ESPACE DES ARTS
Scène nationale Chalon-sur-Saône

DOSSIER SPECTACLE

FOCUS «DANS QUEL MONDE VIVONS NOUS ?»

EXPÉRIENCE IMMERSIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

30 MARS > 11 AVRIL 2021

ÉDEN

COLLECTIF MxM / CYRIL TESTE / HUGO ARCIER

© HUGO ARCIER

MAR 30 MARS > SAM 3 AVR / MAR 6 > DIM 11 AVR
EN CONTINU ⏱ 12 MIN
ESPACE DES ARTS - STUDIO NOIR

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS
TÉL : 03 85 42 52 12 - BILLETTERIE@ESPACE-DES-ARTS.COM
ESPACE-DES-ARTS.COM

ESPACE DES ARTS, SCÈNE NATIONALE - DIRECTION NICOLAS ROYER
5 BIS AV. NICÉPHORE NIÉPCE - CS 60022 - 71102 CHALON-SUR-SAÔNE CEDEX

MADE IN
ANNECY

CRÉATION ARTS VISUELS

ÉDEN
EXPÉRIENCE IMMERSIVE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

CYRIL TESTE • HUGO ARCIER
COLLECTIF MxM

ÉDEN est un dispositif en réalité virtuelle pour dix utilisateurs munis de casques, placés dans un même lieu. Chacun d'eux engendre depuis son corps des rhizomes qui, par le déplacement de son regard, s'érigent dans l'espace environnant et deviennent plantes, arbres et fleurs. Dans ce dispositif en réseau, chacun voit ce que son regard conçoit et ce que les autres suscitent comme apparitions. Pensé comme processus génératif, *ÉDEN* permet à l'utilisateur d'incarner à chaque nouvelle expérience, un tout autre écosystème.

Le récit est ponctué d'aléas qui bouleversent le vécu : le vent se soulève et un orage, peut-être, éclate. Une création sonore et un système de diffusion olfactive accentuent l'activation sensorielle : et l'on peut entendre le bruissement des feuilles, une mélodie archaïque ou sentir le parfum de la terre humide. Peu à peu, les îlots de végétation épars se relient et la Nature se déploie, libre et exubérante, réveillant en chacun l'enfant émerveillé.

ÉDEN propose une expérience de Nature, de cette Nature sauvage, non paysagée, dont l'homme porterait en soi la nostalgie et l'enchantement, cette étrange émotion ressentie au contact de paysages grandioses et de phénomènes « magiques ». Notre fiction réensemence notre pépinière intérieure, notre imaginaire éprouvé par l'appauvrissement de la relation sensible et sensorielle avec la Nature. Réactivé par l'image virtuelle et la poésie, le sentiment d'être fibre du tissu du vivant – et non simple spectateur d'un écosystème « étranger » à soi – revalorise, chez l'enfant comme chez l'adulte, le rapport interne à la biodiversité.

L'art et les nouvelles technologies peuvent être « médiatrices » d'un nouveau rapport à la Nature. En complément de l'expérience directe, de la recherche scientifique, l'art peut contribuer à développer la prise de conscience émotionnelle et cognitive de notre besoin de Nature – et du manque ressenti en son absence –, à inventer des scénarios débridés pour réactiver les sensibilités au devenir écologique, pour ne pas sombrer dans « l'amnésie environnementale générationnelle » selon les termes employés par Peter Kahn en 2002, psychologue s'intéressant à la relation entre Nature et bien-être psychique humain.

Œuvre casque de réalité virtuelle : 10 personnes toutes les 20 min (sur inscription)

Création dans le cadre du festival Annecy Paysages 2019
Dans le cadre du projet PEPS Annecy-Chambéry-Genève-Lausanne, soutenu par le programme de coopération territoriale européenne INTERREG V France-Suisse

PEPS Annecy Chambéry Genève Lausanne

Téléchargez ici le kit presse (photos en HD, teaser vidéo)

PRINCIPES

SUBLIMER LE RÉEL

ÉDEN déploie un paysage en images de synthèse, donc une interprétation en trois dimensions du réel qui nécessite une part de simulation et une part très concrète de re-création. Ce double mouvement résulte d'une fine observation du réel qui repose sur une acuité pour l'infiniment petit, une attention portée aux lois de la nature modélisées en termes mathématiques. Nous sommes convaincus que la représentation de la Nature de manière virtuelle impacte le regard sur le réel, révèle la beauté de ce qui semble banal, de ce qui n'est plus vu.

