ESPACE DES ARTS
Scène nationale Chalon-sur-Saône

DOSSIER SPECTACLE

ARTS NUMÉRIQUES
8 > 10 FÉVRIER 2022

À L'ORIGINE FUT LA VITESSE

NICOLAS BOUDIER / PHILIPPE GORDIANI

d'après *La Horde du contrevent* d'Alain Damasio

MAR 8, MER 9 ET JEU 10 FÉVRIER À 20H
1H ENV.
ESPACE DES ARTS - PETIT ESPACE

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
CS 60022 - 71102 Chalon-sur-Saône Cedex

© Nicolas Boudier

A l'Origine fut la vitesse
Le testament de Sov Strochnis

Proposition immersive, théâtrale & sonore pour 44 spectateurs
Librement adaptée de *La horde du Contrevent* de Alain Damasio.
Durée prévue | Environ 1h
Tout public à partir de 15 ans
Création 29 octobre 2021 dans le cadre du festival Les Utopiales / Le lieu unique - Nantes

Texte | *La Horde du contrevent,* Alain Damasio
Mise en scène, composition musicale-sonore, musicien live | Philippe Gordiani
Mise en espace, dispositif scénique et Combo, scénographie et lumière | Nicolas Boudier
Comédien | Thomas Poulard
Dramaturgie | Philippe Gordiani, Nicolas Boudier, Lancelot Hamelin
Adaptation | Lancelot Hamelin, Philippe Gordiani
Création Vidéo | En cours
Assistante à la scénographie | Agathe Mondani
Stagiaire scénographie | Ariane Germain
Développement logiciel inter-médias | Benjamin Furbacco
Production / diffusion | Charles Eric Besnier & Charlotte Kaminski – Bora Bora productions

Production | Pygmophone

Coproduction | Le Théâtre Nouvelle Génération, CDN (Lyon) ; Le lieu unique, centre de culture contemporaine (Nantes); Le CENTQUATRE (Paris); Némo, biennale des arts numériques (Paris); L'Espace des arts, scène nationale de Châlon-sur-Saône.
Avec l'aide du dispositif CHIMERES initié par le ministère de la Culture, opéré par le Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon et le lieu unique – Scène nationale de Nantes.
Avec l'aide du Fonds [SCAN] (Fonds de soutien à la création artistique numérique) de la Région Auvergne-Rhône-Alpes.
Philippe Gordiani et Nicolas Boudier sont associés au Théâtre Nouvelle Génération-CDN de Lyon dans le cadre du Vivier, dispositif de soutien à la recherche scénique et à l'émergence artistique pour les années 2019 et 2020
TEASER VIDEO | ***https://vimeo.com/407182386***

P3 – Présentation
P4 – Intention – P Gordiani
P6 – Dispositif scénique – N Boudier
P8 – Equipe artistique
P10 – Calendrier de production & diffusion
P10 – Contacts

PRESENTATION

Pour cette création, inspirée de la *Horde du Contrevent* de Alain Damasio, Philippe Gordiani s'associe à Nicolas Boudier pour une réalisation immersive totale développant un dispositif scénique et musical inédit. L'adaptation littéraire est construite autour d'une voix, celle de l'acteur Thomas Poulard qui est le centre et le cœur d'une mise en sons et en espace où les spectateurs se retrouvent embarqués, immergés. Ils sont équipés d'un appareillage léger constitué d'un casque audio à conduction osseuse et d'un masque aveuglant pouvant devenir écran de vidéo projection.

