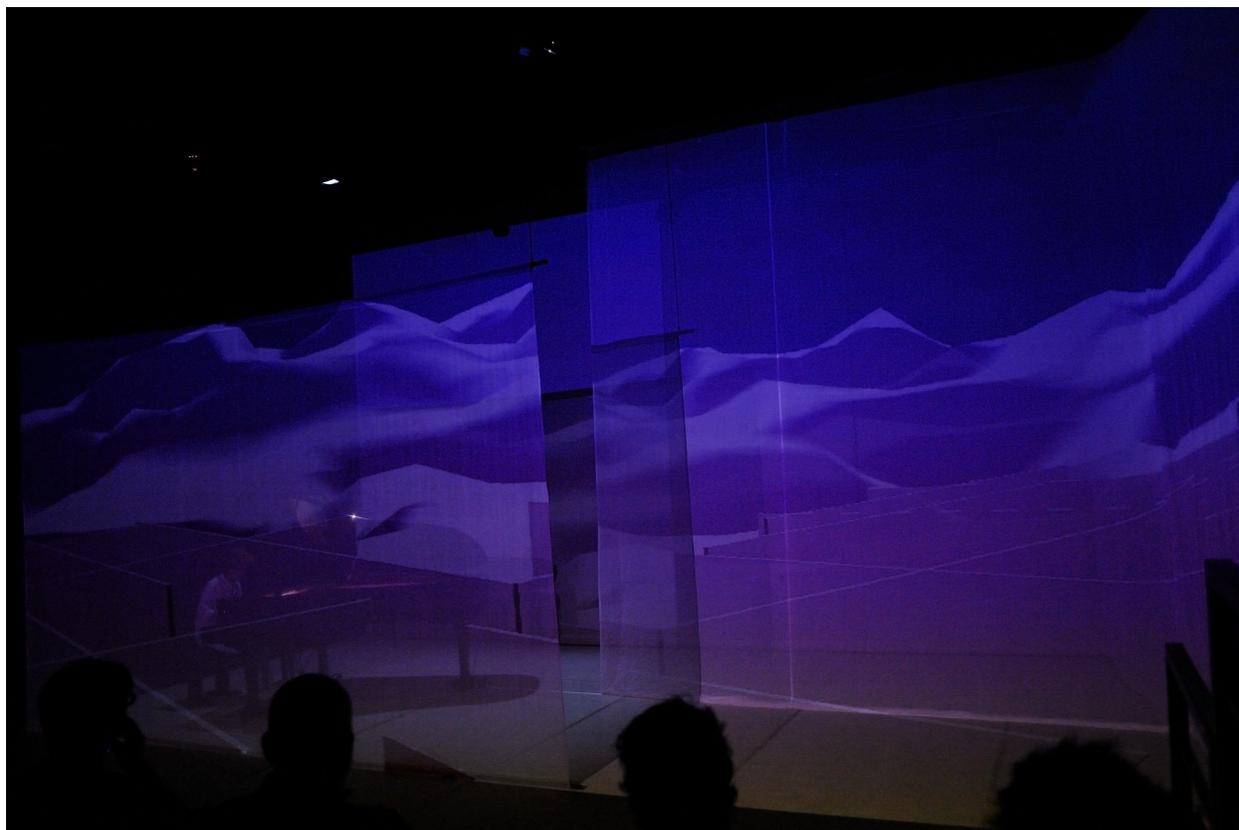


# Cross by

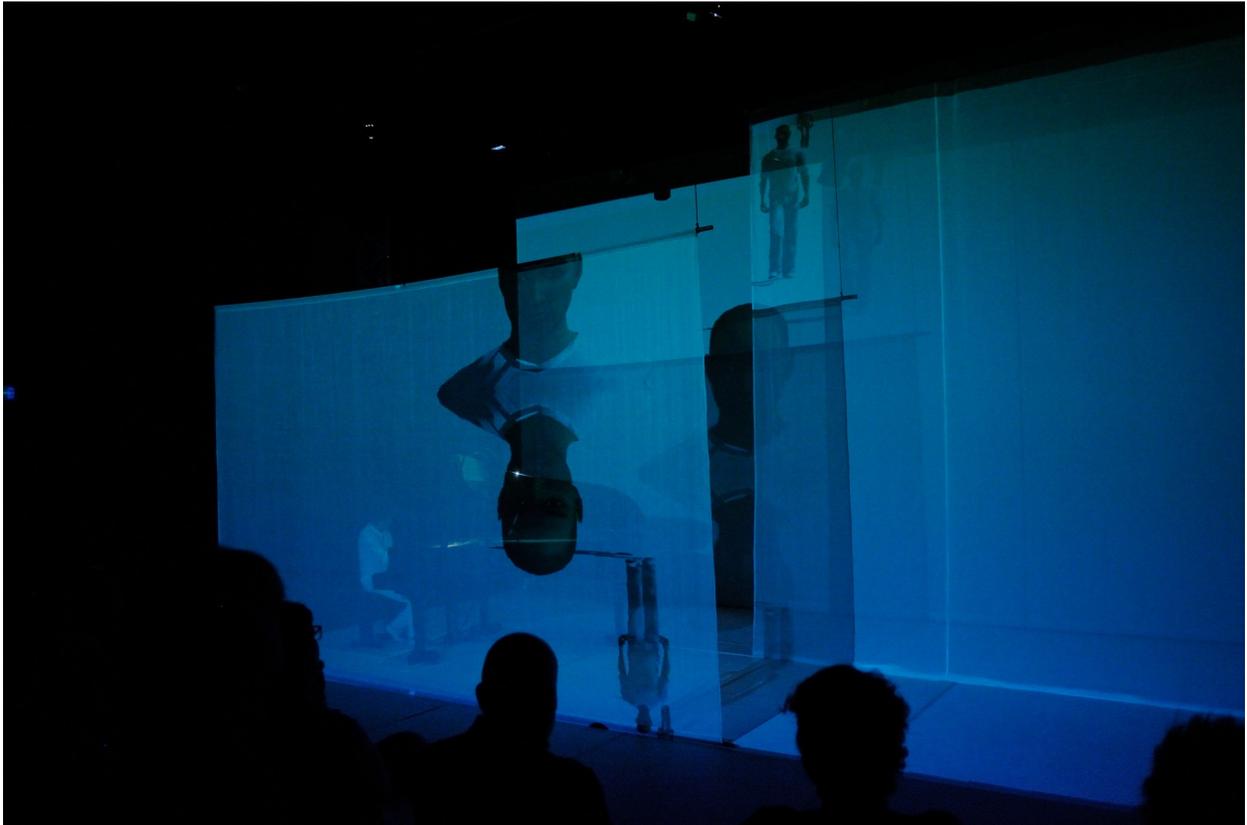
Spectacle musical et immersif  
Piano et jeu vidéo



Cette création s'appuie sur la rencontre entre musiques répétitive et minimaliste et machinima (films réalisés avec des jeux vidéo), et croise séquences de jeux vidéo prémontées, séquences de jeu live, musique, performance interactive et installation visuelle et sonore.

Le lien très étroit entre image et musique est pensé pour créer une expérience immersive et contemplative dans une forme hybride d'un espace virtuel à habiter dans l'espace réel. Chaque son, chaque rythme est représenté visuellement par l'utilisation d'un moteur de jeu. et permet au public d'expérimenter physiquement les notions de dédoublement, d'éloignement, d'errance, d'altérité, et d'être aux choses. La forme évolue ensuite dans un espace de no man's land, accompagné par les musiques de Steve Reich, John Cage et Arvo Pärt.

Cross by est né de la rencontre d'Isabelle Arvers et de Nathalie Négro lors d'une résidence artistique dans le Nord Pas de Calais. De la découverte mutuelle de leurs univers, des croisements se sont rapidement opérés, entre piano et jeu vidéo. Le travail d'Isabelle Arvers, spécialiste des machinima, s'intéresse à leur mise en espace et à l'hybridation avec d'autres formes artistiques: la musique, la peinture, la sculpture, l'installation in situ, le déplacement de perspectives, l'interactivité. Depuis quelques