

(animo)

par Gwendaline Bachini



Revue de presse

contact diffusion :
gb@lacri.net

+33 (0)7.69.54.71.93



SOMMAIRE

p2. Le Monde, Bernard Monasterolo
avril 2018

p3. Entretien, interview réalisée lors du FAN Festival
avril 2018

p4. ArtJaws, Editorials
avril 2018

p5. Le Petit Bulletin, Sarah Fouassier
avril 2018

p6. Usbek & Rika, Maxence Grugier
mars 2018

p7. AS, Actualité de la Scénographie
n°210, décembre 2016

p8. Digital Arti, Sarah Taurinya
avril 2016

p10. Exponaute, Agathe Lautréamont
avril 2016

p11. Libération, Clémentine Mercier
avril 2016

LE MONDE

Projet MOTU, Danses interactives et virtuelles

Bernard Monasterolo, 7 avril 2018



« Une étrange intimité vous lie à ces danseurs que vous dirigez dans cet environnement virtuel, et qui se meuvent en fonction de votre position. »

C'est dans la partie VRin du Salon que l'on trouve cette expérience de danse virtuelle interactive de Gwendaline Bachini. Sur une plate-forme en arabesque plantée au-dessus de l'eau sur laquelle vous pouvez avancer, deux danseurs attendent que vous leur donniez vie, en interagissant avec eux avec vos manettes. Une étrange intimité vous lie à ces danseurs que vous dirigez dans cet environnement virtuel, et qui se meuvent en fonction de votre position. Le toucher n'est pas encore idéal, la résolution est celle des casques du marché, c'est-à-dire un peu faible, mais l'application est très convaincante et touchante.

A#3 MOTU
Gwendaline Bachini (artiste) et Remi Quitard
(ingénieur Unity)
Production CRI

ENTRETIEN

Interview réalisée dans le cadre du FAN Festival 2018

Dossier de presse FAN Festival, avril 2018

GWENDALINE BACHINI - LA DANSE INTERACTIVE



Dans votre travail, vous mixez les genres. Comment vous est venue cette idée ?

Gwendaline Bachini : « J'ai d'abord expérimenté le mélange film et danse sur scène, mais cela ne correspondait pas à mes attentes. Je trouvais que l'image prenait trop de place sur le danseur, qui perdait de son animalité et passait alors au second plan. J'étais insatisfaite car je n'exploitais pas assez pour moi ce qui fait la spécificité de l'outil numérique.

J'ai alors eu envie de réfléchir différemment, de rendre cohérent le choix des technologies que j'allais utiliser avec les sujets que je voulais aborder. J'ai donc choisi de les intégrer dans le processus chorégraphique en quittant l'espace scénique.

C'est en suivant cette idée que j'ai créé l'œuvre « Tactim », pour inventer autre chose dans le domaine de la danse, une autre perception du corps et du mouvement. »

Votre œuvre « Tactim » permet au spectateur d'être en interaction avec le danseur.

GB : « C'est ça qui était important pour moi. Ce changement de rapport, ce switch esthétique grâce auquel le spectateur devient acteur. Avec « Tactim », c'est le public qui donne son sens à l'œuvre. Le geste du spectateur permet la mise en œuvre de la chorégraphie : il se lève et agit (Ndlr : grâce à une pression de main sur un écran digital) pour créer du mouvement. « Tactim » permet ainsi d'explorer la relation intime qui se crée entre le visiteur et le danseur.

« Avec « Tactim », c'est le public qui donne son sens à l'œuvre »

C'est assez inédit dans le monde de la danse, nous ne sommes pas nombreux à proposer d'inclure le spectateur à l'œuvre.

J'ai présenté pour la première fois « Tactim » en 2008, au Monaco Dance Forum, et ai pu rencontrer l'équipe berlinoise de Humatic GmbH, qui m'a proposée de collaborer.

Pour faire évoluer « Tactim », j'ai dû me former à la programmation et aux logiciels liés à l'image. J'ai notamment passé 4 ans en Allemagne pour apprendre à mieux maîtriser le numérique. »

En quoi l'existence du FAN est une valeur ajoutée pour votre travail artistique ?