La fiction : *La Horde du contrevent relate une quête illusoire : un groupe d'élite, formé dès l'enfance à faire face, part des confins d'une terre féroce, saignée de rafales, pour aller chercher l'origine du vent. Ils sont vingt-trois, un bloc, un nœud de courage : la Horde. Ils traversent leur monde debout, à pied, en quête d'un Extrême Amont qui fuit devant eux comme un horizon fou.*
A contrepied du roman, nous imaginons une époque où le vent n'existe plus, les spectateurs sont venus pour revivre cette sensation perdue et oubliée à travers l'épopée de La dernière Horde du Contrevent. Face à eux, Sov Strochnis, scribe partiellement amnésique, ultime survivant de cette Horde. Les spectateurs découvrent par bribes/flashs, la reconstitution chaotique du parcours de la 34eme Horde. Sov Strochnis raconte sa traversée à contre-courant, face au Furvent, pour atteindre le mythique Extrême-Amont, la source de tous les vents.

A l'origine fut la vitesse est une adaptation transdisciplinaire originale où la musique et le son sont conçus comme support premier de la narration. De nombreux outils numériques spécifiquement dédiés sont nécessaires à sa dramaturgie : la mise en œuvre d'un objet sensoriel, **le combo**, ainsi que le développement de connexions inter-médias, son, vidéo et lumière.

La source d'inspiration initiale étant le vent, l'équipe artistique et technique crée et développe des outils technologiques afin de **prélever et de transformer le DATA du vent**. Ces flux de données intègrent les logiciels sonores, musicaux et vidéo pour cette création. **Vitesses, mouvements et intensités des vents se transforment en déplacements de sons et d'images et façonnent l'expérience sensorielle des spectateurs.**

Le public est installé sur le plateau (jauge de 44 places). Assis, équipés d'un **combo** constitué d'un masque écran et occultant allié à un casque audio à conduction osseuse, les spectateurs sont directement reliés à la mémoire de Sov Strochnis. Inspiré de la position de « *contre* » de la Horde en mouvement face au vent, ils sont au centre d'un dispositif numérique et multi-phonique totalement immersif.

Le « pack » équipé de la version prototype du Combo

INTENTION – PHILIPPE GORDIANI

La génèse

« A la lecture de La Horde du contrevent, j'ai développé un imaginaire musical et sonore construit à partir du vent, personnage principal du roman de Alain Damasio. J'ai eu le désir de créer un spectacle hybride et immersif mêlant texte, musique et art numérique, un spectacle riche de la transversalité de mon parcours artistique, avec la musique comme vecteur.
La Horde du contrevent est un roman polyphonique ou chaque personnage porte une partie du récit. Pour raconter cette histoire j'ai pris le parti du monologue par le biais de Sov Strochnis, le scribe, ultime survivant. Il ne parle pas pour la Horde, il ne parle pas pour lui, il ne fait que prêter le flux à leur voix. C'est un passeur, il les raconte tous. Les spectateurs sont directement reliés à sa mémoire fragmentée, troublée. Quelle a été sa quête ? En quoi son aventure peut-elle parler à chacun ? Que peut-il en raconter ? La source du vent, l'Extrême-Amont, est-elle une quête intérieure, une quête de soi ?

Dystopie

Avant même de développer l'intérêt musical que j'ai perçu dans ce roman, je dois préciser qu'il s'agit pour moi d'une dystopie. L'action se déroule pourtant à une époque non définie, en dehors du temps. Mais, en imaginant un monde où le vent est devenu fou, Alain Damasio nous parle de demain, comme JG Ballard qui avait lui aussi abordé la question du vent dans son premier roman : « Le vent de nulle part » écrit en 1962. Aussi, lorsque je visualise les images récentes des typhons, qui sont de plus en plus fréquents, j'ai l'impression qu'ils sont la représentation exacte d'une science-fiction imaginée 60 ans plus tôt par Ballard et que Damasio interroge également le monde de demain, d'aujourd'hui. En ce sens, proposer une adaptation de la Horde du Contrevent, c'est questionner l'urgence climatique, sa temporalité, et c'est proposer une sensibilisation indispensable à la transformation du monde qui nous entoure. Est-ce vraiment une quête illusoire ? Un Extrême-Amont ?