Peut-être *ÉDEN* mènera-t-il ceux qui l'expérimentent à vivre la forêt avec une attention autrement plus délicate, à honorer la complexité de la Nature ? Au paradoxe que soulève la représentation en images virtuelles d'une Nature réelle, nous répondons tous deux qu'il ne peut y avoir opposition, que la poésie de l'une révèle l'inégalable magie de l'autre.

PAR UNE TECHNOLOGIE HYBRIDE

ÉDEN repose sur la combinaison d'un moteur de jeu vidéo, qui génère en temps réel les images de synthèse. Un de nos collaborateurs, un développeur, travaille spécifiquement sur l'interaction en réseau, une innovation dans notre approche. L'expérience sera donc générative et fera naître à chaque session, une végétation différente. Le travail sonore est très important également, comme dans toute expérience immersive – craquements de branches et claquements de la pluie sur les feuilles – accompagne le regard et décuple la dimension sensorielle.

ET UN RÉALISME MAGIQUE

ÉDEN est une Nature merveilleuse. Enveloppée d'une brume, environnée d'un quasi-monochrome, la végétation semble extraite d'une estampe épurée, minimaliste. Ces silhouettes d'arbres noirs sur fond blanc, cette esthétique qui relève du dessin en deux dimensions, prend volume et relief, une sensation appuyée par le casque. Si elle n'a rien de « naturaliste » au sens où elle ne reproduit pas le réel, cette Nature convoque simplement son propre réalisme magique et à travers lui, invite l'enfance, sa joie et ses croyances.

VISIONS

UNE EXPÉRIENCE DU REGARD

ÉDEN est une invitation à la contemplation. Pour repenser notre place au sein de l'écosystème planétaire, ne faut-il pas tout d'abord re-connaître la Nature ? Et pour la re-connaître, ne faut-il pas ré-apprendre à la regarder ? La Nature n'a pas besoin de l'humain pour être, mais la qualité de notre regard, en nous révélant sa beauté intrinsèque, peut nous mettre en relation. Et si notre regard n'était-il que le vecteur d'un écosystème interne – pépinière à la fois mentale (imaginaire) et organique (somatique) – évoluant en miroir d'un écosystème externe ? Et si notre regard contribuait à « parachever » la création ? Inspirée par le système de communication en rhizomes fongiques qui relient les arbres entre eux, notre vision repose sur un rapport à l'autre vivant qui serait « non-séparé ». L'observation d'une possible relation « énergétique » ne peut avoir lieu qu'à travers un temps ralenti, celui de la contemplation.

QUI RELÈVE D'UN HÉRITAGE ARTISTIQUE

ÉDEN est une œuvre héritière d'une Histoire internationale de l'art qui, bien avant l'ère numérique, a toujours représenté ou valorisé la Nature vivante. Nous nous inscrivons à la suite des peintres de paysages et des plasticiens qui ont fait de la Nature leur matériau. On pense au Land Art, à l'Arte Povera, groupe constitué à la fin des années 1960. Figure du mouvement, Giuseppe Penone écrit dans Respirer l'ombre paru en 2017, sa vision de l'humain comme pair de la Nature. On pense à Ernest Pignon Ernest et ses fabuleuses Arbrorigènes, à Olafur Eliasson et son installation Riverbed. Le paysage revêt aussi dans les arts d'Extrême-Orient une grande importance et nous nous inspirons d'une riche iconographie japonaise : gravures et images graphiques issues de la culture manga, des livres de Jirō Taniguchi aux films de Hayao Myazaki.

D'UNE SYMBOLIQUE

ÉDEN est un jardin mythique dont les humains porteraient en eux la mémoire. Nous nous éloignons du concept chrétien d'*ÉDEN* en tant que paradis céleste sur Terre pour invoquer une Nature primitive, un sentiment commun, une symbolique imprégnée, si ce n'est d'animisme, d'une possible croyance en une Nature animée d'une force vitale, d'une âme.