« Le FAN crée une dynamique et c'est encore assez rare en France »

GB : « Des événements comme le FAN, auquel je participe grâce au diffuseur de mes œuvres, Crossed Lab, sont essentiels pour mon travail.

Avec la danse interactive, je suis à la croisée de plusieurs domaines : danse, arts numériques, mais aussi recherche en informatique. Il est donc difficile d'être visible.

Il y a un manque de subventions pour les œuvres faisant appel à différents modes artistiques et cela vient du manque d'accession au public. Le FAN permet de les mettre en lumière et de les présenter au public. Ce festival crée ainsi une dynamique et c'est encore assez rare en France.

Il est donc capital pour des artistes comme moi de participer à des événements comme le FAN. »

Exposition « Recto VRso : Matière Réelle / Matière Virtuelle » au Laval Virtual Center

Artjaws Editorials, 5 avril 2018

À PROPOS ARTISTES OEUVRES COMMISSAIRES INVITÉS MAGAZINE

Exposition « Recto VRso : Matière Réelle / Matière Virtuelle » au Laval Virtual Center

By Editorial Artjaws | 5 avril 2018 | ART NUMÉRIQUE, EXPOSITION, FRANCE, PARTENAIRES ARTJAWS

No Comments

0



Jusqu'au 8 avril 2018, le Laval Virtual présente au sein de l'Art & VR Gallery, « Recto VRso », une exposition d'art internationale avec pour thème « Matière Réelle / Matière Virtuelle » présentant des artistes qui utilisent la réalité virtuelle et mixte comme médium artistique. Artjaws est heureux d'annoncer son partenariat média avec cette exposition de grande envergure.

L'Art&VR Factory a l'ambition d'explorer autour de la réalité virtuelle et mixte de nouvelles formes d'expression, et d'ainsi faciliter et fédérer les recherches et créations autour de thématiques innovantes et hybrides. En lien étroit avec Laval Virtual, ce pôle se nourrit des tendances du domaine afin de proposer une synergie entre différentes structures artistiques, académiques et industrielles.

À cette occasion, Laval Virtual offre ainsi un véritable coup de projecteur sur des artistes reconnus ou montants, et dont le travail artistique en réalité virtuelle ouvre de nouvelles perspectives. Présentée par l'artiste-chercheuse Judith Guez, Recto VRso axe son propos dans une continuité entre l'historique scientifique, technologique et artistique du domaine et l'innovation numérique. Cette exposition présentera de nouvelles formes artistiques à la frontière du réel et du virtuel, tout en mettant en valeur les explorations et décortiquages qui les accompagnent.



Cet événement se compose d'une partie IN, l'Art&VR Gallery du Laval Virtual. Cet événement présentera quatorze œuvres d'artistes numériques connus ou émergents. Elles ont été sélectionnées lors d'un appel à projets par un jury international issu du monde de l'art et des technologies. Gwendoline Bachini présentera notamment une installation immersive et chorégraphique interactive en réalité virtuelle. L'installation « A#3 MOTU » allie danse, art numérique et recherche informatique et s'inspire du monde du vivant et plus particulièrement des théories de l'évolution.

En parallèle du Recto VRso IN, le Recto VRso OFF établira un parcours d'expositions artistiques gratuit dans des lieux emblématiques de la ville de Laval. Il permettra l'exposition de la diversité artistique du domaine en proposant d'inviter des artistes reconnus, des étudiants, des chercheurs et des collectifs.

[Plus d'informations ici](#)

« Gwendoline Bachini présentera notamment une installation immersive et chorégraphique interactive en réalité virtuelle. L'installation « A#3 MOTU » allie danse, art numérique et recherche informatique et s'inspire du monde du vivant et plus particulièrement des théories de l'évolution. »

Mirage Festival : à l'heure de l'innovation féminine

Sarah Fouassier, 3 avril 2018



Parole de créatrices

« Innover, pour un festival, n'est pas toujours évident, tant dans sa forme que dans ses parti-pris artistiques. Mais au Mirage Festival, l'innovation est une évidence et au cœur même de son identité. L'enjeu de cette sixième édition, à travers la question de la place des femmes dans la création numérique, est également de détricoter l'image plutôt masculine du secteur du numérique, et d'initier les filles à se lancer dans l'informatique.

