

La Maladie de la Mort

de Marguerite Duras



par

COLLECTIF
OR NORMES

La Maladie de la Mort

de Marguerite Duras

Adaptation du roman éponyme de Marguerite Duras, au format L.I.L.I. - Les Installations de lecture immersive. Lire avec un casque de réalité virtuelle.

Création 2017

Mise en scène : Christelle Derré

Assistante mise en scène : Manon Picard

Graphisme : Gyomh

Sound Design : David Couturier

Intégration VR : Martin Rossi

Durée : 15 min. - à partir de 16 ans

A - Marguerite Duras, La Maladie de la Mort (1982)

1. L'histoire

“ La Maladie de la Mort est un texte de perspective. Il mérite d'être conjugué au temps de l'ubiquité. Vouloir voir quelqu'un obstinément, du dehors, du dedans, à l'intérieur, dans un acharnement stérile est une intention qui ne pouvait exclure les nouvelles écritures. “

Christelle Derré

Écrit en 1982 par Marguerite Duras et publié aux *Éditions Minuit*, le roman *La maladie de la mort* est un drame intime qui se déroule à huis clos, dans une chambre d'hôtel donnant sur la mer, entre un homme et une femme.

2. Un roman adapté dans un format transmédia

L'oeuvre théâtrale de *La maladie de la mort*, mise en scène par Christelle Derré, s'inscrit dans un ensemble de formes artistiques variées, aux points de vue différents : le spectacle, le moyen-métrage, l'adaptation Facebook et *L'Installation de Lecture Immersive* (L.I.L.I.).

Le spectacle

- spectacle de théâtre multimédia entre performance electro théâtrale et chorégraphique -

La Maladie de la Mort, c'est la quête désespérée d'un homme à la recherche du sentiment d'amour qu'il espère trouver à travers une relation tarifée.

Sur scène, la temporalité est plurielle : Un homme lit une histoire vécue, passée (dont il finira par douter de l'existence). Une femme vit l'instant présent de cette narration, le corps éprouvé par un état de danse, seule dans la chambre, espace numérique et lieu d'expérimentation du sexe opposé.

Deux hommes sur des pupitres de contrôle manipulés à vue, créent un univers sonore et visuel autour des deux protagonistes. Le spectateur est confronté à ces trois espaces temps, témoin de l'expérience.

La Musique du spectacle est une pièce électronique, mélodie du texte de Marguerite Duras aujourd'hui, replaçant ainsi le spectateur dans l'harmonie de notre époque. La chorégraphie permet une transposition de la sexualité tout en étant au coeur d'une animalité propre au personnage féminin.

mise en scène : Christelle Derré, chorégraphie : Odile Azagury, avec Bertrand Farge, Alexandra Naudet, David Couturier (musique) et Martin Rossi (vidéo et lumières).

Le moyen métrage

Une fiction place dans la même temporalité les deux personnages, dans cette chambre, face à la mer. Il s'agit bien d'une œuvre cinématographique cette fois-ci, avec les mêmes acteurs.

Scénario/réalisation : Julien Deka, Christelle Derré, cadreur : Benoît Deka, assistant caméra : Jérémy Marnotte, montage/postFx : Julien Deka, sound design : David Couturier.

Les Réseaux Sociaux

Adaptation de *La Maladie de la Mort* pour une diffusion sur Facebook où les personnages vivent en temps réel leur rencontre.

Réalisation : Christelle Derré, Martin Rossi, David Couturier
Image & animation : Martin Rossi / sound design : David Couturier

La Médiation

Parallèlement à ses créations et productions, Collectif Or NORmes partage et expérimente ce savoir-faire en mettant en place plusieurs ateliers et stages autour de la littérature numérique. Nous menons en groupe la réalisation d'une œuvre littéraire sous des formats de lecture numériques innovants en abordant plusieurs disciplines de la création numérique : l'écriture, la scénarisation, l'illustration-animation et le sound design. Pour cela, le groupe est connecté en ligne à l'aide d'un réseau social privé avec gestion de projet (Whaller.com). Nous organisons, nous échangeons, archivons et partageons, à travers cet outil, les données et compétences nécessaires à ces réalisations.

De notre côté, ces ateliers pratiques et ces expérimentations nourrissent notre travail de recherche et de développement de nouveaux supports et outils d'éditorialisation littéraire. Manon Picard (Doctorante au sein de Collectif Or NORmes) relève et documente les problématiques d'écriture liées à ces nouveaux supports d'éditorialisation. Des solutions sont proposées et testées en ateliers validant certains enjeux dramaturgiques et littéraires.

Des ateliers de pratiques artistiques et culturelles, connectés et collaboratifs.

Condition d'accueil de ces ateliers :

- Format stage ou ateliers hebdomadaires (2h minimum) - 24h de pratiques (temps minimum conseillé). - En groupe de 10 à 15 personnes (demi-classe en établissements scolaires).
- Dans un lieu équipé en informatique et en connexion internet (1 poste minimum pour 2 personnes). (certains sites doivent parfois être autorisés - facebook, youtube, etc.)

