

MEDUSES

de Vincent Glowinski

Mise en scène et chorégraphie: Vincent Glowinski

Développeur du logiciel et consultant artistique: Jean-Francois Roversi

Danse: Vincent Glowinski accompagné de 4 performers parmi Laura ughetto, Aminata Abdoulayehama, Faustine Boissery, Raphaëlle Corbisier, Sorana Delhommeau, Mariama Dieng, Lore Huysmans, Edouard Pagant, Lionel Robyr, Samuel Padolus, Chloé Larrere, Eline Leonard, Silke Sarens, Mariama Dieng, Sorana Delhommeau

Musique originale: Elko Blijweert (Guitare), Teun Verbruggen (Batterie)

Assistante dramaturgique: Greet Van Poeck

Conseiller artistique: Wim Vandekeybus

Création lumière et directeur technique: Davy Deschepper



© Alice Piemme

Production: Entropie Production

Coproduction: Ultima Vez, Open latitudes (3) - European project, Life Long Burning (Programme Culture Europe), Cultuurcentrum Brugge - Festival December Dance (Be), Charleroi/Danses (Be), MAC - Festival EXIT (Créteil - Fr), Manège Mons/Maubeuge - Festival VIA (Be/Fr) Avec les soutiens de WBT/D, Vlaamse Gemeenschapscommissie

Résidence: Ultima Vez (Brussels), KWP Pianofabriek (Brussels)



Contact: Pierre-Laurent Boudet (Cimatics / Entropie Production)

pierlo.boudet@gmail.com - +32(0) 484 650 830

PRESENTATION

Concept

Le dispositif vidéo *Human Brush* permet de marquer le mouvement. Les gestes tracent et dessinent.

Une caméra placée à l'aplomb de la scène capte les mouvements des performeurs vue de haut. Les images sont traitées en temps réel, superposées et projetées sur un écran en fond de scène.

Dans le travail de la performance *Méduses*, certains gestes intuitifs dessinent des morphologies ou architectures primitives du vivant.

Sommes nous créateurs de ces formes ou certains schémas primitifs seraient guides de notre gestuelle ?

Intention artistique

Méduses est l'image d'un corps qui s'use, qui s'affronte. C'est un corps qui se trouve dans l'obscurité avec comme unique mémoire, l'image de lui-même.

C'est un corps qui se tient continuellement en mouvement pour exister. Il rend visible des créatures, des présences animales qui le hantent. Ses projections mentales apparaissent à l'écran, elles découlent de la course des performeurs.

Les projections disparaissent aussi vite qu'elles apparaissent. Le corps réagit à l'éphémérité des images comme pour tenter de récupérer à bout de bras le souvenir des rêves.

Intention chorégraphique

Les performeurs sont deux:

- Vincent Glowinski, dessinateur.
- Dymytri Szymura ou Luke Jessop: danseur de Ultima Vez

Les 2 performeurs sur scène représentent la duplication d'un même corps.

L'ensemble de la pièce (scène, écran, performeurs) est la projection d'un seul corps et d'un seul esprit.

Ainsi, les trois performeurs sont liés dans leurs mouvements. Ils ont une mémoire commune et un devenir commun. Tout au long de la pièce ils subissent les mêmes événements. Quand un tombe, les autres tombent. Quand un décrit des cercles, les autres font de même.

Les mouvements se ressemblent, se composent de la même racine toute en prenant des formes différentes pour chacun.

Ceux de Vincent Glowinski sont principalement orientés à la réalisation de dessins aboutis sur l'écran. Ceux des danseurs d'Ultima Vez sont orientés pour une présence chorégraphique (et par la même organique) forte. Ces nuances mettent en relation la maîtrise et l'intuitif tant sur l'aspect dessin que sur l'aspect danse.

Propos

“Depuis le début de mon travail de performance, je souligne et explore plus en profondeur la place du mouvement dans ma pratique plastique. Une transition se fait entre le dessin qui crée le mouvement et le mouvement qui crée le dessin.

Avec le spectacle MÉDUSES le travail est la mise en scène, la mise en œuvre, l’aboutissement des explorations que je viens de citer. Il ne s’agit plus que le dessin prenne le pas sur la danse ou l’inverse. C’est un spectacle uni, solide autour d’une seule et même énergie : la mienne. La danse est l’explosion du corps sur la scène ! La musique est la rythmique qui vient tant du dedans que du dehors du corps. C’est de l’explosion, de la fracture ! Les dessins sont les démons qui possèdent le corps !

