



Opéra Orchestre  
National  
Montpellier

Occitanie/Pyrénées-Méditerranée



Carnet  
Spectacle

# Ars Natura

Annabelle Playe

# Sommaire

## I. À propos de l'œuvre

Propos de l'œuvre  
Forme  
genèse de l'œuvre

## II. Et en musique

Les compositions d'Annabelle Playe  
Des instruments pas comme les autres  
Pistes d'écoute

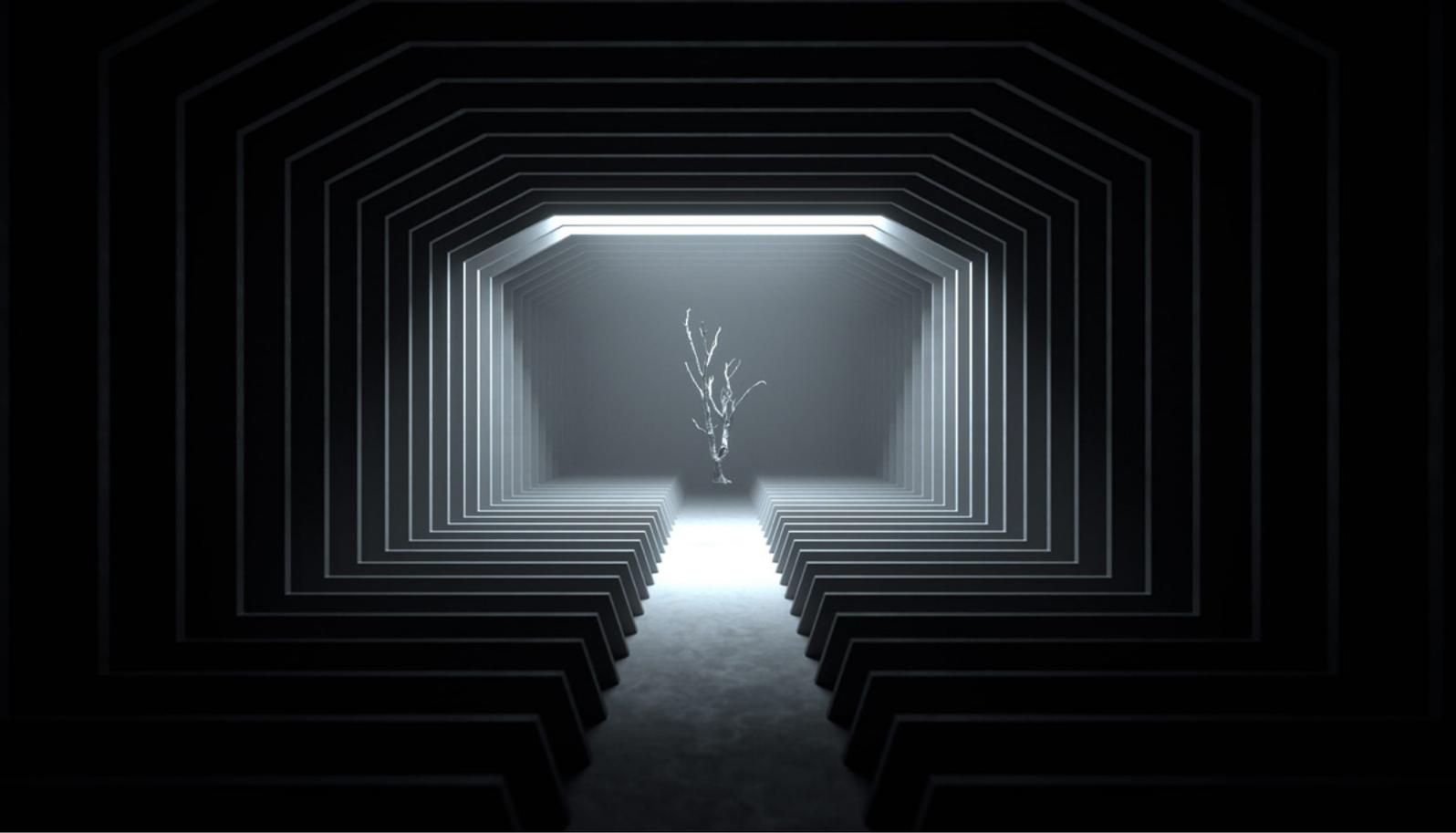
## III. Pour aller plus loin

*Planète Z* de Momoko Seto  
*Astre* de Giulia Zanvit  
Pistes d'écoute

## VII. Biographies

Annabelle Playe  
Hugo Arcier  
Rima Ben-Brahim  
jonathan Larcher

## V. Glossaire



# Ars Natura

Annabelle Playe

**Annabelle Playe**

conception, composition, live électronique

**Hugo Arcier**

vidéo en images de synthèses 3D audio

réactives, conception

**Rima Ben-Brahim**

lumières

**Fabien Minez**

régie son

**Jonathan Larcher**

field recording et conférence-récit (bruitée)

**Marc Siffert, Franck Vigroux**

regards

*Production: AnA Compagnie / Avec les soutiens financiers de la Direction Régionale des Affaires Culturelles Occitanie, du Département Lozère, de la SACEM et de la SPEDIDAM*

*En partenariat avec Radio Nova, Les Inrockuptibles et Claap*

**Répétition générale scolaire**

jeu 30 janvier à 15h

Opéra Comédie

**Représentation tout public**

• jeu 30 janvier à 19h

↳ Durée: ± 2h

⚠ Certaines scènes de ce spectacle comportent un effet stroboscopique pouvant affecter les téléspectateurs photosensibles.

<https://www.opera-orchestre-montpellier.fr/evenements/ars-natura-scolaires/>

[▶ Teaser du spectacle](#)

# À propos de l'œuvre

## Propos de l'œuvre

L'œuvre s'intitule *Ars Natura*. Le terme *Natura* a une triple signification. Il définit à la fois l'action de la naissance, l'ensemble de tous les êtres qui composent l'univers, mais aussi l'essence, les attributs, la condition propre d'un être ou d'une chose. *Ars* signifie l'habileté, l'adresse.

