

# Le projet d'Okana

Création 2024  
Compagnie A Hauteur des Yeux

# **Le projet d'Okana**

## Sommaire du dossier

<b>La création</b>	
Distribution	p. 3
En quelques mots	p. 5
De la sculpture à l'automate	p. 7
De l'atelier à la scène	p. 11
<b>Le mode de travail et calendrier</b>	p. 19
<b>Biographies</b>	
Compagnie A Hauteur des Yeux	p. 21
Équipe artistique	p. 24
<b>Références</b>	p. 29
<b>Contact</b>	p. 30

Sauf mention contraire, les images sont des photos  
ou croquis de travail de Padrut Tacchella

**Le projet d'Okana**  
**Une création de la compagnie A Hauteur des Yeux**  
**au Galpon en février 2024**

Conception, jeu, recherche et scénographie **Padrut Tacchella**  
Chorégraphie et danse **Noémi Alberganti**  
Composition musicale et interprétation **Géraldine Schenkel**  
Aide à la création et dramaturgie **Clara Brancorsini**  
Costumes et peau sur Okana **Veronica Segovia**  
Création lumière et régie **Claire Firmann**  
Administration **Franck Fedele**

Production **Compagnie A Hauteur des Yeux**

Dossier de production  
Été 2023



## Ouvrir le jeu

L'ouverture d'une partie d'échecs entre une automate et une danseuse.

Immobilité du vis-à-vis.

L'automate balaie les pièces, ne joue plus.

Commence alors un tissage avec le rien et le très peu.

Au milieu des débris du jeu, la danseuse et l'automate se mettent au travail.

Elles construisent un autre jeu, le leur.

## Une création au long cours

Okana est une sculpture de bois et de métal née au siècle dernier. Comme toutes les marionnettes créées par Padrut Tacchella, elle n'est pas la représentation d'un personnage jouant dans une pièce scénique. Elle est une créature à partir de laquelle une œuvre scénique se crée.

Avec la compagnie A Hauteur des Yeux, Padrut Tacchella travaille en suivant un rythme dicté par les temporalités de sa recherche sur l'art de mettre en mouvement des sculptures. C'est au cœur de son atelier que naît le geste artistique ; c'est là où il allie son imaginaire, ses pensées et savoir-faire pour faire naître des créatures dont le destin est à inventer.

Ce type de travail artistique s'inscrit dans la durabilité, la transformation et l'évolution de la matière. De cet état de recherche permanent surgit la nécessité de sortir de l'atelier, de donner un autre contexte aux créatures nées sur l'établi et les suivre sur leur propre chemin. De cette nécessité naissent des rencontres improbables sur les ponts ou les parcs de la ville, des performances dans des musées, des théâtres.

Une partie d'échecs est le résultat d'un long processus à la fois individuel (la réflexion, l'entraînement) et collectif (les cultures et règles du jeu).

Tel est *Le projet d'Okana* qui transpose les heures de travail d'atelier sur scène dans une création à la frontière entre arts plastiques, artisanat scientifique et arts vivants.



L'histoire des créatures artificielles s'étend sur plus de deux mille ans. Elles sont présentes dans toutes les cultures où elles empruntent et participent à de multiples niveaux : mythique, religieux, artistique, scientifique et technique. Elles constituent une réalité à la fois ancestrale et révélatrice de la modernité à chaque grande époque de notre histoire.

Est *artificiel* tout objet fabriqué de mains d'homme. Ajoutons le terme de *créature*, et l'ensemble sonne alors comme un paradoxe où s'efface la frontière entre la nature et l'artifice, entre le vivant et l'artefact. La terminologie même de créature artificielle est une source d'interrogation, une boucle étrange [...] où la vie cherche à se définir elle-même, où l'homme se reflète dans son double artificiel. Une autoréférence où le sujet est son propre objet.

