

**CRÉATIONS
& EXPÉRIMENTATIONS**

M LA MÉTA-CARPE

2020



www.lametacarpe.com

LA MÉTA-CARPE est une association loi 1901 créée en 2003 à Marseille.

Elle a pour objet de produire, promouvoir et diffuser des œuvres et expérimentations artistiques transdisciplinaires, principalement dans le champ des arts de la marionnette des arts numériques et de la danse contemporaine.

MICHAËL CROS est l'artiste marseillais qui intervient principalement à LA MÉTA-CARPE, en collaboration avec des chercheurs en sciences humaines et d'autres artistes.

Le périmètre des actions de la Cie est variable en fonction des projets, avec une dimension inter-régionale (en particulier entre les Régions Sud, Auvergne-Rhône-Alpes et Grand Est), européenne (liens privilégiés avec l'Allemagne) et aussi internationale (liens privilégiés avec le Québec).

Ce nomadisme permet une approche multi-culturelle des projets de création. La plupart des « objets-expériences » produits par LA MÉTA-CARPE rassemblent autour de MICHAËL CROS, artistes, chercheurs et étudiants, ainsi que des publics amateurs pour une approche art-science collaborative.

SOLO CAPTURE

CRÉATION 2019

CROS / DAMIAN

*Qu'est-ce que cela fait de se transformer
en Corps Sombre depuis plus de 10 ans ?
Le temps d'une conférence-performée,
Michaël Cros fait le point sur sa recherche,
accompagné d'entités visibles et invisibles...
avec un travail d'écriture anthropologique
de Jérémy Damian*

J'ai des doutes

Leur force, c'est de n' être rien, donc tout.

Ils sont là où on ne veut pas d'eux, où on ne les attend pas, ils pénètrent, s'installent, s'exposent, déambulent, mais finissent toujours par (s')échapper. Ils échappent à notre compréhension, au(x) sens qu'on voudrait leur faire porter, à leur fonction.

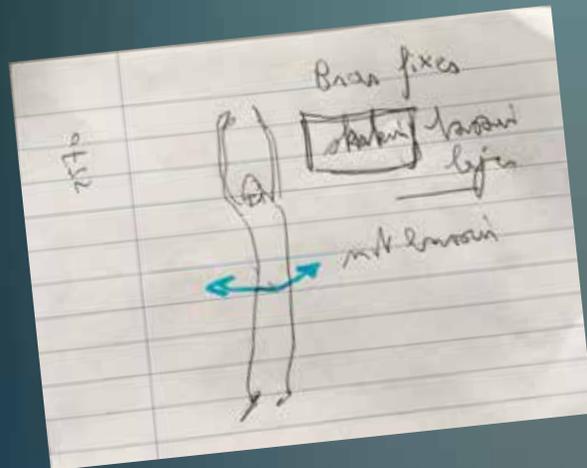
Ils sont inassignables

Et ils le sont d'autant plus qu'à chaque fois, ils apparaissent en de nouveaux lieux, sous de nouveaux atours, tantôt bêtes, tantôt laborantins, tantôt maitresse SM, tantôt.

Guetter une nouvelle apparition, une nouvelle incarnation.

Être présent à ça

JD



Observer mes cousins primates
et devenir Corps Sombre...

Suis-je un homme-machine ? un homme-singe ?

Déjouant l'énigme du sphinx,
je joue à deux, trois ou quatre pattes.

Explorer des mobilités inédites, des énergies discontinues,
à la recherche d'une danse perdue, entre passé présent et futur,
une danse du Milieu.

Quand je change d'échelle, je suis seul, tout en étant multiple.

Il y a un parlement de fragments de corps, en moi.

Les délégations de membres m'animent.

Et chez le singe, est-ce pareil ?

Entre espèces menacées, y aurait-il un avenir commun à
inventer ?