C’est un corps décontenancé qui éclate sur une scène de spectacle ! C’est ça l’intention chorégraphique.

La danse, la musique, le dessin ne sont que les aspects perceptibles de l’énergie intérieure qui s’exprime, et qui est ma priorité.

Le travail est avant tout chorégraphique et scénique. Le dispositif technologique est secondaire et n’est là que pour servir ce propos chorégraphique. Les corps seront animés par le travail de recherche de forme, de géométrie, de symétrie ou de répétition... Tout ce travail d’architecture du mouvement est voué à être intégré pour être oublié. Les corps sur la scène seront libérés des contraintes d’un dessin ou d’un propos, il ne leur restera plus qu’une “culture” inconsciente, un nouveau langage du mouvement unique et propre à ma création.”

Vincent Glowinski



LES DIFFERENTES ETAPES

1. L'éveil des corps

Ils découvrent les liens qui les relient, les attirent ou les séparent. Une sorte d'équilibre physique, de loi semble sous-tendre les déplacements des performeurs. Ils se tiennent, s'éjectent, se frôlent, s'évitent.

Peu à peu se mettent en place des mouvements appris et compris qui donnent naissance à des formes (cercles concentriques, tresses, spirale, hélice...). C'est une période d'entente où les mouvements sont fluides et coordonnées. On construit la matière figurative.

2. L'arrachement au corps

Les corps mesurent qu'ils ne sont pas absolument le même. Ils prennent conscience de leur pouvoir individuel, de leur indépendance. Il devient nécessaire de combattre ses jumeaux, d'affronter son reflet et son image.

Il vient à bout des deux autres et se retrouve seul en scène. Seul face au public, l'écran s'éteint. Là s'exprime l'individualité de chacun.

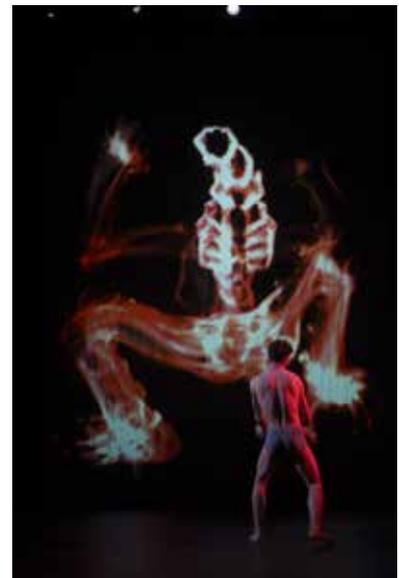
L'énergie qui l'habite n'ayant plus de prétexte pour se contenir semble ne plus savoir où se dépenser. L'anarchie des mouvements traduit un énervement et une haine contre soi. Il faut quitter son corps, s'arracher la peau.

3. Le corps multiplié

Les danseurs reviennent sur scène. À l'écran on n'assiste plus à l'accumulation de l'empreinte du corps mais à une duplication de la silhouette. Le danseur se dédouble, se multiplie en versions différées de lui-même. Ce nouveau traitement de l'image fait apparaître une dizaine de corps à l'écran.

Alors qu'ils se battent et se poursuivent, leurs mouvements se répètent et les emprisonnent dans un schéma en boucle. Sur scène les performeurs s'agitent face au vide, réagissent à des événements invisibles comme combattant contre des fantômes.

4. La fin viendra de l'épuisement



RECHERCHE TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE

Introduction de la couleur

Dans sa version actuelle, le système fonctionne principalement en monochrome. Par ailleurs, compte tenu du comportement très particulier de l'accumulateur vidéo, de nombreuses possibilités de fusions et synthèses des couleurs par superposition, mélange, etc deviennent possibles. Le champ de la perception et la plasticité de la couleur peuvent être explorés.

Ouverture à d'autres performers (danseurs)

Originellement prévu pour être «mono-utilisateur», nous souhaitons explorer les possibilités du système avec plusieurs performers en scène.

Des mouvements à plusieurs, des costumes différents pour chacun sont autant de nuances et nouvelles matières pour le dessin.

La dimension chorégraphique prendra une place plus importante. Nous devons également expérimenter l'usage d'accessoires (tissus, bâtons, cordes, objets lumineux...)

Interaction sonore

Nos précédents travaux de recherche sur ce dispositif ont été accompagnées par de la musique exécutée en direct. Nous souhaitons continuer dans ce sens et explorer les nombreuses possibilités d'interaction son-image avec des musiciens en live.

