

**ANTI-CONFÉRENCE
DE COSMOLOGIE**

« Périphérie du confort »

Avec
Aurélien Barrau
Lucile Bienvenu
Farid Bouzid
Simon Varaine

*... a longtemps,
... cité futuriste,
... la conférence
... at des savoirs.
... nce devait être
... blic d'un cycle
... nt à identifier
... ers. J'avais été
... ndre la parole.
... les mots pour*

ANTI-CONFÉRENCE DE COSMOLOGIE

« *Périphérie du confort* »

Créé par Aurélien Barrau, Lucile Bienvenu,
Farid Bouzid et Simon Varaine

Porté par la compagnie TOPI
Contact : cie-topi@outlook.com

7	CONTENU
	Argument
	Objectif
	Trame narrative
8	Contenu scientifique
	Contenu artistique
	Musique
9	Arts visuels
	Danse
10	ACTEURS
	Equipe de création
	Structure administrative
	Présentation des participants et rôle
	Partenaires
11	TECHNIQUE
	Décor
	Projections
	Son
	Costumes
	Déplacement et stockage du matériel
	Eclairage
12	DIFFUSION

CONTENU

*[Objectifs du spectacle,
intention artistique, scientifique et trame narrative]*

Argument

« Il y a longtemps, dans une cité futuriste, allait se tenir la conférence décennale sur l'état des savoirs. Cette conférence devait être l'aboutissement public d'un cycle de recherches visant à identifier le centre de l'Univers. J'avais été désigné pour y prendre la parole. Je devais trouver les mots pour dire que nous n'avions pas trouvé. Et que tous les indices convergeaient vers un nécessaire inconfort.

Cosmos. Espace-temps. Big Bang et trous noirs. Cette conférence augmentée abordera quelques points essentiels d'astrophysique contemporaine. Mais ce cheminement en cosmologie – parfois titubant – sera aussi l'occasion d'une réflexion sur le centre et le contour par la musique, la danse et l'image. »

Objectif

Proposer un spectacle vivant sur le thème de la recherche en cosmologie, sous la forme d'une conférence « augmentée » - par des éléments de danse, musique et arts visuel. Le spectacle aura deux buts principaux :

Vulgarisation scientifique. Le partage d'informations sur l'évolution de l'état des connaissances en cosmologie de manière pédagogique et illustrée. Dimensions philosophiques : les liens entre connaissances scientifiques, organisation politique et représentations sociales au sein d'une société.

Immersion artistique. Les aspects intimes et affectifs du chercheur : doute, recherche de confort et de sens, effets des changements de paradigmes sur la perception de son environnement, exaltation et sentiment de puissance, etc. Dimension narrative : la mise en scène d'une histoire au sein d'un monde imaginaire rétro-futuriste.

Trame narrative

L'histoire se déroule sur une planète futuriste imaginaire – appelée « Tou » -, se situant à la périphérie du système solaire « Confort ». La planète, urbaine, est organisée méticuleusement : chaque habitant y possède un rôle défini d'« ouvrier », participant à la vie collective de la cité, et les savoirs scientifiques développés par une classe d'« ouvriers-chercheurs » sont à la base de ses règles de fonctionnement. Afin de mettre à jour ces règles, une conférence publique de grande ampleur se tient tous les dix ans, au cours de laquelle sont présentées les conclusions des programmes de recherches fondamentales. Pour l'édition de cette année, un ouvrier-chercheur – le protagoniste principal – venu d'une planète partenaire, doit présenter les résultats du programme de recherche interplanétaire « GRAAL », visant à identifier le centre de l'univers. Le spectacle présente l'heure précédant l'allocation publique de cet ouvrier-chercheur, au cours de laquelle le protagoniste se rend au lieu de la conférence et répète son discours. Ce choix narratif permet d'approfondir différents éléments :

- L'intériorité du chercheur. Il s'agit d'une période de tension intellectuelle et morale pour le protagoniste, qui se rend progressivement compte que les résultats du programme « GRAAL » - qui concluent à l'absence de centre de l'univers – vont bouleverser les croyances collectives et l'organisation de la cité. Le focus sur la période de répétition permet à cet égard de mettre en scène les étapes de raisonnement et leur résonance affective et sociale chez le chercheur.

- L'immersion dans un monde imaginaire. Le choix narratif permet de montrer le parcours du protagoniste au sein de la planète – dont il découvre les mœurs, l'architecture et les ambiances en même temps que le public. Son trajet se déroule comme suit : la chambre, le salon, la ville, les docks, le temple. Chaque étape est marquée par un changement de décor, d'ambiance sonore et visuelle ainsi que d'une intervention de la voix off (voir Annexes).