MC

SOLO CAPTURE - création 2019
durée du spectacle : 50 min.
à partir de 12 ans
taille de plateau idéale : 10x10m
équipe de tournée : 4 personnes

Equipe artistique

porteur de projet, marionnette, vidéo et jeu :
MICHAËL CROS
scénographie numérique et musiques : SYLVAIN
DELBART
dramaturgie anthropologique, écriture de la
conférence et des objets poétiques : JÉRÉMY
DAMIAN
artistes chorégraphiques - oeil extérieur
: MATHILDE MONFREUX & RÉGINE
WESTENHOEFFER
costumes et patchwork : NATHALIE GUICHON
lumières : GREG MITTELBERGER
constructeurs de la Machine : EMMANUEL
FLEURY, MARIO MATHIS, GREG MITTELBERGER
consultants éthologie : HÉLÈNE MEUNIER &
ADRIEN MEGUERDITCHIAN
accompagnateur philosophique : MATTHIAS
YOUCHENKO
captations vidéos : Macaques 2016, HÉLÈNE
MEUNIER ; Babouins 2017, LUC SARLIN ; Saimiri
2018 , LMC

Remerciements

CENDRINE GALLETZOT, CHRISTOPHE LE
BLAY, MICHAËL ALLIBERT avec Multiprise et

l'Entre-Pont (Nice), RENAUD HERBIN et
l'équipe du TJP, les équipes d'AADN (Lyon),
ZINC (Marseille), Shadok (Strasbourg),
CHRISTOPHE HALEB et son équipe Dans
les Parages (Marseille), ROMAIN LACOSTE
et l'équipe de la station de primatologie de
Rousset

création arts-sciences 2019 de la Méta-Carpe
avec le soutien du Dicréam-CNC et de la Ville
de Marseille (aide à la création)

co-production

TJP CDN Strasbourg - Grand Est
et Vélo Théâtre, scène conventionnée (Apt)

aide à la résidence

KLAP Maison pour la danse (Marseille),
SCENE44 - N+N Corsino (Marseille),
Jardin Parallèle (Reims)

autres soutiens

Centre de la Marionnette de la Fédération
Wallonie-Bruxelles (Tournai)
Numeric's Art Puppetry Project – projet
Europe Creative (conception de la Machine)
Dans les Parages / La Zouze (Marseille)
Station de Primatologie du CNRS à Rousset,
Centre de Primatologie de l'Université de
Strasbourg



blog - carnet de bord de la création
<https://solocapture.tumblr.com>

trailer
https://youtu.be/WUy5FCB_GTc

ÜBM / VARIATION

CROS / DELBART

Über Beast Machine est une créature électrique et végétale qui ne peut survivre sans soins humains.

D'où vient-elle ? Personne ne sait. Quelles sont ses capacités ?

Deux chercheurs tentent de le découvrir en utilisant une machine futuriste étrange.



Comment susciter de nouveaux imaginaires et œuvrer à inventer d'autres fables, d'autres récits alter-technologiques ?

Une hypothèse : se projeter dans le futur, après une catastrophe imminente, en imaginant une nouvelle concorde entre humains et non-humains, nourrie du concept de Vivance qui aurait remplacé celui de Nature.



ÜBM / Variation est caractéristique du type de recherche mené à la Méta-Carpe qui associe :
- les arts de la marionnette : *ÜBM* est manipulé aussi bien par l'humain que par son environnement, et plus particulièrement par une machine robotisée ;
- la robotique : il perçoit et réagit à son milieu par un dispositif de vie artificielle semi-autonome ;

Soutenu par L-EST, la partie transmédia du projet s'est concrétisée avec le site web ouvert en 2017, qui propose à la fois des contenus originaux, mais aussi des modes d'interaction à distance avec *ÜBM*.

Bienvenue au Pro-Vivance LAB.

Voici Michaël Cros et Sylvain Delbart, deux artistes-chercheurs qui étudient différentes formes de vies quelles que soient leur échelle. Ils appellent cela la Vivance.

En 2017, ils ont découvert une créature électrique et végétale qu'ils ont nommé Über Beast Machine.

Qui est ÜBM ? Qu'est-ce qui agit en elle, et comment perçoit-elle son environnement ? Difficile à dire.

Il semblerait, malgré tout, qu'elle ait un message à leur délivrer... Oui mais lequel ?