années, le travail de Nathalie Négro - pianiste - est traversé par l'exploration de la répétition des motifs musicaux. Dans le prolongement de cette recherche, elle revient à une forme plus resserrée autour de la pièce emblématique de Steve Reich Piano phase qui est le centre de gravité de ce spectacle.



Cross by est une exploration de ce que Piano Phase peut susciter dans son interprétation: un sentiment de dédoublement, une dualité entre intérieur et extérieur, la complexité du face à face, une introspection quasi spirituelle, mais aussi l'approche de la transe par la puissance mélodique et rythmique. L'interprétation de Piano phase, proche de la performance, physique et intellectuelle, où la notion d'endurance est très présente. Visuellement cela se traduit par des visions d'errance, d'avancée perpétuelle, de dépassement de soi, dans des espaces labyrinthiques, montagneux, lunaires, désertiques ou aquatiques. Cross by raconte la traversée d'un homme venu de loin dans une quête de réalisation de lui-même.

Le processus itératif de l'œuvre impose une écoute entre observation et lâcher prise, installant un rapport flottant non défini au temps. C'est précisément cet espace abstrait, parfois déstabilisant, qui nous intéresse. Le passage entre le méditatif et l'extatique est représenté par les musiques d'Arvo Pärt et de John Cage. La spatialisation sonore permet au public de vivre complètement la sensation d'immersion musicale et visuelle.