3. L.I.L.I. - l'adaptation en réalité virtuelle

*Tous les jours se tient le même cérémonial,
dans une chambre d'hôtel,
un homme,
une femme.
Entre eux, la mer, il la paye, elle se soumet.*

Marguerite Duras

Le glissement du domaine du spectacle vivant à celui de la réalité virtuelle et de la lecture immersive s'inscrit pleinement et avec cohérence dans l'identité du *Collectif Or Normes* - basée sur le trio artistique, technologique et scientifique - avec cette volonté de proposer au public une nouvelle approche et une nouvelle forme de littérature. En effet, à l'émotion propre au contenu de l'œuvre viennent s'ajouter les émotions et sensations spécifiques à la réalité virtuelle, à l'univers graphique et sonore. En outre, l'interaction des comédien.nes avec le binôme, dès l'accueil, participe à créer un espace où la réalité glisse progressivement vers la fiction.

La Maladie de la Mort, c'est la quête désespérée d'un homme à la recherche du sentiment d'aimer qu'il espère trouver à travers une relation tarifée. Le récit d'un huis clos, dans une chambre, entre un homme incapable d'aimer et une femme payée pour se soumettre à ses volontés durant plusieurs nuits passées à l'hôtel.

Tous les soirs se tient le même cérémonial, la femme s'étend nue sur le lit et s'endort, à la fois offerte et recluse dans son sommeil, docile et inaccessible dans son silence... Terrés dans la chambre noire, l'homme et la femme attendent, dans l'improbabilité d'un sentiment qui ne peut surgir que du hasard, d'une erreur, « Jamais d'un vouloir ». Seule l'ombre de la mer rompt avec l'immobilité qui les étreint, cette « mer noire [qui] bouge à la place d'autre chose, de vous et de cette forme sombre dans le lit ».

De ce travail artistique réalisé pour ce texte, Collectif Or Normes est en train d'explorer les codes d'éditorialisation numérique propre à la technologie et à l'ergonomie du "Casque de Réalité Virtuelle" pour mettre en scène le texte La Maladie de la Mort de Marguerite Duras au format L.I.L.I., une installation de lecture immersive.

B - *La Maladie de la mort* au format L.I.L.I.

1. Le SAS transitif - la scénographie tangible

Une chambre d'hôtel reconstituée dans un espace carré de 4m. par 4m. Le public, en binôme, découvre la chambre constituant le huis clos où se déroule l'action de la genèse. décoré d'un mobilier de type année 80, le binôme est invité à s'asseoir confortablement sur le lit pour vivre une vivre un voyage introspectif sur le sentiment d'aimer.

Ensuite, tour à tour, le public est équipé d'un casque de réalité virtuelle, l'expérience de lecture 100% immersive commence. Lors de la réception virtuelle de cette proposition artistique, Collectif Or Normes interagit physiquement avec l'utilisateur sur des moments clés du scénario. Ainsi, les intentions dramaturgiques sont mises en scène tant dans l'espace physique que numérique. L'écriture du geste se joint à l'écriture transdisciplinaire propre à ce projet.

Elle relève de la capacité du participant à avoir une lecture active lors de la réception de cette proposition de lecture.

2. Ce que l'on voit dans le casque

Le texte de Marguerite Duras, les mots, les phrases seront d'abord traités graphiquement. Il sera ensuite intégré dans un univers visuel et sonore spatialisé à 360° (binaural). Il faut donc jouer des codes ergonomiques propres au dispositif technique pour les mettre au service d'un projet artistique et littéraire.



De par l'accueil de deux participants au sein de l'installation, nous jouons de cet effectif pour mettre en scène un couple évoluant dans l'espace virtuel de la chambre.

Allongé dans le lit, l'utilisateur accède à l'espace virtuel de la chambre où sont scénographiés les mots de Duras. Ils s'affichent sur les murs, le plafond, le sol et dans le lit. Une scénographie sobre pour une mise en valeur de la chorégraphie du texte. L'immersion passe par un travail sur les ambiances sonores de cet espace : le son des draps et le son de l'autre ; un sounddesign entre cinéma et jeux-vidéo.

Ainsi, en ayant la possibilité technique de spatialiser le son et l'image à 360°, nous pouvons scénariser une confusion chez l'utilisateur en créant des temporalités parallèles. Ou au contraire, nous pouvons guider l'utilisateur en l'interpelant grâce à des signaux sonores et/ou graphiques.

C - L'expérience de Lecture Immersive

1. Qu'est ce que c'est ?

À la croisée des arts du spectacle vivant et des arts numériques, *Les Installations des Lectures Immersives* - dites *L.I.L.I.* - offrent un dispositif éditorialement innovant de lecture, qui explore les différentes perceptions visuelle, sonore, tactile, kinesthésique et olfactive pour éveiller l'ensemble des sens du lecteur. Ainsi, *L.I.L.I.* s'inscrit dans le format éditorial numérique tout en possédant son identité propre, fondée sur une méthodologie qui s'appuie sur la triade Art, Science et Technologie. En outre, *L.I.L.I.* se distingue par une esthétique distincte d'autres formats de lecture, dû au maillage disciplinaire fondamental à la production de ce dispositif.



Ainsi, si *L.I.L.I.* offre aux artistes la possibilité de ne se heurter qu'aux seules limites de leurs créativité, en construisant de nouvelles collaborations entre les spécialités du domaine de l'Art pour concrétiser les projets les plus ambitieux, elle offre aussi aux spectateurs – désormais identifiés sous le concept de *lect-acteur* – une façon innovante de vivre et de ressentir l'œuvre littéraire.



Pour réaliser une installation de lecture immersive, deux écritures scénographiques sont mobilisées : une écriture scénographique tangible pour accueillir l'utilisateur et le plonger immédiatement dans l'ambiance de la diégèse tangible et une écriture scénographique numérique pour accueillir le texte littéraire mis en jeu dans un environnement immersif.