Références générales :

Stanley Kubrick, « 2001, L'odyssée de l'espace », 1968.
Ridley Scott, « Blade Runner », 1982.
« La planète sauvage », René Laloux, 1973
Suprématisme, cubisme, constructivisme

Contenu scientifique

Le contenu scientifique sera axé autour d'une recherche : celle du « centre » de l'Univers par le chercheur. Cela lui permettra d'aborder la question des révolutions successives - géocentrisme/héliocentrisme/galactocentrisme - et bien d'autres objets de blessures narcissiques qui amènent l'humain à relativiser sa place et la primauté de son point de vue dans l'Univers. Cela l'amènera progressivement au décentrage auquel le conduit la recherche : en physique, l'hypothèse de l'existence d'univers multiples par exemple amène ce paradoxe qu'au lieu de parvenir à identifier un centre, on multiplie les centres possibles ; en philosophie des sciences, le discours scientifique peut être perçu comme un système de relations au monde parmi d'autres, etc.

Références :

Aurélien Barrau, « De la vérité dans les sciences », 2016
« Pluriréalisme et vérité », 2016
Bruno Latour, « Les médias sont-ils un mode d'existence ? », 2014
Lorraine Daston & Peter Galison, « Objectivité », 2012
Giorgio Agamben, « Qu'est-ce que le contemporain ? », 2008
Nelson Goodman, « Ways of worldmaking », 1978
Michel Foucault, « L'ordre du discours », 1970

Contenu artistique

Musique

Mélange de sons de guitare électrique, d'éléments synthétiques et de field recording (enregistrements d'ambiances sonores). Les morceaux diffusés sont divisés entre un style « ambient » – créant les atmosphères des lieux de la cité où se situe le chercheur – et des musiques plus rythmées et structurées dans un style rock-électronique – la musique devenant alors un élément central du spectacle, en lien étroit avec la danse et les arts visuels. Le type de mélodies et de sons choisis évoquent des esthétiques futuristes et spatiales. La musique est réalisée en direct à partir de l'addition de boucles sonores de guitare, piano électrique, et sons préenregistrés, grâce un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur.

Références :

YOTO, « Nijisousaku », 2013,
lien : <http://y0t0.bandcamp.com>
Musique ambient, inspirée du film « Blade Runner », utilisant des extraits d'enregistrements d'une mission Apollo.
Sabled Sun, « 2147 », 2015,
lien : <http://cryochamber.bandcamp.com/album/2147>
Musique ambient et field recording
basée sur un récit dystopique.
Max Richter, « Sleep », 2015.

Arts Visuels

Les arts visuels comprennent une alternance entre différents type de productions, tous projetés en direct sur le fond de la scène par le biais d'une caméra - filmant les mains de la productrice d'images - connectée à un vidéo-projecteur. Il s'agit tantôt de dessins à l'encre représentant l'association d'un mot et d'un geste signifiants prononcé et exécuté par le chercheur, tantôt d'une vue d'un bloc d'argile que l'on malaxe en accord avec le propos du conférencier et l'atmosphère (pour suggérer un grouillement d'insectes par exemple). A d'autres moments il s'agit de jeux avec le défilement d'images évocatrices, telles que des images inquiétantes de gargouilles ou les textures de tableaux de Soulage.
C'est aussi par ce biais qu'est illustrée à chaque changement de décor l'entrée dans un nouvel espace, représenté en dessin vectoriel.

Références :

Revue Strabic, Le-guide-du-designer-galactique, 2016,
lien : <http://strabic.fr/le-guide-du-designer-galactique>
Ensemble de réflexions de designers
autour de la notion de cosmos.
Eric Duyckaerts, Les « Conférences-performances », approches décalées des conférences scientifiques
Groupe N+1, « Impromptus scientifiques »,
lien : <http://www.ateliers-du-spectacle.org/nplus1/>
Discours spectaculaires qui mettent en scène un chercheur, dont les travaux sérieux sont joyeusement déréglés par le Groupe n+1

Danse

La chorégraphie est principalement divisée entre les interventions en solo du danseur, des duos entre le danseur et le chercheur et les changements de décor. Les mouvements de danse sont souvent frontaux - sous la forme de fresques – et utilisant des mouvements répétitifs. Une attention particulière est donnée aux bras et mains, qui présentent tantôt un aspect d'« insecte » (antennes, pattes) lorsque le danseur est un habitant de la ville-ouvrière, tantôt font échos aux paroles et gestes du conférencier (positions des mains lors de l'allocution) lorsque le danseur est le double du chercheur et qu'il interagit avec celui-ci en duo. Les changements de décors sont effectués par des passes rythmées des cubes formant le décor (voir Décor). En dehors de ces moments chorégraphiés, le danseur est une présence à l'écoute du chercheur.