Une musique invisible, comme le vent, (prélèvement des Datas du vent),

Pour ce spectacle, je compose une musique électronique à partir de synthétiseurs, de samplers et d'ordinateurs, au croisement des musiques actuelles et des musiques exploratoires. On ne me verra pas jouer, mais la musique est projetée en live dans l'espace du public via un dispositif de 24 haut-parleurs. Elle se transforme en une matière invisible en mouvement permanent. Le vent est extrêmement proche du son, il est lui aussi un espace invisible en mouvement permanent. A la lecture d'une citation du compositeur américain La Monte Young : « Le tout premier son que je me souviens avoir entendu était le vent… » j'ai eu envie de composer à partir du vent, avec les Datas du vent. Pour ce faire, j'ai imaginé et j'ai fait construire un dispositif de récupération des Datas du vent. C'est un système de capteurs (anémomètres et girouettes connectés) qui permet d'enregistrer les courbes d'intensités et les mouvements réels des vents. J'utilise ces données comme des nuances, des variations d'amplitudes qui intègrent non seulement la partition musicale mais aussi l'approche spatiale de ma composition. En plus, ces données sont partagées avec les logiciels vidéo et lumière qui développent à l'image de la composition musicale, un travail conjoint de transformation des matériaux numériques.

Vers une double écoute, un dispositif sonore immersif intérieure <---> extérieure

Depuis longtemps, je cherchais à imaginer un dispositif sonore/musical permettant une immersion totale.
Lors des premières phases d'expérimentation, Nicolas Boudier m'a fait la proposition d'intégrer dans le
Combo un casque audio pour ramener la voix du narrateur au centre du son, comme une voix intérieure pour chaque spectateur. Je refusais que l'écoute des spectateurs soit fermée par un casque audio conventionnel qui bloquerait l'espace sonore de la multidiffusion, mais il me semblait extrêmement pertinent que chacun d'entre eux puisse

percevoir le rapport à la voix du comédien avec une intimité sonore forte.
Nous avons donc essayé des casques à conduction osseuse qui ont répondu à nos exigences, à savoir s'intégrer dans le Combo et proposer une écoute intérieure au cœur d'un espace sonore.
Grace à l'utilisation de casques à conduction osseuse dans un dispositif multi-phonique, j'ai pu élaborer un double rapport d'écoute intérieur / extérieur. Ces casques fonctionnent sur le principe de l'osthéophonie (phénomène de propagation du son jusqu'à l'oreille interne via les os du crâne) qui laisse les oreilles complètement ouvertes. Ils sont posés sur la partie osseuse se trouvant à 3 ou 4 cm devant l'orifice auriculaire. Ainsi, équipés de ces casques, les spectateurs profitent d'un relief sonore inédit, ils peuvent entendre la voix du narrateur via la conduction osseuse (comme une voix intérieure), en étant totalement immergés via un dispositif multi-phonique tout autour d'eux.
Les dispositifs multi-phoniques immersifs sont complexes à réaliser, chaque spectateur étant à une place différente il n'y a pas d'écoute objective. Pour cette création, je pars du principe qu'au même titre que les Hordiers face au vent, les spectateurs sont répartis dans la multidiffusion avec des différences de perceptions, certains plus exposés que d'autres aux rafales sonores.Et, grâce aux casques à conduction osseuse, tous ont la sensation d'être au centre du dispositif, en profitant d'une profondeur d'écoute intérieure/extérieure inédite.

Une expérience immersive

A l'origine fut la vitesse commence en invitant le spectateur à masquer sa vue à l'aide du Combo afin de se connecter à Sov Strochnis. Cette démarche inhabituelle peut paraître aux antipodes de notre société basée sur l'image et l'omniprésence des écrans. C'est un choix singulier, celui de commencer par écouter le monde qui nous entoure. C'est une (re)-découverte de notre faculté à entendre à 360°. Ce dispositif numérique débute avec une purge des yeux, pour développer d'autres sens et redonner de la force à notre regard dans la suite de ce spectacle.