D - Le Collectif Or Normes

4. Histoire et Identité

En Octobre 2011, Christelle Derré, artiste transmédia, metteuse en scène et Martin Rossi, artiste développeur et concepteur numérique, s'associent pour créer le Collectif Or Normes.

Ce duo "art et technologie" définit sa structure comme un espace de recherche et de création en écritures numériques. Christelle Derré veut ainsi affirmer l'écriture du code comme intrinsèquement liée à l'écriture de la mise en scène.

Elle rassemble autour de ses créations une douzaine d'artistes collaborateurs fidèles : comédiens, chorégraphe, techniciens, musiciens, compositeurs, graphistes, vidéastes, développeurs et chercheurs. Tous collaborent aux créations transmédiées menées par Christelle Derré et aux projets d'innovations numériques conduits par Martin Rossi. Ensemble, ils proposent des œuvres à découvrir sur scène, sur le web et sur les écrans.

Des œuvres qui se déploient et se reçoivent sur différents supports, physiques ou numériques. L'écriture destinée au web et celle, native du web sont au coeur de la recherche du duo Derré/Rossi.

Ils mènent actuellement un projet de recherche et de développement en littérature numérique en collaboration avec le laboratoire *COSTECH* de l'université de Compiègne (triangulaire technique, artistique, scientifique). Martin Rossi dirige son développement, Christelle Derré y contribue par ses expérimentations artistiques.

Leur binôme est renforcé par Manon Picard, doctorante chercheuse, qui est en charge de l'étude scientifique de ce projet. Elle réalise une thèse au sein du *Collectif Or Normes*.

Cette collaboration artiste-chercheur permet d'interroger une déclinaison des savoir-être du spectateur, au mobi-lecteur, jusqu'à l'inter-acteur.

Pour nourrir leurs espaces d'expérimentations, ils proposent des médiations numériques, avec la volonté de partager et de questionner leurs pratiques artistiques connectées.

Ils interviennent auprès de publics scolaires (élémentaires, collèges et lycées) et universitaires.

Ils mènent notamment auprès d'étudiants en 'Arts du spectacle' des modules de formation qui abordent les nouvelles écritures pour le plateau dont l'élaboration d'une dramaturgie faite de textes, d'images, et/ou de sons, et leur mise en relation avec différents outils du théâtre (scénographie, décor, etc).

Ces ateliers sont un terreau empirique qui permettent une collaboration artistique régulière avec des artistes en devenir et les questionnent sur leurs pratiques et leurs sensibilités esthétiques et artistiques.

Aujourd'hui, le *Collectif Or Normes* est structuré en SARL, et l'équipe se compose de trois membres permanents : les deux co-gérants Christelle Derré et Martin Rossi, et Manon Picard (doctorante chercheuse). Des intermittents artistes et techniciens participent aux créations et aux tournées.

E - Soutiens et partenaires

Soutiens

Pour le spectacle *La Maladie de la Mort*, le Collectif Or Normes a reçu les soutiens de la ville de Poitiers, de la Région Poitou-Charentes, du DICRÉAM, du CNC, d'ADAMI et du SPEDIDAM.

Partenaires

La Fabrique du Vélodrome à La Rochelle, Théâtre du Girasol et Cie Gilgamesh à Avignon, Maison Maria Casarès à Alloue, Le Lieu Multiple à Poitiers, Les Fées d'Hiver à Crévoux, La Margelle à Civray, Le Théâtre de Belleville, Confluences.

L'équipe

Christelle Derré

Metteure en scène, directrice artistique et artiste transmedia



Christelle Derré découvre l'art cinématographique, chorégraphique et pictural à l'Université de Lettres et Langues en arts du spectacle spécialisation théâtre, qui l'influence dans son travail. En 2001, elle obtient son certificat d'études théâtrales au Conservatoire de Poitiers et démarre au sein de la troupe du Trèfle, sous la direction de Marie-Claude Morland.

Son univers est ouvert, le texte et l'image y semblent indissociables, chacune de ses créations porte cette identité. Elle lie à l'écriture théâtrale d'autres écritures : musicales, visuelles, parfois chorégraphiques. Elle lie l'écriture transdisciplinaire avec celle du décloisonnement. En 2011, elle crée "Le Collectif Or Normes", en collaboration avec Martin Rossi, développeur web, ils travaillent ensemble : spectacle vivant et art numérique, là où les frontières s'estompent. En parallèle, elle reprend ses études et valide un Master 2 pro à l'Université de Lyon, son sujet de mémoire est : « *La notion de transmédia dans le spectacle vivant* ». Depuis 2012, les productions du Collectif Or Normes sont transmédiées : notamment "La Maladie de la Mort" de Marguerite Duras, un spectacle, un film, une Installation de Lecture Immersive et une série littéraire pour Facebook.

En 10 ans, elle a réalisé plus de 50 projets de théâtre au sein d'établissements scolaires : écoles, collèges et lycées. Elle participe également depuis 2017 à "Engrenages", un projet d'éditorialisation

au format 3.0 qui réunit de nombreux partenaires, des lieux dédiés : Lieu Multiple, Médiacités, l'Espace Gantner, des médiathèques (Niort, Limoges), des Universités et des établissements scolaires. Sa dernière création "Albatros" de Fabrice Melquiot est présentée et co-produite en mars 2018 par la Scène Nationale de la Coursive et l'OARA, elle mêle les nouvelles technologies à la scène où animation d'images, son et jeu des comédiens se confondent pour notre émerveillement.