Ce secteur ne voit que 28% de filles dans ses écoles, et on ne pousse que trop peu les petites filles à jouer aux jeux vidéo, à programmer, coder ou à geeker. Le Mirage Festival veut participer à l'évolution de cette image, et comme chaque année de nombreuses familles viendront expérimenter et ce sont autant de filles qui se plongeront dans ces œuvres créées par des femmes, et qui sait, quelques vocations seront peut-être suscitées.

La solide présence de femmes, artistes et intervenantes, peut s'expliquer par le caractère trans-disciplinaire du festival. On retrouve des créatifs travaillant dans les domaines du design, du graphisme, de la vidéo, de la scénographie, de la programmation, mais aussi des chercheurs et des écoles d'art. Des horizons divergents dans leur processus de travail et de création, mais qui s'alimentent perpétuellement.

Ainsi naissent des projets à la croisée du numérique et des disciplines artistiques traditionnelles, à l'instar de ceux de Gwendaline Bachini à l'initiative d'œuvres chorégraphiques interactives qui allient recherche informatique, danse et art numérique. Le Mirage donnera à voir la seconde partie du cycle de création ANIMO, une installation composée de vidéos holographiques où les spectateurs pourront venir titiller l'hologramme des danseurs munis de lunettes 3D et de faisceaux lumineux. »

« Ainsi naissent des projets à la croisée du numérique et des disciplines artistiques traditionnelles, à l'instar de ceux de Gwendaline Bachini à l'initiative d'œuvres chorégraphiques interactives qui allient recherche informatique, danse et art numérique. Le Mirage donnera à voir la seconde partie du cycle de création ANIMO, une installation composée de vidéos holographiques où les spectateurs pourront venir titiller l'hologramme des danseurs munis de lunettes 3D et de faisceaux lumineux. »

USBK & RICA

Mirage Festival : Lyon à l'heure de l'alter-réalité

Maxence Grugier, 13 mars 2018

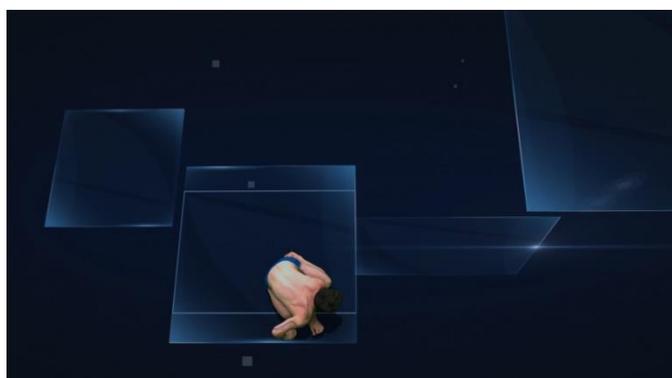


Art expérientiel et interprétation du monde

En art, les formes expérientielles et/ou immersives permettent d'entrer véritablement dans une œuvre tout en abordant la notion subjective de « réel », d'humanité ou de virtualité, sous différentes perspectives. Ce principe participatif ou immersif est au cœur de nombreuses créations qui seront présentées du 4 au 8 avril à Lyon.

C'est le cas, notamment, d'« Animo #2 - FLUX », de Gwendaline Bachini, qui invite le public à interagir à l'aide d'un faisceau lumineux avec l'hologramme d'un danseur enfermé dans un environnement virtuel. Un ballet troublant, dans lequel le spectateur s'improvise démiurge et observe des gestes et des mouvements qui brouillent les limites entre humanité et animalité.

