

ODYSSÉE

—— ensemble & cie ——



Conception et programmation : ***Claudio Bettinelli***

Regard extérieur : **Antonella AMIRANTE**

Création lumières : **Nina HERBUTE-LAFONT**

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
ODYSSÉE
25 rue Roger Radisson, 69005 Lyon
+33 (0)4 72 49 72 33
contact@odyssee-le-site.com
odyssee-le-site.com
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SOMMAIRE

PRESENTATION DU PROJET.....	1
GENÈSE DU PROJET.....	1
CONCEPT ARTISTIQUE.....	3
ENTRE REEL ET VIRTUEL : LA POETIQUE DU PASSAGE	3
STRUCTURE DRAMATURGIQUE	4
LE VOYAGE DE SAHIL	4
DISPOSITIF SCÉNIQUE	6
PRINCIPE GENERAL	6
UNE ORGANISATION DRAMATURGIQUE DU REGARD.....	7
FORMES ET DÉCLINAISONS.....	8
LA FORME SCENIQUE — CŒUR DU PROJET	8
LA FORME INSTALLATION INTERACTIVE — ILOTS NARRATIFS.....	8
DISPOSITIF TECHNIQUE.....	9
PRINCIPE GENERAL DU DISPOSITIF.....	9
ARCHITECTURE MODULAIRE ET ECRITURE PAR BLOCS	10
WORKFLOW DE CREATION : DE L'OBJET AU GESTE	10
UNE TECHNIQUE AU SERVICE DE LA DRAMATURGIE.....	11
PARTENAIRES PRESSENTIS ET COPRODUCTIONS EN VUE.....	12
LE MOT DU CADA	13
CHRONOLOGIE DU PROJET MESH	14
BIOGRAPHIE CLAUDIO BETTINELLI.....	16
BIOGRAPHIE ANTONELLA AMIRANTE	17
BIOGRAPHIE NINA HERBUTE-LAFONT	17

PRESENTATION DU PROJET

MESH est un projet de création scénique en réalité mixte, mêlant musique, geste et image à partir d'objets porteurs de récits. Sur scène, je porte un casque de réalité virtuelle et évolue dans un espace augmenté construit à partir d'objets numérisés et de paroles collectées auprès de publics souvent en marge de la société (demandeurs d'asile, résidents d'EHPAD, collégiens). Ces mémoires individuelles deviennent la matière d'une écriture artistique où se croisent son, corps et image.

Le projet est né d'une première expérimentation au sein d'un centre d'accueil pour demandeurs d'asile, où les participants ont été invités à apporter un objet personnel et à en raconter l'histoire. Ces récits enregistrés, ainsi que les scans 3D des objets, constituent la matière initiale de **MESH**. Cette démarche s'élargit ensuite à d'autres contextes et générations, notamment en EHPAD et en milieu scolaire, faisant dialoguer des parcours de vie, des mémoires et des temporalités différentes.

Le public ne porte pas de casque. Il partage l'expérience à travers un dispositif de projection qui donne accès à ma perception augmentée tout en laissant visible le plateau réel, les gestes, les instruments et le corps en action. Cette dissociation volontaire entre immersion individuelle et regard collectif constitue un enjeu central du projet.

MESH se construit comme une partition évolutive, dont la structure est guidée par les récits et les trajectoires collectées. La pièce s'organise notamment autour du voyage de Sahil, de l'Afghanistan à la France, dont les étapes deviennent des repères dramaturgiques, sonores et visuels.

À travers ce dispositif, la réalité mixte devient un outil d'écriture scénique, permettant de transformer des fragments de réel en matière musicale et visuelle, et d'inventer une scène où les histoires individuelles se tissent dans un espace partagé.

MESH place la mémoire individuelle au cœur de son écriture. À partir d'objets modestes et de récits singuliers, le projet cherche à redonner une épaisseur sensible aux trajectoires humaines qui traversent l'Histoire sans toujours y laisser de traces visibles. La numérisation des objets et la collecte des voix ne visent pas l'archivage, mais la transformation artistique de ces présences, afin qu'elles deviennent matière de geste, de son et d'image. Faire entendre et circuler ces mémoires, dans un espace partagé, constitue le cœur même de **MESH**.

GENÈSE DU PROJET

MESH est un projet de création en réalité mixte, combinant réel et virtuel à travers l'usage d'un casque de réalité virtuelle. Ce dispositif s'inscrit dans la continuité de mon parcours artistique, qui interroge la frontière entre le geste réel et sa projection numérique, entre la matière tangible et sa réinterprétation virtuelle. Très tôt, j'ai compris que cette technologie pouvait devenir plus qu'un simple instrument : un espace d'écriture où le geste, le son et l'image s'entrelacent.

C'est dans ce cadre qu'est née la première expérimentation, au CADA de Boën-sur-Lignon, centre d'accueil pour demandeurs d'asile. J'y ai proposé à plusieurs personnes de participer à une expérience autour de leurs objets personnels : apporter un objet porteur d'histoire, raconter sa trajectoire et en enregistrer le récit. Ces moments de partage ont révélé

une richesse de voix et de mémoires singulières. Les récits enregistrés, ainsi que les scans 3D des objets, sont devenus la première matière de **MESH** : un ensemble d'histoires tissées, d'objets transformés, de présences rendues visibles et audibles.

Le mot *mesh* vient du vocabulaire de la modélisation 3D. Il désigne le maillage, c'est-à-dire la structure en volume d'un objet scanné : l'ensemble des points, des lignes et des surfaces qui composent sa forme. Ce terme s'est imposé comme le titre du projet, car il incarne à la fois le principe technique et le geste poétique qui le traverse : relier, tisser, assembler des fragments de réel dans un espace augmenté. Chaque maillage devient une mémoire transformée en volume, un pont entre le réel et le virtuel.