Jean-Claude Heudin  
Les créatures artificielles  
Des automates aux mondes virtuels

## Le temps d'une respiration – 20 ans d'un rêve

2002 La respiration était le tout premier automatisme introduit dans la cage thoracique d'Okana (qui s'appelait alors *la grande femme*).

A la fin de la performance *Fra Mauro* créée au Parc des Eaux-Vive dans le cadre du festival de la Bâtie, un enfant saisit la main de sa maman : "regarde elle respire !" La maman, stupéfaite demandait "Pour combien de temps ?" Padrut Tacchella lui répondait "je ne sais pas. Dix ans, vingt ans ? Peut-être plus ?"

2020 Okana ouvre les yeux. Elle peut regarder, suivre du regard un mouvement.

2022 Changement du module électromécanique de l'appareil respiratoire de 2002 et programmation maxmsp de rythmes de respiration pour mieux répondre aux forces actives agissant sur le thorax. Une nostalgie saisit l'artiste quand il change ces éléments et repense à la rencontre avec cet enfant.

2023 Ce changement du module de respiration implique d'autres modifications : le ventre, directement attaché au thorax, le bassin auquel sont rattachées toutes les tensions de suspension depuis le thorax, l'attache des jambes au bassin. Mais aussi les vertèbres atlas-axis pour intégrer une nouvelle fonction (dire non), les seins trop grands, la proportion des jambes qui, avec ces transformations, sont devenues trop courtes. Pour ces modifications, indépendamment des questions de suspension ou de motorisation, en s'appuyant sur la morphologie d'un modèle humain, Padrut Tacchella modifie certaines des proportions de la sculpture, pour les adapter à sa croissance en taille.

## Trois clefs d'évolution

Okana est née en tant que *sculpture*. Elle est devenue une *créature animée*. Elle est aujourd'hui une *marionnette automate*. Ces trois états sont à présent établis et font d'elle cette créature insolite, belle et têtue, imposante et fragile.

Dans le travail de recherche de mouvement, la mixité du jeu programmé par un logiciel et celui de manipulation par fil (joystick ou manuellement), donne une variété de rythmes et d'ampleur des mouvements. Ces mouvements se superposent, car certains mouvements n'auront jamais la même finesse que ceux qui bénéficient de la souplesse d'adaptation humaine. L'intervention humaine est ici précieuse car elle contient un regard critique et une intuition que l'ordinateur n'a pas, le vocabulaire informatique ne tenant pas compte de critères que nous ressentons sur le moment. Okana automate semble alors plus vivante que jamais. Elle exprime l'intimité, la rêverie. Et lorsque les mouvements plus grands, permis par la manipulation directe des fils, surviennent, on a la sensation que c'est Okana marionnette qui agit après mûre réflexion.

## Un travail sur la mémoire

Le vis-à-vis entre la mécanique en pièces remplaçables d'Okana et notre mécanique humaine si parfaite et vulnérable à la fois invite à rapprocher ces deux formes. La danseuse et l'automate ont leur propre passé, leur propre évolution. Chaque muscle, chaque articulation, chaque moteur, chaque fil est porteur du geste à la fois dans l'ici et maintenant et à la fois dans la mémoire des expériences parcourues.

Les termes rêve-réalité, acceptabilité mécanique, mémoires de mouvements oubliés et retrouvés nourrissent la création du *Projet d'Okana*.

## La machine universelle de Turing

En 1936, Alan Turing (1912-1954) conçoit un appareil imaginaire composé d'un ruban de papier infini et d'un pointeur qui peut y écrire et y effacer des signes. Une sorte de programme minimaliste anime le pointeur, les seules opérations autorisées étant lire et écrire 0 ou 1, déplacer le ruban d'une case à gauche ou d'une case à droite.

En distinguant le logiciel du matériel, Turing invente une machine universelle ; avec le bon programme une machine de Turing peut imiter n'importe quelle autre machine logique et calculer tout ce qui est calculable.