« Un ballet troublant, dans lequel le spectateur s'improvise démiurge et observe des gestes et des mouvements qui brouillent les limites entre humanité et animalité. »



Animo #2 © Gwendaline Bachini

Réalité virtuelle et spectacle vivant : la danse

Maxence Grugier, décembre 2016

ACTUALITÉ ET RÉALISATIONS

arts & technologies

Réalité virtuelle et spectacle vivant :

Première partie : la danse

Maxence Grugier

Situé à la jonction des arts numériques, de la recherche et de l'industrie, le Laboratoire Arts & Technologies de *Stereolux* contribue activement aux réflexions autour des technologies numériques et de leur devenir en termes de potentiel et d'enjeux; d'usages et d'impacts sociétaux. Dans la continuité de la collaboration mise en place dans le cadre des JTSE, il s'associe avec les Éditions AS pour une série d'articles. Tout au long de l'année, ces articles aborderont de multiples sujets liant technologies numériques, art ou design, et proposeront un point de vue sur le futur des pratiques artistiques, en particulier dans le champ du spectacle vivant.

À l'ère des environnements immersifs et de la réalité virtuelle, la danse relève de nouveaux défis en matière d'écriture, d'accès, de chorégraphie, et s'interroge sur les relations entre science, recherche et création artistique au service d'œuvres hybrides et novatrices. Spectacle "vivant" par excellence, la danse est plus que jamais le lieu de toutes les rencontres et expériences rapprochant l'individu et la technique. Avec l'avènement de la réalité virtuelle dans de nombreux domaines de la création, quelles surprises nous réservent encore la danse ?



Photo : Photo © Gwendoline, Bachini

L'appropriation de technologies émergentes par l'artiste. Ce n'est donc pas une intrusion de la réalité virtuelle dans la danse, mais la danse — et en général, tout le spectacle vivant — qui s'empare de la RV et l'utilise pour le compte de la création. La réalité virtuelle, qui a pour objectif d'immerger le spectateur dans un environnement nouveau, propose surtout un nouvel accès à la performance dansée, plus proche, plus vivant et parfois même participatif.[...] S'il y a bouleversement des standards du spectacle vivant, c'est toujours du réel que provient cette mutation. Le corps du performer conserve la place centrale qui est la sienne.

« La question de l'immersion et de la participation du public plongé dans une scénographie fabriquée entièrement pour le spectateur est au cœur du travail de la chorégraphe et danseuse Gwendoline Bachini (Cie L.A.C.R.I. à Toulon). »

Cette artiste française, un temps installée à Berlin, fait partie d'une nouvelle génération de créateurs new media; qui unissent arts et sciences. Avec *Animo*, un projet multimédia de danse interactive, elle propose une immersion en temps réel du spectateur, qui devient réellement acteur de sa "chorégraphie" en se dédoublant dans un espace virtuel.

La création d'une image en quatre dimensions du spectateur/acteur (il peut tourner autour de son propre avatar), intégrée dans l'univers artificiel conçu par l'artiste, permet une proximité encore jamais expérimentée auparavant.

DIGITAL ARTI

Gwendaline Bachini, la pensée en mouvement

Sarah Taurinya, 20 avril 2016



Gwendaline Bachini construit une œuvre à la croisée de la danse, de l'image et des nouvelles technologies. Son installation Tactim était récemment présentée dans l'exposition Perceptions des festivals VIA à Maubeuge et EXIT à Créteil, nous l'avons rencontrée à cette occasion. Lorsqu'elle parle, ses mains toujours en mouvement tracent les contours de sa pensée. Et quand on lui demande de nous parler de son parcours, elle commence par « Je suis une enfant de la balle ».

Née d'une mère chorégraphe et d'un père photographe, l'envie de lier image et danse s'est imposée rapidement. Après le TNDI de Chateaufallon et l'École du Louvres, elle fait partie des premières promotions de l'école du Fresnoy dans les sections Spectacle vivant et Film. Elle expérimente le mélange des deux mais n'en est pas satisfaite. « Les danseurs devaient se caler sur l'image, j'avais l'impression de leur imposer une dictature. J'ai eu envie de réfléchir différemment, d'intégrer les nouvelles technologies dans le processus chorégraphique et de quitter l'espace de la scène »