À partir de cette première expérience, **MESH** s'inscrit comme un projet ancré localement, ouvert à d'autres contextes et à d'autres publics. À travers la collecte d'histoires et la valorisation d'objets personnels, le projet tisse des liens entre des habitants, des lieux, des générations et des cultures. La réalité mixte devient alors une scénographie immatérielle, où la programmation remplace le décor et où la dramaturgie prend corps dans le son et le mouvement.

Cette approche rejoint également une logique de sobriété : la réalité mixte permet de remplacer une partie du décor, du transport et de la machinerie par de la programmation, de l'imaginaire et une fabrication numérique légère.

Enfin, **MESH** incarne un pont que je souhaite explorer depuis plusieurs années : de la technologie à la dramaturgie. La technologie n'y est jamais une fin, mais une matière d'écriture, au service d'une partition à venir. C'est à partir de ce maillage d'histoires, d'objets et de sons que se construit la forme du projet.



Performance Ex-Machina - Musée d'Art et d'Industrie de Saint Etienne Septembre 2025

CONCEPT ARTISTIQUE

Entre réel et virtuel : la poétique du passage

MESH s'inscrit dans le champ de la réalité mixte, à la croisée du réel et du virtuel. Contrairement à la réalité virtuelle, qui remplace entièrement le monde environnant, ou à la réalité augmentée, qui superpose des éléments numériques sans interaction profonde avec l'espace, la réalité mixte permet aux objets virtuels d'être ancrés dans le lieu, de dialoguer avec la lumière, les volumes et les gestes. C'est dans cet espace intermédiaire que se déploie **MESH**.

Sur scène, je manipule à la fois des instruments réels et des objets numériques issus de leurs scans 3D. Le geste devient le point de jonction entre ces deux mondes : chaque action physique provoque une transformation dans l'espace virtuel, et chaque événement numérique agit en retour sur le réel, par le son, la vibration ou la lumière. La réalité mixte devient ainsi un langage performatif, une poétique du passage où le geste, le son et l'image se tissent en un même flux.

J'appelle *réalité mixte au carré* ce système de résonances réciproques entre le réel et le virtuel. Le geste agit sur l'image, l'image modifie le son, le son influence à nouveau le geste. Ainsi, un mouvement de la main peut faire évoluer l'opacité d'un objet virtuel, tandis que la position du bras et la rotation du poignet viennent altérer les paramètres sonores — transposition vers l'aigu ou le grave, accélération ou ralentissement d'une boucle. Ces transformations ne sont ni automatiques ni systématiques : elles apparaissent selon des états, des seuils, des contextes de jeu. La scène devient un écosystème sensible, en transformation permanente. Le geste suivant se construit alors en réaction à ces variations perceptives. Ce mouvement reste en permanence un geste musical réel, engagé dans le corps et les instruments physiques sur le plateau. Le virtuel ne remplace pas l'action : il en prolonge les tensions et en déplace l'écoute.

Le public ne porte pas de casque. Il accède à cette perception augmentée par un dispositif de projection en temps réel, qui donne à voir la vision du performeur tout en laissant apparaître le plateau réel, le corps et les instruments. Cette dissociation volontaire entre immersion individuelle et regard collectif fonde la dramaturgie du projet. Le spectateur observe un monde qui se construit sous ses yeux, sans être enfermé dans une expérience isolée. Cette superposition des points de vue — geste vécu, geste vu, geste projeté — installe une mise en abyme du regard. L'augmentation ne remplace pas la matière : elle en révèle la vibration.

Dans **MESH**, cette poétique du passage ne reste pas abstraite. Elle s'ancre dans des trajectoires humaines réelles, dont les récits orientent concrètement l'écriture de la pièce. L'une d'elles, celle de Sahil, devient un repère structurant du projet. Son voyage, de l'Afghanistan à la France, traverse des lieux, des frontières et des états de corps qui résonnent



Exemple de réalité mixte : le geste et la surface du tambour dialoguent dans un même espace augmenté.

directement avec les transformations du geste, du son et de l'image sur scène. Cette trajectoire ne constitue pas un récit linéaire à illustrer, mais une ossature dramaturgique à partir de laquelle la forme de **MESH** se composera.