Cette création est un récit métaphysique et dystopique qui s'interroge sur la place de l'être humain dans la nature. Au travers de cette œuvre, les artistes interrogent notre rapport au vivant : quel est l'impact de l'être humain sur le vivant ? Sommes-nous entouré(e)s d'une nature artificielle, créée par l'homme ? *Ars Natura* a pour vocation de déconstruire nos représentations parfois divinisées et romantisées du monde vivant et de nous faire repenser notre place au sein de cette nature.

La pièce nous plonge dans un univers proche d'un récit de science-fiction. On ne saurait dater quand elle a lieu : nous expose-t-elle un futur à venir ou bien un passé révolu ? Sommes-nous sur Terre ou sur une autre planète ? Annabelle Playe, compositrice et conceptrice de ce projet, apparaît seule sur scène. Est-elle humaine, survivante, initiatrice, ou cyborg ?

## Forme

Cette représentation débutera par une conférence-récit (bruitée) donnée par Jonathan Larcher. Ce cinéaste et anthropologue partagera son questionnement autour de notre rapport au vivant et de l'expansion de la **technosphère\***.

S'ensuit une performance mêlant images, jeux de lumière et musique. Ces trois éléments sont intrinsèquement liés dans le but de créer une immersion totale. Grâce au procédé d'audiocréativité, la musique fait directement réagir l'image via une carte son qui relie la table de mixage à l'ordinateur d'Hugo Arcier, artiste numérique. Par conséquent, si la musique s'arrête, l'image s'arrête. De plus, différents paramètres du son (hauteur, intensité...) font varier le mouvement des éléments de l'image ou les lumières. Pour le visuel, Hugo Arcier travaille avec le logiciel vidéo *Unreal* dédié à la création de jeux vidéo, qu'il détourne à des fins artistiques.