Références :

Dominique Bagouet, « Déserts d'amour », 1984,
lien : http://www.numeridanse.tv/fr/video/1202_deserts-damour
Spectacle de danse recourant à mouvements mécaniques, frontaux – sur deux dimensions.
Maguy Marin, « Salves », 2011,
lien : http://www.numeridanse.tv/fr/video/3581_salves
Spectacle de danse dans lequel les danseurs s'envoient des éléments de décors de manière rythmée.

ACTEURS

[Equipe de création,
structure administrative, participants, partenaires]

Equipe de création

Le spectacle est une création originale d'un collectif de quatre personnes : Aurélien Barrau, Lucile Bienvenu, Farid Bouzid, et Simon Varaine.

Structure administrative

Le spectacle est porté par la compagnie TOPI – dirigée par Simon Varaine et Farid Bouzid. Elle se charge du support administratif et financier du spectacle ainsi que des relations avec le public et les partenaires.

Site internet : www.cie-topi.org
Contact : cie-topi@outlook.com

Présentation des participants

Aurélien Barrau – chercheur au Laboratoire de Physique Subatomique et de Cosmologie de Grenoble, enseignant à l'Université Grenoble Alpes.

Site personnel : <http://lpsc.in2p3.fr/barrau/>

Fonction principale : conférencier / secondaire : interventions dansées, musicales, visuelles.

Rôle dans la fiction : l'ouvrier-chercheur, protagoniste central.

Lucile Bienvenu – étudiante aux Beaux-Arts de Grenoble-Valence, étudiante en master de cinéma à l'Université Grenoble Alpes.

Site personnel : <http://lucilebienvenu.com>

Fonction principale : projection d'arts visuels / secondaire : voix off, interventions dansées, activation du système de suspension (voir éléments de décor).

Rôle dans la fiction : une habitante de la cité.

Farid Bouzid – salarié au Centre National de la Danse de Lyon, étudiant en master de japonais à l'Université Lyon 3.

Fonction principale : danse / secondaire : agencement du décor.

Rôle dans la fiction : un habitant de la cité / l'alter-égo du chercheur.

Simon Varaine – doctorant en sciences politiques à Sciences Po Grenoble.

Site personnel : <http://pentagone.bandcamp.com>

Fonction principale : musique / secondaire : agencement du décor, interventions dansées.

Rôle dans la fiction : un habitant de la cité.

Mathieu Allec – étudiant en Diplôme des Métiers d'Arts en régie de spectacle option régie lumière à Lyon.

Fonction : création lumière et régie.

Partenaires

Cette initiative est soutenue financièrement par le Laboratoire d'Excellence ENIGMASS, le Fond de Solidarité et de Développement des Initiatives Etudiantes (FSDIE) de l'Université Grenoble Alpes, le programme « Culture Actions » du CROUS Grenoble, et le dispositif « Etonnez-vous » de la Communauté Université Grenoble Alpes - elle a reçu le prix spécial « Pépite Ozer » pour des projets à caractère entreprenant et innovant.

TECHNIQUE

[éléments techniques du spectacle]

Astérisques : les éléments mis à disposition par les salles de spectacles, les partenaires, ou loués par la compagnie TOPI.

Sans astérisques : éléments possédés par la compagnie TOPI ou l'un des participants.

Décor

- 25 Cubes en bois (0,35 / 0,35 / 0,30 m) de différentes couleurs (blanc, anthracite, rouge, bleu).

Suggèrent l'architecture géométrique de la ville, sont ré-agencés à différentes étapes du spectacle.

- 3 ballons de gymnastiques (diamètre = 0,90 m) de différentes couleurs (2 gris et 1 cyan).

Éléments d'architecture géométrique de la ville, figuration d'objets cosmiques, utilisation par les danseurs.

- Système de suspension (1 câble en acier de 30,00 m, serres-câbles, essés, mousquetons, 300,00 m de fils de pêche, anneaux en acier).

Anneaux en suspension répartis sur la scène, figurant des astres géométriques, dont nous faisons varier la hauteur lors de différentes scènes.

- Pupitre*.

Support du texte du conférencier.

- 2 tables* (environ 2,00 / 0,80 m).

Support du matériel de musique et de projection.

Projections

- 2 vidéoprojecteurs*.

L'un des vidéoprojecteur – le plus puissant – est utilisé pour projeter sur l'écran de projection central les éléments visuels agencés par Lucile Bienvenu sous une caméra électronique. Le second vidéoprojecteur est utilisé pour projeter en direct les manipulations du musicien (Simon Varaine) sur une feuille A0 accrochée en fond de scène.

