

ICARE in situ

Le Labyrinthe

Une expérience immersive et interactive

Par Thomas Sillard

LE PROPOS

«...d'un art inconnu occupant sa pensée, il veut vaincre la nature par un prodige nouveau. Il prend des plumes qu'il assortit avec choix : il les dispose par degrés suivant leur longueur; il en forme des ailes. Telle jadis la flûte champêtre se forma, sous les doigts de Pan, en tubes inégaux. Avec le lin, Dédale attache les plumes du milieu; avec la cire, celles qui sont aux extrémités. Il leur donne une courbure légère; elles imitent ainsi les ailes de l'oiseau. Icare est auprès de lui; ignorant qu'il prépare son malheur, tantôt en folâtrant il court après le duvet qu'emporte le Zéphyr, tantôt il amollit la cire sous ses doigts, et par ces jeux innocents, il retarde l'admirable travail de son père. Dès qu'il est achevé, Dédale balance son corps sur ses ailes; il s'essaie, et s'élève suspendu dans les airs....»

Les Métamorphoses d'Ovide, Dédale et Icare (VIII, 183-235)

Dédale, le père d'Icare, construisit sur ordre de Minos, un labyrinthe pour y enfermer le Minotaure (fruit de l'amour entre Pasiphaé femme de Minos et d'un taureau). Ce labyrinthe était un enchevêtrement de tunnels et de couloirs qui n'avait qu'une seule issue. L'ensemble avait été conçu de telle sorte que quiconque y pénétrait n'en pouvait pas ressortir. Les seuls à en être ressortis vivants, furent Icare et Dédale par la voie des airs, et Thésée grâce au fil d'Ariane.

Icare et Dédale se sont donc envolés grâce aux ailes de plumes et de cire construites par Dédale.

Mais pris par l'ivresse du vol, Icare s'approche trop près du soleil, se brûle les ailes et tombe dans la mer.

Ce mythe d'Ovide, résonne aujourd'hui.

Tous les jours s'échouent des clandestins sur les rives de la Méditerranée.

Des murs se construisent, des murs demeurent.

L'homme pour sa survie, son évolution, ou sa destruction, n'a cessé d'inventer.



NOTE D'INTENTION,

Thomas Sillard, ingénieur du son, créateur sonore et vidéo.

« Depuis une quinzaine d'années j'explore le son dans le spectacle vivant en créant des univers sonores pour le théâtre, la danse, les arts de la scène. Je mène en parallèle un travail personnel sur l'image, le mouvement, et l'interaction des sens.

Dans ce monde hyper connecté, les échanges entre individus restent bien souvent virtuels. Mais les possibilités qui nous sont offertes aujourd'hui sont formidables. Comme les Surréalistes, ou les Futuristes l'ont pratiqué dans leur rapprochement entre les différents arts (Théâtre, sculpture, peinture, musique, film, son), la technologie nous permet aujourd'hui de jouer de nouvelles possibilités pour créer des langages, notamment un dialogue entre le monde réel et virtuel. J'ai ainsi rêvé d'interactions, de réciprocités, de nouvelles logiques.

Le désir est ainsi né de créer une forme où le spectateur est au centre, en immersion, le corps engagé, les sens sollicités, sur et dans la scène, dans la sculpture, dans le son.

Mon travail sur le mythe d'ICARE a débuté en 2010 par une résidence au Lieu Multiple/Espace Mendès France de Poitiers. En septembre 2012, pour les Journées Européennes du Patrimoine, j'ai créé à la Maison du Comédien Maria Casarès ICARE in situ qui en est l'aboutissement.

ICARE in situ est une adaptation du mythe d'Icare d'après les Métamorphoses d'Ovide.

