

~~(VOIR)~~³

(VOIR)³

(prononcer voir barré au cube)

espace: lieu avec noir total. Pour la version in-situ: 5mx5m et hauteur 3m. Pour la version autonome: 13x13m et hauteur 7m. Public à 360°.

Temps : durée variable.

Conception globale et corps: Laurent chanel

Création sonore: DEF

Création numérique logiciel lumière : Vincent Rioux

Création lumière: Benjamin Guillet

Régie générale et construction: Charles Maisonnabe

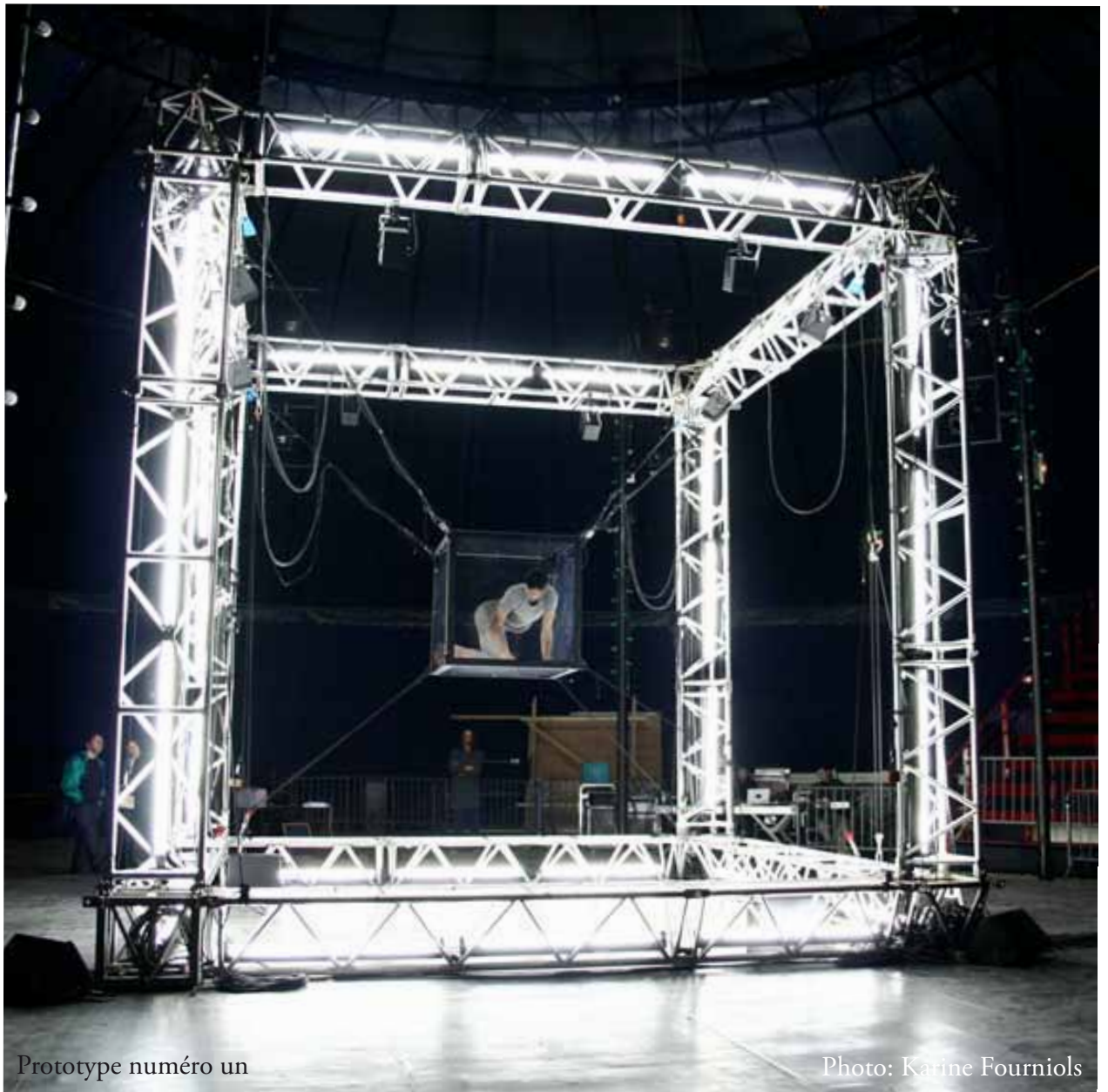
Production: A.R.N **Coproductions:** Parc de la Villette, Regards et Mouvements, l'Entre Pont. **Avec le soutien:** de l'Espace Périphérique, d'IN-SITU (programme Culture 2000), de la Fondation Beaumarchais-SACD, du Pôle Transversal, du CAES **Avec l'aide** à la maquette et à la production du DICREAM, aide à la création de la DMDTS.