Le récit est divisé en trois parties. La première pose une atmosphère froide et étrange, une sorte de sas avant la suite du voyage. La seconde partie est plus cinématographique avec un grand **travelling\*** dans un univers mêlant des éléments de nature et d'**architecture brutaliste\***. Ici, la musique accompagne l'image dans un rapport similaire à celui que l'on retrouve dans le cinéma. Enfin, dans la dernière partie, le son prend le pas sur l'image. Cette dernière va en effet s'effacer au profit d'un dispositif de lumières combiné à une fumée intense troublant nos repères spatiaux. La pièce est clôturée par un climax sonore intense avec un mélange de cris d'animaux, de sons de la forêt et de la jungle.

\* voir Glossaire p. 12



## Genèse de l'œuvre

Annabelle Playe, compositrice et conceptrice de ce projet, se questionne constamment sur nos rapports à nos géographies physiques et intimes, nos perceptions de la réalité en lien avec la conscience, notre finitude en tant qu'êtres de passage, et à la Nature. C'est ainsi qu'elle a travaillé sur ces sujets dans d'autres œuvres antérieures comme *Overview* (2017). Cette pièce est née après que la musicienne a lu une revue sur l'effet *Overview*. Il s'agit d'une prise de conscience de la fragilité de notre planète dont témoignent certains astronautes lors d'un vol spatial à la vue de la Terre. Par ailleurs, la période de la Covid a eu un impact sur la perception d'Annabelle Playe à l'égard de la nature. Habitant en Lozère, elle a vu la nature revivre tout au long de cette période. L'idée d'*Ars Natura* voit le jour peu de temps après, suite à un échange entre la compositrice et l'artiste numérique Hugo Arcier, qui lui aussi est habité par ces questionnements.

## Les compositions d'Annabelle Playe

La musique, interprétée en *live*, est composée par Annabelle Playe avec des instruments issus de la lutherie électronique. Ces instruments lui offrent une amplitude sonore et une palette de timbres qui peut être aussi riche qu'une formation orchestrale. Ses compositions se caractérisent par une forte influence des esthétiques de la musique électroacoustique, électronique pulsée, *ambient\**, *expérimentale\**, *acousmatique\**, ainsi que de la composition de type orchestrale.

L'écriture musicale de la compositrice repose sur par trois piliers essentiels : tout d'abord, un système de notation propre à Annabelle Playe. Ensuite, vous pourrez observer une attention particulière aux ruptures dynamiques et timbriques dans ses œuvres. Enfin, l'acte du *live* est central dans son processus de création. En effet, la notion de performance oriente la façon de composer d'Annabelle Playe. Les partitions sont souvent complexes à jouer en *live*, demandant un grand temps de gestation et de répétitions. Cet art de la difficulté maîtrisée confère au *live* une tension particulière, une façon de créer un moment de partage spécial entre écoute, production sonore et improvisations.

## Des instruments pas comme les autres...

Parmi les instruments utilisés par la compositrice Annabelle Playe, vous pourrez retrouver le synthétiseur : il s'agit d'un instrument capable de transformer des sons d'instruments acoustiques, des bruits issus de la nature ou encore de créer des sonorités originales.



Synthétiseur Analog Four Mk2 1

La compositrice utilise aussi un échantillonneur (ou *sampler* en anglais), un instrument apparu dans les années 1960 capable d'enregistrer un échantillon sonore pour ensuite le reproduire, le transformer et le modifier. Cet instrument lui permet de créer des rythmes parfois complexes, en superposant différentes couches sonores ayant chacune leur rythmique propre.



Elle se sert par ailleurs d'effets comme l'ajout de réverbération ainsi que des pédales et des modulaires qui permettent de filtrer et modifier les sons créés.