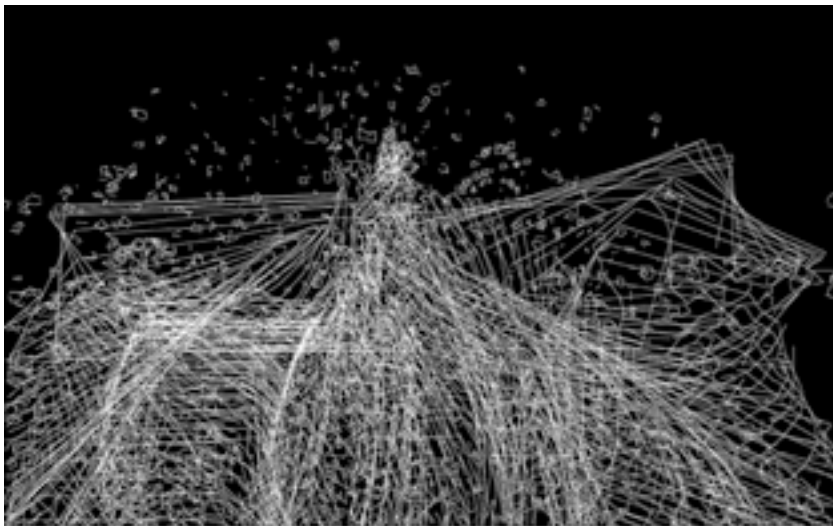
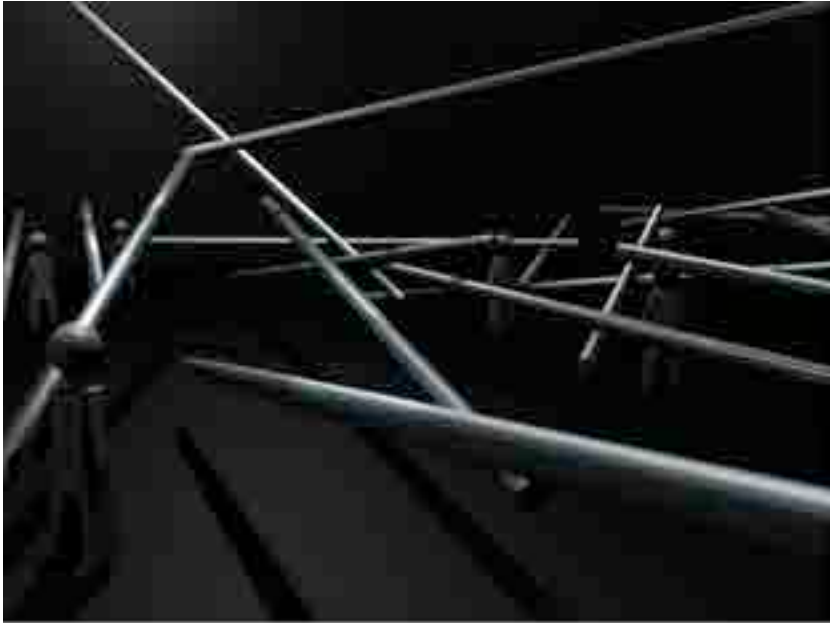
La version complète d'ICARE in situ se décline en 3 parties :

- **le Labyrinthe**
- **le vol (ou Euphorie du vol)**
- **la chute (ou Litanie de la chute)**

C'est une œuvre cinétique, plastique, Net.art, et interactive, une plongée dans le mythe, un voyage intérieur, laissant place à la découverte, à l'expérience ».

La création de cette installation a eu lieu les 15 et 16 septembre 2012 à l'occasion des Journées européennes du Patrimoine, à La Maison du Comédien Maria Casarès, à Alloué.