ORIGINES

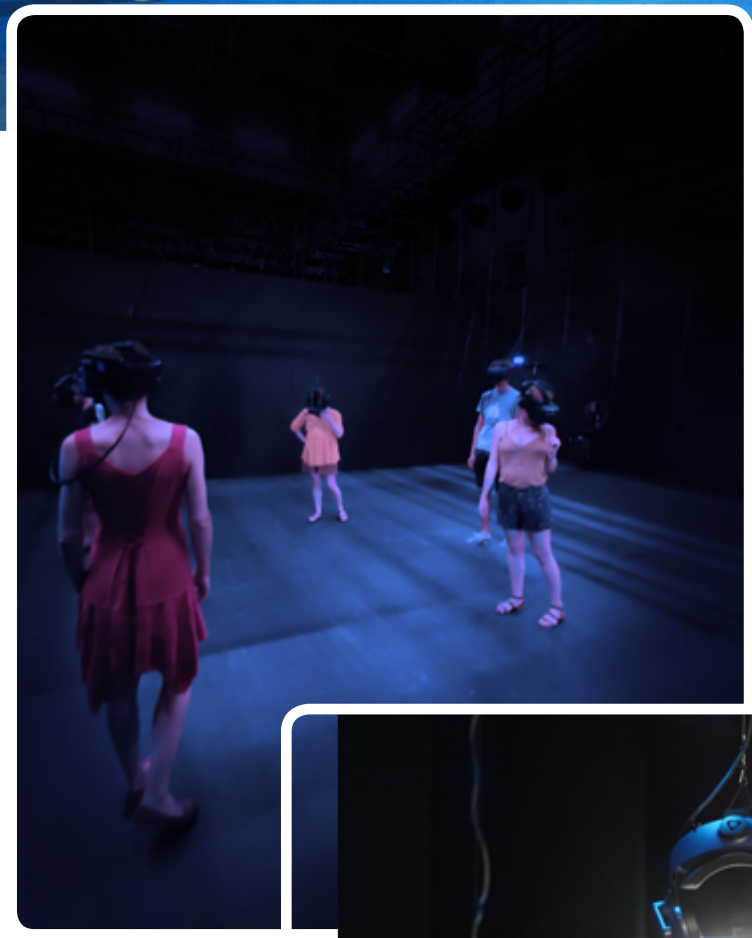
ÉDEN part de nos enfances.

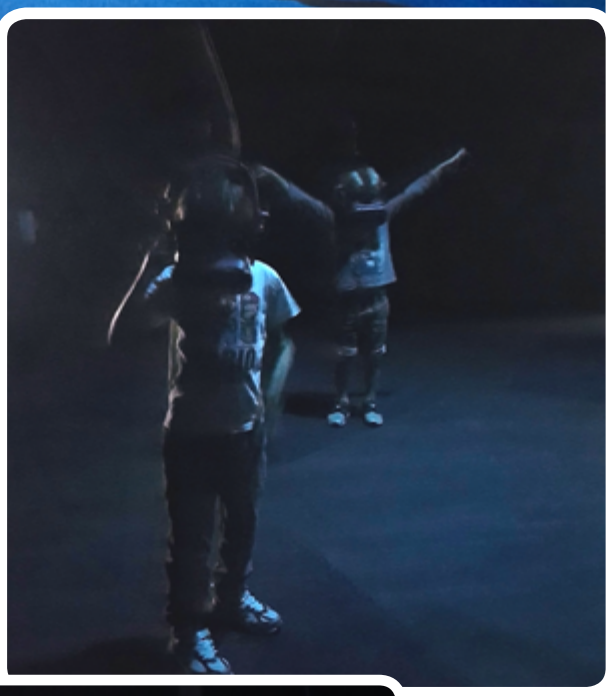
Ayant tous deux grandis auprès de la Nature – pour l'un l'Aveyron, pour l'autre le Vaucluse – et connu les premiers jeux vidéos : nous sommes de cette première génération à vivre un tel paradoxe entre deux expériences du réel, l'un « naturel », l'autre « virtuel ». Et finalement, nous faisons partie de ceux qui agencent avec aisance ce que d'autres opposent. Nous croyons en une coexistence – indéniablement nécessaire – du besoin de Nature et de la présence technologique. Dans *Sun* – 2011, *Tête Haute* – 2013 et le plus récent *Festen* – 2018, Cyril Teste intègre dans la dramaturgie, la poétique de la Nature. Hugo Arcier développe depuis *Nostalgia for nature* – 2012, une série de pièces – vidéo et sculpture 3D – abordant la Nature et la perception que l'humain en a, dont la plus récente prend pour point de départ les poèmes de Lucrèce, *De rerum natura* – 2019.

Nous co-écrivons ensemble *ÉDEN* qui prend place dans une collaboration transdisciplinaire établie il y a quelques années lors de notre rencontre au Fresnoy – Studio national des Arts contemporains de Tourcoing. Cyril Teste y enseignait et a invité Hugo Arcier a contribué au développement du projet d'un élève, Guillermo Moncayo. Depuis nous avons élaboré quelques projets ensemble au sein du Collectif MxM : *Ciel de Traîne* – concert vidéo de Nihil Bordures, *Festen* – animation du tableau *Orphée et Eurydice* de Corot, mais aussi des films animés – notamment pour le créateur olfactif Francis Kurkdjian, et des tableaux numériques exposés en Centres d'art contemporain. Aujourd'hui, nous créons *ÉDEN* pour le festival Annecy Paysages de Bonlieu, Scène nationale Annecy.