Techniques alternatives de captation / restitution / éclairage

Nous souhaiterions exécuter cette performance en extérieur et/ou dans des lieux peu adaptés aux spectacles a priori. Bien souvent il ne sera pas possible d'installer la caméra à l'aplomb de la scène ni d'obtenir un niveau d'éclairage à la lumière noire suffisamment élevé.

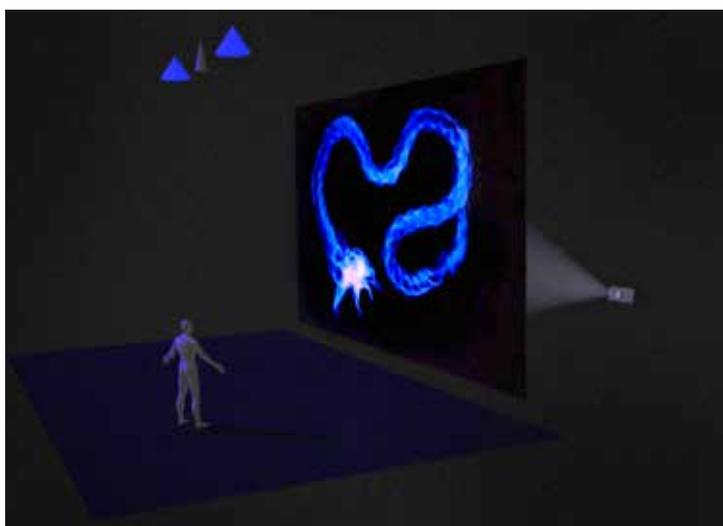
Nous voulons développer une nouvelle mise en place technique qui pourrait dépasser ces deux difficultés.

Vue de la scène sur angle (par exemple depuis la fenêtre d'un immeuble), utilisation de la lumière ambiante ou de l'éclairage public en remplacement des lumières noires, pratique en plein jour, etc.. autant de conditions que nous expérimentons.

Evolutions du logiciel

Le logiciel que nous avons développé est profondément mis à niveau pour permettre à ces évolutions de voir le jour, avec par exemple une gestion multi-couche du dessin (calques superposés) ou encore un système de sélection des zones à capturer selon la couleur.

En outre, dans le cadre de spectacles plus écrits, plus narratifs, avec une évolution des rendus au cours du récit, un nouveau système de gestion des événements interactifs doit être pensé et réalisé.



SPECTACLES PRÉCÉDENTS

Vertical, Chapelle des Brigittines, 11.09.2008 et 18.06.2009

Les trois premières représentations de la performance ont eut lieu en 2008/ 09 dans le Centre d'Art Contemporain du Mouvement - Les Brigittines - à Bruxelles. L'espace de l'ancienne chapelle offre un grand espace au sol en longueur, et le mur de brique allongé en vertical servait de surface de projection. L'architecture monumentale de l'espace anciennement sacré amenaient les dessins à s'étirer - comme le lieu - vers le haut. À cette occasion le spectacle avait pour nom Vertical.

Le spectacle Vertical s'intégrait très bien à l'architecture de l'ancienne Chapelle des Brigittines. Le public était assis sur des gradins installé dans la nef (environ 200 places), toute la surface était utilisée comme scène de spectacle, les blacklights et la caméra étaient fixées très haut permettant de balayer tout l'espace, le mur en brique rouge faisant face à la nef accueillait sur toute sa hauteur la projection des images. Ainsi l'espace était utilisé dans toutes ses dimensions. De plus un accompagnement musical minimal, parfois absent, donnait une force au silence et une grande présence du bruit des pas et de la respiration du performer.

De Spinnekop, KFDA 2010, KVS-Bol, 8 et 27 mai 2010



LA RENCONTRE DE 2 DEMARCHES

Vincent Glowinski (feu BONOM)

La base du travail artistique de Vincent Glowinski est le dessin. Il s'est d'abord formé grâce à des cours de morphologie et d'anatomie puis lors de longues séances d'étude dans les muséum d'histoires naturelles et les ménageries. Ses travaux appliqués de dessin d'observation du corps animal et autour des sciences naturelles sont dès lors des empreintes fortes dans son travail.

Il entame en 2005 des études à l'école d'art visuel de La Cambre, à Bruxelles, et les arrête en 2008. Depuis son arrivée en Belgique il a progressivement gagné la reconnaissance du public.

C'est en empruntant le nom de Bonom que l'artiste multiplie les oeuvres murales dans la ville et crée un élan de curiosité par le mystère qu'elles transportent.