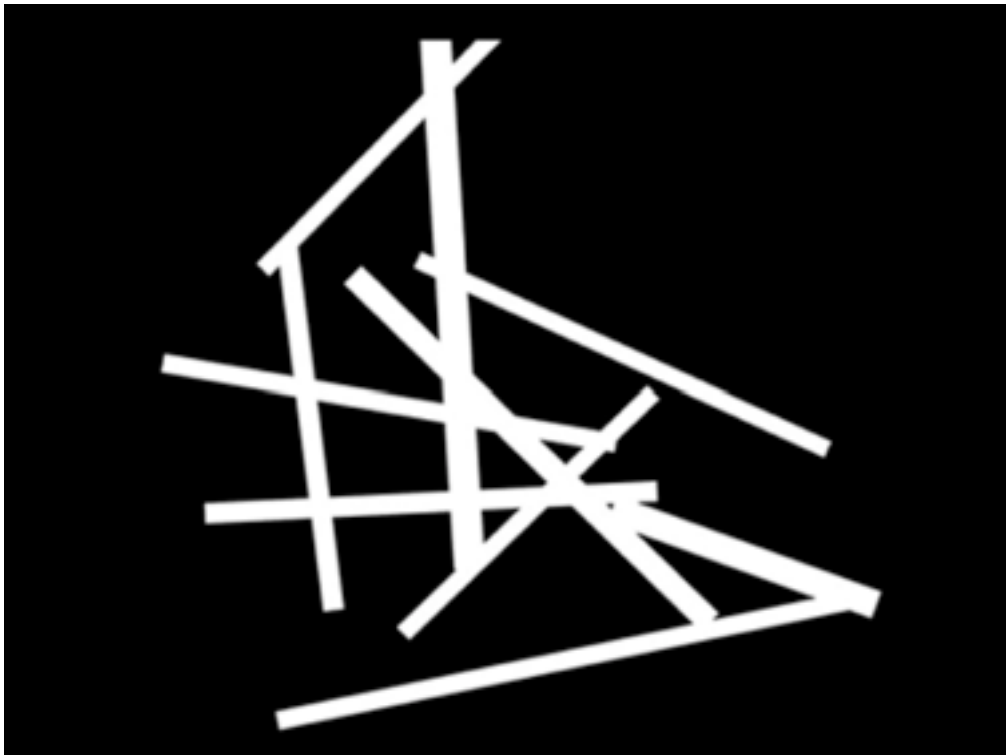
Ce dossier présente le premier volet, celui du **Labyrinthe**.



Le labyrinthe, un cheminement initiatique

« La Zone, c'est... un système très compliqué. De pièges, pourrait-on dire, qui sont tous mortels. Je ne sais ce qui s'y passe en l'absence de l'homme. Mais, dès que quelqu'un apparaît ici, tout se met en mouvement. Les anciens pièges disparaissent, de nouveaux apparaissent. Des endroits sûrs deviennent impénétrables. Le trajet à parcourir est parfois très simple, parfois compliqué à l'extrême. Voilà ce qu'est la Zone. Elle peut même sembler parfois capricieuse. Mais elle est telle que la fait notre esprit. Je ne vous cacherai pas que des gens soient forcés de rentrer bredouilles à mi-chemin. Certains sont morts sur le seuil de la chambre. Mais tout ce qui arrive ne vient pas de la Zone mais de nous (...). Je ne suis pas sûr. Il semble qu'elle laisse passer ceux qui n'ont plus aucun espoir. Pas les bons ou les méchants. Les malheureux. Même les malheureux mourront s'ils ne savent pas se conduire. »

The stalker d'Andreï Tarkovsky, 1979



En dehors de la légende du Minotaure, le labyrinthe, en tant que symbole d'un cheminement initiatique long et difficile, est connu de nombreuses civilisations anciennes, au point que l'on peut parler d'archétype universel. Dans différentes cultures, parcourir un labyrinthe de pierre, ou de gazon, est l'occasion d'une introspection.

Ce labyrinthe m'évoque « la zone » dans le film *Stalker* d'Andreï Tarkovsky, un endroit mystérieux, réserve à fantômes, dans lequel les protagonistes pénètrent en fraude.

Dans un champ, un no man's land, un grand espace : le labyrinthe



Le concept d'une installation immersive et interactive



Le Labyrinthe est une œuvre cinétique, plastique, numérique et interactive.

Il se présente sous la forme d'une structure que le « spectateur » muni d'une mailloche parcourt en touchant, frottant, les barres métalliques qui la composent.

Chaque "spectateur" est muni d'un casque audio étanche à tout bruit extérieur qui lui permet d'entrer dans une bulle sonore et de découvrir les résonances de ses mouvements tout au long du parcours.

Chaque grande barre est suspendue par deux câbles, et est dotée d'un bras mécanique. Les bras mécaniques mis en action percutent les câbles. De ces impacts s'échappent des notes d'une tonalité grave, étrange, pendant que des billes vidéo projetées roulent sur les barres traçant pour le spectateur-acteur son chemin.

Le fonctionnement des trajectoires sonores et lumineuses en image : <http://vimeo.com/18869531>

L'ensemble des participants perçoit au cours de son cheminement la musique des uns et des autres. Les résonances se croisent, s'interpénètrent et se rencontrent.

Sons et images invitent ainsi à une plongée dans le mythe ainsi qu'à une expérience immersive et sensorielle.

C'est ainsi que, privé de ses repères acoustiques, le « spectateur » est invité à pénétrer dans le labyrinthe, à en jouer, puis à en trouver la sortie.