www.a-r-n.org

**A.R.N / Maison des associations / 206 Quai de Valmy / 75010 Paris
contact now@a-r-n.org / 06 74 44 94 46**

Que l'on prennent tous ses yeux et que l'on se regarde, et qu'à l'aide d'un pot de peinture noire l'on brosse les tableaux les plus immenses afin que chacun fasse ce qu'il voit de son visage - On verra enfin que chacun ressemble si étrangement à l'autre qu'il en est le sosie - Que l'on arrête de se regarder dans les miroirs et que l'on commence à se regarder dans les tableaux noirs

Jour- Télégramme de la deuxième heure
Jean Luc Parent



Prototype numéro un

Photo: Karine Fourniols

(VOIR)³, expose le corps dans son rapport physique au monde, ses perceptions haptiques, prisme de notre relation fondamentale à la gravité.

Conçu comme une attraction foraine, **(VOIR)³** est un laboratoire expérimental qui modélise la perception du vertige. L'oeuvre manifeste, en volume et en temps réel, la sensation d'une chute infinie ; voyage dans l'intimité de nos perceptions.

A travers la figure d'un *hypercube* visible à 360°, le protocole chorégraphique, l'écriture numérique et un dispositif sonore s'associent pour jouer avec la perception du noir, du silence et de l'apesanteur,

(VOIR)³ est un corps aveugle visible à 360°

Le monde est grand comme ton oeil. Je ferme les yeux pour me plonger dans mes perceptions internes. Je limite mes expressions, mon territoire et mes mouvements pour ne plus voir que les transformations internes liées à mes transferts de poids.

(VOIR)³ est un laboratoire antigravitaire

Un dispositif qui cadre *un corps aveugle* dans un cube transparent de 1m, lui même suspendu au centre d'un cube de 6m de côté. La *lumière* est générée en temps réel par un programme informatique, le *sunsquare*. Du *silence* et des *infra-basses minimalistes* comme univers sonore.

Chaque point de vue est lui même la chose. Gilles Deleuze

En deçà.

En deçà des variations individuelles et des constructions collectives, il y a une identité commune qui nous relie. Elle est notre condition temporelle et spatiale : un corps mortel qui a un poids.

Nous sommes aveugles aux mobiles qui nous meuvent.

Sortir de la question labyrinthique Qui suis je ? Et finalement se demander *Que* suis je ?

Laisser émerger ce qui existe, notre matrice tout autant que notre base tangible: le corps. Il est un système vivant qui n'a pour identité que sa propre expérience. Ce corps-en-soi nous extrait de notre autofiction. Il n'y a plus de réel autre que ce qu'il perçoit ici et maintenant.

Prendre le point de vue du corps.

Déclarer le *corps-anonyme* qui serait ce corps vide de nos projections, vide de notre individualisation, hors référent. Considérer que le noir n'est plus la manifestation-couleur de la peur, du deuil, de la révolte ou du secret mais une absence d'image, un néant qui serait la perception optique du vide. Fermer les yeux pour quitter notre construction de la réalité optique. Expérimenter le corps sans regard et y déployer une pensée aveugle : *notre pensée haptique*.

Dans le prisme de cette pensée haptique, le réel est la perception des transferts de poids du corps. L'intérieur du corps se dévoile et se déploie. Il devient le territoire d'où se joue le rapport de la matière à la gravité.

Par ce qui tient et par ce qui lâche en nous, nous sommes ce qui s'érige et ce qui se chute.

Nous sommes le lieu d'un système de volumes et de poids évoluant dans l'espace et le temps :

Nous sommes le territoire d'une chute infinie.