- Ecran de projection* (environ 3,50 / 2,50 m).
- Caméra électronique sur pied*.
- Argile (5kg), encre de chine, peinture, pincesaux, papier A1.

Lucile Bienvenu effectue en direct des manipulations d'images, d'argile, ainsi que des dessins à partir d'encre de chine, projetés par le biais de la caméra sur l'écran de projection central.

- Ordinateur.

La webcam de l'ordinateur permet de capturer en direct et à proximité les mouvements de Simon Varaine afin de les projeter.

- Câbles VGA, HDMI.

Son

- Guitare électrique Fender American Stratocaster.
- Clavier maître (USB) M-Audio Keystation 88 touches.
- Contrôleur midi Akai APC 40.
- Carte Son externe M-Audio Fast-track.
- Table de mixage compacte Soundcraft 6 pistes mono + 2 stéréo.

Simon Varaine réalise en direct les musique du spectacles, il fait parvenir le son égalisé (sur une seule piste) au matériel de sonorisation de la salle de spectacle.

- Micro Shure.
- Pied de micro.

Lucile Bienvenu énonce le texte de la voix off en direct par micro.

- Micro cravate HF*.

La voix du conférencier est sonorisée par un micro cravate HF afin de lui permettre une importante liberté de mouvements.

- Câbles Jack, mini-jack, XLR, MIDI, USB, adaptateurs.

Costumes

- 2 Combinaisons complètes bleues.

Costumes de Lucile Bienvenu et Simon Varaine.

- 2 Pantalons noirs et chemises blanches à col long.

Costumes d'Aurélien Barrau et Farid Bouzid.

Déplacement et stockage du matériel

- Camionnette* (contenance de 3,00 m3).
- Local (contenance minimale de 3,00 m3).

Eclairage

Création lumière en cours.

DIFFUSION

*[événements programmés,
événements en prévision]*

Ce spectacle-conférence
est actuellement programmé :

- Le mardi 11 octobre 2016, à 20h00, à l'Aparté – salle du CROUS Grenoble Alpes située à Saint Martin d'Hères. Cette première représentation s'inscrit dans l'édition 2016 de la Fête de la Science – « 28 nuances de Sciences ».
- Le mercredi 23 novembre 2016, à 19h30, à l'Amphidice – salle de l'Université Grenoble Alpes située à Saint-Martin d'Hères.

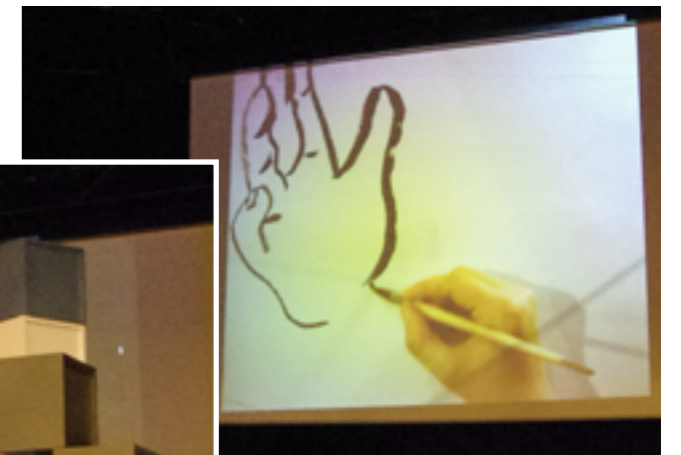
Par la suite, d'autres dates sont envisagées – telles que la participation au festival interuniversitaire Acorps à Poitiers en avril 2017, la participation à une rencontre à l'Hexagone lors de l'édition 2017 de la semaine thématique organisée par l'équipe Culture et Initiatives étudiantes de la Communauté Université Grenoble Alpes.

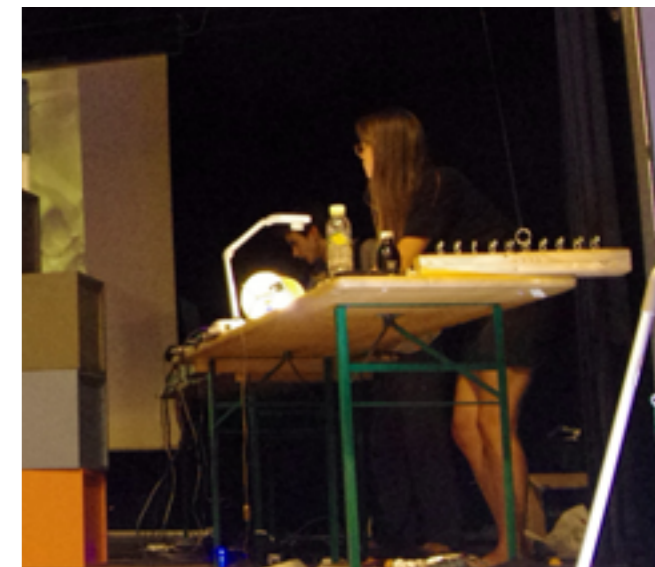
ANTI-CONFÉRENCE DE COSMOLOGIE

« Périphérie du confort »

ANNEXES

RÉPÉTITIONS







NARRATION

La cité Tou, prononcée Héééého par ses habitants - planète urbaine, fourmière, ville ouvrière - se situe à la périphérie du système Confort, en cet an 2016 après Anobium punctatum.