## Pistes d'écoute

Afin de vous familiariser avec ces différentes esthétiques, nous vous conseillons d'écouter certaines œuvres de compositeurs qui ont influencé Annabelle Playe dans son parcours musical.

Nous pourrions tout d'abord citer les compositions du compositeur américain Morton Feldman (1926–1987) dont le travail est principalement axé sur le timbre et les hauteurs, notamment dans la pièce pour flûte, piano et percussion [🎧 \*For Philip Guston\*](#) (1984). Vous pourrez aussi écouter des œuvres de György Ligeti (1923–2006) telles que [🎧 \*Atmosphères\*](#) (1961) et celles de Giacinto Scelsi (1905–1988) comme [🎧 \*Anahit\*](#) (1959). Ces compositions se caractérisent par une recherche de continuité, une impression de temps lisse, ainsi qu'un souhait de réinventer les timbres instrumentaux.

Dans le genre des musiques électroacoustiques, le compositeur norvégien Mika Vainio a particulièrement inspiré la compositrice, avec son œuvre [🎧 \*Pan Sonic\*](#) par exemple.

De même, afin d'appivoiser l'esthétique musicale propre à Annabelle Playe, nous vous conseillons d'écouter des extraits de certaines de ses compositions, comme [🎧 \*Numen\*](#). Cette œuvre est une pièce électroacoustique commandée par le Groupe de Recherches Musicales (GRM) en 2020. Annabelle Playe invite ici l'auditeur à traverser l'expérience sensible du saisissement face à l'irruption du sacré. L'écoute de cette pièce vous permettra de vous imprégner de la texture sonore et des timbres spécifiques à ces compositions.



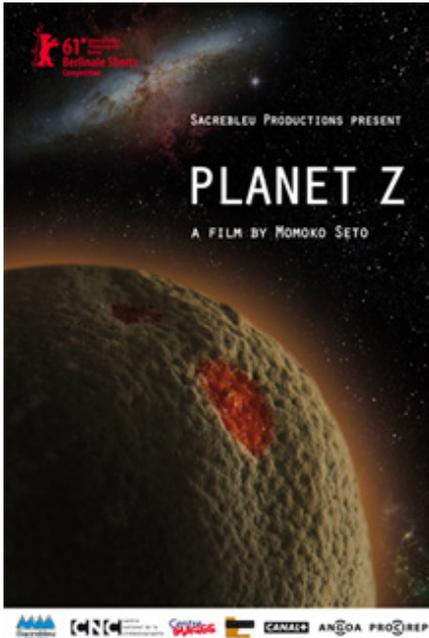
Enfin, pour prendre conscience du lien intime entre musique et visuel dans les créations d'Annabelle Playe, nous vous conseillons de regarder et d'écouter des extraits de [🎧 \*Krasis\*](#), en co-création avec l'artiste Alexandra Radulescu.



© Quentin Chevrier – MAC de Créteil, 12/04/21

# Pour aller plus loin

À travers leurs créations, d'autres artistes cherchent à nous alarmer sur notre rapport et notre impact sur la nature. Nous vous encourageons à prendre connaissance des travaux des deux artistes suivantes.



## Planète Z de Momoko Seto

Momoko Seto, cinéaste scientifique japonaise, réalise en 2011 un film d'animation qui se déroule sur la planète Z. Tout d'abord désertique, cette planète se peuple peu à peu de végétaux avec l'arrivée de l'eau. Mais des moisissures apparaissent doucement sur les feuilles et viennent détruire la vie qui y régnait jusqu'alors. La Planète Z devient ainsi une planète moisie, peuplée de champignons. Une fois que toute vie est détruite, que reste-t-il ?

À travers ce film, la cinéaste évoque métaphoriquement l'impact de l'être humain sur la nature. Que ferons-nous lorsque nous aurons épuisé toutes ses ressources, lorsque nous aurons détruit et pollué tous les écosystèmes ?