ESPACE-TEMPS

Le dispositif est un espace clos, une géométrie implacable, un lieu sans issue, inéluctable: un cube. Un territoire comme frontière du corps mais aussi comme matrice, qui rend visible chaque geste, chaque acte, ces modifications de l'espace-temps. Le corps doublement cadré, le corps sur scène et surtout la mise en évidence de la relation fondamentale du théâtre: regarder ce qui se révèle. Une exposition pour parler du corps, siège de toutes nos utopies. Notre matérialité qui est la base de tous nos imaginaires.

L'espace est restreint mais le temps lui se dilate. Une seule séquence, un acte unique qui se déploie à l'infini (l'idée de l'infini est ici donnée par un temps de représentation relativement long). L'oeuvre évoque un réel à travers une fiction non narrative. Afin de donner à lire le temps de l'acte, de l'incarner par la temporalité, l'écriture agence des cycles évolutifs qui ne comportent ni crescendo ni résolution ni épilogue. Un choix pour inventer un rapport au temps qui oscille entre immersion hypnotique et mise à distance totale du spectateur ; pour engendrer une uchronie.

ÉCRITURE GÉNÉRATIVE

Par le projet (voirbarré)aucube, je propose une écriture générative (à l'instar des modèles de simulation de la réalité qu'ils soient contemporains comme les modèles informatiques ou bien ancestraux comme le système du Yi-king).

Cette écriture générative se construit par un ensemble de règles propres à ce jeu que je nomme protocoles. Les protocoles concernent tout autant les aspects techniques, esthétiques et artistiques du projet, que j'affirme indissociables.

L'écriture générative ne décrit plus la formalisation de (voirbarré)aucube mais bien sa logique interne, son processus. Ainsi, cette écriture ne produit pas la représentation, mais définit la cohérence de l'oeuvre par l'application stricte et sensible des protocoles.

Au final la re-présentation est une présentation déployée en temps réel. Un simulacre qui se métamorphose et engendre des combinatoires potentiellement infinies pour exprimer l'identité du corps.

Pour décrire la mise en scène de (voirbarré)aucube (qui dans le cas de l'art vivant est une mise en espace-temps), il me reste à énoncer l'ensemble des protocoles qui le constituent, ce qui suit...

LE CORPS

Le choix de l'exposition pour aborder le corps comme **une chose** qui déploie ses propriétés physiques.

L'ensemble du dispositif est un **amplificateur** : un double cadre, un agencement de perspectives qui focalise sur le corps. Par la contrainte du cube de 1m, l'espace externe est diminué au profit de l'extension de l'espace interne. Les sensations liées aux transferts de poids du corps sont alors rendues visibles.

Le dispositif développe une vision **holographique** du corps. Il propose de multiples points de vue et de multiples instants du corps. Le regardeur fusionne alors ces images successives afin de reconstituer l'identité possible de ce qu'il voit.

Le corps est présenté par une série de **postures**. Le mouvement est ainsi décomposé à la manière du procédé chronophotographique. Un langage minimaliste composé uniquement d'immobilités qui sont autant de manières d'*interpréter son poids*.

Le choix formel de chaque position est issu de l'observation des attitudes physiques que chacun prend dans son quotidien. Le changement de posture est toujours effectué dans le noir. Leur enchaînement et agencement est *composé en temps réel*.

Le cube transparent, suspendu et comme flottant est un *artefact* qui évoque le corps en situation d'*impesanteur*. Un corps sans référence à la gravité terrestre pour nous faire «perdre pied» et créer la sensation du vertige, *le rapport du corps avec le vide*.

PARTITION OPTIQUE

L'éclairage est constitué de 12 tubes fluorescents situés sur les arêtes du cube central, complétés par 36 autres tubes placés sur les arêtes du cube externe; la commande est assurée via un programme informatique conçu pour l'occasion, le sunsquare.

La partition optique se déploie par l'alternance du noir et de la lumière. Le noir est la **colonne vertébrale** de cette partition, il vient de manière récurrente provoquer la disparition du corps. Les enchaînements lumineux varient en densité, en rythme, en orientation et en qualité ; ils transforment la visibilité du corps et s'organisent en **motifs** , **figures** et **cycles** agencés selon une logique issue du jonglage.