Cette ville, divisée en groupes et sous-groupes, se répartie les tâches nécessaires à son bon fonctionnement ; construction, modulation, recherche...

L'équipe ouvrière 42, secteur recherche, nom de projet ; «Graal», spécialisée dans l'étude du fonctionnement de l'Univers, fournit tous les 10 ans un compte rendu sur l'état des savoirs.

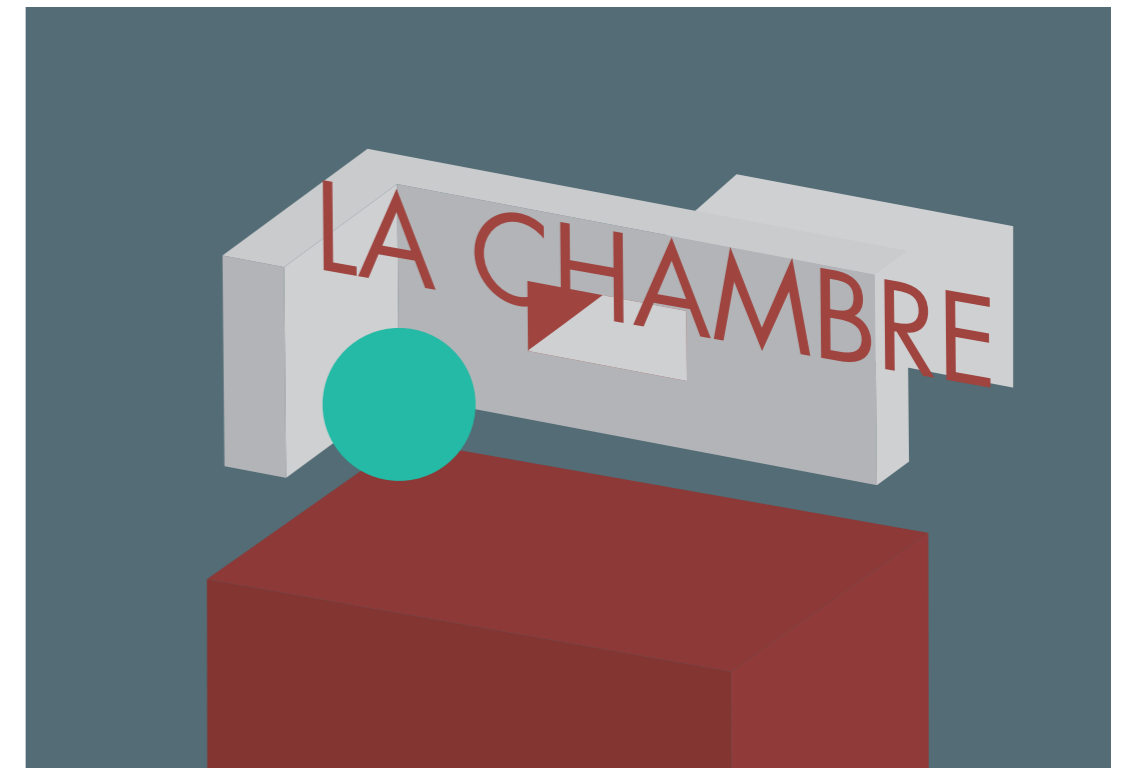
Cette année, c'est l'ouvrier-chercheur Anthrène bigarré Détapis, surnommé Héééého par ses collègues, qui est à la tête du projet.

Il sera par conséquent porte parole lors de la conférence décennale qui se profile.