## **II Origine du projet**

Le caractère innovant de ce projet naît de la rencontre de deux univers qui n'ont rien au commun au départ : celui du piano - de la musique répétitive et minimaliste - musique dite savante et celui des jeux vidéo issus de la culture populaire. Une rencontre qui existe déjà dans le spectacle vivant, mais inédite dans le monde de la musique minimaliste.

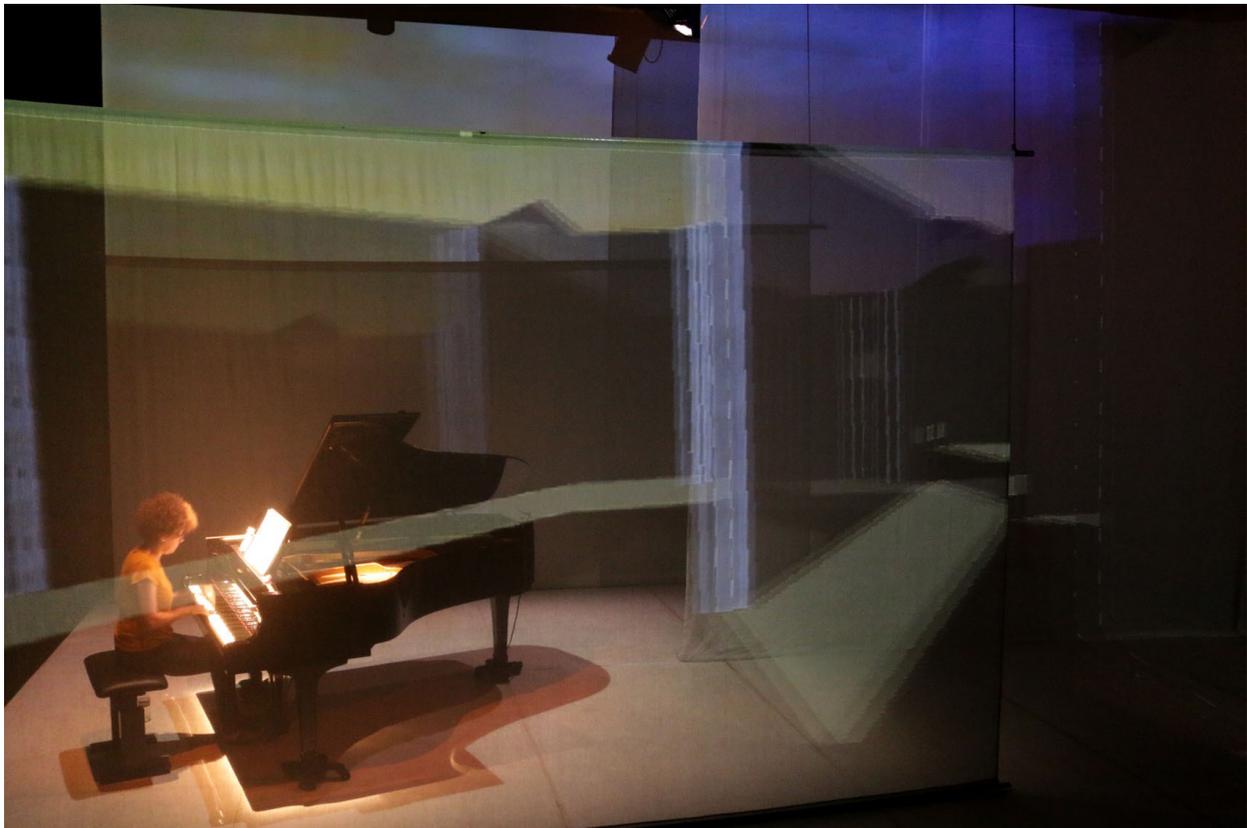


**Cross by** part de la mise en machinima des sensations de Nathalie Négro lorsqu'elle interprète la pièce centrale de ce spectacle : Piano Phase de Steve Reich . Dédoublément, transe, phasage et déphasage. Sensations qui ont produit l'image d'un homme qui avance seul, puis à plusieurs et qui se mélange, se dépasse, se dédouble, pour parfois ne former plus qu'un seul personnage pour très rapidement se dédoubler à nouveau. Autour de ce personnage central se sont ajoutés d'autres morceaux et d'autres univers visuels créant une traversée un peu universelle.