ÜBM / VARIATION

performance pour plateau, musée ou salle d'exposition

durée : 30 minutes, à partir de 10 ans

jauge limitée à 50 personnes

espace scénique minimal : 6m x 6m

(3,5m sous plafond)

équipe de tournée : trois personnes



site ressource :

www.pro-vivance.com

trailer 2018 :

<https://youtu.be/cjVlNYtXBM>

Equipe artistique

Porteur de projet, marionnettes, vidéos et jeu :

MICHAËL CROS

Programmation, scénographie numérique,

composition et jeu : SYLVAIN DELBART

Complices chercheurs : ADRIEN MEGUERDITCHIAN

(éthologie) et JÉRÉMY DAMIAN (anthropologie)

Lumière : GREG MITTELBERGER

Constructeurs : MANU FLEURY, MARIO MATHIS et

GREG MITTELBERGER

Ecriture site web : FRÉDÉRIQUE CHATEAU et

MICHAËL CROS

Complices constructeurs pour ÜBM : ALEXANDRE

AUBIN et SEVERINO DA SILVA

Peau d'ÜBM : NATHALIE GUICHON

Coproduction

La Méta-Carpe

Centre le la Marionnette de Wallonie-Bruxelles

(Tournai)

Europe Creative : Numeric's Art and puppetry

Project (NAPP)

ÜBM / Variation est la suite de *Über Beast Machine*,

création de 2017 de la Méta-Carpe, soutenue par :

plateforme AADN (Lyon) Shadok - Fabrique du

numérique (Strasbourg) et ZINC - Arts et Culture

Numériques (Marseille)

L-EST Viadanse-CCNBFCB (Belfort)

TJP CDN de Strasbourg - Grand Est

Pôle des Arts de la Scène (Marseille)

Théâtre Massalia (Marseille)

3bisf (Aix en Provence)

SPEDIDAM

Remerciements

Biennale Organo (Bordeaux), TNG CDN de Lyon

DOMINIQUE REINOSA et la Gare Franche

(Marseille)

le Musée Zoologique de la Ville de Strasbourg

Dans les Parages - La Zouze (Marseille), Le Lavoir

(Lyon), Chaire ICiMa (Charleville Mézières), le Jardin

Parallèle et Orbis Pictus (Reims), HÉLÈNE MEUNIER

et le Centre de Primatologie de l'Université de

Strasbourg, CENDRINE GALLEZOT, FEDERICO

STRASCHAN, KINGA SAMBORSKA, et LAURENCE

FROGET

ainsi que la Revue du Cube & la Revue COI

Générique

- vidéo souvenir d'ÜBM

avec : CENDRINE GALLEZOT, SYLVAIN DELBART

& FEDERICO STRACHAN

remerciements : Viadanse (Belfort)

- vidéo rêve kaleidoscope en stop motion

réalisation : MICHAËL CROS

remerciements : Maison de la Marionnette

de Tournai

- site web du projet

graphiste et développeur : BENOIT SCHUPP

et NICOLAS DUNIS

interaction à distance avec ÜBM : SYLVAIN DELBART

version anglaise : MARION GUYOT



BB VÉGÉTAUX 2010-2019

MICHAËL CROS



« À huit ans, je rêvais encore d'être agréé comme plante »
Henri Michaux



Faire des bébés qui poussent et qui ne pleurent jamais, quelle drôle d'idée...

Tout commença en 2010 avec le projet intitulé ZOO « Chaleurhumaine ». Cette installation chorégraphique pour six danseurs revisitait l'univers des zoos humains tels qu'ils existèrent en France et en Europe de la fin du XIXe jusqu'au début du XXe siècle. Cette création fut accueillie au Muséum d'Histoire Naturelle du Palais Longchamp à Marseille, pour un "vagabondage" de la scène nationale du Merlan. Pour accompagner la forme scénique jouée en soirée dans une partie du Muséum, je proposais une exposition en journée, non loin de là, dans une partie de l'ancien zoo du parc Longchamp. Il s'agissait de présenter, pendant un mois, une installation de corps-objets dans les cages aux fauves. C'était en parfaite adéquation avec ma thématique de zoos humains ! En observant la fréquentation du lieu, j'eus cette idée (saugrenue je l'avoue) d'un jeu de miroir déformant entre les bébés en poussette d'un côté, et un groupe de bébés d'un genre particulier de l'autre. Quel dia logue allait-il pouvoir s'instituer des deux côtés de la barrière, entre les passants réels et des êtres captifs fictifs ?