[🔗 Extrait du film d'animation \*Planet Z\* de Momoko Seto](#)

## Astre de Giulia Zanvit

Astre est une sculpture-mobile faite de lunaires annuelles – fleur que l'on peut retrouver en Europe, aussi appelée Médaille de Judas – récoltées et assemblées par l'artiste. Cette sculpture se met en mouvement lorsqu'une personne tourne autour. Au travers de cette création, Giulia Zanvit nous invite à remarquer la beauté et la fragilité de la nature, ainsi que l'impact de nos actions sur notre environnement.

[🔗 Accès au site de l'artiste pour en savoir davantage sur ses créations](#)



© Panot' Prod



## Annabelle Playe

Artiste protéiforme, elle explore la voix, la musique, la vidéo et l'écriture selon les projets qu'elle mène. Dans ses créations aux formes hybrides, elle interroge notre rapport au monde, entre éblouissement et obscurité, le voyage comme quête, la nature et l'univers, miroirs de notre intériorité, la notion de conscience entre métaphysique et perception. La musique y est l'élément central et dramaturgique tissant des synapses vers la poésie ou l'image, parfois le théâtre et la danse.

Annabelle Playe débute la musique à 13 ans, après avoir assisté à un concert donné par l'orchestre de Lille à Boulogne-sur-mer, sa ville natale. Elle se forme au chant lyrique et à la composition auprès de Sergio Ortega à l'École de Musique de Pantin. En tant que soprano, elle a longtemps interprété le répertoire vocal contemporain. Très vite, elle se découvre un réel élan pour la composition, la création musicale.

Aujourd'hui, sa musique oscille entre **électroacoustique\***, **drone\*** et **noise\***. Sa recherche compositionnelle s'articule autour du timbre, de la physicalité du son avec une attention particulière à la structure musicale. Elle considère que les différents genres musicaux sont poreux, et cherche ainsi constamment à faire évoluer son style par des recherches sur d'autres esthétiques musicales. Dernièrement, pour son projet *Elephant, you shake your sheep* en collaboration avec Harry Gorski-Brown et Rima Ben Brahim, elle s'est particulièrement intéressée à l'esthétique de la musique techno. Sa démarche s'inscrit dans la nécessité de développer, à travers ses compositions, d'autres temporalités et une expérience sensible des thématiques qu'elle aborde. Ses albums *Matrice*, *Vaisseaux* et *Geysers* sont édités au Label DAC records. Le Groupe de Recherches Musicales (GRM), Radio France, Issue Project Room (NY) et les ensembles Hanatsu, Links et ARTéfact lui passent des commandes musicales.

Elle se produit en France et à l'étranger avec un dispositif d'instruments électroniques en solo, en duo et dans divers projets audiovisuels. Elle collabore avec les musiciens Marc Siffert, Michel Blanc, Alexis Forestier, Franck Vigroux, Philippe Foch ; les artistes visuels Philippe Fontes, Hugo Arcier et Alexandra Radulescu ; les chorégraphes Mylène Benoît, Cassandre Muñoz et Marcela Santander Corvalan ; l'auteur et dramaturge Michel Simonot ; la poète-photographe Sandrine Cnudde.

En 2010, elle fonde AnA Compagnie dont les projets singuliers mêlent musique électronique, vidéo, arts numériques, écritures théâtrales, poétiques et chorégraphiques. De 2018 à 2020, elle est compositrice associée aux Scènes Croisées de Lozère dans le cadre du dispositif DGCA-SACEM. Elle est deux fois lauréate du Fonds SACD « Musique de Scène » pour le spectacle *Delta Charlie Delta* de Michel Simonot aux éditions Espaces 34 (2018) et pour *Stelle* d'Estelle Bordaçarre en 2022. En 2019, elle reçoit le Prix « Nouveau Talent Musique » SACD.