STRUCTURE DRAMATURGIQUE

Le voyage de Sahil

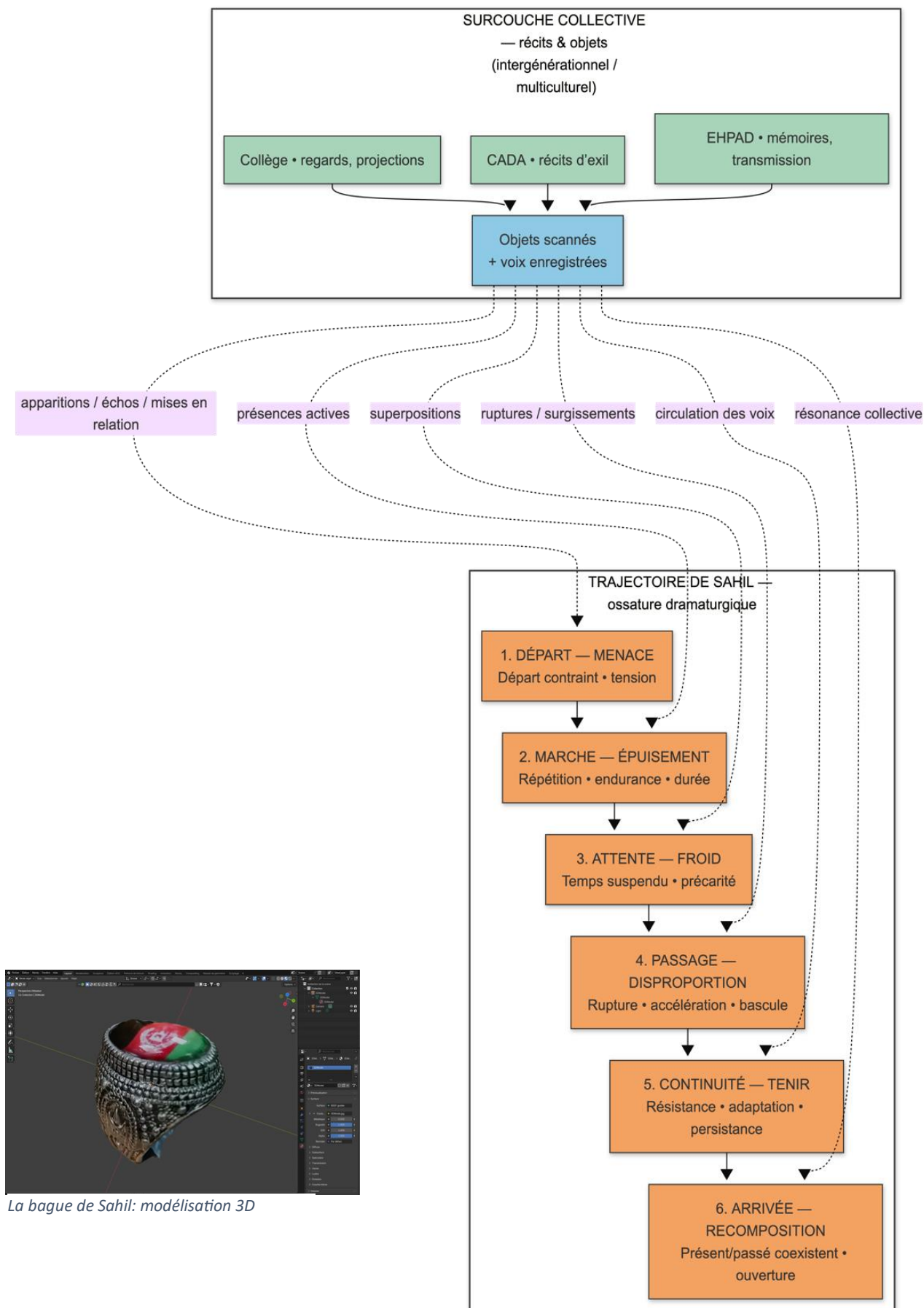
Le voyage de Sahil structure la dramaturgie de **MESH**. Ancien policier en Afghanistan, contraint de fuir sous la menace directe, il entreprend un long déplacement jusqu'à la France, effectué en grande partie à pied. Ce parcours, marqué par la marche continue, le froid, l'attente et l'épuisement, est ponctué de passages brutaux et disproportionnés, comme cette traversée éclair entre la Turquie et la Grèce, condensée en quelques minutes de voiture après des semaines d'errance. Le voyage s'étend sur plusieurs semaines, dans un rapport au temps profondément altéré, où les distances ne se mesurent plus seulement en kilomètres, mais en résistance du corps.

Dans **MESH**, ce trajet n'est pas abordé comme un récit linéaire ou descriptif. Il devient une ossature dramaturgique, organisée en étapes correspondant à des états physiques, mentaux et perceptifs. La marche, la contrainte, la perte de repères et la persistance du mouvement influencent directement l'écriture du geste, du son et de l'image. Autour de cette trajectoire centrale viennent s'articuler d'autres voix, d'autres récits et d'autres temporalités, portés par les objets scannés et les collectes menées auprès de différents publics — demandeurs d'asile, résidents d'EHPAD, élèves. Ces récits n'apparaissent pas comme des témoignages successifs, mais comme des voix se répondant et s'influençant, dirigées en quelque sorte par la dramaturgie et par le corps présent sur scène, en relation avec les différentes étapes du parcours. Le voyage de Sahil n'est pas représenté : il est transposé, afin de faire émerger une forme scénique où les histoires se répondent, se superposent et se transforment, ouvrant la pièce à une dimension collective et intergénérationnelle.

Le voyage de Sahil est ainsi décliné en étapes dramaturgiques.

Parcours de Sahil — carte avec frontières et pays traversés





DISPOSITIF SCÉNIQUE

Principe général

Sur scène, le public n'est volontairement pas équipé de casque de réalité mixte. Ce choix artistique vise à préserver une expérience collective et à maintenir la visibilité du corps, du geste et du plateau réel. Le casque est ici un instrument de jeu scénique porté par le performeur, dont la perception augmentée est rendue visible par la projection. Ce positionnement tient également compte des limites du casque pour certains publics : inconfort possible, sensation d'intrusion, et usage déconseillé pour les plus jeunes. **MESH** propose ainsi une autre forme de partage de la réalité augmentée, fondée sur l'observation, la circulation du regard et l'interprétation collective.

Le public partage l'expérience à travers un dispositif de projection qui rend visible la perception augmentée du performeur tout en laissant apparaître le plateau réel, le corps, les gestes et les instruments. Le dispositif scénique repose sur la coexistence de plusieurs couches de réalité : le réel du plateau, le virtuel perçu à travers le casque, et leur traduction visuelle dans l'espace scénique. Cette organisation permet au spectateur d'observer simultanément l'action et sa transformation numérique, sans être isolé dans une expérience individuelle.

La projection n'est pas pensée comme un simple écran de diffusion, mais comme un élément dramaturgique à part entière. Elle rend visible le processus en cours : l'apparition des objets scannés, la circulation des récits, les transformations du geste et de l'espace sonore. Le public assiste ainsi à la fabrication du paysage scénique, en temps réel.

Surfaces de projection et organisation du regard

Le dispositif scénique de **MESH** repose sur un principe clair : rendre visible, pour le public, l'expérience vécue dans le casque de réalité mixte, tout en maintenant une perception directe du plateau, du corps et du geste. Ce choix permet de rendre sensible la double nature de la mémoire telle qu'elle traverse le projet : à la fois matérielle et immatérielle, ancrée dans des objets physiques réels, mais aussi inscrite dans un espace mental, fait de souvenirs, de perceptions et de projections. La coexistence du performeur, de ses instruments et des images projetées rend lisible cette tension entre présence concrète et espace intérieur. Le dispositif ne cherche ainsi ni l'illusion immersive ni la séparation des plans, mais l'organisation d'un regard partagé. Il ouvre la possibilité d'une écriture scénique à plusieurs niveaux, où le réel et le virtuel dialoguent, se répondent et se transforment au fil de la pièce.