Je ne voulais pas que cette dizaine de BB Végétaux en cages aient le simple statut de

sculpture. C'est leur "devenir marionnette" qui m'intéressait, en écho au travail marionnettique proposé par les performeurs dans le Muséum. Les planter, les arroser, les tailler, les changer de position, tout cela était une façon décalée de rejouer la relation duelle marionnettiste-marionnette. Mais ce n'était pas tout : ce qui m'intéressait aussi, c'était d'observer comment le vent, l'air, la pluie, les insectes, allaient "prendre la main" sur eux et les animer.

Comment l'environnement-partenaire allait-il donner vie à ces petites monstruosité en apparence si fragiles ? Habitant Marseille, je retournais régulièrement sur le site pour les voir évoluer avec beaucoup d'enthousiasme et d'intérêt.

À travers les collaborations et le jeu de "co-parentalité", ce projet me permet de réinterroger la notion d'œuvre contributive non fermée. Son mode de production et sa diffusion originale à la fois dans le champ du spectacle vivant et des arts plastiques me permet d'affirmer une posture d'artiste transdisciplinaire singulière.

Que sont les BB Végétaux : des marionnettes relationnelles, des sculptures vivantes ? Peut-être la nécessité de leur présence tient-elle dans le fait de mettre en échec toutes désignations stéréotypées...

Ce qui m'intéresse, c'est plutôt de donner à voir ce que ces petites créatures peuvent mettre en mouvement en nous, et comment elles nous invitent à prêter différemment attention au vivant qui nous entoure, qu'il soit humain ou non-humain.



Génération 2016 de BB Végétaux exposés au soleil dans les Hautes Alpes

- BB01. Orpin blanc (Sedum Alban)
- BB02. Saponaire faux basilic (Saponaria ocymoides)
- BB03. Saxifrage paniculée (Saxifraga paniculata)
- Bb04. Polygale (Polygala)
- BB05. Astragale esparcette (Astragalus onobrychis)
- Bb06. Trèfle Des prés (Trifolium)
- BB07. Thym serpolet (Thymus serpyllum)
- Bb08. Joubarbe des montagnes (Sempervivum montanum)
- BB09. Achillée millefeuille (Achillea millefolium)
- BB10. Saponaire faux basilic (Saponaria ocymoides)
- BB11. Orpin blanc (Sedum Alban)
- BB12. Lotier corniculé (Lotus corniculatus)

BB Végétaux

sculptures - marionnettes
pvc, fil de pêche, fil de fer, sphaigne,
graines et plantes diverses, billes d'argile,
mousse,...
dispositif d'exposition (chaises, chaises
hautes,...)
dispositif de soin (arrosoir, sécateur,
éponge,...)



Exposition en jardin ou parc

Chaque installation de *BB Végétaux* est précédée d'un travail d'enquête sur place. Il peut s'accompagner de prélèvements in situ afin de réaliser des greffes végétales sur les créatures exposées. Les *BB Végétaux* ont besoin de soin tout au long de leur exposition au soleil. Ces soins sont à définir en amont, en fonction des caractéristiques de leur environnement.

Performance

durée : 30 minutes, à partir de 10 ans
jauge limitée à 50 personnes
équipe de tournée : 2 personnes

Équipe artistique

avec MICHAËL CROS
conception des peaux-résilles : NATHALIE
GUICHON
musique : LUCCIO STIZ et NOËL CHATEAU

Remerciements

RENAUD HERBIN et le TJP CDN Strasbourg - Grand Est, LAURENCE FROGET, LAURENCE GRAF, ERIC LORRÉ et Fées dhiver, DOMINIQUE REINOSA et la Gare Franche, CHRISTOPHE GASS, AMANDINE VIPREY, ANTHONY BEKE, SHIRIN KHALILI et LAURA ASTHER du Jardin Botanique de l'Université de Strasbourg, FRÉDÉRIQUE CHATEAU, OLIVIER FABRE
courtesy Galerie Vanessa Quang



blogs d'apparitions de BB Végétaux :
<https://bbveg2016.tumblr.com/>
<http://bbveg2013.blogspot.com/>

trailer solo

<https://youtu.be/xY8ChjMUiqg>

trailer avec les élèves marionnettistes Stuttgartzart

<https://youtu.be/kNoK8byyCIY>

MICHAËL CROS

Artiste transdisciplinaire, MICHAËL CROS associe dans son travail principalement les arts de la marionnette, la danse contemporaine et les arts numériques.