\* voir Glossaire p. 12

Elle se produit au Festival d'Avignon In : « Vive le Sujet! » en 2019, aux Célestins en 2021, au Studio 104 de la Maison de la Radio, à la Gaîté Lyrique et dans diverses scènes nationales, aux festivals Mutek Mexico, Lev Gijon, Mixtur Barcelona... Elle est sélectionnée par la Face Foundation pour une tournée aux États-Unis en 2019 avec sa pièce *Geyser* et *Ad Astra* en 2021 (commande Issue Project Room/NYC). En 2021, elle reçoit une commande de l'État pour son projet *Magna*. Lauréate de la Biennale Chroniques avec Alexandra Radulescu en 2020 pour *Krasis*, avec Harry Gorki-Brown en 2022 pour *Diaphonique* et *Sonica Glasgow 2024*. Elle est artiste associée à l'Opéra de Montpellier en 2024–2025. Par ailleurs, elle est l'autrice de deux monologues : *Ligne* et *Mater* (Alna Éditeur).

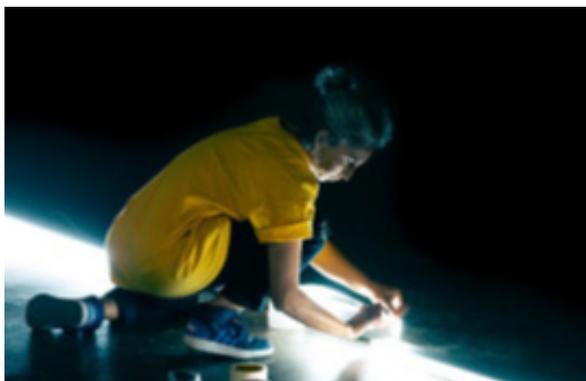


Autoportrait 3D. 2011. Image 3D.

## Hugo Arcier

Hugo Arcier est un artiste numérique français qui utilise les images de synthèse 3D sous différentes formes : vidéos, tirages, sculptures. Se consacrant d'abord aux effets spéciaux de longs métrages, il travaille sur de nombreux projets, pour des réalisateurs prestigieux, comme Alain Resnais ou Jean-Pierre Jeunet. Il élabore des projets de plus en plus ambitieux, dans un premier temps uniquement sous la forme de films auxquels s'ajoutent ensuite des tirages, des sculptures et des installations, comme la série *Nostalgia for Nature*.

Abordant aussi le design par le biais de l'impression 3D, il est le créateur d'objets innovants (design génératif à partir d'applications connectées, hacking de meubles industriels...). Son travail artistique a été présenté dans de nombreux festivals (Elektra, Vidéoformes, Némoo...), galeries (Magda Danysz, Plateforme Paris...), lieux d'art (New Museum NY, New Media Art Center of Sichuan Fine Arts Institute, Le Cube, Okayama Art Center, Palais de Tokyo...) et foires d'art contemporain à travers le monde (Variation, Slick).



## Rima Ben-Brahim

Elle commence par étudier la photographie à Montpellier et finalise sa formation par un stage au Festival Montpellier Danse où elle découvre sa passion pour le spectacle vivant. Elle aborde alors les techniques du cirque pendant deux années (École Nationale du Cirque Etaix et Fratellini), la danse et l'art lyrique à la Schola Cantorum de Paris.

En 2007, elle obtient un diplôme d'électricité, puis se consacre plus particulièrement, de manière autodidacte, à l'éclairage. Elle travaille dans différents lieux culturels et théâtres à Paris tels que le Théâtre de la Bastille et la Briqueterie. Plusieurs compagnies de danse et de théâtre lui confient la direction technique de leurs spectacles.

Elle travaille notamment aux côtés d'Antonia Baehr et Valérie Castan, *Des Miss et des mystères*, *Rire*, *My Dog...* Eszter Salamon, *Monument 0.1 et 0.2* - Seydou Boro, *Le Cri de la chair*, Hélène Maton, *100 ans dans les champs...* Elle collabore avec Ola Maciejewska et crée la lumière du Bombyx Moriet Dance Concert, d'Alexandre Roccoli dans *Weaver Quintet*, ainsi qu'avec le chorégraphe Pol pi. Elle rencontre les éclairagistes Sylvie Garot et Marie-Hélène Pinon, qui l'accompagnent et lui confient régulièrement leurs régies lumières.