La projection n'est pas un simple outil de diffusion, mais un élément central de l'écriture scénique. Elle organise le regard du spectateur et structure la relation entre réel et virtuel. Le dispositif s'articule autour de **trois types de surfaces**, qui correspondent à **trois régimes de perception** complémentaires. Ces surfaces ne sont pas associées à des contenus fixes : les flux visuels circulent entre elles, se superposent ou se fragmentent selon les moments de la pièce.

Écran principal — vision en première personne

Un écran principal, placé en fond de scène, restitue la vision en première personne issue du casque porté par le performeur. Le public accède directement à l'espace augmenté

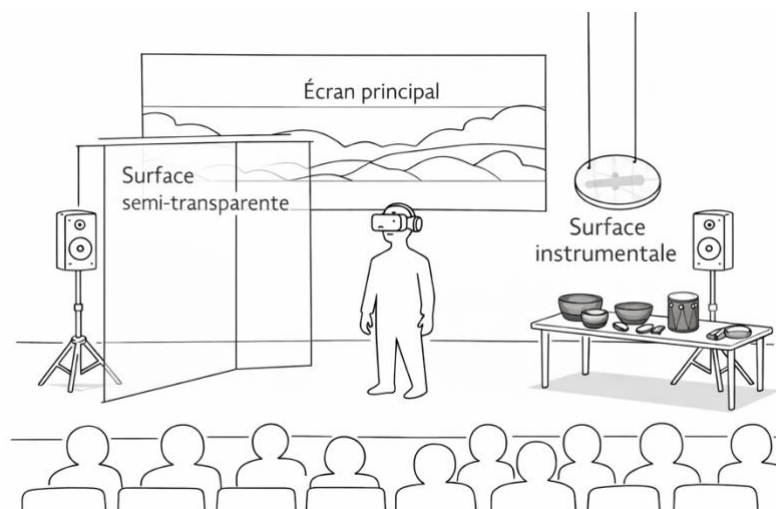
tel qu'il est perçu pendant le jeu : objets virtuels ancrés dans le lieu, transformations de l'environnement, interactions déclenchées par le geste. Cette surface établit un lien direct entre le corps visible sur le plateau et son prolongement virtuel. Elle permet une lecture claire du dispositif et rend immédiatement perceptible la relation entre geste, son et image.

Surface semi-transparente — superposition et traversée

Une surface de projection semi-transparente (tulle ou écran équivalent) est placée entre le public et le performeur. Elle permet de superposer l'image augmentée au corps réel, sans le masquer. Dans cette configuration, le geste semble traverser l'image, et les objets virtuels apparaissent comme suspendus dans l'espace scénique. La transparence accentue la sensation de passage entre réel et virtuel, en cohérence avec la poétique du projet. Le public perçoit simultanément le corps, l'image et leur interaction, sans hiérarchie frontale.

Autre point de vue — décalage et surface instrumentale

Un autre point de vue est introduit par une surface de projection intégrée au dispositif instrumental. Il peut s'agir d'un tam en acier, utilisé à la fois comme instrument de percussion et comme surface réfléchissante. Cette surface reçoit un flux visuel distinct de la vision en première personne, issu d'un deuxième casque ou d'un point de vue autonome dans l'espace virtuel. Contrairement à l'écran principal, cette projection ne restitue pas la perception du performeur, mais une autre lecture de l'espace : fragmentée, décalée, parfois altérée. Les objets scannés et les récits collectés y apparaissent comme des traces ou des présences en circulation. Les vibrations de l'instrument, produites par le jeu, modifient à la fois le son et l'image projetée, renforçant la notion de réalité mixte au carré : le geste agit simultanément sur la matière sonore, la surface physique et l'espace virtuel.



Une organisation dramaturgique du regard

Ces surfaces ne fonctionnent pas comme des écrans indépendants, mais comme un ensemble articulé. Selon les moments de la pièce, une surface peut devenir dominante, tandis qu'une autre s'efface ou se transforme. Cette organisation accompagne les différentes étapes du parcours dramaturgique, en particulier le voyage de Sahil et l'émergence progressive des autres récits. La surface semi-transparente joue un rôle central dans cette circulation du

regard. Placée entre le public et le performeur, elle permet une superposition directe entre le corps réel et l'image augmentée. Elle rend visible le passage entre matérialité et immatérialité, et donne l'impression que les gestes traversent l'image, ou que les objets virtuels flottent dans l'espace scénique.

La surface instrumentale, notamment le tam en acier, agit quant à elle comme un écho ou une rémanence de ce qui s'est produit ailleurs. Elle peut accueillir des images en différé, des fragments de récits ou des traces visuelles liées aux étapes précédentes du parcours. Elle peut aussi remplir des fonctions plus pragmatiques, comme le sous-titrage de certains passages du récit de Sahil, ou offrir un point de vue fixe et décalé, distinct de la vision mobile du casque. Des objets virtuels y apparaissent et évoluent en lien avec la musique et le geste, tout en restant connectés à l'ensemble du dispositif.