Et elle crée une nouvelle forme artistique dite L.I.L.I. (L'Installation de Lecture Immersive), expérience sensorielle pour un spectateur équipé d'un casque de Réalité Virtuelle.

Ces deux dernières créations rencontrent un franc succès au festival Experimenta à Grenoble , lors des éditions 2018 et 2020.

En 2021, elle est à la direction artistique du projet transmedia Shangri-la (bande dessinée de Mathieu Bablet) structuré selon trois volets : la smart fiction Tianzhu Phone (avec Poulp), le bd-concert immersif Shangri-La et l'exploration immersive à faire avec un casque de réalité virtuelle. Ce projet est co-produit par Uanimation.

En 2022, elle est à la direction artistique du musée numérique La Digitale qui promeut le patrimoine littéraire, culturel et artistique de Jean Giraudoux. Initialement, la maison natale de Jean Giraudoux, à Bellac.

Martin Rossi

Programmateur multimédia, musicien



Après une formation musicale au conservatoire de Lille et plusieurs expériences scéniques au sein de formations «musiques actuelles», Martin Rossi s'est rapproché des techniques du spectacle via les éclairages. Il fait plusieurs créations en tant qu'éclairagiste et très vite, il participe à plusieurs projets artistiques et techniques en tant que programmeur (Max MSP Jitter), éclairagiste scénographe, en charge des dispositifs de projections vidéos contrôlables en midi et en OSC, ou encore des programmes permettant l'écriture et le séquençage d'éclairages asservis via des logiciels de MAO. Il travaille depuis 8 ans en complicité avec Christelle Derré, mettant les outils du numérique au service de la création artistique. Affirmant un duo programmeur / metteur en scène. En 2011, ils créent «*Le Collectif Or Normes*», ensemble, ils développent leur premier projet Transmédia, avec le texte de Marguerite Duras «*La Maladie de la Mort*».

Dès 2012 , de nouvelles collaborations se mettent en place, avec d'autres artistes et compagnies :

- Georges Gagneré et Didascalie pour des formations.
- Judith Depaule, La compagnie Mabel Octobre, pour des régies multimédia, et la conception/réalisation d'une scénographique multimédia pour leur dernière création « Les Enfants de la Terreur ».
- C2C, groupe de DJ en tournée internationale. Il conçoit le système de contrôle et d'éclairages de leurs platines rétro-éclairées.
- Gush, il met en oeuvre pour le groupe de rock/pop, leur scénographie lumineuse à LED contrôlable par un logiciel de vidéo.

De ce savoir faire de conception d'éclairage à LED et leur contrôle, Martin conçoit et fabrique des machines de contrôle pour des bâtiments historiques (Abbaye St Victor à Marseille, Musée du Jeu de Paume du domaine de Chantilly, etc.).

Depuis 2013, il collabore avec Blanca Li sur le spectacle Robot, en tant que régisseur des robots Nao d'Aldebaran, sur la tournée 2013-2015.

2015 : Installation multimédia, musique et chant pour le spectacle "Gisèle, Le combat c'est vivre "

De cet intérêt et compétences pour les technologies pour le spectacle vivant Martin en développe aujourd'hui des software et hardware pour proposer aux artistes des outils de conceptions et d'écritures pour l'inter-opérabilité des systèmes.

Il poursuit ses recherches et ses innovations dans l'exploitation de nouveaux formats de diffusion des arts de l'écriture et du multimédia.

Martin Rossi travaille à la réalisation d'une chaîne de production d'œuvres de fictions interactives pour smartphone : le projet *POULP*.

En tant que scénographe et développeur multimédia, il mène un travail de recherche et de développement sur l'ensemble des projets artistiques menés au sein de Collectif Or Normes.

Manon Picard

Chargée d'étude sur les fictions interactives et immersives / Doctorante en info-com (laboratoire COSTECH - à l'UTC)

Doctorante à l'Université de technologie de Compiègne, Manon Picard travaille sur les nouvelles écritures numériques en articulant son travail de recherche aux disciplines sémiologique et phénoménologique afin d'appréhender les objets d'études tels que : les *smartifictions*, les œuvres *hypermédiatiques*, les *webdocumentaires*, etc. Cette approche liée à une attention particulière à la narratologie et à la ludologie lui permet de construire une boîte à outils hybride afin de mener un travail de recherche tant sur la création que la réception de ces objets de lecture récents dans le paysage culturel de l'histoire de la lecture.

Au cours de sa formation universitaire, Manon Picard s'est très vite intéressée à la création littéraire et artistique produite à partir de nouvelles technologies. C'est ainsi qu'au cours de son master - « Livres et Médiation » à la Faculté de lettres et de langues de Poitiers – elle est partie à Montréal pour rejoindre l'équipe d'assistants de recherche en tant que stagiaire au sein du laboratoire de recherche : NT2. Ce laboratoire mène un travail de recherche sur les œuvres *hypermédiatiques*. Lors de cette expérience de terrain scientifique, elle a pu développer à loisir son intérêt pour la littérature numérique tout en se familiarisant avec le milieu de la recherche. De retour en France, elle poursuit sa formation de Master et c'est dans ce cadre là qu'elle rencontre le *Collectif Or Normes*. En tant que stagiaire elle travaillera sur le projet de recherche et de développement en littérature numérique mené par l'entreprise pour analyser les pratiques du numérique liées à la création d'œuvres littéraires diffusées sur ensemble de réseaux du Web. Suite à cette première collaboration professionnelle, il est né la volonté de poursuivre ce partenariat. Manon Picard a ainsi rejoint l'équipe du *Collectif Or Normes* depuis août 2017 pour accompagner le projet de recherche et de développement en littérature numérique – *POULP* – en tant que doctorante chercheuse (travail de recherche sur les *smartfictions*). La *smartfiction* une fiction interactive à lire; à incarner et à jouer sur smartphone. Elle est aujourd'hui, docteure chercheuse.

