs en plus d'être passés sur les ondes. Pour ce travail, Fabrice Melquiot reçoit le Grand prix Paul Gilson de la Communauté des radios publiques de langue française.

Engagé, l'auteur propose de renouveler le théâtre contemporain pour la jeunesse. Très vite, L'Arche Editeur est intéressé par le travail de l'homme de théâtre

reconverti en théoricien. C'est ainsi que cette jeune maison d'édition voit le jour à travers les publications de l'artiste. En 2001, 'Perlino Comment' s'adresse explicitement aux jeunes avides de théâtre (ou qui le deviendront). L'année suivante, l'écrivain publie 'Bouli Miro' qui sera mis en scène par Patrice Douchet.

Le texte intéresse alors la Comédie-Française qui le présente en 2003. Il vient à la mise en scène par son ancien professeur, pour 'Le Diable en partage', qui sera joué au théâtre de la Bastille. Dès lors les hauts lieux du théâtre lui ouvrent leurs portes pour 'Ma vie de chandelle', notamment au théâtre de la Ville dont il deviendra auteur associé à partir de 2009. Il expérimente pour la première fois le travail de mise en scène en 2010 avec son texte 'Tarzan Boy', une réflexion sur l'adolescence et les apprentissages de la vie.

Attaché à une démarche de familiarisation du jeune public autour du théâtre, Fabrice Melquiot s'impose désormais comme l'écrivain des maux de l'âge tendre.

ROLAND AUZET



Roland Auzet est compositeur, metteur en scène et percussionniste soliste international :

- Premier Prix au concours International de Musique de Darmstadt – Allemagne
 - Lauréat de la Fondation Marcel Bleustein-Blanchet pour la Vocation
 - Plusieurs premier 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



En 2008, il intègre l'École nationale supérieure d'art dramatique de la Comédie de Saint-Etienne (diplômé du DNSPC). Dans le cadre des spectacles de l'école, il travaille sous la direction de Nathalie ORTEGA (*Nouveaux désordres européens*), Sylvie PURCARETE (*Ce formidable bordel* - Ionesco), Hervé LOICHEMOL (*Le fils naturel*, Diderot) et Yann-Joël COLLIN (*La noce*, Brecht).

Il intègre en 2011 la Comédie Française en tant que Comédien-stagiaire pendant une saison.

Au théâtre, il travaille sous la direction de Anne KESLER (*Thomas Voltelli*, Guy Zilberstein - 2012 - Théâtre du Vieux Colombier), Eric RUF (*Peer Gynt*, Ibsen - 2012 - Comédie Française), Christophe RAUCK (*Le mariage de Figaro*, Beaumarchais - 2012 - Comédie Française), Alain FRANÇON (*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 falx*, Saint Pol Roux - 2007 - Orléans), Catharina GOZZI (*Le songe d'une nuit d'été*, Shakespeare - 2006 ; *Les prétendants*, Lagarce - 2005 - CDN Orléans).

OLIVIER PASQUET



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 Electronique 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, Tokyo Wonder Site et une résidence au Chili

ARIE van EGMOND



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.