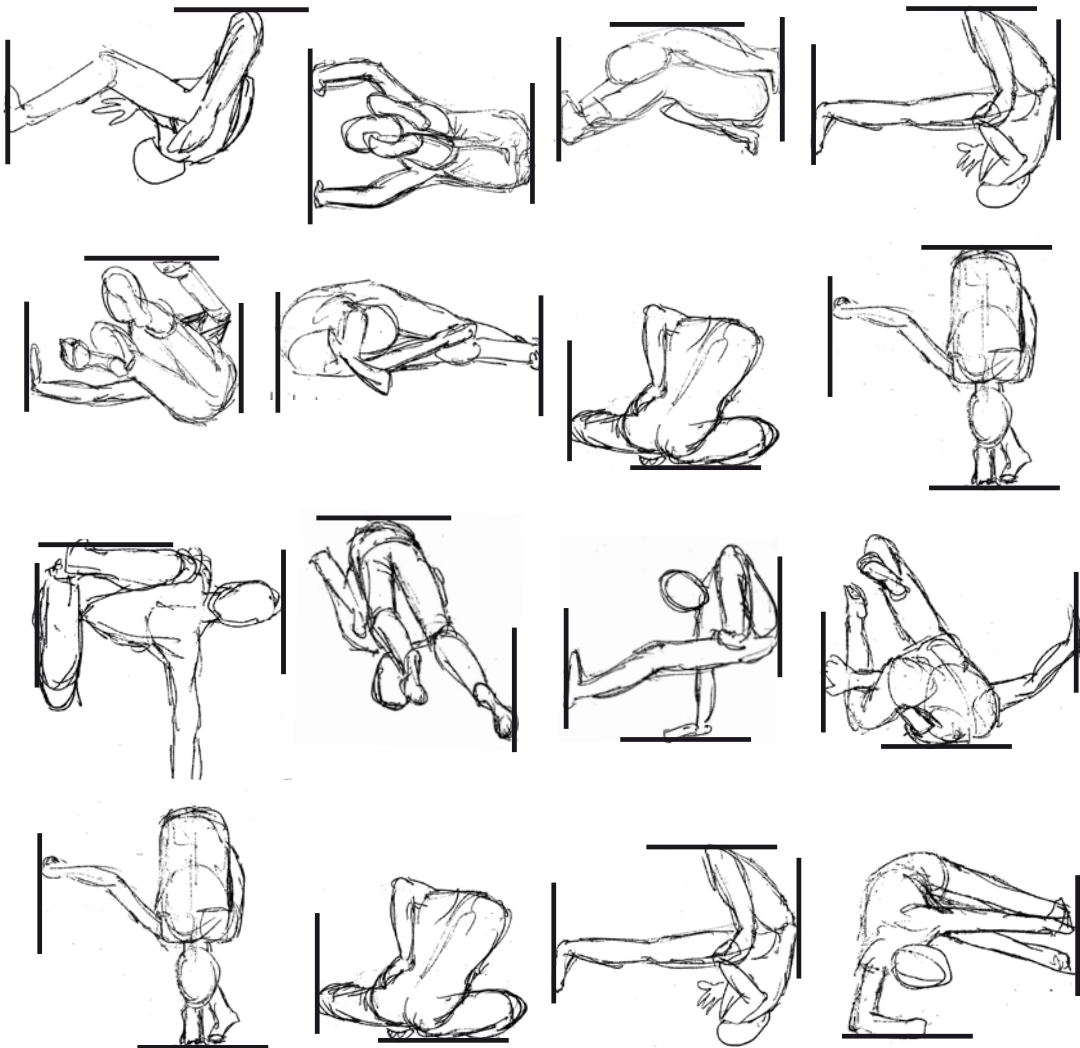
L'agencement de la lumière provoque des impressions optiques, hypnotiques et vertigineuses, semblables aux sensations liées à certains films expérimentaux (voir par ex Peter Tscherkassky).

LE SON

Il est constitué par le bruit produit par les moteurs ainsi que des infrabasses minimalistes. Ces infrabasses qui surviennent entre de longues plages de silence, viennent provoquer une expérience physique, viscérale, de la qualité vibratoire du son.

Le noir, le silence et l'impesanteur sont les manifestations observables du vide.