Dans un premier temps l'artiste reste discret et son anonymat fait de son pseudonyme un personnage à part entière. Mais hors du personnage et du jeu de théâtre à ciel ouvert, le tireur de ficelle Vincent Glowinski a toujours poursuivi assidûment ses recherches.

Capter le mouvement est l'une d'entre elles : Vincent Glowinski, inspiré des travaux d'Edward Muybridge et Jules Marey, réalise des fresques « chrono-photographiques » le long des voies de chemin de fer.

On peut voir là une façon de tirer profit des courants sous-jacents à la ville et des directions privilégiées que le regard du public va suivre plus ou moins inconsciemment. Vincent Glowinski tente de mettre en évidence les grandes lignes de forces qui tailladent l'espace urbain.

En 2009 un élan médiatique à lieu autour du mystère Bonom. La chaine Tv-Brussel et le journal De Standaard vont même successivement suivre l'artiste en action et en rendre compte par un reportage et un article. Cette publicité attirera l'attention policière. En mai 2010 si la presse parle encore de Bonom, c'est en rapport à sa récente arrestation. C'est une mort symbolique du personnage.

Dans l'enceinte du bâtiment du Botanique, répondant à une commande faite en mai 2012, il peint un entrecroisement agité d'arbres et de plantes. Plus récemment, à l'occasion du festival KANAL à Bruxelles, il dessine sur 1 km de long la répétition de motifs de corail.

La performance Human Brush, pour Vincent Glowinski, est une manière dé-contextualiser son travail en le dépouillant au maximum de ce qui le contraint. Faire de son corps le point central des mouvements en s'affranchissant du cadre. Rechercher l'essence du rapport entre le corps et le dessin.



Jean-François Roversi

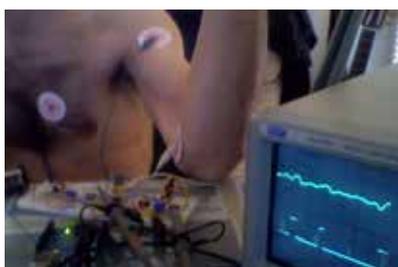
Photographe et technicien de formation, il travaille pendant dix ans en tant que directeur technique d'un laboratoire professionnel à Paris et enseignant en traitement d'image et colorimétrie.

Parallèlement à ces activités, il devient développeur informatique autodidacte et expérimente intensément dans le domaine du traitement vidéo en temps réel, des capteurs et actionneurs électroniques et autres systèmes orientés création visuelle et interactivité. L'exploration du champ de la technologie et des sciences pour les arts continue avec plusieurs installations, personnelles ou réalisées en équipe, faisant appel à des dispositifs électroniques et hardware «faits maison», des systèmes et jeux d'optiques, mécaniques ou photographiques, lumineux, vidéo et sonores, etc...

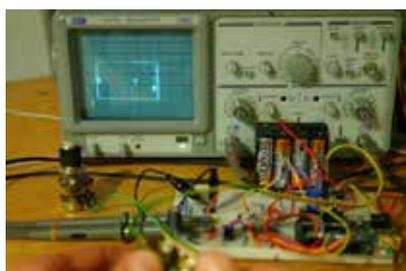
Ces divers intérêts auxquels s'ajoutent la chimie, les feux d'artifices, la musique, la création 3D l'ont naturellement conduit à plusieurs occasions vers le spectacle, particulièrement à travers sa collaboration avec Bonom pour Human Brush.

Tout est bon à expérimenter, démonter, détourner... le low-tech est apprécié quand il se montre plus pertinent qu'un système plus complexe. Aucune hybridation techno-anachronique n'est interdite, l'important étant de voir, de faire, d'essayer, et si possible, de réussir à éveiller la curiosité, surprendre et pourquoi pas, émerveiller.

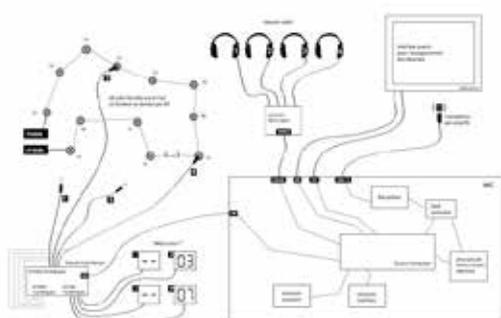
Amplificateur de bio-potentiels électriques pour électro-myographie et électro-cardiographie. Interfacé en MIDI pour de la synthèse sonore et interaction lumineuse. Sur cet exemple, les contractions du biceps génèrent des percussions.