Costech - *Connaissance Organisation et Systèmes TECHniques* - est le laboratoire de recherche du Département *Technologies et Sciences de l'Homme* de l'Université de Technologie de Compiègne (UTC). L'unité de recherche Costech est une équipe d'accueil pluridisciplinaire regroupant des chercheurs travaillant sur les relations Homme / Technique / Société. Son projet est de développer les recherches technologiques en SHS sur les milieux socio-techniques contemporains.

David Couturier

Musicien, compositeur, sound designer



Fort d'un parcours éclectique, David Couturier est ouvert à tous les domaines. Il crée des bandes sonores et des musiques pour le cinéma, le théâtre, la rue, l'événementiel, les expositions et même des feux d'artifice. Son approche du son est précise, sensible et poétique. Durant ses études en arts du spectacle à l'université de Poitiers, il fonde les Films de la Lymphé, une association de cinéastes. Il y débute un travail de recherche sur le rapport entre le son et l'image filmique. En 2005, Il rencontre Christelle Derré et commence un travail de création sonore et musicale sur ces spectacle, il rencontre le son pour la scène, la "3ème dimension" du théâtre. Parallèlement, il explore la création sonore et musicale dans différents domaines de la photo au feu d'artifice, des arts plastique au spectacle de rue. Il axe son travail sur la sensation, l'émotion, le ressenti, le sens que le son apporte à une image dite « image spectacle ». Comme si la vue et l'ouïe étaient un 'Tout', un ensemble émotionnel relatif à un propos artistique et à la vision d'un auteur. Ses créations deviennent de plus en plus multiphoniques aussi bien dans le théâtre que dans l'événementiel notamment dans le cadre de la fête des Lumières de Lyon. En 2015 il crée l'univers sonore et musical de *Gisèle*, *Le combat c'est vivre* ainsi que du spectacle de rue *Origami*

Mekanik du bonheur avec la Cie Sputnik avec qui il tourne notamment sur *les Nuits Romanes*. Il développe une installation 16.1 avec la musique d'Amon Tobin pour la marque Peugeot. En 2016, suite à la rencontre de la plasticienne – photographe Delphine Balley, il signe une nouvelle création sonore originale sur son dernier film « Charivari » diffusé notamment au cinéma le «*Silencio*» . Dans le cadre de la fête des lumières, il compose tout un univers onirique pour une installation multiphonique 10.1 diffusée sur la place des Terreaux.

David Couturier fait partie des artistes du *Collectif Or Normes* et compte de nombreuses collaborations avec Christelle Derré : *L'Installation de Lecture Immersive*, le spectacle *Albatros* de Fabrice Melquiot, *Les Esprits Libres* d'après Jean Giraudoux, *Shangri-La* de Mathieu Bablet et les installations immersives et interactives exposées au sein du musée numérique, *La Digitale*..

<http://sdbm.fr/>

Gyomh

Artiste vidéaste



Monteur de formation, GYOMH a su étendre ses compétences à l'animation, le motion graphic design et le trucage numérique. Il réalise des clips pour des artistes et crée des séquences animées pour du spectacle vivant, du spectacle de rue, de l'évènementiel et du mapping monumental. C'est au cours de ses études de BTS audiovisuel au Lycée Léonard de Vinci de Montaigu qu'il rencontre Joseph Couturier et les feux d'artifice de la société Jacques Couturier Organisation. Ensemble, ils travaillent sur un spectacle mêlant artifice et projection vidéo. Il crée les animations pour le spectacle pyrotechnique du *Petit Prince* d'après les illustrations de Saint-Exupéry. Cette collaboration se répète jusqu'en 2014 avec le spectacle *Pierrot le feu* sur la place Bellecour à *la Fête des Lumières* de Lyon. Entre 2004 et 2014, il intègre le groupe de musique Tchèque Alvik. Il crée des projections vidéos pour les accompagner pendant les concerts. Il réalise deux clips pendant cette période, *Final Next* et *Impression*. Le premier utilise la technique de la pixilation (animation image par image avec des acteurs réels) tandis que le second intègre un personnage réel truqué en post-production composité sur un décor en image de synthèse. En 2012, il crée les séquences animées pour les projections du spectacle Dawson du groupe Coup d'Marrons mis en scène par Benoît Morel et dessiné par Thibault Balahy. En 2014, il intègre la compagnie Sputnik et participe à la création du spectacle de rue *Mekanik de Papier*. Ce spectacle mélange anthropologie, danse, théâtre, musique et projection vidéo. En perpétuelle évolution de par son travail anthropologique de territoire, cette création lui permet de travailler sur les frontières entre images réelles et dessinées.