« Quel monde aurons-nous ? Un monde sans vent ?
Le calme mortel, étouffant. »
Alain Damasio, *« La Horde du contrevent »*

DISPOSITIF SCENOGRAPHIQUE – NICOLAS BOUDIER

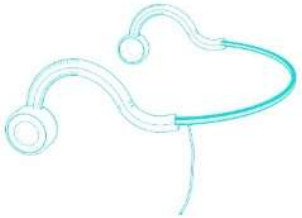
« L'adaptation scénique en miroir de l'adaptation littéraire. Le texte de Alain Damasio pose d'emblée l'incroyable distance entre le fabuleux pouvoir générateur d'imagination de la littérature et la réalité de l'adaptation théâtrale. C'est dans cet interstice immense que s'opère la transfiguration de l'œuvre romanesque vers un dispositif scénographique. Mettre en espace aussi bien l'individu que le collectif, penser l'aventure théâtrale comme une micro-aventure sociétale, mettre en situation les spectateurs face à une scénographie laissant résonner et percevoir les réalités utopiques ou dystopiques de notre monde actuel et en devenir. Le roman de La horde du contrevent permet le déploiement d'un espace immersif et sonore, visuel et expérimental, une expérience climatique et sensorielle.

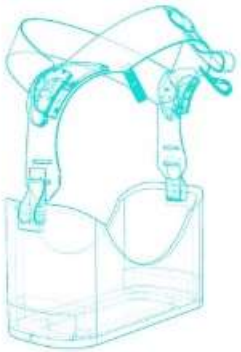
Le point de départ est un espace d'écoute et de perception sonore, une multidiffusion expérimentale où la musique, le son, la voix et le souffle construisent la narration. Au début de la conception, deux enjeux me sont apparus comme primordiaux. Le premier a consisté à développer un dispositif miroir et porteur de l'adaptation littéraire en plaçant le personnage principal au centre du dispositif, un personnage double, la parole, la voix de Sov Strochnis, le scribe, celui qui écrit, celui qui nous raconte, et le vent, le son, le souffle.
Le deuxième a été d'élaborer et d'écrire une métahistoire inerrante au dispositif qui viendrait tisser la dramaturgie en s'appuyant sur des questions climatiques qui étaient présentes dans le roman de Damasio mais non au centre de son argument.

Pour cela deux espaces imbriqués sont maintenant dessinés et confirmés :

L'espace extérieur, plastique et expérientiel, numérique et digital, une salle de broadcast pensée comme les réseaux informatiques où il s'agit de transmission et de liaison permettant la diffusion des données à plusieurs utilisateurs en même temps : le multicast, allant à l'opposé d'une communication point à point : l'unicast. Les visiteurs sont invités à faire l'expérience du vent disparu, une salle d'écoute augmentée où le visuel nous renseigne et nous guide, une bibliothèque 3.0, une salle connectée où sciemment les spectateurs s'installent et viennent revivre l'épopée de la dernière horde du contrevent, nostalgiques de la brise mais aussi de la tempête. A travers le vent c'est une relation climatique que nous abordons et posons comme une des composantes dramatiques de fond. Damasio imagine un monde balayé par les vents, à contrepied et pour dessiner la situation et l'enjeu de l'espace de représentation, je propose un méta-espace, où le groupe de spectateurs au nombre de 44 arrive d'un monde dépouillé de vent, invité à monter sur le plateau puis à chausser le Combo pour affronter et contrer les neuf formes du vent. Revivre, ressentir et questionner pour transmettre ce phénomène oublié. Faire corps ensemble.
L'espace intérieur, le Combo pour Combiné, est un dispositif innovant, hybridation entre vision et écoute, développé entièrement pour le spectacle. Casque VR comme Vision Rétinienne, il est une passerelle vers la Réalité Virtuelle, il donne accès à nos réelles perceptions et sensations, notre vivant interne. Il compile son, lumière et vidéo et entraine une perte totale des repères, appareillage léger constitué d'un casque audio à conduction osseuse et d'un masque aveuglant pouvant devenir écran, il assume et amplifie le côté immersif et physique des sensations. Ainsi la parole de Sov Strochnis est perçue de manière intime et mentale. Une voix intérieure prend forme dans l'esprit de chaque spectateur et vient parler en nous, individuellement au milieu des bourrasques de la tempête. Le visuel se fait à travers la vitre du casque qui est augmentée d'un film Holoscreen pouvant imprimer l'image vidéo projetée tout en laissant passer une lumière trichromique plus diffuse, créant une véritable profondeur de champs en travaillant sur la perception rétinienne. Il permet la création de paysages immatériels et abstraits, des images intérieures résonnant avec l'écoute sans jamais la contrer ni la commenter. Le Combo permet de percevoir plutôt que de voir, il plonge le spectateur dans un monde submergé par les vents ou dans un calme intérieur, accompagné de Sov Strochnis chacun vit et partage l'expérience, un casque à vision diminuée pour une écoute intérieure, une vision transformée pour une écoute augmentée