Le célèbre jeu de Pong reprogrammé pour Arduino, et affiché sur oscilloscope analogique. Fait usage de deux convertisseurs numérique/analogiques de fabrication artisanale.



«Audio-Wall» : dispositif de capture et de restitution sonore libre service. Équipé d'une interface tactile pour la séquence d'enregistrement, avec choix des thèmes et ventilation des fichiers audio vers les jacks de façade adéquates.



1...Curriculum vitae

Vincent Glowinski

EXPOSITIONS & COMMANDES PUBLIQUES

2006 – HOTEL DE SAUROY, Paris.

Exposition Partie de Jeu avec Agnes Debizet.

2007 – ELISAVA, école de design, Barcelone.

Peinture monumentale en façade du bâtiment pour la durée des mois de juillet et août.

2007 – MUSEUM, Musée Royal des Sciences Naturelles de Belgique, Bruxelles.

Peinture monumentale définitive - trois grands squelettes de dinosaures - à l'entrée du musée.

2011 – MUSÉE D'IXELLES, Exposition, l'art du graffiti à Bruxelles.

Sous le nom de BONOM, présentation de dessins et croquis préparatoires de peintures urbaines avec les photos de Ian DYKMANS.

2011 – HALLE SAINT PIERRE, Paris. Exposition HEY! Modern art and pop culture.

Création d'une sculpture monumentale – Squelette de serpent en cuir parchemin.

2012 – LE BOTANIQUE, à l'occasion des Nuits du Botanique, Bruxelles.

Exposition de la sculpture Squelette de serpent en cuir.

Réalisation d'une peinture murale monumentale – Arbres - dans les serres du lieu pour une durée prévue de deux ans.

2012 – MUSÉE D'IXELLES, Pop-Up, Liens artistiques.

Acquisition par le musée d'Ixelles des dessins Elephants

Présentation de l'oeuvre, Minotaure.

Invitation à Stephan Goldrajch pour exposer une oeuvre.

2013 – BUKRUK festival, Bangkok.

Invitation faite à peindre un mur de 200 m de long à Bangkok.

2014 – CFC éditions et ISELP (Institut Supérieur d'Étude pour le Langage Plastique).

Exposition et édition monographique « BONOM, le singe boiteux ».

2014 – SPF Chancellerie du Premier Ministre, Liège14-18.

Fresque réalisée sur la Basilique de Cointe à l'occasion de la commémoration du centenaire de la Première Guerre Mondiale, sur le site du mémorial interalliés, le 4 août 2014.

2014 – MONS 2015.

Réalisation d'une fresque sur le plafond de la salle de concert l'Alhambra ouverte à l'occasion de Mons 2015.

2015 – MEDECINS SANS FRONTIERES, Ixelles.

Réalisation d'une fresque sur l'entièreté de la façade du siège social de MSF Belgique.

2015 – MONS 2015.

Réalisation d'une fresque permanente de 20m x 10m dans la rue des Fripiers.

2016 – Le BOTANIQUE, Bruxelles.

Exposition « Mater Museum » en collaboration avec Agnès Debizet, sculpteur.

2016 –SCHOUWBURG KORTRIJK, Courtrai.

Réalisation d'une fresque dans la ville commandée à l'occasion du festival We could be heroes, commissionné par l'écrivaine Saskia De Coster.

2016 – SONY MUSIC.

Réalisation d'une fresque éphémère pour la promotion du nouvel album du groupe « A Tribe Called Quest ».

2017 – LES TOMBÉES DE LA NUIT, Rennes.

Projet continu sur l'année de réalisation de fresques éphémères sur les bâches d'échafaudages présentes dans la ville et clôture par la création d'un spectacle en extérieur.

ATELIERS – PROJETS PARTICIPATIFS

2011 – MAISON DES JEUNES CHICAGO, Bruxelles.

Création et animation d'un atelier dessin et peinture murale sur 3 week-ends, aboutissant à la réalisation d'une fresque participative dans le quartier.

2015 – MONS 2015 et ART2 Ecole supérieure des arts.

Workshop et création du spectacle « Ô Mortels » dans la cathédrale Sainte-Waudru avec des étudiants de l'école Arts2.

2015 – LE PHÉNIX scène nationale, Valenciennes, Cité Verley.

2016 – BOTANIQUE, MUSEUM NIGHT FEVER, Bruxelles.

Création d'une performance de 5h dans l'exposition Mater Museum avec des participants de la maison des arts Destheleide et la chorégraphe Sofie Saller.