Actuellement, GYOMH vit à La Tranche-sur-Mer. Il réalise des vidéos pour des artistes, du Motion Graphics pour plusieurs sociétés de production (Art Park, Groupe L'Oréal, La Villette, Occiprod,

JCO) et des créations vidéos pour des spectacles vivants. Il compte de nombreuses collaborations avec le *Collectif Or Normes* : *L'Installation de Lecture Immersive*, le spectacle *Albatros* de Fabrice Melquiot, *Les Esprits Libres* d'après Jean Giraudoux, *Shangri-La* de Mathieu Bablet et les installations immersives et interactives exposées au sein du musée numérique, *La Digitale*.

<https://www.gyomh.fr/>

<http://sdbm.fr/>

Contact et Coordonnées



43 rue du Lieutenant Colonel Biraud, 86000 - POITIERS

tel : 09.50.93.2013

administration@collectifnormes.fr

<http://www.accueil.collectifnormes.fr/>

Revue de Presse

BERNIN "Présences, art numérique - arts plastiques" à voir au Château de la Veyrie jusqu'au 20 octobre

L'art numérique, nouveau défi du Château de la Veyrie

La 5^e exposition artistique organisée au Château de la Veyrie de Bernin marie les arts plastiques et le numérique. Une expérience à vivre jusqu'au 20 octobre.

Il fallait s'en douter. Se douter qu'avec Gilles Fournieris en metteur en scène, la dernière exposition au Château de la Veyrie à Bernin allait être plus qu'une curiosité. Une expérience, oui !

On en avait eu une belle idée lors de "Absence, mémoire d'un lieu vacant" il y a un an. OÙ, dans ce Château de la Veyrie, vestige du Moyen-Âge, l'amateur d'art avait osé glisser des éléments de sa collection privée, tous de fiction contemporaine, dans la réalité désenchantée de la villa de vacances ayant appartenu au riche industriel Charles Keller. Succès aussi espéré qu'inattendu.

Une ronde artistique à trois

Voici un nouveau challenge pour le commissaire d'exposition. Avec "Présences, art numérique - arts plastiques" (jusqu'au 20 octobre), Gilles Fournieris a voulu marier trois forces : celle de l'art plastique (le visuel), celle du numérique (le virtuel) et celle « que je me plais à rappeler, la force du lieu, le patrimoine. C'est donc une

ronde à trois et ce n'est pas un dialogue mais une conversation ».

À écouter Gilles Fournieris, il faut bien comprendre une chose : depuis 2015, à chaque exposition, le Château de la Veyrie est partie prenante de la proposition. « Le décor est tel, ajoute-t-il, que les conditions d'émotion sont là. »

Huit espaces créés pour cette dernière exposition occupent les onze pièces du Château de la Veyrie. Même là où il ne reste qu'un évier ou une baignoire, où les murs sont encore décrépis, l'art, par petites touches, titille notre regard. Enrichi par un jeu de lumières ou une palette de sons, il met alors tous nos sens en éveil.

Dans la chambre de Madame Keller et, plus encore, dans le bureau (avec la lecture virtuelle, lire ci-contre), il touche même à l'intime... Le visiteur, sans le savoir, voire même sans le vouloir, est projeté dans un autre monde, finalement pas si virtuel que ça.

Céline FERRERO

Exposition ouverte jusqu'au dimanche 20 octobre, jeudi, samedi, dimanche 14 h-19 h (dernière entrée à 18 h 45) et vendredi 14 h-21 h (dernière entrée à 20 h 45).
Entrée libre.

Réservation : 04 76 92 35 56 ou veyrie@bernin.fr



Dans la chambre d'amis, l'une des onze pièces du Château de la Veyrie, au pied d'un décor quasi apocalyptique, se dressent des bustes antiques qui, par la technique de projection mapping vidéo, s'animent devant nous. Photo Le DLIC.F.

La réalité virtuelle dépasse la fiction...

Artiste transmédia (c'est ainsi qu'elle se présente pour dire à quel point elle aime varier les formes artistiques), Christelle Derré présente là sa 4^e proposition autour du texte de Marguerite Duras "La maladie de la mort". Ce fut un spectacle vivant (sons, danse), une forme sur le web, un moyen-métrage (version cinématographique) et donc cette lecture immersive, virtuelle et terriblement sensorielle, inaugurée en 2018 au Salon Experimenta à Grenoble. « Ce texte me passionne, reconnaît-elle sans trahir de secret. Et avec lui, il y a une possibilité de proposer un fantasme que l'on vit en mettant ce casque virtuel. Le "vous" est tellement saisissant à la lecture du livre qu'il peut tout à fait se retrouver ici : dans la réalité virtuelle, on plonge dans un autre monde. Notre corps est là et notre esprit est ailleurs. Développer le sensoriel permet encore plus de nourrir cette écriture. » Le lecteur-visiteur est tout à la fois acteur et spectateur dans cette mise en



Christelle Derré (et son assistante à la mise en scène Manon Picard) nous font vivre une expérience sensorielle incroyable d'après le texte de Duras "La maladie de la mort".

scène pour le moins surprenante. C'est étrange, en effet, de voir (ou de sentir) à quel point des procédés si différents (le numérique, le livre) forment une expérience aussi unique.

C.F.

De Céline Ferrero, Le Dauphiné Libéré.

Dialogue insolite entre art numérique et art traditionnel au château de La Veyrie en Isère

Un dialogue entre tradition et modernité à découvrir jusqu'au 20 octobre dans un lieu hors du temps, le château abandonné de La Veyrie à Bernin, près de Grenoble.