« Si mon travail depuis quelques années se construit autour de la musique répétitive c'est la pièce de Reich « piano phase » qui est le déclencheur d'une recherche autour du temps de l'écoute du sensible. Dans piano phase, il y a un temps linéaire qui défile, et un temps cyclique obsessionnel qui sont transposables aux cycles de vie. L'interprétation de cette œuvre implique une concentration particulière de la part du musicien et de l'auditeur. Le face à face, le dédoublément, permet une sorte d'état second en passant par la mobilité et le mouvement et incite également à une écoute intérieure quasi spirituelle. Le déphasage permet à l'auditeur de faire sa propre interprétation et son propre décryptage de l'œuvre.

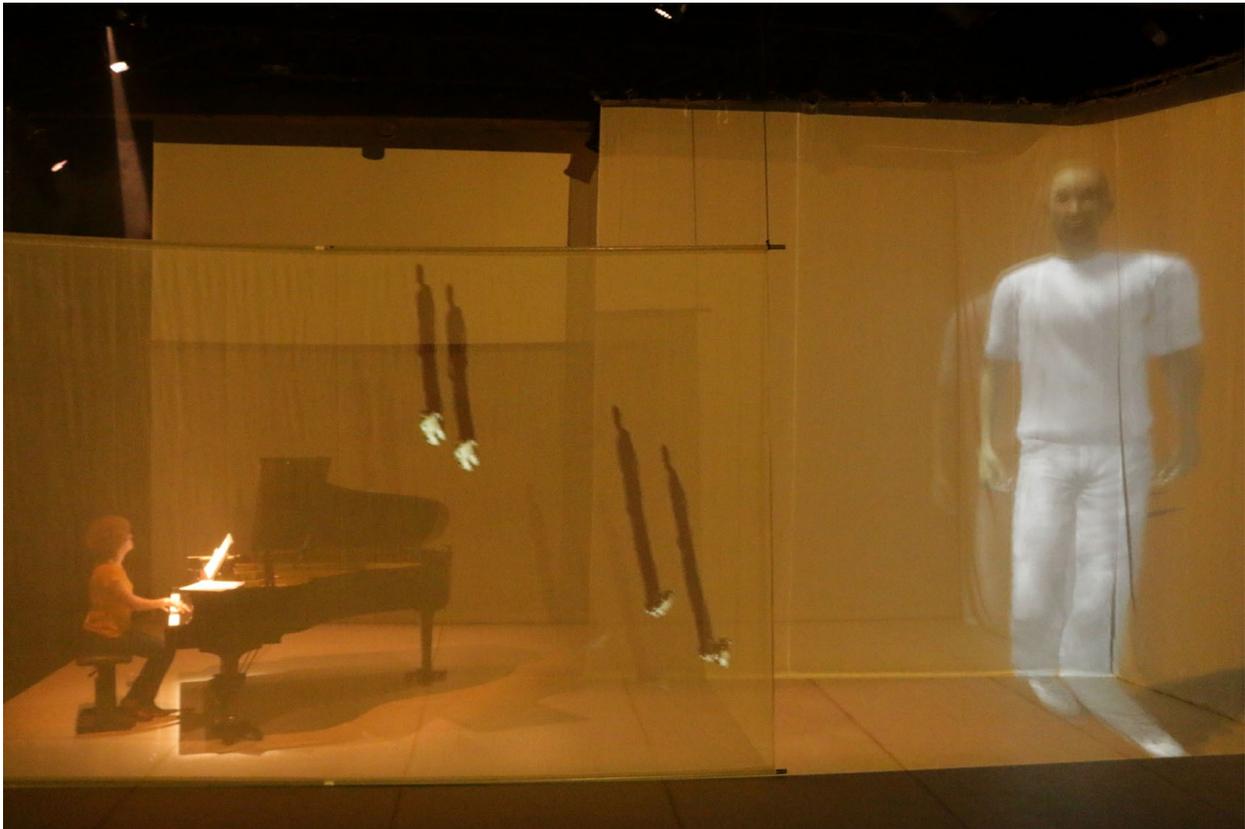
Chez Pärt comme chez Cage, il y a une suspension un étirement du temps. Une partition non mesurée, une économie de moyen pour être au plus près de la spiritualité. Le son qui surgit du néant et qui s'installe dans le présent pour disparaître. Au bout de quelques minutes, il y a eu une sorte de double « je » entre conscient et inconscient, provoqué par le double « jeu » mélodique, une forme de transe éphémère. A partir de cette expérience j'ai eu envie de travailler sur le miroir et sa symbolique, sur l'image réfléchie (en reprenant la forme initiale de piano phase : 2 pianos face à face), le miroir devient à la fois séparateur mais aussi réunificateur de l'imaginaire et du réel, révélateur de « L'autre »... l'image qui suit le son. »

« En exécutant ou en entendant des processus musicaux graduels, on peut participer à une sorte de rituel particulièrement libérateur et impersonnel. La concentration sur ce processus musical rend possible ce glissement de l'attention hors de lui, elle, vous, moi vers l'exérieur, vers lui ... » Steve Reich.