2017 – Bozar (Bruxelles - Be), Centre Pompidou (Paris - Fr) Projet pédagogique sur l'ensemble de l'année 2017-18 aboutissant à une représentation (exposition / spectacle) à l'occasion de la Museum Night Fever à Bozar ainsi que dans le cadre de l'exposition européenne Next Generation Please.

REPRESENTATIONS - PERFORMANCES

2008 - 09 – *Human Brush* @Les Brigittines, Centre des Arts de la danse et de la voix, Bruxelles.

2010 – *Human Brush* @ Kunstenfestivaldesarts, KVS, Bruxelles (Be)

2012 – *Duo à l'Encre* @ Recyclart, Bruxelles (Be)

2013 – *Méduses* @ festival December Dance - Bruges (Be)

2014 – *Human Brush Outdoor* @ Bruxelles (Be)

2015 - *Le Grand Méchant Loup* @ Théâtre National de Bruxelles (Be)

2015 – *Ô Mortels* @ Mons 2015 (Be)

2016 - *Skia, la naissance de l'ombre* @ Théâtre National de Bruxelles (Be)

2016 - Reprise de *Méduses* @ Théâtre National de Bruxelles (Be)

Jean-François Roversi

email : zanroversi@yahoo.fr

Études

BAC D 1995

BTS Photographie Lycée Auguste Renoir (1999, reçu second au classement national)

Études techniques et expérimentations en autodidacte depuis 1998

Expérience professionnelle

Directeur technique du laboratoire photo professionnel Négatif Plus, Paris, de sept 2000 à mai 2010

Intervenant en école de photo ou de traitement d'image (EFET, EMI-CFD)

Membre des collectifs interdisciplinaires les Oiseaux Sans Tête (ASBL) et Studio-Public.org

Réalise des dispositifs ad hoc pour les artistes et conçoit des installations techniques et artistiques.

Domaines de compétence

Photo / son / vidéo / Traitement de l'image

Programmation / création visuelle

Electronique / systèmes interactifs / interfaces utilisateur

Spécifications de projet / recherches de solutions

Réalisations

2005 - Art-Sénat, Paris

En collaboration avec Julie Guiches : Anamorphose photographique aux jardins du Luxembourg, commissariat de Jean-Luc Chalumeau. <http://www.studio-public.org/STUDIO-PUBLIC.ORG/Install-Anamorphose3D.html>

2007 - Ancienne Imprimerie

Géosphère photographique, dispositif de prise de vue.

2008 et 2009 - Centre des Arts de la danse et de la voix «Les Brigitinnes», Bruxelles :

Festival Corps Urbain, résidence d'artiste / Performance light-painting avec BONOM Création visuelle interactive

2009 - Nuits Blanches Paris

Mise en lumière de l'oeuvre de François Paire, Station Arts & Métiers

Disques sur mesure de rétro-éclairage autonomes + système de clignotement aléatoire

2010 - Biennale de photographie et des arts visuels, Liège

Avec le collectif les Oiseaux sans Têtes : «OST of Control» Exposition photographique, ateliers participatifs et installations interactives

Confessionnal numérique automatisé (enregistrement et diffusion)

bicyclette modifiée, parcours interactif

2010 - KunstenFestivalDesArts KFDA, Bruxelles

En collaboration avec l'artiste BONOM : Performance de calligraphie lumineuse en temps réel, au Théâtre Royal Flamand (KVS)

Logiciel de traitement temps réel original, conception et montage du dispositif, régie de scène.

2010 - VISA pour l'image, Perpignan

Dans le cadre de l'exposition Zoomorphismes de la coopérative de photographes PictureTank :

Design lumière du diorama urbain de Julie Guiches

Réalisation de l'installation «les gardiens» de Ludovic Alussi (système d'éclairage, mise en son)

Avec le collectif OST : Conception et réalisation de l'Audio-wall, système de capture et diffusion sonore multi-utilisateurs, interface tactile. Design Graphique Deborah Robbiano

janv. 2011 - Théâtre du Vooruit, Gand

Dans le cadre de la journée de la culture : performance Light-Painting interactif avec l'artiste Vincent Glowinski.

mars. 2011 - JeugdFilmsFestival (festival du film de jeunesse), Anvers, Bruges.

Avec le collectif OST : Installation interactive «Homogénéticus», studio public, borne interactive et projection temps réel.

6 animations Homogénéticus. Studio photo, borne interactive, hybridations visuelles.