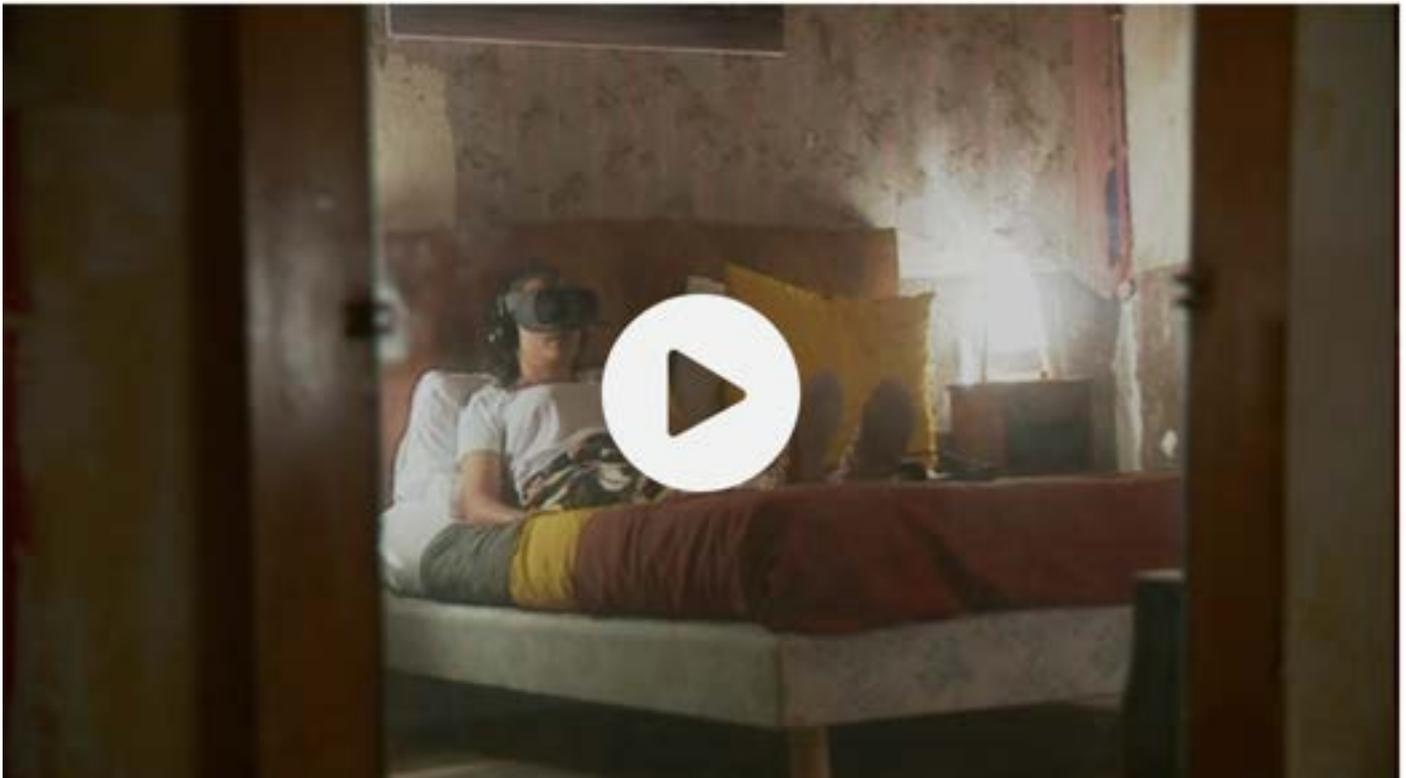
Présences, Art numérique - Art plastiques : c'est le titre de cette nouvelle exposition de fin d'été proposée au château de La Veyrie. Pour la cinquième année consécutive, cette bâtisse abandonnée située à Bernin en Isère accueille dans son décor décrépi les œuvres d'artistes contemporains. Cette année, la création numérique actuelle entre en résonance avec des peintures, dessins et photos.

Château fantôme

C'est un lieu énigmatique, une bâtisse du Moyen Age avec son donjon, ancienne propriété d'un riche industriel du début du 20e siècle, Charles Albert Keller, créateur des centrales hydroélectriques de la vallée de la Romanche en Isère. Laissé à l'abandon après le départ des Keller et pendant des dizaines d'années, le château de La Veyrie a été racheté par la mairie au milieu des années 90. Des travaux sur l'extérieur du bâtiment avaient été entrepris et un restaurant créé,

adossé à la bâtisse. Mais l'intérieur est resté tel qu'il était au départ des Keller, les dégradations en plus.

En 2015, Gilles Fournieris, collectionneur et habitant de Bernin, tombe sous le charme du château et propose d'y exposer des œuvres d'art contemporain le temps d'un été. C'est lui qui a imaginé, pour cette 5e édition, un dialogue entre œuvres visuelles et œuvres immersives. Une expérience sensorielle : *"Il faut déambuler, et ouvrir grand ses chakras et être sensible aux énergies, aux stimulations visuelles et sonores"*.



[A consulter sur le site source](#)

Émotion augmentée

Chaque pièce accueille donc ce dialogue entre des créations utilisant les technologies numériques et des œuvres picturales : le spectateur se laisse envelopper, porté par les sons, les images vidéo, les jeux de lumière, mais aussi par des expériences interactives comme avec cette oeuvre *Cogito ergo sum*, de

Grégory Lasserre et Anais met den Ancxt, un crâne de sel qui crée des sonorités au contact des mains du visiteur. Cette "exploration méditative, intuitive et sonore" est confrontée au travail sur les rêves de la peintre Cécile Beaupère.