La rencontre entre Nathalie Négro et Isabelle Arvers se fait pendant une résidence CLEA à Dunkerque, période pendant laquelle Isabelle Arvers passe beaucoup de temps dans la jungle à Calais et réalise « Heroic Makers vs Heroic land » un documentaire en machinima. Ce travail va influencer la création de **Cross by**, en effet, lorsque les images de Cross by sont montrées aux migrants à Calais, ces derniers pensent qu'elles racontent leur histoire. Une influence au départ inconsciente, mais qui va très rapidement rejoindre les intentions premières du projet: mettre en images et en machinima les sensations liées à l'interprétation de Piano Phase par Nathalie Négro.

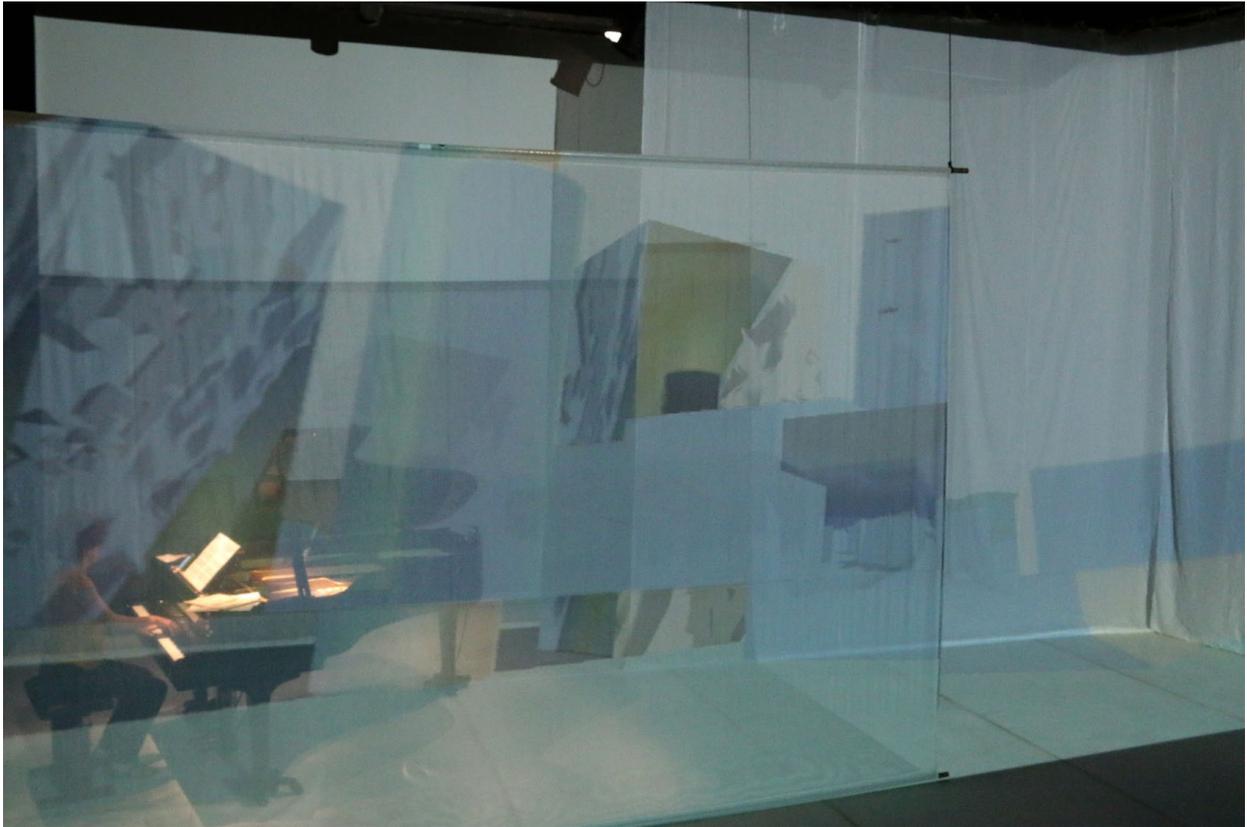
Un projet qui oscille donc entre l'abstraction d'espaces lunaires, montagneux, désertiques et aquatiques et l'errance. Une quête d'hommes qui avancent, se dédoublent, se rejoignent, pour finir par se retrouver sur des écrans et devenir eux-mêmes des médias.