3D du casque occultant et audio à conduction osseuse qui forme le Combo final





1er prototype du combo suspendu

Ces deux espaces se déploient sur trois temps, trois phases :

L'installation : fonctionnelle et plastique, quarante-quatre sièges planent, attendant de recevoir les visiteurs. Une fois assis, deux écrans de projection nous font face donnant à voir une compilation de données, des datas climatologiques. Un tutoriel tourne en boucle et nous renseigne sur l'utilisation des casques Combos et leur fonctionnement. Le sol est recouvert d'un miroir permettant la duplication des objets par réflexion, créant un monde virtuel au-dessous et entraînant une perte des repères spatiaux. Les Combos, objets d'un autre temps, sont suspendus par des fils lumineux blanchâtres matérialisant les connexions au-dessus cette fois. Un espace, numérique, informatif et rassurant.

La performance : immersive et sensorielle, chaque spectateur s'équipe du Combo, devenus aveugles, ils n'ont de solution que de plonger dans leur sphère personnelle pour construire de manière singulière leur propre paysage intérieur, processus similaire aux images que nous formons à la lecture d'un roman. Entre Rothko, les Dark room ou les Open Sky de James Turrell, la partition visuelle n'est jamais illustrative mais reste sensorielle et picturale. La narration sonore est soutenue par cet horizon lumineux augmenté en crescendo par la vidéo projetée, les ombres en mouvement intensifient la perte des repères, chacun vit la tempête en fonction de sa position dans l'espace. Les spectateurs entendront, percevront et ressentiront des sensations différentes. Construire et rêver des mondes singuliers et intimes, voir avec les oreilles, écouter avec les yeux. Les spectateurs font partie du dispositif scénographique, ils ont un statut dramaturgique qui évoluera lors de la représentation, d'abord public, puis horde, ils constitueront le pack, somme d'individus devenant un collectif. Tous ayant choisi d'en être, relevant le défi de l'expérience, traçant vers l'inconnu et luttant contre le vent, le vent de l'ignorance qui a laissé s'éteindre le souffle d'une nature dévastée. De retour au point de départ, ils finiront par incarner le peuple de l'extrême aval, réuni ensemble autour de Sov Strochnis.

Le théâtre : L'interprète et le réel, l'épilogue, espace miroir, espace de la mémoire et du vivant reconnecté, c'est parce qu'on l'écoute qu'il a pu se rappeler, c'est par la force de notre imagination qu'il nous apparaît. A la tombée du Combo, les écrans qui nous faisaient face se sont transformées en miroir et nous reflètent, nous, le pack, la horde, le public. Nous revenons ici et maintenant, dans un réel transformé, où l'effacement et la perte des repère spatiaux s'est encore intensifié. Un retour au groupe, à la communauté, chacun voit à nouveau son voisin, l'agora théâtrale. Un espace frontal où le 4ème mur semble poreux, doué de profondeur.
Face à nous, en son centre, dans notre image miroir, Sov Strochnis apparaît aux côtés de nos images reflétées, comme nous revenant de l'extrême-amont, l'horizon atteint mais non résolu. Installé derrière un miroir sans tain, il se fait de plus en plus net et présent, dans un espace cubique qui l'enferme, entre chambre anéchoïque et cabine de prise de son. Nous percevons toujours ses pensées, est-il réel ? Sommes-nous encore réels ? Avons-nous vraiment enlevé le Combo ? La pensée se fait parole et rythme, un dernier poème visuel et sonore.