C'est ainsi que naît le projet Tactim qui propose de penser la chorégraphie à partir du geste du spectateur. Au Monaco Dance Forum où elle est venue le présenter, elle fait une rencontre décisive avec l'équipe de HUMATIC, une entreprise berlinoise, qui lui propose une collaboration. « *Je suis partie avec la conviction que la technologie est un outil qui doit s'adapter au danseur et au propos. Sur place, je me suis formée à la programmation et aux logiciels liés à l'image pour pouvoir dialoguer avec les techniciens et comprendre les possibilités. Mais les propositions venaient toujours du mouvement, du toucher. Par exemple, pour comprendre l'interactivité, j'ai passé six mois collée à une vitre !* »

C'est un exemple typique de la démarche singulière de Gwendaline Bachini. Si vouloir inclure le spectateur dans l'œuvre implique l'utilisation d'un écran tactile, elle éprouve avec son corps la physicalité de l'objet et joue de cette frontière. Rien n'est pris pour acquis, l'effet technologique pour lui-même n'est pas intéressant mais ses implications ouvrent des champs d'expérience. Pendant quatre ans, les explorations artistiques et techniques se mêlent pour aboutir à l'installation finale.

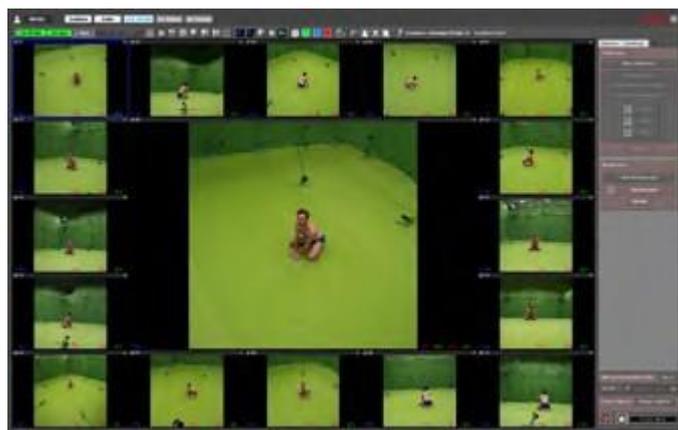
Sur un écran à taille humaine, l'image d'un animal, mante religieuse, aigle, tourne en boucle. Le spectateur s'avance dans le halo de lumière ; face à lui, le danseur sort de l'ombre et attend. Une pression de la main sur l'écran et il se met en mouvement pour la rejoindre, à l'étroit dans sa cage, humant, renflant, frottant tel un animal. Il, ou elle, car il y a alternativement un et une danseuse, est soumis à notre bon vouloir. L'interaction se montre telle qu'elle est réellement, un ordre auquel l'avatar va répondre selon les possibilités que lui a laissées sa créatrice. Ici, plus de 200 scènes ont été filmées pour correspondre aux parties de l'écran qui peuvent le solliciter.



On retrouve en germes les thématiques que Gwendaline Bachini continue de développer. Car Tactim date de 2008 et l'aventure a continué. Depuis 2009, elle collabore avec entreprises et chercheurs pour son nouveau projet Animo, au sein du projet Creamove qui regroupe 4Day View Solutions, SIP Conseil et Morpheo qui est une équipe de recherche commune à l'INRIA Grenoble Rhône-Alpes et au laboratoire Jean Kuntzmann, une unité mixte de recherche (UMR) du CNRS, d'INRIA et des universités de Grenoble.

“En 2009, je suis allée à Grenoble avec David Proteis (coordinateur du projet) qui m'a présenté 4D View Solutions, une société spécialisée dans la capture et la visualisation de contenu vidéo 3D photoréaliste, dit 4D. Les captations vidéo se faisaient avec 28 caméras à l'époque (aujourd'hui le dispositif en compte 68) ce qui permet des mouvements de caméra à posteriori à 360°. Nous avons proposé une maquette en deux étapes. La première incite le visiteur à interagir avec l'image holographique du danseur, tout en le scannant lui-même. Dans la deuxième partie, il serait confronté à sa propre « enveloppe ».