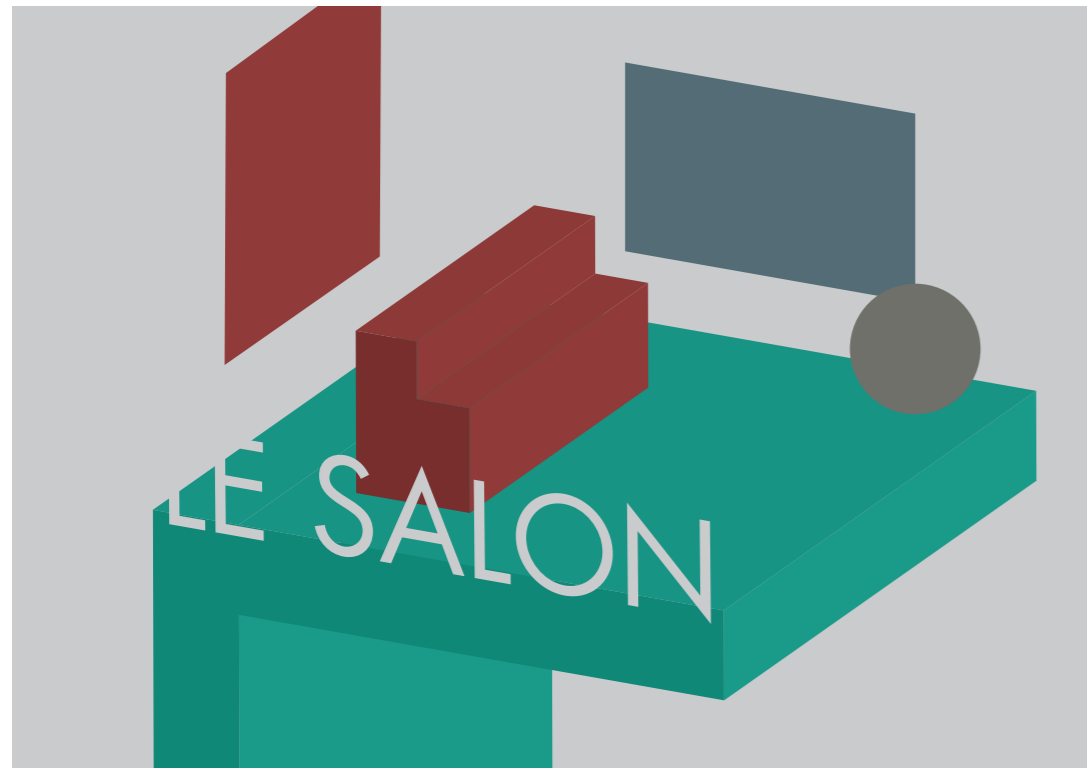
Celle-ci est toujours l'occasion d'une célébration des connaissances de cette cité, fière de ses savoirs, qui vit et se régule au rythme de ses avancées.

En effet, les règles de la cité sont déduites des découvertes scientifiques. C'est pourquoi cet événement décennal est heureux mais aussi crucial ; il s'agit d'une véritable mise à jour des lois et termes en vigueur dans la société.

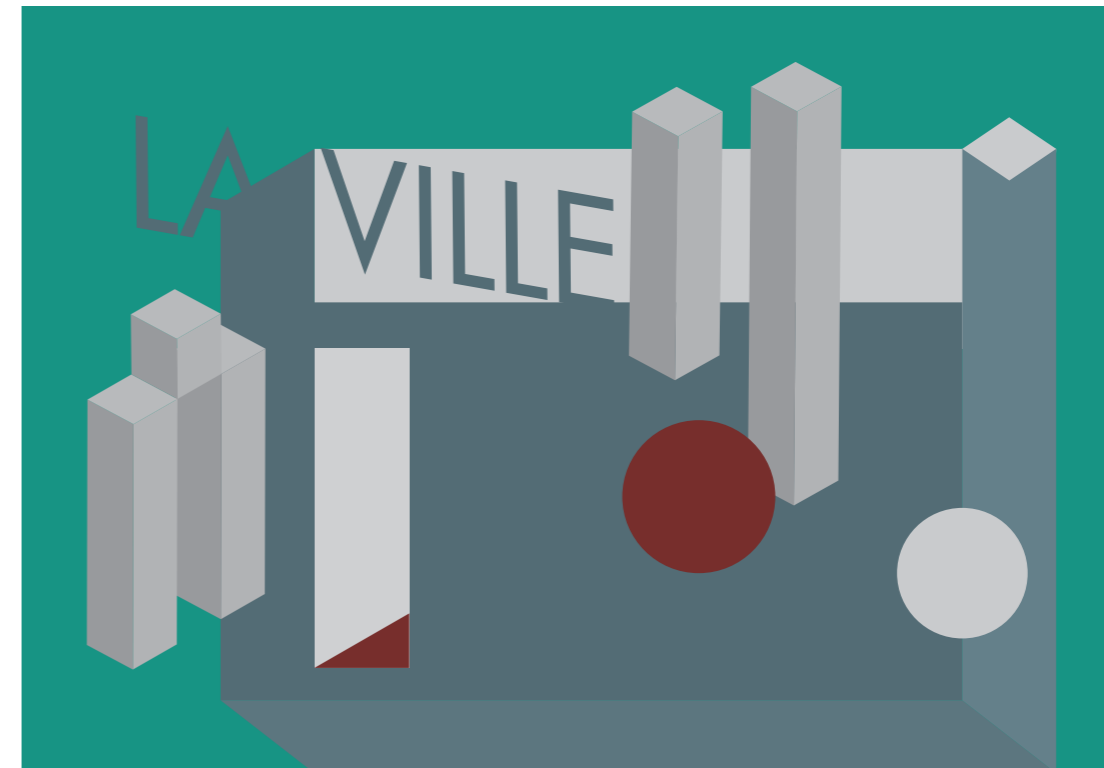
Une heure avant le début de la conférence, Anthrène répète son discours, dans sa chambre.