C'est l'espace retrouvé de la parole directe, l'extrême aval, la terre, ici et maintenant, le retour au point de départ pour possiblement recommencer et prendre une autre direction, une décision collective : quel monde voulons-nous pour demain ?

L'EQUIPE ARTISTIQUE

Philippe GORDIANI

Compositeur, guitariste, producteur de musique électronique, Philippe Gordiani est un musicien protéiforme. Il participe à de nombreux projets musicaux en compagnie de musiciens nationaux et internationaux.

Il compose des musiques de scène pour de nombreux metteurs en scène et a reçu à ce titre le fonds de soutien musique de scène de la SACD en 2014 ainsi qu'une commande de composition de la Fondation Royaumont en 2007. Il collabore avec l'artiste Guillaume Marmin sur de nombreux projets cinétiques diffusés dans des festivals d'art numérique internationaux. La DeustchradioKultur lui a passé plusieurs commandes de compositions pour la réalisation de pièces radiophoniques. Il perçoit le rapport au son comme l'essence de son langage musical et envisage la spatialisation des sons comme une écriture. Il développe des installations sonores immersives et des dispositifs d'écoute singuliers. Depuis 2015, il a décidé de monter sa compagnie Pygmophone, afin de développer ses projets hybrides où se croisent musique/textes et art numérique.

Inscrit dans *le Vivier*, dispositif d'accompagnement et de recherche du Théâtre Nouvelle Génération (Lyon), il y développe le premier volet de son travail autour de *la Horde du contrevent* d'Alain Damasio, sous la forme d'un « concert aveugle », qui sera présenté au Périscope (Lyon).