Ces deux formes d'art dialoguent entre elles de manière à créer une émotion augmentée pour le visiteur. Chaque forme d'art augmente la portée que l'autre suscite en chacun d'entre nous et c'était vraiment le but de cette exposition. Gilles Fournier Commissaire d'exposition



Présences, Art numérique – Art plastiques – Château de La Veyrie, Chemin de Pré Figarou 38190 Bernin – Jusqu'au 20 octobre – Jeudi, samedi et dimanche de 14h à 19h, le vendredi jusqu'à 21h – Entrée libre

FranceInfo - Culture : [source](#)

La lecture virtuelle, nouvelle expérience littéraire



Lili est une expérience imaginée par le collectif Or Normes, artiste en résidence à l'année à la M3Q.

Une plongée virtuelle dans l'œuvre de Marguerite Duras. Voilà l'invitation du collectif Or Normes, en résidence à la M3Q, avec l'installation Lili (diminutif de « L'Installation de Lecture Immersive »). Le concept : les participants s'installent deux par deux sur un lit, dans un espace meublé comme une chambre accueillante. Une fois équipés d'un casque de réalité virtuelle, c'est parti pour une expérience de 20 minutes de lecture immersive de *La Maladie de la mort*. Le texte s'affiche ligne par ligne, mêlé dans un univers graphique en 3D. La scène se passe entre un homme et une femme dans une chambre d'hôtel. On entre dans la chambre, l'air fait bouger les rideaux. Des manipulateurs interviennent pour accentuer la sensation de réalisme : « On crée des interactions avec le texte et l'image, en envoyant un effet de vent sur le visage lorsqu'un personnage sort sur la terrasse par exemple », explique Martin

Rossi, programmeur multimédia au sein du collectif. Une expérience inédite qui a créé la surprise en février lors de sa présentation au Salon Experimenta Arts et sciences de Grenoble.

Trois Quartiers - [source](#)

À Grenoble, le Collectif Or Normes teste la lecture immersive

(pub. le 07/02/2018)



Jeudi dernier, des étudiants du master Livres et Médiations de la faculté de lettres et langues de Poitiers ont testé le dispositif. © Photo NR

Le Collectif Or Normes est au salon Experimenta de Grenoble pour y présenter “ Lili ”, l’installation de lecture immersive adaptée de “ La Maladie de la Mort ”.

Une chambre de quatre mètres de côté. Un lit. Deux tables de chevet surmontées de lampes. Assis sur les draps, deux cobayes affublés de casques de réalité virtuelle bougent la tête en cadence, sans prononcer un mot. Voici « Lili » : l'installation de lecture immersive imaginée par le [Collectif Or Normes](#), à partir du texte de Marguerite Duras, « La Maladie de la Mort ». Une commande du salon Experimenta de Grenoble. Depuis lundi, les membres du collectif artistique poitevin sont à pied d'œuvre à Grenoble. Ils présentent leur nouvelle création au [salon Experimenta](#), la biennale arts et sciences qui se tient à la Maison Minatec, jusqu'au samedi 10 février. La metteuse en scène Christelle Derré interviendra également, ce vendredi, lors d'une table ronde intitulée « Raconter en réalité virtuelle : entre théâtre et cinéma ».

« Participer à Experimenta, c'est l'occasion de montrer notre savoir-faire et de partager nos expérimentations, explique la Poitevine, qui se définit comme une artiste transmédia. Nous avons postulé en 2017 et notre projet a été accepté. Nous avons donc créé cette installation de lecture immersive spécialement pour Experimenta. » Avant de partir pour les Alpes, le collectif était en résidence de création à Poitiers, à la Maison des Trois-Quartiers, du 26 janvier au 2 février. Jeudi dernier, ce sont des étudiants du master Livres et Médiations de la faculté de lettres et langues de Poitiers qui sont venus tester le dispositif. L'occasion pour eux de plonger virtuellement dans l'univers visuel et sonore dessiné par le graphiste Gyomh et le sound-designer David Couturier. *« Gyomh a fait la modélisation 3D et David a créé les sons, décrypte Martin Rossi, programmeur multimédia au sein du collectif. J'ai réagencé tout ça et intégré les scènes dans la plateforme basée sur le logiciel Unity, utilisé dans de nombreux jeux vidéo. »* La bande-son – diffusée en son binaural à 360° – reprend aussi des éléments des précédentes créations de la compagnie en lien avec le texte de Duras : un moyen-métrage, coréalisé par Julien Dekha et Christelle Derré, et une pièce de théâtre multimédia avec le comédien Bertrand Farge et la danseuse Alexandra Naudet.

Le vent sur le visage. Quand le « lecteur » enfle le casque de réalité virtuelle et les écouteurs, il peut ainsi découvrir, par un simple mouvement de tête, les différents recoins de la chambre où se déroule l'action. Mais, rapidement, son œil est attiré par le texte qui s'affiche, ligne par ligne, sur le décor en images de synthèse. Durant le quart d'heure que dure cette expérience, les manipulateurs interviennent à plusieurs reprises pour solliciter les autres sens du « cobaye ». Les effets de vent sur le visage (lorsqu'on sort sur la terrasse) ou le contact léger des draps sur les

jambes rendent l'immersion encore plus réaliste et parachèvent cette expérience étonnante, à mi-chemin entre la lecture, le jeu vidéo, le théâtre et le cinéma.

collectifnormes.fr

Laurent Favreuil - *La Nouvelle république* - pub. le 07/02/2017 ([source](#))