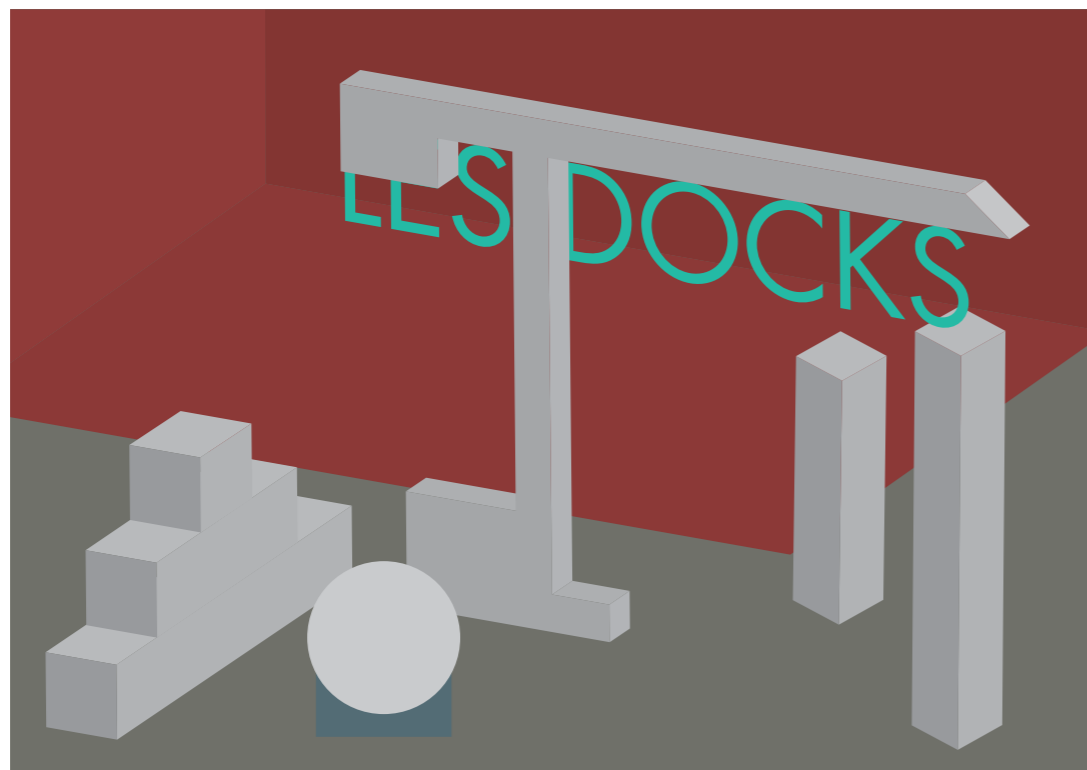
Il reste 50 min avant la conférence.
L'ouvrier-chercheur se déplace dans son salon.
Celui-ci, comme tous les espaces - intérieurs et extérieurs - de la ville, est à ciel ouvert.
On y aperçoit les étoiles du système Confort.
L'architecture de la ville, très codifiée, est une composition de formes géométriques soudées entre elles par une argile épaisse.
Dans ce monde modulaire où c'est l'espace qui se réorganise autour de nous, il est toujours difficile de savoir si l'on est chez soi ou dans la rue.