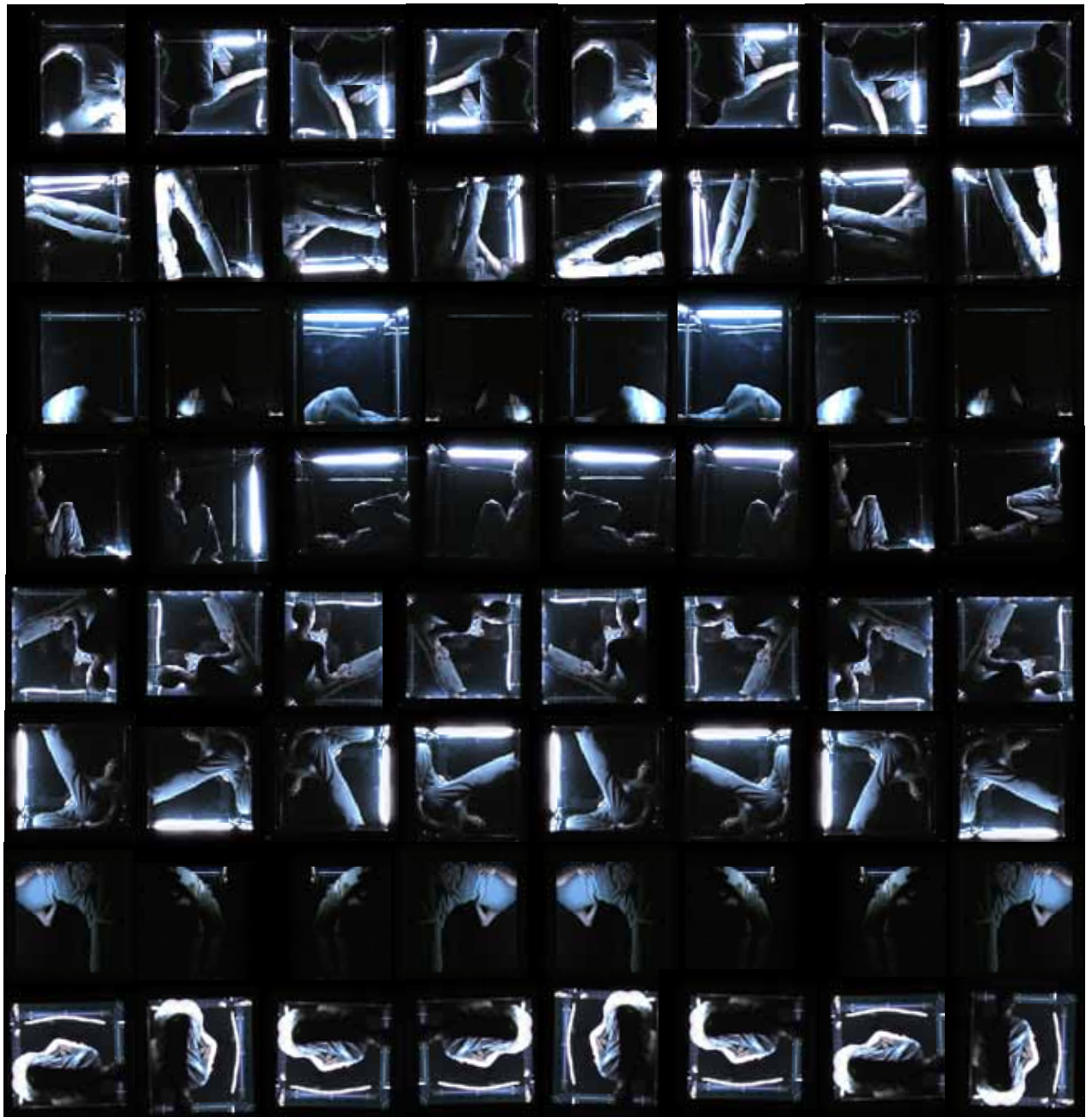
16 CROQUIS DE POSTURES



LES 4096 MOTIFS LUMINEUX D'UN CUBE

The text is a dense block of gibberish characters, appearing to be a corrupted or placeholder document. It contains no meaningful information.