La maquette enthousiasme tout le monde, le projet est lancé. Un projet sur la longueur puisque tout est à inventer, avec les tâtonnements, les erreurs, les bifurcations qu'impliquent ce type de démarche. La première pierre est le travail avec les danseurs. Passionnée par la Théorie de l'évolution de Darwin, Gwendaline Bachini leur demande, pour Animo #1, d'improviser sur les habitudes prises par les animaux dans un certain contexte qui les rendaient utiles et qui sont perpétuées de génération en génération bien qu'elles n'aient plus de réelles fonctions. Ils regardent des documentaires animaliers, choisissent un animal et en tirent une nature de mouvements. Les propositions sont ensuite resserrées par la contrainte d'espace du Motion Graph dans lequel ils vont devoir s'inscrire, de 2m par 2 au départ, à 5m par 8 aujourd'hui.



Animo #2 s'appuie lui sur un texte de Richard Dawkins qui parle du corps comme une machine à survie, un seul gène essaie de se reproduire et une fois fait, le corps devient ce qu'on appelle un soma jetable. Un point de vue qui s'aventure dans le microscopique et qui se traduit aussi formellement par un environnement clinique dont les surfaces lisses rappellent les plaquettes insérées dans les microscopes.

La première étape était présentée à Experimenta, Salon Arts Sciences Technologies de Grenoble, et a été testé par plus de 6000 personnes en six jours. Muni de lunettes 3D, le visiteur éclaire le fond d'un puits et fait apparaître et se déplacer l'hologramme du danseur. Sa position lui assure un pouvoir certain sur cet être immatériel et par là le pouvoir de faire vivre l'œuvre par son implication physique. C'est un tout autre rapport à la danse. “On n'est plus dans un regard de connaisseur, le geste emmène à une compréhension, hors du spectaculaire. C'est une perception du corps humain et du mouvement inédite. On n'est pas dans une fascination technologique mais dans un langage mixte qui vient servir un sujet.”

« Dans l'œuvre de Gwendaline Bachini, chaque étape est pensée à travers le corps, celui du spectateur, du performeur, le corps biologique, sa représentation via les technologies et la myriade d'interactions qui en découlent. Et tous ces processus reviennent nourrir la pensée, dans un mouvement infini. »

Une installation de danse interactive à la Maison des Arts de Créteil

Agathe Lautréamont, 15 avril 2016



“Découvrir une performance artistique pas comme les autres, déboussolante et surprenante, dans un espace culturel jeune et tourné vers la jeune garde de la création ? Direction la Maison des Arts de Créteil ! Jusqu'à ce week-end, 17 avril, se tient le Festival Exit, qui met en lumière l'installation interactive « Tactim »...”

Que diriez-vous de plonger dans l'univers de la jeune artiste Gwendaline Bachini ? Chorégraphe et artiste à la fois, cette créatrice mêle dans ses productions l'art de la danse et les vastes possibilités offertes par les nouvelles technologies qui aujourd'hui, sont indissociables de notre quotidien. Dans le cadre du Festival Exit qui prend fin ce week-end, et en partenariat avec Crossed Lab (Arts & Cultures Hybrides), Bachini présente sa nouvelle installation, appelée « Tactim ».

Quel est le principe de Tactim ? Au sein de la Maison des Arts de Créteil, le visiteur se retrouve face à un écran sur lequel est projetée une image grandeur nature d'un danseur. Il suffit, du bout du doigt, d'effleurer, caresser, glisser pour

guider le corps du personnage à l'écran. Ainsi, grâce à sa seule main, le visiteur devient lui-même chorégraphe et peut choisir à sa convenance, selon sa fantaisie et ses propres désirs, les gestes que le danseur ou la danseuse effectueront.

“L'installation pose ainsi de nombreuses questions fascinantes, sur l'exécution de nos ordres par une image, de la limite entre le réel et le virtuel, tout en instaurant un échange entre celui qui dirige et le corps dirigé.”