Diplômé des Beaux-Arts de Marseille et de Lyon, il entre à La Méta-Carpe en 2003.

En plus des compétences techniques liées aux médiums utilisés, il a acquis au fil des années une expertise dans la direction de projets artistiques et dans la mise en œuvre de processus créatifs collaboratifs, notamment avec le TJP CDN de Strasbourg Grand Est.

Explorant des récits spéculatifs autour des relations entre humains et non-humains, il affirme la dimension art-science de ses créations en invitant dans ses projets des anthropologues, éthologues, et philosophes, aux côtés de l'équipe artistique.

Son goût pour la transmission l'amène à partager régulièrement ses recherches avec différents publics, enfants, étudiants, publics empêchés, amateurs de tous âges.

En 2018, une partie de ses installations comportementales interactives produites par l'Atelier du Cube sont entrées à la BNF.

SYLVAIN DELBART

Pluridisciplinaire, SYLVAIN DELBART utilise les outils numériques, la programmation informatique et l'électronique pour travailler les possibilités d'interactions entre image, lumière, captations diverses, robotique et création musicale.

Après une formation d'ingénieur généraliste (École des Mines) menée en parallèle d'études de musique au conservatoire, il obtient un master de Sciences en technologie musicale à l'université de Limerick (Irlande) en 2006.

De l'installation aux mappings monumentaux en passant par la composition pour le spectacle vivant et la performance, il s'intéresse autant aux formes scénarisées qu'aux écritures non linéaires ou pseudo-aléatoires, explorant et créant ainsi des liens entre science et art.

Il collabore avec de nombreux artistes œuvrant dans le champ des arts numériques. Le SOLO CAPTURE est son troisième projet en collaboration avec la Méta-Carpe.

JÉRÉMY DAMIAN

JÉRÉMY DAMIAN est anthropologue, docteur en sociologie. Il a soutenu une thèse intitulée *Intériorités / Sensations / Consciences – Les expérimentations somatiques du Contact Improvisation et du Body-Mind Centering*. Ses recherches actuelles l'impliquent auprès de collectifs de praticiens (danseurs, praticiens somatiques, thérapeutes manuels, etc.) qui ont en commun de construire et d'expérimenter des savoirs et des expériences qui témoignent d'aptitudes somatiques « aberrantes ». Ils participent à alimenter une véritable culture des sens intérieurs. Membre du collectif grenoblois CitéDanse, il organise « les Étirements », événements qui interrogent la mise en rapport de la pensée et du mouvement en créant des aces de pensée collectifs. Depuis 2016, il coordonne la Revue Corps Objet Image éditée par le TJP, Centre Dramatique d'Alsace Strasbourg. Il a commencé à collaborer avec la Méta-Carpe pour le projet transmédia *Über Beast Machine* (création 2017)

Depuis plus de dix ans, une figure revient régulièrement dans le travail de MICHAËL CROS, constituée de corps hybrides, mécanisés, et végétaux : le *Peuple Sombre*. Dans un contexte environnemental de plus en plus désespérant, il questionne avec ces créatures étranges et inquiétantes notre condition humaine, ainsi que nos liens avec les autres existants, quelle que soit leur échelle. Parmi ce Peuple Sombre, on peut rencontrer des soignants et des patients Corps Sombres, des BB Végétaux, une Bête, *Über Beast Machine*, *ÜBM Junior* et des créatures électriques et végétales.



porteur de projet : **Michaël Cros** / +33 (0)6 84 13 84 11
contact@lametacarpe.com

administration et développement :
in'8 circle, maison de production / +33 (0)4 84 25 36 27
contact@in8circle.fr

crédits photos :
LMC, Benoit Schupp, Catherine Eygreteau

www.lametacarpe.com

contact@lametacarpe.com

Cité Des Associations, Bal 282  93 La Canebière 13001 Marseille

SIRET 450 716 162 000 26 APE 9001Z