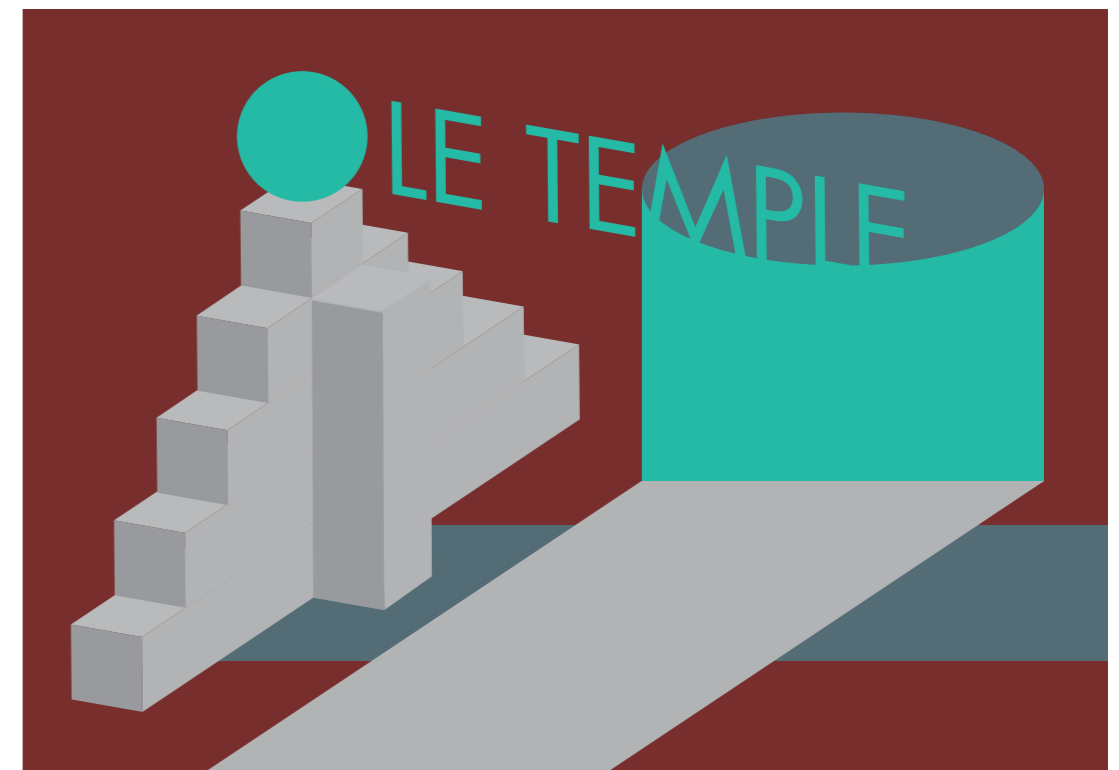
Il reste 40 min avant la conférence.
L'ouvrier-chercheur sort de sa maison et rejoint l'artère principale de la ville. La langue parlée à Tou est univoque. Elle ne possède qu'un seul mot articulé, prononcé « Hééého ». Ainsi, la devise de la ville « Petite fourmi deviendra reine », se prononce elle-même « Hééého ».
Ecoutez plutôt ces ouvriers chargés de la modulation urbaine qui conversent durant leurs travaux et scandent afin de se donner du cœur à la tâche.
Ces interactions peuvent sembler sommaires, mais en réalité le vocabulaire gestuel des habitants constitue à lui seul un langage, qui enrichit considérablement les possibilités de communication. Les multiples configurations des membres supérieurs jouent un rôle essentiel dans cette variété d'expressions.



Il reste 20 min avant la conférence.
L'ouvrier-chercheur fait un détour par les docks,
en marge de l'artère qui mène au grand hall.
Il regarde les débarquements de marchandise.
Les chercheurs sont des ouvriers comme les autres,
ils construisent et modulent.
Cependant, au contraire de leurs congénères,
la construction que mettent en place les chercheurs
se situe à l'intérieur de leur cerveau et exige d'être
communiquée pour participer à la grande construc-
tion commune.
En somme, les chercheurs sont ceux qui bâtissent
à l'intérieur.
Cette particularité est une charge périlleuse, qui
nécessite de multiples contrôles et vérifications pour
ne pas contrevenir aux intérêts de la ville.
En effet, cette construction mentale peut entraîner
une remise en question faisant vaciller les fondations
de la fourmilière...



Il reste 10 min avant la conférence.
L'ouvrier-chercheur passe devant un temple comme
il en existe de nombreux à travers la ville, jalonnant
notamment le périmètre du grand hall.
Anthrène est un immigré, arrivé il y a 10 ans d'une
autre planète partenaire, voisine du système Confort,
dans le cadre du projet Graal.
Se parlant à lui-même lors de sa répétition, c'est dans
sa langue natale, plurivoque, qu'il s'exprime.
C'est sans doute pour cette raison qu'il se constitue
des aides-mémoires des gestes à exécuter quand il
sera face aux habitants de Tou, dont il maîtrise mal le
langage et les coutumes.



La conférence va commencer.
L'ouvrier-chercheur rejoint l'estrade du grand hall.
« Hééého », s'écrie l'assemblée.