L'installation est donc interactive, et se présente comme une invitation à tester, changer, fouiller, expérimenter, revenir en arrière jusqu'à avoir tout essayé. Une façon pour le moins surprenante, mais captivante, d'interroger les rapports entre le public et les danseurs sur scène. En plaçant ces derniers hors de leur cadre habituel (une salle de spectacle, un opéra...) et en les dématérialisant grâce à l'image, Gwendaline Bachini ouvre la voie à un vrai nouveau type de représenta-

tion scénique. En ayant la possibilité de recréer sans fin une chorégraphie, le spectateur se demande à quoi en est véritablement réduit l'artiste qu'il a sous les yeux, puisque son existence se limite au regard et au geste de toucher l'écran. A-t-on le droit de diriger arbitrairement, du bout du doigt, le danseur ?

Dans un sens, il est possible de déceler dans cet événement, visible jusqu'à la fin du week-end, une mise en abyme des liens que notre modernité entretient avec le monde dématérialisé d'internet, du virtuel, des connexions incessantes. De plus en plus, via l'usage des réseaux sociaux, notre rapport à l'autre se trouve graduellement marginalisé tandis que les relations que nous entretenons dépendent du virtuel auquel nous sommes reliés via des outils comme le mobile ou l'ordinateur portable. Au-delà de l'installation artistique donc, on est là face à un véritable et pertinent questionnement de notre époque et de ses éventuels travers. À découvrir et essayer jusqu'au dimanche 17 avril, dans la Maison des Arts de Créteil.



CRITIQUE

ART / EXIT. CLAUSTRO FOLIE

Par Clémentine Mercier
— 8 avril 2016 à 18:41



«Nevel», de Lawrence Malstaf. Photo Dirk Pauwels

f PARTAGER

TWEETER



“Le joli danseur, torse nu, se trémousse devant vous. Il vous aguiche d’un air mutin. On peut le toucher et mettre sa main sur l’écran où il se matérialise en vidéo. Avec la paume, on guide ses mouvements et l’homme, docile, se déplace aux quatre coins du moniteur où il est enfermé. On voudrait le faire sortir de cette boîte mais Tactim, installation chorégraphique interactive de l’artiste Gwendaline Bachini, n’a pas prévu d’échappatoire à sa marionnette.”

Le joli danseur, torse nu, se trémousse devant vous. Il vous aguiche d’un air mutin. On peut le toucher et mettre sa main sur l’écran où il se matérialise en vidéo. Avec la paume, on guide ses mouvements et l’homme, docile, se déplace aux quatre coins du moniteur où il est enfermé. On voudrait le faire sortir de cette boîte mais *Tactim*, installation chorégraphique interactive de l’artiste Gwendaline Bachini, n’a pas prévu d’échappatoire à sa marionnette. Ce n’est d’ailleurs pas la seule œuvre du festival Exit qui évoque l’enfermement. Ailleurs aussi, la claustrophobie saille. Mais une claustrophobie douce, sans douleur.

Dans l’*Infinity Room* de Refik Anadol, on entre avec des chaussons. Plongé dans une pièce avec des animations graphiques, le spectateur perd la notion d’espace-temps. Sol et plafond disparaissent sous des lignes, points, volutes. Pas d’inquiétude, c’est joli. Un peu plus loin, Valia Fetisov propose d’entrer dans une pièce close dont on ne ressort pas facilement. Grande hésitation avant de pénétrer cette œuvre en forme d’*escape game* qui joue sur la peur de rester coincé. A côté, on passe à travers un labyrinthe d’immenses cloisons qui pivotent comme dans un jeu vidéo (*Nevel* de Lawrence Malstaf). Là encore, pas de risque d’être broyé, la toile grise transparente des murs donne une grande légèreté à l’œuvre centrale de la MAC. Un autre mur, lui, frissonne sous la brise quand vous vous approchez. Tapissé d’écailles triangulaires, elles bougent en sentant votre présence (*R.E.D.* de Selma Lepart). Qui sommeille là, tapis dans ces murailles ?

À l’entrée, une plateforme en bois réajuste tout le monde à la même taille, grâce à des capteurs au plafond (*I Am Taller Than Most of the People I Know* de Jacob Tonski). Debout sur cette estrade, on se regarde. «*C’est une œuvre politique qui met tout le monde à la même taille*», commente le médiateur. Les yeux dans les yeux, on peut enfin se parler.