Reconnue comme étant une des théoriciennes du machinima, Isabelle Arvers est commissaire d'exposition art et jeu vidéo et anime depuis 2009 de nombreux ateliers multimédia. Elle passe aujourd'hui de l'autre côté de la création tout en ajoutant une dimension curatoriale à ce projet de spectacle puisque une version exposition/performance est prévue sous forme d'installation performative dans les musées et galeries d'art.

En effet, pour Isabelle Arvers l'avenir des machinimas ne réside pas forcément dans un mode de narration linéaire mais plutôt dans leur mise en espace et dans l'hybridation avec d'autres formes : la peinture, la sculpture, l'installation in situ, le déplacement de perspectives, l'interaction. Cette question de l'installation in situ d'oeuvres réalisées à partir de machinima et de leur mise en espace est au coeur du projet **Cross by** qui consiste à créer un espace à habiter physiquement par des formes liées aux arts vivants. Une recherche qui rejoint la direction de travail initiée par Nathalie Négro en 2009, lorsqu'elle collabore avec le plasticien-vidéaste Patrick Laffont et en 2013 avec Elie Commins, auteur et metteur en scène.

La projection d'image pensée comme traversant différentes strates est inspirée de la notion de glitch et de l'intérêt d'Isabelle Arvers pour aller de l'autre côté de l'image et de montrer comment l'image est créée. Déjà en 2013, dans le cadre du festival Gazerz Isabelle avait conçu une exposition de machinimas autour de la notion d'accident, de glitch et de bug, intitulée Machiniglitch:



« La beauté peut aussi naître de la multiplication des formes, de leur surimpression ou de leur démultiplication. Le glitch vient remettre de la poésie là où l'hyper-réalisme aboutit à une représentation irréaliste d'un réel loin d'être parfait. Le glitch vient rajouter de l'analogique dans le digital, il injecte de la « poussière » dans un code trop parfait. Le glitch représente alors ce moment particulier où nous allons de l'autre côté du miroir pour regarder ce qui se cache derrière, entre les interstices.

Pour reprendre la théorie rhizomique chère à Deleuze et Guattari, il s'agit de révéler plusieurs niveaux de lecture, plusieurs niveaux de conscience, à aller dans les interstices de l'image et à révéler ce qui était caché de prime abord. Le glitch permet de rendre visible ce qui est normalement invisible : le code, la mémoire RAM, le processus de production de l'œuvre, mais aussi tout ce qui se passe pendant la transmission d'une image, pendant son transfert d'un format à un autre. »

### **III Présentation du projet dans sa forme: approfondir l'espace, aplanir le lointain.**

Une forme de spectacle immersif qui joue sur les troubles de la perception dans un espace scandé de couches transparentes à l'intérieur d'un labyrinthe permettant à l'œil de se plonger dans l'image et dans différents niveaux de profondeur de champ.



Le piano est immergé au milieu des images projetées en frontal et sur le côté droit, ainsi qu'au sol. A partir des machinimas créés pour chaque morceau, les personnages et les décors sont traités séparément dans le moteur de jeu pour visualiser les différentes strates de l'image et permettre un traitement interactif entre le son et l'image (apparition, disparition, synchronisation rythmique des mouvements avec le son). Continuité entre lumière et vidéo pour accentuer cette notion de profondeur

Effets de miroir, amplification visuelle des notions de phasage et de déphasage et de déboulement. Amplification du son, spatialisation sonore.

La diffusion sonore du spectacle a été pensée dans l'espace. La musique tourne, entoure et enveloppe l'auditeur, occupant tour à tour plusieurs plans sonores, du fond de scène, jusqu'au fond de salle. Cette spatialisation est effectuée en direct, et réagit au son et à l'émotion produite par la musique. Plusieurs effets sonores, produits par la captation directe, sont parfois superposés en filigrane au piano. Les possibilités de l'instrument deviennent alors "élargies", et la pianiste possède alors sous les doigts des possibilités sonores au delà de l'instrument, et au delà de l'espace scénique.

L'espace crée une ambiguïté entre surface et profondeur, grâce à la juxtaposition des surfaces de projections (tulle et cyclo), la lumière accompagne cette recherche. L'œil est, dans cette installation, amené à plonger dans l'image, faisant des allées et venues sur les différents plans. Cette errance du regard rend le spectacle unique pour chaque spectateur (multiplicité de point de vue), pour chaque œil (choix du regard) à chaque représentation. La lumière accompagne ce vagabondage de l'œil, proposant subrepticement des changements de profondeur de champ, des retours à la surfaces ou des plongements au sein de l'image. La recherche de mouvements d'ombre à peine perceptible permettent de rajouter une étrangeté, de renforcer ce trouble spatial.