64 POINTS DE VUES



DEF : MUSIQUE

Autodidacte, compositeur de «musiques plastiques» (multidiffusions-expérimental-synthèse sonore-installations)
 Ingénieur du son live depuis 1992, actuellement pour Diamanda Galàs, Balkan Beat Box
 Collaborations avec la compagnie Tro-Heol, Régine Kolle, Nathalie Bles, la cie Opus, Tatiana trouvé...
 Compositeur & Musicien live (Def "C" 2004 Nautilus Records (B), Von Magnet *Ni prédateur Ni proie*, Ant Zen (G)/
 Jarring effect 2009(FR),

Charles Edouard Maisonnabe : RÉGIE TECHNIQUE

Après avoir suivi des études d'architecture, il conçoit des décors et des scénographies pour le théâtre et la danse : *Nuit d'Orange sur Gaza* (Alice, 2003), *Grande Vacances* de Joël Dragutin (Théâtre 95, Cergy Pontoise, 2004), *Chimata* (Cie Exprime, Angers, 2003), *Au bois lacté*, Cie Bouche Bée 2005). Il travaille comme régisseur avec plusieurs chorégraphes: (Stephane Fratti, Éléonore Didier, Laurence Matouret). Il mène en parallèle une activité de dessinateur et de plasticien.

Vincent Rioux SYSTÈME NUMÉRIQUE LUMIÈRE

Vincent Rioux suit un parcours d'ingénieur qu'il complétera par un DEA à l'IRCAM puis une thèse en acoustique musicale à Göteborg, Suède. Il est chef de projet et chargé de recherche à l'IRCAM entre 2001 et 2003. Aujourd'hui, en indépendant, il développe une technique et une pédagogie axée sur les langages de programmation libres (Puredata, Supercollider, Python), une pratique personnelle des arts sonores et des collaborations avec divers artistes (Igor Galabovski, Mabel Tapia, le Plugincircus, cie singulier...). Responsable de l'Espace Culture Multimédia de Confluences entre 2006 et 2008, il est aujourd'hui chargé des arts numériques aux beaux arts de Paris. <http://vincentrioux.net>

Softlight : CONCEPTION SYSTÈME ÉLECTRONIQUE LUMIÈRE

Entreprise de vente et location de fluos pour le cinéma

Merci :

Pour leur engagement sur les premières étapes du projet : Benjamin Guillet, Adelin Sweitchner, Jean Mann, Karine Fourniol, Bérengère Michel, François Sardi / Pour leur accompagnement : Myriam Hamet, Medhi Idir, Sébastien Roux / Pour leur regard : Alexandre del Perugia, Anne-Catherine Nicoladze, Stéphanie Auberville, Marie Juliette Verga, Guillaume Dubois Baudry / Pour avoir été cobayes de cube : Xavier Kim, Marc Perrin, Armelle Devigon, Damien Manivelle, Romain Ferry, Benjamin Collin, Bérengère Michel / Pour leurs conseils : Emmanuel Berriet, Francis-d'Interface Z, Zaza, Stéphane Dalbera, Fred Cardon, Agnès Henry, Pascal Lebrun Cordier / Pour leurs coups de mains : Sébastien, Tristan Treins, Anonyme 0, Jocelyne, Agnès Pinaqui, Natalie Endes, Constance, José, Ulysse, Lucie Franz

Laurent Chanel

Après s'être immergé dans le cinéma expérimental et le jonglage, il se forme chaotiquement à la danse contemporaine, aux formes de composition en temps réel et aux pratiques somatiques (Body Mind Centering).

Il agit en collaboration avec d'autres artistes (Rémi Ucheda, Bénédicte Adessi, Benjamin Colin, Elizabeth Saint Jalmes, Xavier Juillot, Def, Quatuor Bella, Cédric Paga...), quelquefois comme interprète (Mille Plateaux, sangs cailloux, LLE, karim Sebbar, DGI...) et développe ses projets au sein de l'association A.R.N

Laurent Chanel choisit d'exposer le corps qui est à la fois sujet et objet de son travail. Il le considère à travers ses propriétés physiques ; il est question de volume, de densité, de poids, de cinétique et de perceptions.

Aucune représentation du corps, mais des mises en situation ou mises en espace-temps.

Prenant chaque fois un point de vue minimal, il travaille par exacerbation, amplification, altération des potentialités perceptives du corps.

Il théorise une recherche sur l'*ugravité* ; une chimère gravitaire où le corps s'émancipe de la perception de la pesanteur terrestre.

Son parcours prend des manifestations diverses : performances, explorations in situ, laboratoires, numéros, baraques foraines, dispositifs immersifs, costumes-prothèses, chorégraphies, installations cinétiques.