Cyril Teste & Hugo Arcier
propos recueillis par Mélanie Jouen, avril 2019

images de préproduction / recherches





BIOGRAPHIES

CYRIL TESTE

© Simon Gosselin

Cyril Teste s'intéresse aux arts plastiques avant de se consacrer au théâtre à l'École Régionale d'Acteurs de Cannes puis au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique de Paris. Il impulse en 2000 le Collectif MxM, dont il devient directeur artistique. Avec la peinture et le théâtre pour compagnons, il pose sur la scène un regard d'auteur, plasticien et vidéaste. Il crée notamment *Direct/Shot* en 2004 de Patrick Bouvet, *Electronic City* en 2007 et *Nobody* en 2013, rencontre déterminante avec l'écriture de Falk Richter. Il écrit et met en scène cinq textes dont le diptyque autour de l'enfance *Reset* et *Sun* en 2011. En 2013, il met en scène *Tête Haute* de Joël Jouanneau, premier spectacle destiné au public jeune. Artiste associé depuis 2017 à Bonlieu Scène nationale Annecy, il crée l'événement avec *Festen* d'après Thomas Vinterberg et Mogens Rukov, spectacle produit et répété intégralement sur les plateaux de Bonlieu. Il revient sur la scène annécienne en ouverture de saison 18-19 avec ce spectacle et crée en février 2019 *Opening Night d'après le scénario de John Cassavetes* avec Isabelle Adjani.

collectifmxm.com

HUGO ARCIER

© Hugo Arcier

Il est artiste numérique français – en fait un artiste d'une époque numérique – qui utilise les images de synthèse 3D sous plusieurs formes : vidéos, tirages, sculptures.

Se consacrant d'abord aux effets visuels pour des longs-métrages (VFX), il travaille pour des réalisateurs prestigieux, comme Roman Polanski ou Alain Resnais.
Cette activité professionnelle lui permet d'acquérir une connaissance pointue de l'outil numérique, et des images de synthèse en particulier, nécessaire à l'émergence de ses projets artistiques.
Il élabore à partir de 2004 des œuvres plastiques et réflectives qui décortiquent méticuleusement les spécificités des images de synthèse 3D et des mondes virtuels, s'inscrivant dans une nouvelle forme d'art.

Il effectue régulièrement en parallèle des travaux de commande qui utilisent les images de synthèse, comme par exemple en 2012 la pochette d'album *Cruel Summer* pour Kanye West.
Ses œuvres ont été présentées dans de nombreux festivals (Némo, Elektra…), dans des expositions collectives dans des galeries et lieux institutionnels (New Museum, Palais de Tokyo, New Media Art Center of Sichuan Fine Arts Institute, galerie Magda Danysz, galerie Plateforme…), ainsi que dans des foires d'art contemporain (Slick, Show Off).

Son travail a fait l'objet de deux expositions monographiques en France : *Nostalgie du réel*, en 2013 au Cube, et *Fantômes numériques*, en 2016 à Lux Valence.
Il est nommé Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2016.

En 2017, il fonde le studio de création N°130 spécialisé dans les nouvelles images utilisées dans un cadre artistique.

hugoarcier.com

COLLECTIF MXM

© Simon Gosselin

Le Collectif MxM saisit le temps à vif. Autour des écritures théâtrales d'aujourd'hui, il invente une langue vivante, qui place l'acteur au cœur d'un dispositif mêlant image, son, lumière et nouvelles technologies. Avec les auteurs vivants, MxM fait parler le monde du travail, la famille et ses secrets, questionnant le politique par l'intime. Impulsé en 2000 par le metteur en scène Cyril Teste, le créateur lumière Julien Boizard et le compositeur Nihil Bordures, le Collectif se constitue en noyau modulable d'artistes et techniciens, réunis par un même désir de rechercher, créer et transmettre ensemble ; de questionner l'individu simultanément en tant que spectateur du réel, de la représentation et de la fiction. Une quinzaine de créations et le laboratoire nomade d'arts scéniques forment une constellation créative autour de la performance filmique, point de convergence des recherches menées par MxM : une œuvre théâtrale qui s'appuie sur un dispositif cinématographique en temps réel et sous le regard du public.