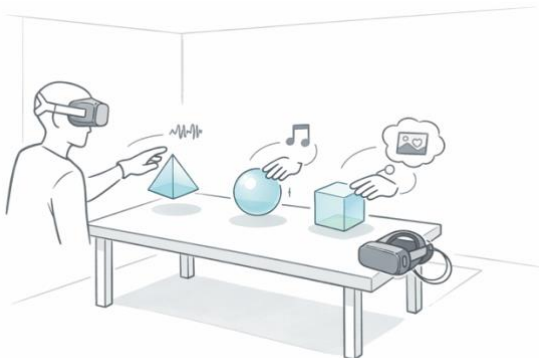
Le regard du spectateur circule ainsi entre le plateau réel, la vision en première personne, la surface de superposition et ce point de vue décalé. Cette circulation fait partie intégrante de l'expérience : elle permet de partager une perception augmentée, multiple et mouvante, sans enfermer le public dans un dispositif immersif individuel.

FORMES ET DÉCLINAISONS

La forme scénique — cœur du projet

La forme principale de **MESH** est une création scénique performative. Sur scène, je porte le casque de réalité mixte et j'interprète une partition qui articule geste instrumental, transformations sonores et espace visuel augmenté. Cette forme scénique est nourrie par les rencontres et les collectes menées en amont du projet. Les objets apportés, les récits enregistrés et les scans 3D constituent une matière dramaturgique qui structure la partition. L'écriture repose sur une organisation modulaire, où les gestes, les sons et les images se recomposent à partir de ces matériaux, notamment autour de la trajectoire de Sahil. La scène devient un espace de mise en relation entre récits individuels, mémoire collective et transformation du geste.

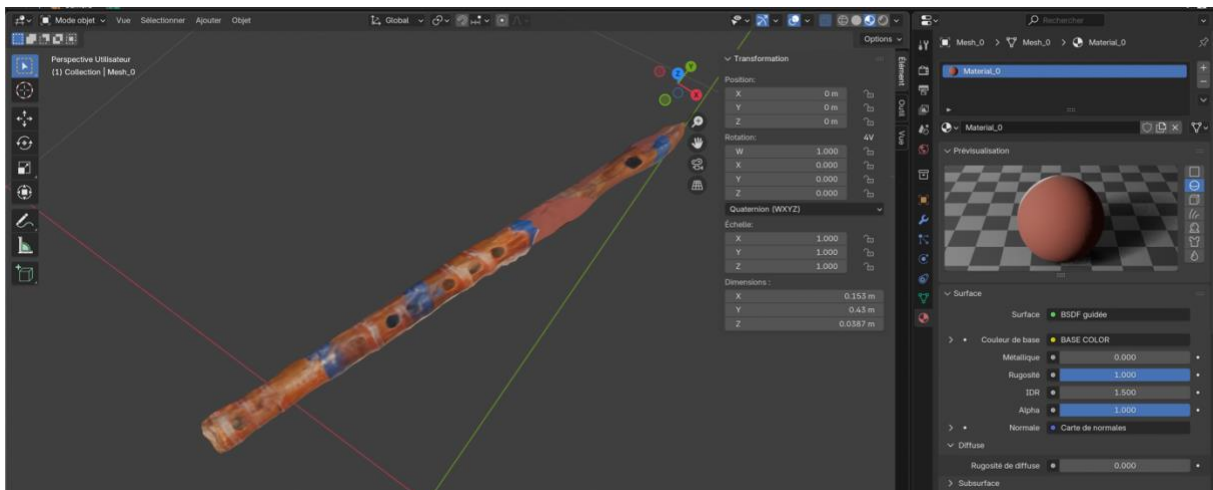
La forme installation interactive — îlots narratifs



En complément de la forme scénique, où le public reste sans casque, MESH se déploie sous la forme d'une installation interactive immersive, destinée à des lieux d'exposition ou de résidence. Dans cette configuration, le public est invité à porter le casque et à explorer librement un espace virtuel composé d'îlots narratifs. Ces îlots rassemblent l'ensemble des objets scannés et des récits collectés au fil du projet. Chaque espace est habité par une

voix, un objet, une mémoire, et permet d'accéder à une dimension plus intime et plus détaillée des échanges menés en amont.

Là où la forme scénique propose une écriture condensée et performative, l'installation offre un temps étendu, propice à l'écoute, à la contemplation et à la découverte. Elle ne remplace pas la scène, mais la prolonge : elle permet aux objets et aux récits de déployer toute leur densité, et au public de composer son propre parcours à l'intérieur de cette matière sensible. Cette installation peut être mise en place à l'issue du spectacle, créant ainsi un temps de déambulation du public et de discussion autour du dispositif.



Flûte tibétaine, premier objet scanné du CADA : modélisation 3D dans Blender avant son intégration dans l'espace virtuel

DISPOSITIF TECHNIQUE

Principe général du dispositif

Le dispositif technique de **MESH** est conçu comme une **lutherie augmentée**, dans laquelle le casque de réalité mixte devient un instrument à part entière. Le geste du performeur est au centre du système : il est capté, interprété et transformé en temps réel pour agir simultanément sur le son, l'image et l'espace scénique.

Le dispositif repose sur une circulation continue entre trois niveaux :

- le **réel** (corps, instruments, objets),
- le **virtuel** (objets scannés, espaces augmentés),
- leur **traduction scénique** par la projection et le son.

Cette architecture permet de rendre visibles et audibles les transformations en cours, sans masquer le plateau réel. Le public assiste ainsi à un processus actif, où la technique ne dissimule pas le geste, mais en prolonge la portée.

Architecture modulaire et écriture par blocs

L'écriture de **MESH** repose sur un système de **blocs modulaires**, qui constituent la base de la partition. Chaque bloc correspond à une unité d'écriture comprenant :

- un **état de geste**,
- un **régime sonore**,
- un **comportement visuel**,
- une **relation spécifique aux récits et aux objets scannés**.

Ces blocs ne sont pas pensés comme des séquences fixes, mais comme des structures activables et transformables. Leur enchaînement, leur superposition ou leur altération constituent la dramaturgie de la pièce. Le passage d'un bloc à un autre agit comme un déplacement d'état, plutôt que comme une progression narrative linéaire. Cette organisation modulaire permet à la forme scénique de rester stable tout en intégrant une part d'adaptation : les récits collectés, les lieux de diffusion et les conditions de jeu peuvent influencer la manière dont les blocs sont activés ou mis en relation.