Le Labyrinthe se joue dans un grand espace, un champ, un hangar, une cours, en proie aux éléments, un moyen de toucher du bout des doigts le mythe.

Teaser vidéo pour en savoir plus et découvrir l'installation animée : <https://vimeo.com/62078358>

Le labyrinthe, entre Expérience et Performance

Le Labyrinthe peut s'appréhender selon deux modes :



MODE expérience :

celle du « spectateur » qui déambule dans le Labyrinthe par groupe de 2 - 3 personnes afin de privilégier une forme d'intimité de l'expérience.



MODE performance :

Une vision du Labyrinthe proposée par l'artiste qui livre à une performance en direct dès la nuit tombée.

Y sont convoqués les thèmes de l'enfermement, de l'obstination, de la chute en échos au mythe.

Grâce à l'électronique et à la lumière, les bruits concrets prendront une dimension abstraite et poétique, tel une symphonie inspirée du mythe d'Icare.

Le dispositif technologique de l'installation

Dans un grand espace de 40/20m maxi à 10/10m minimum.

Un labyrinthe de tube aluminium (42m / ø49mm) est construit suivant un plan précis élaboré au préalable, modélisé en 3D, et sur une maquette 1/20.

La structure est composée d'un mat arrimé par des élingues à des platines de sol, à l'image des structures de chapiteaux.

Les tubes peuvent ainsi s'y suspendre.

7 tubes se voient attribués un câble tendu de part en part.

Un chemin de cailloux, ou de sable, ou de brique, (à définir en amont suivant le lieu choisi) dessine le labyrinthe (c'est l'ombre projeté des tubes par la vidéo-projection).

A voir la modélisation 3D vidéo 20 tubes aluminium : <http://vimeo.com/18869531>

a) Marteaux mécaniques



A partir d'un module Arduino, et d'un solénoïde (électro-aimant).

Les marteaux sont accrochés aux tubes aluminiums pourvus de câble.

Le marteau reçoit les informations de déclenchement émis par l'ordinateur principal, et frappe avec plus ou moins de vitesse le câble tendu.

Sur ce câble est fixée une cellule piézo-électrique. Cette cellule est connectée à la carte son de l'ordinateur principal. En résulte un signal sonore, qui subit alors un traitement de différents effets, qui évolue en fonction du mixage en direct.

b) Mapping vidéo

LE FIL D'ARIANE :

Quand les marteaux frappent les câbles une projection vidéo est associée, une bille, ou un segment est projetée et suit les tubes en synchro avec le son.

Les 7 signaux audio entrent dans la carte son.

1 - un tableau dans lequel nous entrons les coordonnées spatiales de chaque barre équipée d'un marteau, et de celles attenantes, et des diamètres de la bille, du tracé.

2 - analyse des 8 entrées audio pour repérer les frappes = déclenchement (trigger).

Informations pratiques

Les personnes impliquées au projet et leur temps de présence

Thomas Sillard, le concepteur son et vidéo, pendant toute la durée depuis le montage jusqu'au démontage. Il est présent tous les jours afin de faire fonctionner l'installation et accueillir les personnes qui feront l'expérience du Labyrinthe.

Daniel Peraud, le constructeur, présent pendant le montage et le démontage.

La production est présente dans la mesure du possible sur 1 à 2 jours.

Temps de montage et démontage

Temps de montage : 2 jours

Temps de démontage : 1 jour

Provenances

Thomas Sillard et Daniel Peraud se déplacent depuis Poitiers avec le camion qui transporte l'installation.

La production est basée à Paris, les déplacements se font en train.

L'installation « Le Labyrinthe » est présentée du 8 au 27 juillet 2014 dans le cadre du festival OFF d'Avignon.

Elle a bénéficié à cette occasion du soutien des partenaires suivants :

Coproducteurs : Présence Pasteur / théâtre de l'Espoir, le Lieu multiple/EMF, La table verte productions, La Maison du comédien Maria Casarès à Alloué.