Le travail d'arrangement des images vidéos produites depuis les machinimas s'effectue dans un dialogue avec les différents acteurs du projet : la réalisatrice, le plateau, les lumières, la pianiste et les

sons. Il s'agit de construire un espace où les différentes surfaces de projection dialoguent entre elles dans des jeux d'apparition / disparition, symétrie, passage d'une surface à l'autre...

Le traitement de l'image donne une impression de dé-réalité face à une interprète pourtant bien réelle mais l'univers d'images de synthèse qui l'entoure semble mettre à distance l'interprétation en direct. Certains espaces projetés aplatissent le plateau, absorbant le sol, le premier-plan et les surfaces intermédiaires en une image unique.

La construction des images en régie est pensée dans ses projections sur de multiples surfaces, également dans un jeu en direct, réagissant à la musique et aux sensations instantanées.

Ainsi les volumes sonores influent ponctuellement sur la luminosité de l'image. Des jeux de répétitions aléatoires répondent à l'aspect répétitif de la musique. Des noirs répondent aux silences, des crescendos à des réductions de la taille de l'image...

De même une relation s'écrit avec la lumière : un plein feu éblouit l'image du désert apparu précédemment, un noir souligne une nuit, des couleurs se répondent entre projecteur vidéo et projecteur lumière.

Ainsi une relation organique semble surgir de ce dialogue entre les différents médiums. La scénographie, la lumière, la musique et les sons forment un continuum synesthésique, un concert d'images où le spectateur est troublé par la complexité, la multiplicité des images, percevant des processus informatiques et des jeux de hasard où s'articule et dialogue les différents médias entre eux dans une conception globale de la pièce.

#### **IV Biographies**

**Isabelle Arvers** est auteur, critique et commissaire d'exposition indépendante. Son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet et les nouvelles formes d'images liées au réseau et à l'imagerie numérique.

Diplômée de l'Institut d'Etudes Politiques et d'un DESS en Gestion de projets culturels, Isabelle Arvers s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. Pionnière dans le domaine du game art en France, elle a été Commissaire de l'exposition Playtime-la salle de jeux de Villette Numérique (2002), ainsi que de la galerie de net.art sur les « jeux sonores ». Ses projets d'expositions et d'événements ont ensuite présenté le jeu vidéo comme un nouveau langage et comme un moyen d'expression pour les artistes : Organisation d'un concert de gameboy music au Project 101, Paris, 2004. Commissaire de Mind Control, une exposition de net.art du festival Banana RAM, Ancona, Italie 2004. Coordinatrice du jeu Node Runners à Paris pour la Région Ile de France, 2004. Commissaire de l'exposition Reactivate dans le cadre du festival Gametime, Melbourne, Australie 2004/2005. Commissaire de l'exposition No Fun ! Games and the gaming experience pour le festival Pikel à Bergen en Norvège, 2005. Jouer au Réel, 2007, Gamerz 2009-2014, Salon Numérique à la Maison Populaire, Montreuil, et Game Heroes à l'Alcazar, Marseille, 2011.

A partir de 2005, elle s'intéresse aux machinimas (films conçus à l'intérieur de mondes virtuels à l'aide de moteurs 3D temps réel ou de jeux vidéo) et organise des projections au Centre Pompidou, dans

des festivals en France et à l'étranger (Tchéquie, Brésil, Canada) et depuis 2009, elle organise des ateliers d'initiation ou de réalisation de machinimas, visant à démocratiser une pratique qui transforme un objet de consommation de masse en outil de production de sens. En partenariat avec le Festival Gamerz à Aix-en-Provence, elle conçoit les premières expositions de machinimas en galerie d'art et poursuit son travail de commissariat avec des expositions de jeux indépendants, game art et retrogaming en France avec Jeux rêve, Jeux Politiques et à l'étranger avec Evolution, une exposition de retrogaming à Vancouver.

Après avoir animé plus d'une centaine d'ateliers en France et à l'étranger, elle a conçu son 1er machinima en 2012, et réalise depuis de nombreuses vidéos à partir de moteurs de jeux.

En 2016, elle s'associe au danseur Tidiani N'Diaye pour concevoir un spectacle danse et machinima : Bazin. Elle s'associe également à la pianiste Nathalie Négro de PianoAndCo pour présenter une création Piano et Jeu vidéo, Cross by, au Théâtre des Salins à Martigues le 29 novembre 2016.

Pianiste et directrice artistique, née à Marseille, **Nathalie Négro** est médaillée des CNR de Marseille et Nice. Elle est également diplômée en musicologie. A partir de 1985, elle enseigne le piano à la Cité de la musique de Marseille. En 2003, elle quitte l'enseignement et fonde PIANOANDCO, structure de production, pour donner à ses rencontres artistiques de véritables espaces d'expression.