## Jonathan Larcher

Jonathan Larcher est cinéaste et anthropologue, maître de conférences en études cinématographiques à l'université de Paris-Nanterre. En combinant enquête ethnographique et archéologie des médias, ses travaux doctoraux et postdoctoraux se sont attachés aux infrastructures de la cassette vidéo, en Roumanie et au Mexique. Ses recherches plus récentes portent sur la pollution sonore des industries spatiales et minières au nord de Kiruna, en Suède. Il a coédité les volumes Steven Feld, *la recherche comme composition* (2023) et *Film X Autochthonous Struggles Today* (2024).



### Ses recherches en Suède

Au nord-est de Kiruna (Suède), les éleveurs de rennes Samis font face à la fragmentation des zones de pâturages d'hiver. En 2021, le centre spatial d'Esrange entame sa course vers le New Space et une mine de graphite reçoit l'autorisation de conduire les premières explorations à Vittangi. Cette zone, présentée comme « non peuplée », empiète sur les terres où les Samis ont un droit de pâturage libre. La recrudescence de l'activité fait craindre aux éleveurs de rennes une augmentation exponentielle de la pollution sonore. En adoptant cette perspective acoustique, et en usant de microphones aux sensibilités infra- ou extraordinaires, cette recherche-crédation présente les détails de la présence acoustique de ces infrastructures.

## **Architecture brutaliste**

Style architectural ayant émergé dans les années 1950. L'architecture brutaliste se caractérise par un style géométrique rigide, une apparence massive et une utilisation à grande échelle du béton. L'architecte Le Corbusier est un des représentants de ce mouvement.

## **Musique acousmatique**

Considérée par certains comme un sous-genre de la musique électroacoustique, la musique acousmatique repose sur des sons que l'on entend sans voir la cause qui les produit.

## **Musique ambient**

Genre musical apparu dans les années 1970 regroupant des compositions souvent calmes, répétitives avec un accent mis sur l'ambiance.

## **Musique drone**

Genre musical minimaliste basé essentiellement sur des notes tenues, aussi appelées bourdons (drone en anglais).

## **Musique électroacoustique**

Genre musical utilisant à la fois des sons enregistrés et des sons produits par ordinateurs.

## **Musique expérimentale**

Expression employée dans les années 50 et 60 pour désigner les musiques dites d'« avant-garde » qui cherchaient à innover dans l'emploi des instruments acoustiques traditionnels ou des sources sonores utilisées en musique. L'objectif des compositeurs et des compositrices est de renverser la définition du « beau » musical pour s'intéresser davantage à la structure, au sens et à l'effet que l'œuvre produit chez l'auditeur.

## **Musique noise**

Regroupement des genres musicaux utilisant des bruits plutôt que des sons.

## **Technosphère**

La technosphère est un concept créé par Vladimir Vernadsky qui désigne la partie physique de l'environnement affectée par des modifications d'origine anthropique, c'est-à-dire d'origine humaine.

## **Travelling**

Déplacement de la caméra placée sur un chariot roulant sur des rails. Cette pratique est utilisée dans le cinéma pour traduire le mouvement ou réaliser des effets spéciaux.



**Opéra Orchestre  
National  
Montpellier**

Occitanie/Pyrénées-Méditerranée

**Valérie Chevalier**  
directrice générale

**Roderick Cox**  
directeur musical

***Service Développement Culturel  
Actions artistiques et pédagogiques***

***Carnet spectacle réalisé sous la direction de  
Mathilde Champroux***

***Rédaction des textes  
Brunissende Lubineau***

***Réalisation graphique  
Avril Barant***

***Illustration de couverture  
Arnaud « Arkane » de Jesus Gonçaves***