Julien Boizard créateur lumière & directeur technique / **Nihil Bordures** compositeur / **Anaïs Cartier** administration et production / **Cyril Teste** directeur artistique et metteur en scène / **Mehdi Toutain-Lopez** vidéaste

collectifmxm.com

FRANCIS KURKDJIAN

© François Roelants

C'est seulement àl'âge de 24 ans que Francis Kurkdjian compose « Le Mâle » de Jean Paul Gaultier, son premier parfum, « game changer » et, qui plus est, best-seller international. Mais au lieu de s'installer confortablement dans un départ de carrière très prometteur, il décide, précurseur, d'ouvrir le parfum aux champs des possibles et de donner une dimension artistique à la création olfactive.
Visionnaire,il ouvre, dès 2001, son atelier deparfum sur mesure à contre-courant de la vague de démocratisation du parfum, sans jamais cesser de mettre son savoir-faire et sa sensibilité au service de maisons mythiques (Dior, Guerlain, Burberry ou Saint-Laurent) et des plus grands créateurs de mode (Rick Owens, Hedi Slimane, Alber Elbaz, Riccardo Tisci, Giorgio Armani ou John Galliano).
En 2009, il co-fonde sa maison de parfums éponyme avec Marc Chaya. En 2017, Maison Francis Kurkdjian rejoint le Groupe LVMH.
Nommé au grade de Chevalier des Arts et Lettres en 2008, il reçoit le prix François Coty pour l'ensemble de sa carrière à l'âge de 30 ans. Ses parfums sont récompensés par de nombreux prix internationaux.
Francis Kurkdjian aime l'éphémère magie des installations olfactives et des émotions qu'elles provoquent.
Cela fait plus d'une décennie qu'il offre au parfum l'occasion de sortir de son flacon et d'investir de nouveaux terrains de jeu.
À partir de 2003, Sophie Calle, Christian Rizzo, Sarkis le sollicitent pour composer des œuvres olfactives. Ces rencontres sont le point de départ de sa quête esthétique pour décloisonner lesdisciplines et les sens.
Il donne alors à rêver avec d'incroyables performances olfactives en France et à l'international, dans des lieux majestueux ou des institutions du monde de l'Ar : le Grand Palais, le château de Versailles, la villa Médicis, la grande Mosquée de Paris, la Fondation Pierre Bergé - Yves Saint Laurent, l'Ambassade de France à New York, l'Instituto degli Innocenti à Florence, à Shanghai ou à Milan pour les expositions universelles de 2010 et 2015.
Ainsi, grâce à la magie de ses parfums, bulles de savon, brumisateurs, neige artificielle, fontaines et murs d'eau, l'ordinaire et le commun deviennent extraordinaires.

franciskurkdjian.com

CONTACTS

CONTACTS

ÉDEN

• **ÉDEN**
Expérience casque en réalité virtuelle | durée 12min
direction artistique Cyril Teste et Hugo Arcier
création graphique et développement N°130 Creative Studio : Hugo Arcier - artiste 3D, supervision / Robin Maulet - technical artist / Etienne Champagne - développeur
Illustration olfactive Francis Kurkdjian • **Musique originale** Nihil Bordures • **Chef opérateur son** Thibault Lamy
Administration, production Anaïs Cartier, Coline Dervieux - Collectif MxM et Olivier Lataste - Bonlieu Scène nationale Annecy

Téléchargez ici le kit presse (photos en HD, teaser vidéo)

production Bonlieu Scène nationale Annecy, Collectif MxM
Dans le cadre du projet PEPS Annecy-Chambéry-Genève-Lausanne
coproduction Théâtre Saint-Gervais Genève
soutenu par le programme de coopération territoriale européenne INTERREG V France-Suisse
remerciements à Vaqso pour le dispositif olfactif

ÉDEN *a reçu le prix SENSible, soutenu par la Fondation Leenaards, au 25e Geneva International Film Festival (1er-19 novembre 2019)*

Le Collectif MxM est artiste associé à Bonlieu Scène nationale Annecy et au Théâtre du Nord Centre dramatique national de Lille Tourcoing Hauts-de-France, et soutenu par la Direction régionale des affaires culturelles d'Île-de-France - Ministère de la culture et de la communication et la Région Île-de-France.
Cyril Teste est membre du collectif d'artistes du Théâtre du Nord Centre dramatique national de Lille Tourcoing Hauts-de-France

> > contact diffusion
Florence Bourgeon
floflobourgeon@gmail.com
+33 (0)6 09 56 44 24

> > contact production
Coline Dervieux
colinemxm@gmail.com
+33 (0)9 82 20 37 09

Bonlieu Scène nationale Annecy
> > contact presse **Stavros Skordas**
stavrosskordas@bonlieu-annecy.com
+33 (0)4 50 33 44 22