Son vaste répertoire, dont le spectre se déploie du classique jusqu'à la musique improvisée, l'amène à travailler notamment avec des personnalités musicales comme György Kurtag, Yvonne Loriod, Claude Helffer, Pierre Laurent Aimard. Sa rencontre avec le pianiste américain Jay Gottlieb sera décisive. Elle travaille avec des ensembles comme Capricorne (Londres), Musiques Nouvelles (Belgique), Ars Nova, Art Zoyd...

Programmée dans des festivals en France comme à l'étranger, elle se produit largement en Europe, Pays Bas, Espagne, Belgique... sur le pourtour méditerranéen, jusqu'au Nigeria. Outre atlantique elle est l'invitée du Centre d'art d'Orford au Canada... En 2009, sa création J'ai des milliers de gestes est donnée au Festival de danse et arts Multiples de Marseille. En 2013, dans le cadre de Marseille-Provence Capitale européenne de la culture 2013, elle réalise son premier opéra 80 000 000 de vues... programmé à l'Opéra de Reims, dans les scènes nationales Le Phénix (Valenciennes) et L'Hyppodrome (Douai), au Bateau Feu (Dunkerque), au Nouveau conservatoire de Puteaux...

Début 2016, ayant remporté un appel à projet international, Nathalie Négro a été en résidence 4 mois en région Nord-Pas de Calais. Mixité entre les formes, transversalité, pluridisciplinarité, signent son œuvre dont l'axe de gravité reste le répertoire contemporain.

## **IV Note de production Cross by**

### **Co-direction artistique : Nathalie Négro & Isabelle Arvers**

Piano : Nathalie Négro

Jeu vidéo : Isabelle Arvers

Création vidéo : Renaud Vercey

Régisseur son : Olivier Stalla

Régisseur lumière : Sarah Marcotte

### **Coproduit par :**

Le théâtre des Salins, scène nationale de Martigues,

Le conservatoire de musique et danse Pablo Picasso de Martigues,

Le 3bisF, lieu d'arts contemporains d'Aix en Provence

### **Avec le soutien :**

Du Bateau feu, scène nationale de Dunkerque

Le soutien de Kareron, structure de diffusion et de production de digital art

### **Dates de résidence et de diffusion:**

Juin 2016: Résidence de dix jours au 3bisf et restitution le 29 juin 2016

Novembre 2016: Résidence de dix jours au Théâtre des Salins

29 novembre 2016: Création au Théâtre des Salins Scène Nationale

2017: Diffusion au Bateau Feu à Dunkerque, Scène Nationale.

## **V Fiche technique**

### **Plateau**

Pour un plateau de minimum 13m d'ouverture x 9m de profondeur

Les dimensions sont données pour une configuration idéale, n'hésitez pas à nous contacter pour de possibles adaptations.

Tapis de danse blanc 12m (ouverture) par 7,5m (profondeur)

1 cyclo blanc de fond de scène de 12m d'ouverture x 6m de haut

1 cyclo blanc implanté à l'allemande de 7m d'ouverture x 6m de haut

1 tulle blanc de 7m d'ouverture x 6m de haut

1 tulle blanc de 6m d'ouverture x 6m de haut

Boite noire ( frise et pendrillons à l'italienne au cadre de scène)

### **Lumière**

liste adaptable au lieu en accord avec le régisseur lumière de la compagnie

20 cycliodes 1KW

1 découpe 614 SX

8 découpes 613SX 1KW

6 PC 2KW

10 PC 1KW

3 F1

1 machine à fumée

Jeu d'orgue type congo junior

48 circuits graduables

### **Son**

Diffusion 6 enceintes identiques, amplifiées séparément,

(puissance adaptée au lieu) placées comme suit :

1x paire en façade; 1x paire en latéral; 1x paire en fond de salle

Console analogique ou numérique :

8x entrées minimum

6x sorties (au moins 4 bus et 1 Master)

1x retour de scène pour le piano

Microphones 1x couple stéréophonique avec suspension pour le piano de type AKG 414 ou NEUMANN KM 184

Câbles Nécessaire pour relier le dispositif d'écoute, et les micros.

6x jack/jack (TRS 6,35) pour relier la carte Son à la console

## **Vidéo**

L'accueil doit fournir :

- 1 Vidéo-projecteur minimum 10 000 Lumens / objectif à définir selon la salle (plutôt fond de salle mais grande ouverture)

- 1 moniteur entrée DVI ou HDMI

La compagnie amène :

- 1 mini-mac

- 1 Nano-control

- 1 carte audio M-Track

## **Logiciels**

Resolume Arena

Max MSP

Live Ableton

Moteur de jeu Moviestorm.