À titre d'exemple, un bloc peut se déployer de la manière suivante :

- **État de geste** : je saisis une flûte virtuelle et j'effectue un mouvement de rotation lent avec la main.
- **Régime sonore** : le son de la flûte s'enclenche, puis laisse émerger la voix enregistrée d'une personne rencontrée lors de la collecte.
- **Comportement visuel** : l'espace projeté se teinte progressivement de bleu ; sur le tam en acier apparaît le sous-titrage de cette voix.
- **Relation aux objets et au réel** : la flûte virtuelle entre en résonance avec l'instrument physique. Le performeur saisit le même tam en acier et produit un son tenu en faisant glisser une baguette sur sa surface. Un traitement sonore, lié à la gestuelle, vient alors colorer et transformer le son initial de la flûte.

Dans ce bloc, le geste agit simultanément sur le son, l'image et la relation entre virtuel et instrument réel. Le bloc ne se referme pas sur lui-même : il peut se prolonger, se dissoudre ou se transformer en activant un autre état, constituant ainsi une écriture mouvante, fondée sur la circulation entre gestes, récits et matières sonores.

Workflow de création : de l'objet au geste

Le workflow de **MESH** n'est pas pensé comme une chaîne de production technique, mais comme un **processus d'écriture**. Les objets réels collectés lors des rencontres sont d'abord **scannés en 3D** (photogrammétrie), afin d'en conserver une empreinte directe. Ces formes numériques sont ensuite retravaillées dans *Blender*, non pour les lisser ou les embellir, mais pour révéler leurs aspérités, leurs fragilités, leur potentiel de transformation.

Les objets sont ensuite intégrés dans *Unity*, où ils deviennent des entités scéniques à part entière. Ils sont ancrés dans l'espace, soumis au geste, au déplacement, à la collision, à l'apparition ou à la disparition. L'espace virtuel n'est pas un décor : c'est un **terrain d'action**.

Le lien entre le geste, le son et l'image repose sur une communication en temps réel via **OSC** (*Open Sound Control*). Ce protocole permet aux différentes couches du dispositif de

dialoguer : le geste déclenche le son, le son modifie l'image, l'image influe à nouveau sur le geste. Cette circulation permanente des données constitue la colonne vertébrale du projet.

La projection et la régie visuelle (via *Millumin*) rendent visible ce processus en temps réel. Le public n'assiste pas à un résultat figé, mais à une **transformation en cours**, où chaque action laisse une trace.

Une technique au service de la dramaturgie

Dans **MESH**, la technique n'est jamais une fin en soi. Elle constitue un outil d'écriture dramaturgique, pensé pour révéler les récits, les gestes et les transformations à l'œuvre. Le dispositif permet de faire émerger une scène où le visible et l'invisible, le réel et le virtuel, se répondent en permanence. C'est dans cette articulation entre précision technique et ouverture dramaturgique que se construit la singularité du projet.

Le dispositif technique est aujourd'hui opérationnel : les outils ont été développés, testés et mis en relation dans le cadre de premières expérimentations. Le travail à venir portera principalement sur l'affinement de l'écriture scénique, la stabilisation des blocs modulaires et leur articulation dramaturgique. Cette phase inclut également la poursuite de la collecte des récits et des objets, qui viendront enrichir la matière du projet, ainsi que la mise en place et le développement du deuxième point de vue visuel. Ce regard décalé jouera un rôle dramaturgique à part entière, en dialogue avec la vision en première personne et le plateau réel, afin de structurer la circulation des images, des mémoires et du regard du spectateur au sein du dispositif.



Master Class RICM Octobre 2025 Lille

PARTENAIRES PRESENTIS ET COPRODUCTIONS EN VUE

Deux partenaires sont aujourd’hui identifiés comme des relais naturels du projet **MESH**, en cohérence avec son ancrage humain, territorial et artistique.

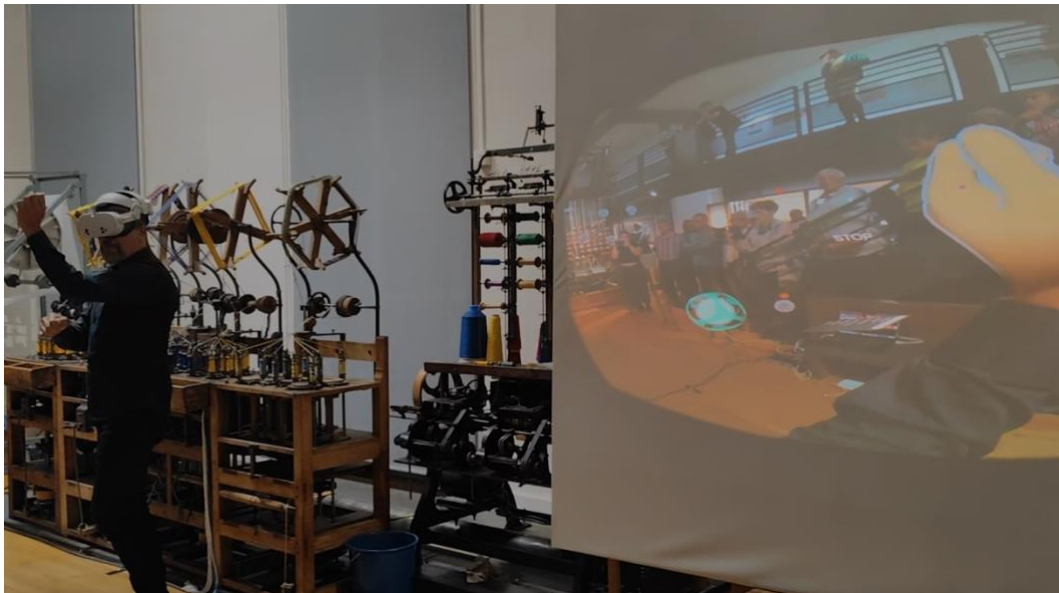
- **CADA de Boën-sur-Lignon**

Le CADA constitue le premier ancrage humain et territorial du projet. C’est dans ce cadre qu’ont eu lieu les premières rencontres, les premiers récits collectés et les premiers scans d’objets personnels. Ce partenariat est essentiel à la dimension sensible de MESH : il permet de travailler à partir de paroles, de mémoires et d’objets porteurs d’histoires, dans une démarche fondée sur l’écoute, la rencontre et la transmission.

