



Visuel @Isabelle Arvers

VENDREDI 10 MARS
ABD Gaston-Defferre
20:00

NATHALIE NÉGRO - PIANISTE
ISABELLE ARVERS - GAME ARTISTE
[spectacle musical et immersif]

En partenariat avec
la Bibliothèque départementale des BDR

Cross By

Nathalie Négro & Isabelle Arvers, co-direction artistique

Nathalie Négro, piano

Isabelle Arvers, machinimas

Renaud Vercey, réalisation vidéo

Olivier Stalla, réalisation sonore

Production pianoandco - Coproduction le Théâtre des Salins - Scène Nationale de Martigues, le Conservatoire de Musique et Danse Pablo Picasso de Martigues, le 3bisF - lieu d'arts contemporains d'Aix-en-Provence, le Bateau Feu - scène nationale de Dunkerque. Avec le soutien de la Spedidam. En partenariat avec Kareron - structure de diffusion et de production de digital art.

Sous forme de performance, une rencontre inédite de l'univers des machinimas avec les musiques de Steve Reich, John Cage et Arvo Pärt.

BIOGRAPHIE NATHALIE NEGRO - PIANISTE ET DIRECTRICE ARTISTIQUE PIANOANDCO

Pianiste accomplie, au répertoire s'étendant de la musique classique à la musique contemporaine et improvisée, Nathalie Négro aime décloisonner les genres et bousculer les conventions. Elle est sollicitée pour de nombreuses créations et est invitée dans différents festivals en France et à l'étranger. En 2003 elle crée PIANOANDCO structure de production qui permet de donner à ses rencontres artistiques de véritables espaces d'expression. Animée par un fort esprit de création, elle imagine et dirige des projets transdisciplinaires qu'elle réalise toujours dans une relation forte avec d'autres artistes.

Nathalie Négro attache une importance toute particulière à la transmission, elle a développé d'autres modalités d'interventions, prenant en compte la diversité des publics et s'attachant dans une optique plus citoyenne, aux actions collectives et projets participatifs.

BIOGRAPHIE ISABELLE ARVERS - GAME ARTISTE ET COMMISSAIRE D'EXPOSITION

Isabelle Arvers est commissaire d'exposition et spécialiste des machinimas (films conçus à partir de moteurs de jeux vidéo) en France et à l'international. Elle a commencé à concevoir des programmations de films pour des festivals et des musées dès 2005. A partir de 2009, elle a commencé à animer des ateliers machinima à destination des adolescents, puis des publics jeunes et enfin des étudiants en art. Après avoir animé plus d'une centaine d'ateliers en France et à l'étranger, elle a conçu son 1er machinima en 2012, et a depuis réalisé de nombreuses vidéos à partir de moteurs de jeux. En 2016, elle conçoit « Heroic makers vs Heroic Land » un machinima doc dans la jungle de Calais, puis crée différents machinima abstraits détournant l'utilisation d'un moteur de jeu pour créer des glitches visuels à habiter physiquement dans le domaine du spectacle vivant.

PROGRAMME

- > "Music for Marcel Duchamp" - John cage
- > "In a landscape" - John Cage
- > "Piano phase" - Steve Reich
- > "Für Alina" - Arvo Pärt

NOTE D'INTENTION

Cette forme s'appuie sur la rencontre entre les musiques répétitive et minimaliste, et machinimas (films réalisés avec des jeux vidéo), séquences de jeux vidéo prémontées, séquences de jeu live, musique, performance interactive, et installation visuelle et sonore.. Le lien très étroit entre image et musique est pensé pour créer une expérience contemplative et hypnotique dans un espace virtuel à habiter dans l'espace réel. Chaque son, chaque rythme est représenté visuellement par l'utilisation d'un moteur de jeu, et permet au public d'expérimenter physiquement les notions de dédoublement, d'éloignement, d'errance, d'altérité, et d'être aux choses. La forme évolue ensuite dans un espace de no man's land, accompagné par les musiques de Steve Reich, John Cage et Arvo Pärt.

Cross by est né de la rencontre d'Isabelle Arvers et de Nathalie Négro lors d'une résidence artistique dans le Nord Pas de Calais. De la découverte mutuelle de leurs univers, des croisements se sont rapidement opérés, entre piano et jeu vidéo. Le travail d'Isabelle Arvers, spécialiste des machinimas, s'intéresse à leur mise en espace et à l'hybridation avec d'autres formes artistiques. Depuis quelques années, le travail de Nathalie Négro - pianiste - est traversé par l'exploration de la répétition des motifs musicaux. Dans le prolongement de cette recherche, elle revient à une forme plus resserrée autour de la pièce emblématique de Steve Reich "Piano phase" qui est le centre de gravité de Cross by.

La projection d'image pensée comme traversant différentes strates est inspirée de la notion de *glitch - une défaillance électronique ou électrique qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique* - et de l'intérêt d'Isabelle Arvers pour aller de l'autre côté de l'image et de montrer comment l'image est créée. Le *glitch* vient remettre de la poésie là où l'hyper-réalisme aboutit à une représentation irréaliste d'un réel loin d'être parfait. Il vient rajouter de l'analogique dans le digital, il injecte de la "poussière" dans un code trop parfait.

Cross by est une exploration de ce que "Piano Phase" peut susciter dans son interprétation : un sentiment de dédoublement, une dualité entre intérieur et extérieur, la complexité du face à face, une introspection quasi spirituelle, mais aussi l'approche de la transe par la puissance mélodique et rythmique. Dans l'interprétation de "Piano phase", proche de la performance, physique et intellectuelle, la notion d'endurance est très présente. Le passage entre le méditatif et l'extatique est représenté par les musiques d'Arvo Pärt et de John Cage. La spatialisation sonore permet au public de vivre complètement la sensation d'immersion musicale. Visuellement cela se traduit par des visions d'errance d'êtres humains qui avancent, se dédoublent, se rejoignent, dans des espaces labyrinthiques, montagneux, lunaires, désertiques ou aquatiques, pour finir par se retrouver sur des écrans et devenir eux-mêmes des médias. Cross by raconte la traversée d'hommes venus de loin dans une quête de réalisation d'eux-mêmes. Une façon poétique et suggestive d'évoquer la migration. Un sujet au coeur d' "Heroic Makers vs Heroic land", documentaire en machinima sur les réfugiés de la Jungle de Calais, réalisé par Isabelle Arvers en 2016.



Le gmem est subventionné par :



Le gmem est soutenu par :



Le gmem collabore avec :