Avec le soutien du Conseil Régional Poitou-Charentes

Mise à disposition des espaces : Présence Pasteur / Théâtre de l'espoir

Partenaires : les bâches Jean

Contacts

La Table verte productions / Pauline Barascou / 06.26.78.04.98 / pauline@latableverte-productions.fr

Thomas Sillard / concepteur / 06.87.51.16.69 / sillard.thomas@free.fr

Thomas Sillard,
Concepteur sonore et vidéo



Thomas Sillard s'est formé à l'Ecole de l'Image et du Son d'Angoulême. Il a d'abord travaillé en qualité de **chef opérateur du son** pour la télévision (1996 à 1998 et 2001). En 1997 et 1998, il part au Burkina Faso occuper le poste de **Régisseur Général du Centre Culturel français** Georges Méliès de Ouagadougou.

De retour en France, il se consacre à la création sonore, et conçoit des bandes son pour le théâtre, notamment pour les metteurs en scène suivants :

- **Claire Lasne-Darcueil** : *Dom Juan* de Molière, *L'Homme des Bois* et *La Mouette* de Tchekhov, *Joyeux anniversaire*, spectacles présentés au Festival d'Avignon en 2002, 2004, 2008,
- **Richard Sammut** : *Big bang* 2006/07, *Les Phèdres* au Théâtre les Bernardines de Marseille 2009, *La bouche pleine de terre* de Vlanimir Scepanovic,
- **Alexandre Doublet** : *Perfect Day*, *Sweet Dreams*, *Sunday Morning* trilogie d'après Platonov de Tchekhov en 2008/2010/2012,
- **La Compagnie TOC-Mirabelle Rousseau** : *Le Precepteur* de Lenz en 2011,
- **Thomas Condemine** : *HETERO* de Denis Lachaud/Comédie Poitou Charentes 2012,
- **Dinaïg Stall** : *2H14/Le Bruit du Frigo* création La Coursive 2013,
- **Charlotte Gosselin** (*l'Errant* 2013), ...

En parallèle, il se forme aux arts numériques et à la programmation à l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique Musique), à l'ISTS Avignon (Institut Supérieur des Techniques du Spectacle), et à l'ENSCI (école nationale supérieure de création industrielle).

Passionné du rapport entre le son, l'image, et l'interactivité, il entreprend un travail de recherche qui le mène à concevoir l'univers visuel de spectacles, puis à créer une performance, "syn-aisthesis" au local du Centre Dramatique Poitou-Charentes en avril 2009, dont un extrait a été joué dans le spectacle *Tout le monde ne peut pas s'appeler Durand* de Claire Lasne-Darcueil au Théâtre Auditorium de Poitiers (T.A.P) en octobre 2010.

Il a mené des ateliers d'introduction aux nouvelles technologies (ATELIER 18 LA FABRIQUE Centre Dramatique Poitou-Charentes en mai 2009 ; un Workshop à l'Ecole de musique de Gençay en décembre et janvier 2008).

En 2012, son film documentaire pour l'Orchestre Poitou-Charentes sur une création du compositeur Ramon Lazcano est sélectionné au festival du Film d'éducation 2012. La même année, il crée à la Maison du comédien, dans le cadre des Journées européennes du patrimoine, les trois volets de **ICARE in situ** (Expérience immersive et interactive) : *Le labyrinthe*, *L'envol*, *La chute*.

Daniel Peraud

Chef constructeur, Régisseur général

De 1985 à 1992, Daniel Peraud débute en tant que machiniste, puis régisseur de scène au *Moulin du Roc* à Niort.

Parallèlement, il se perfectionne dans la construction par une formation pluridisciplinaire à l'**école Boule**. En 1993, il est accessoiriste à l'**Opéra de Paris**.

En 1998, il est nommé Chef constructeur à l'**Atelier Poitiers**, structure dans laquelle il a construit entre autre des décors pour **Claude Régy** ou **Stuart Seide**.

Il construit aussi pour les artistes **Xavier Veilhan** (notamment en 1999 *The Rhinocéros* exposé à **Beaubourg**), **Bill Viola**, **Tadashi Kawamata** (*Le passage des Chaises* Festival d'Automne 1997), **Amselm Kieffer**, **Anish Kapoor**. En parallèle, il fait des régies générales pour **Nada Théâtre**, **Groupe 3.5.81**, **Cie du Cercle**...

Entre 2003 et 2010, il devient **Chef monteur Chapiteau**, et Chef constructeur pour le **Centre Dramatique Poitou-Charentes** dirigé par **Claire Lasne Darcueil**. Il intervient régulièrement à l'école nationale supérieure des arts de la marionnette **ESNAM** où il enseigne les techniques de construction.