- **EOC – Ensemble Orchestral Contemporain (Saint-Etienne)**

Partenaire artistique associé, l’Ensemble Orchestral Contemporain constitue un relais essentiel pour le développement et la mise en perspective musicale du projet. Son engagement dans la création contemporaine, son exigence d’interprétation et son ouverture aux formes hybrides en font un interlocuteur privilégié pour accompagner l’évolution du dispositif MESH.

Ces partenaires posent les bases d’un réseau de travail cohérent, associant action de terrain, territoire rural et création musicale contemporaine. Ils offrent au projet un cadre propice à l’écriture, à l’expérimentation et à la maturation artistique, en cohérence avec son **ancrage humain, territorial et social**.



Performance Ex-Machina - Musée d'Art et d'Industrie de Saint Etienne Septembre 2025

LE MOT DU CADA

Le projet MESH proposé par Claudio Bettinelli aux résidents des Centre d'accueil pour demandeurs d'asile (CADA) et Hébergement d'urgence pour demandeurs d'asile (HUDA) de Boën sur Lignon, rentre dans le cadre d'un travail de fond sur l'assimilation, mené par les travailleurs sociaux. Rencontrer, écouter, apprendre, tisser des liens, autant d'objectifs qui permettent à des personnes en situation de grande vulnérabilité de s'ouvrir à un territoire, à une culture.

L'intention est également d'impulser une mise à distance des difficultés générées par un quotidien pétri d'incertitudes et d'angoisses. Pour cela, les résidents sont invités à rencontrer d'autres acteurs du territoire (MJC, café associatif, diverses associations solidaires). Une telle démarche peut s'avérer difficile et le projet ainsi proposé entre dans cette dynamique d'un « aller vers ». En venant les rencontrer au sein de leur habitat, Claudio Bettinelli incarne cette démarche d'aller vers l'autre que soi et la nécessité de créer un des liens entre personnalités.

Personnalités au sein-même des structures, en favorisant la rencontre de l'autre sous une lumière nouvelle, et personnalités de l'extérieur grâce au maillage de plusieurs acteurs du territoire.

Enfin, un tel projet est un éveil à une culture musicale et technologique, qui n'est pas considéré, par ces personnes comme une priorité, mais qui devient une nouvelle échappatoire, propice à un retour à soi plus serein.

Lucie LANTERMOZ
Cheffe de service CADA Boën



CHRONOLOGIE DU PROJET MESH

L'écriture de **MESH** s'inscrit dans un processus évolutif et itinérant, où chaque étape d'expérimentation nourrit la suivante. Depuis l'acquisition du casque VR le 8 mai 2025, chaque expérience, chaque lieu, chaque rencontre a contribué à enrichir l'univers du projet.

24 juillet 2025 — Master Class à Eurocuivres (Montbéliard)

Lors du festival Eurocuivres, j'ai conduit une master class autour de la réalité mixte et du geste musical, en collaboration avec les académiciens et l'équipe pédagogique. Cette première présentation publique du dispositif a permis de tester son potentiel pédagogique : comment la réalité mixte peut devenir un espace de composition collective, d'écoute partagée et d'improvisation augmentée.

20-21 Septembre 2025 — Ex Machina, Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Étienne

Le projet *Ex Machina* prolonge mes recherches autour du geste et du rapport entre humain et machine. Présentée au Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Étienne, cette performance tisse un dialogue entre la mémoire industrielle du textile et la création sonore contemporaine. Des métiers à tisser, des objets de production et des sons mécaniques deviennent matière musicale et visuelle. Cette expérience a également été l'occasion de **tester la réception du public** face à un dispositif mêlant archives, objets manufacturés et technologies interactives : observer la manière dont les spectateurs lisent, comprennent ou éprouvent cette augmentation du réel m'a été précieux. Elle a aussi permis de **renforcer un premier lien avec l'Université Jean-Monnet de Saint-Etienne**, puisque l'étudiante qui m'accompagnait dans la médiation et l'analyse venait de cette université. Ce premier rapprochement a ouvert la voie à un dialogue fertile entre création artistique, recherche académique et pratiques numériques.

Ce travail a servi de laboratoire à **MESH**, notamment dans la manière de relier patrimoine matériel, mémoire et interaction numérique.

Vidéo : <https://youtu.be/25ly-KL1BZI>

15 octobre 2025 — RICM 25 (Université de Lille)

Lors des Rencontres Internationales de la Création Musicale, j'ai présenté **MESH** comme un espace de recherche sur la dramaturgie du geste et la relation entre réel et virtuel. Ce moment d'échange avec la communauté scientifique et artistique a permis d'inscrire le projet dans un réseau de réflexion autour de la création numérique, de l'improvisation et de la lutherie augmentée.

<https://ceac.univ-lille.fr/detail-event/ricm-25-la-creation-musicale-en-question>

17 octobre 2025 — Première rencontre au CADA de Boën-sur-Lignon

Cette date marque le début effectif du projet **MESH** sur le terrain. J'ai présenté le casque aux résidents du Centre d'Accueil pour Demandeurs d'Asile de Boën-sur-Lignon, expliqué le principe de la réalité mixte et réalisé les premiers enregistrements de voix et premiers scans 3D d'objets personnels. Ces moments d'échange ont posé les bases du collectage : chaque objet devenant un point de départ pour un récit, une mémoire, un geste à interpréter. C'est à partir de cette première séance que le dispositif a commencé à trouver sa dimension humaine et narrative.