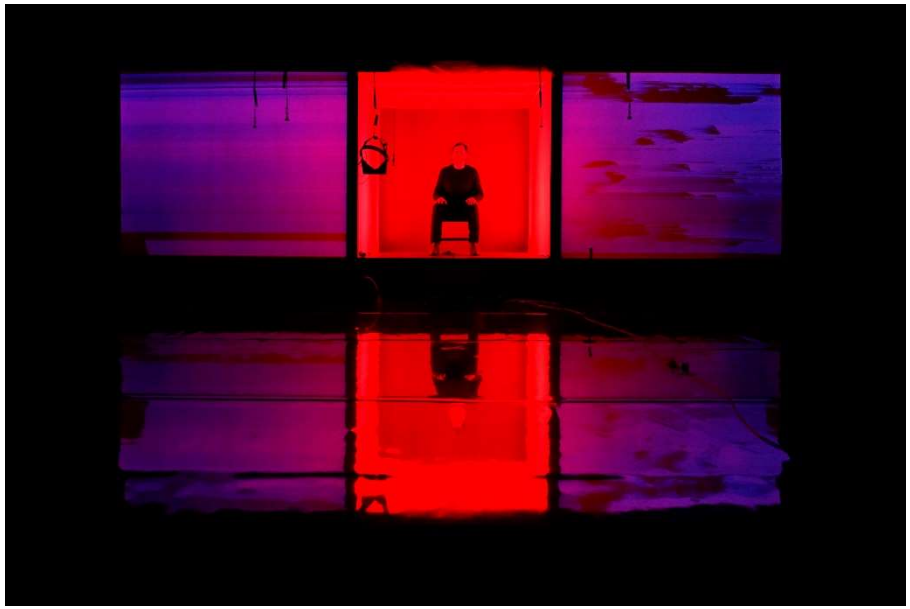
Nicolas BOUDIER

Concepteur de dispositifs scéniques - Scénographe, Créateur lumière et Photographe.
Après avoir suivi des études d'automation et de robotique, il délaisse l'industrie et se tourne vers le spectacle vivant. En 1992 il est diplômé de l'ENSATT et du GRIM en tant que concepteur lumière. Par la suite il est rapidement sollicité pour également concevoir des scénographies pour la danse et le théâtre, spécialisé dans la réalisation de dispositif optique intégrant lumière, son et vidéo et générant des images virtuelles au plateau. Il conçoit et développe des objets scéniques portant la dramaturgie et permettant la création de séquences narratives visuelles et sonores. Ses dispositifs trouvent également leur place dans les musées comme par exemple l'exposition "Mécanhumanimal" de Enki Bilal au Musée des arts et métiers de Paris ou dernièrement "Prison, au-delà des murs" au musée des Confluences de Lyon. Il poursuit avec Joris Mathieu son étroite collaboration au sein du Théâtre Nouvelle Génération pour développer le projet de recherche dramaturgique et scénographique des productions du Centre Dramatique National de Lyon.

En parallèle il développe son travail de photographe auteur donnant naissance à plusieurs expositions, ainsi que des performances et installations avec la chorégraphe Astrid Takche de Toledo.
Depuis 1992, il conçoit et réalise ses dispositifs scéniques à travers scénographie, vidéo, son ou lumière pour les spectacles de : Joris Mathieu ; David Wampach ; Lia Rodrigues ; Yuval Pick ; Stephane Ricordel ; Gilles Pastor ; Olivier Meyrou; João Saldanha ; Astrid Takche de Toledo ; Carole Lorang ; Sylvie Mongin Algan ; Le Nordik Black Theatre ; Christian Giriat ; Nathalie Royer ; Denis Plassard ; Philippe Pellen Baldini ; Shantala Shivalingappa ; Pina Bausch ; Ushio Amagatsu ; Savitry Naïr ; Enzo Cormann..

Thoma s POULARD | comédien

Comédien et metteur en scène. Il est diplômé de l'ENSATT (Ecole Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre), section Art dramatique.
Comme comédien, il travaille notamment avec Philippe Delaigue (*Tirésias*), Gwenaël Morin (*Introspection* - Peter Handke, *Macbeth, Othello* - Shakespeare) mais aussi Antonella Amirante, Simon Delétang, Michel Dieuaide, Marie-Sophie Ferdane, Pascale Henry, Eric Massé, Yves Neff, Christophe Perton, François Rancillac, Claudia Stavisky, Claire Truche, Emilie Valantin...
Également directeur artistique de la compagnie du Bonhomme, il met en scène avec Adeline Benamara, *Triptyque.com ou ... ma langue au diable* (montage de trois pièces courtes de Sophie Lannefranque, Sarah Fourage et Gilles Granouillet).
Il entame ensuite un cycle autour de l'écrivain Suisse Friedrich Dürrenmatt avec *Les Physiciens (2012)*, puis *La visite de la vieille dame* (2014) et *Romulus le grand* (2016). A l'automne 2018, il met en scène *Dreck (Saleté)* de Robert Schneider.

Lancelot HAMELIN | adaptation dramaturgique

Ecrivain. Auteur de théâtre, ses pièces sont publiées par Quartett et Espace 34, et ont été créées par les metteurs en scène Christophe Perton, Mathieu Bauer, Eric Massé, Maïanne Barthes, Caroline Guiella N'Guye, Richard Brunel et Duncan Evennou. Il a publié deux romans chez L'Arpenteur-Gallimard. Et en 2018, il publie deux romans graphiques chez Glénat. Associé au théâtre Nanterre-Amandiers, il fait partie de l'auteur collectif Petrol, et a été pensionnaire à la Villa Médicis en 2016-2017.