3 février 2026 — Présentation du dispositif à l'IRCAM (Paris)

Présentation de mon travail autour du casque de réalité mixte devant un groupe de recherche. Ce temps d'échange s'inscrit dans une réflexion sur la dramaturgie du geste, les interactions temps réel et les usages artistiques des technologies immersives, en lien avec les problématiques de recherche-crédation développées dans MESH.

5-6 février 2026 — Master class scolaires, Univers Numériques d'Ugine

Dans le cadre du festival *Univers Numériques d'Ugine*, j'ai mené plusieurs master classes auprès de publics scolaires autour de la réalité mixte, du geste et de la création sonore. Ces ateliers ont permis de poursuivre le travail de transmission et d'observation des usages pédagogiques et artistiques du dispositif, en écho direct aux enjeux du projet MESH.

<https://www.universnumeriquesdugine.fr/>

7 février 2026 – Workshop au ZEF (Marseille)

Invité dans le cadre du parcours *En avant la musique de création*, j'ai proposé un atelier de découverte de la réalité mixte appliquée à la création musicale, mêlant gestes instrumentaux, objets scannés et spatialisation sonore. À cette occasion, j'ai également présenté le theremin, ainsi que mon travail autour de la Kinect et des smartphones.

<https://www.lezef.org/fr/saison/25-26/en-avant-la-musique-de-creation-parcours-961>

11 avril 2026 – Conservatoire Pietro Mascagni de Livourne (Italie)

J'ai été invité au Conservatorio "Pietro Mascagni" di Livorno pour une master class de percussions et la création de ma composition pour casque VR et ensemble de percussions, intitulée [Intermezzo MR](#). Cette œuvre a prolongé ma recherche autour de la relation entre geste instrumental, espace immersif et composition augmentée.

19 juillet 2026 – Festival Collinarea

La version solo d' [Intermezzo MR](#) sera présentée au Festival Collinaera di Lari.

Biographie Claudio Bettinelli

Formé au **CNSMD de Lyon** sous la direction de **Jean Geoffroy**, Claudio Bettinelli obtient son diplôme avec mention **très bien à l'unanimité**. Son approche singulière est saluée par le jury, qui lui décerne une mention spéciale pour *l'originalité de son programme*. Cette même année, il est également distingué au **Concours International de Percussions de Genève**, recevant le **Prix Spécial pour l'Originalité des Instruments**.



crédit Stéphane Derbékian

Musicien **polyvalent**, il explore des domaines variés : **musique contemporaine, classique, théâtre musical, improvisation et musique assistée par ordinateur**. Son approche artistique singulière l'amène à collaborer avec des institutions prestigieuses telles que **Tempo Reale** (centre fondé par **Luciano Berio**), l'**Orchestre National de Lyon**, l'**Opéra national de Lyon** et **Musicatreize**. Il participe également pendant **trois ans** au **Festival UBS de Verbier** en Suisse.

Percussionniste soliste de l'**Ensemble Orchestral Contemporain**, il y interprète et crée des œuvres de compositeurs contemporains sous la direction de **Bruno Mantovani**. Il est également membre de **C Barré** (dir. **Sébastien Boin**) et de l'ensemble **Mezwej** (dir. **Zad Moulta**), tout en assurant la co-direction artistique d'**Odyssée Ensemble & Cie**.

En tant que soliste, il crée plusieurs œuvres de **Zad Moulta**, **Vincent Carinola** et **Massimo Botter**. Passionné par l'interaction entre **musique et danse**, il compose et interprète la musique de plusieurs créations chorégraphiques, dont **"Energy"** et **"Kismet"** (**Ziya Azazi**), ainsi que **"Fragile on the edge"** et **"Cath 22"** (**Jasna Vinovrski**).

Ses recherches pédagogiques l'amènent à concevoir des **outils innovants**, intégrant les nouvelles technologies afin de rendre la musique contemporaine plus engageante et immersive pour un large public. Il conçoit des interactions en temps réel entre **geste, son et lumière**, en s'appuyant sur des dispositifs technologiques constitués de **capteurs et objets détournés**.

Biographie Antonella Amirante



Antonella Amirante est née et a grandi à Turin. Diplômée de sciences politiques, elle suit parallèlement, une formation en danse classique et contemporaine qui la mènera jusqu'à Londres et New York. Elle élargit naturellement son champ de recherche au théâtre-danse via l'Académie Sutki à Turin. En France, elle travaille comme comédienne pour diverses compagnies et notamment Le Cosmos Kolej de Wladyslaw Znorko avant de créer en 2008 la Compagnie AntepriMA. Depuis sa création, la compagnie propose des spectacles qui abordent des thématiques d'actualité, avec des commandes d'écriture et des textes d'auteurs contemporains.

Biographie Nina Herbuté-Lafont

Nina Herbuté-Lafont, Régisseuse lumière depuis une dizaine d'années, est une passionnée du spectacle vivant depuis l'enfance. En 2013, elle a décroché son BTS audiovisuel à Montpellier, puis a fait le grand saut jusqu'à Paris pour perfectionner ses compétences en tant que technicienne polyvalente dans différents théâtres. C'est au Théâtre du Garde-Chasse des Lilas qu'elle confirme son amour pour l'éclairage, où elle a exercé avec succès en tant que Régisseuse Lumière principale pendant deux ans. En 2019, Nina est devenue intermittente, collaborant avec diverses compagnies elle se spécialise dans l'éclairage de théâtre, danse et de cirque. Actuellement basée à Lyon, Nina a repris la régie générale et lumière d'Odysée Ensemble & cie depuis 2021. Elle continue à apporter sa créativité, sa sensibilité artistique et son expertise à chaque projet.