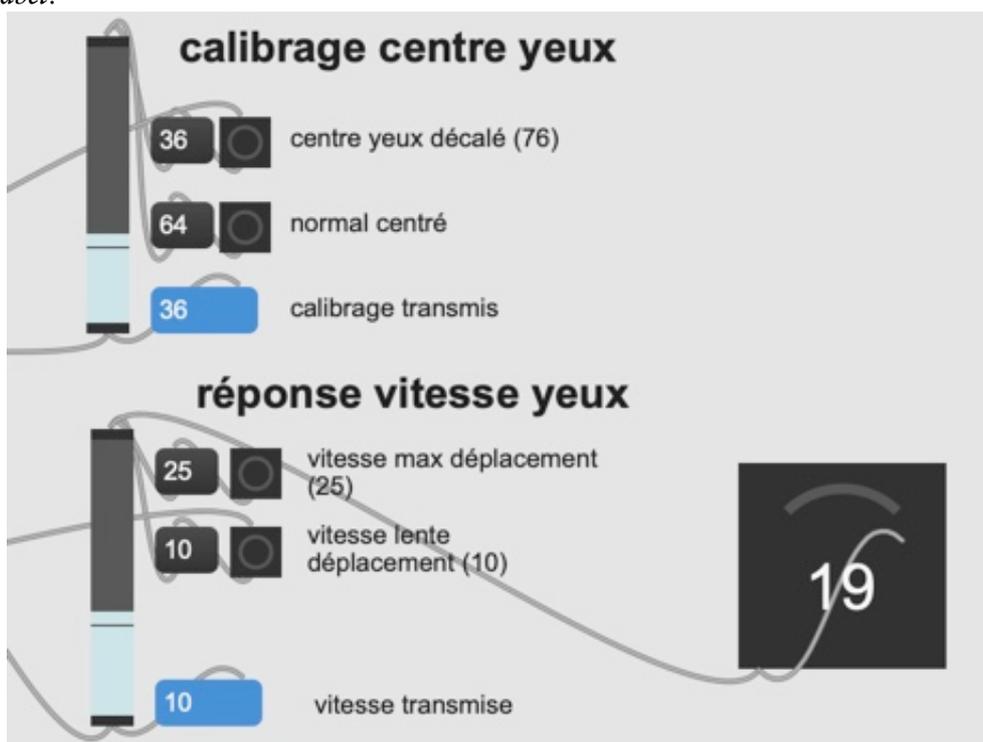
Turing va montrer qu'il existe des choses que sa machine universelle ne peut pas calculer et que donc qu'aucune machine ne peut calculer. Au sein même des mathématiques, il existe tout un monde qui échappe au calcul. En affirmant qu'il y a des choses, des nombres qui restent incalculables, il définit le périmètre de la calculabilité. Dès cet instant, on a un plan logique de ce qu'est un calcul et l'on peut réussir physiquement, dans l'ingénierie, à faire des machines qui ressemblent à ce plan abstrait. Aujourd'hui c'est toujours le modèle imaginé par Alan Turing qui se cache derrière nos ordinateurs.

## Un langage simple pour rendre compte de la complexité

La machine de Turing est une réponse au formalisme du mathématicien allemand David Hilbert (1862-1943). Ce formalisme est un système de règles qui permet de passer mécaniquement d'une proposition à une autre ; des règles purement formelles où n'entre aucune subjectivité, aucune notion de vérité autre que le respect du code. Pour consolider sa démarche formaliste, Hilbert pose plusieurs problèmes dont celui de la décision auquel Turing va s'atteler.

Cette machine est à *états discrets*. La discrétion dont il est question ici signifie *discontinu*, par opposition au monde physique qui est continu. Dans le monde réel, un point peut occuper une infinité de positions entre 0 et 1, tandis que dans le monde discontinu d'une machine discrète il n'y a rien, aucune transition entre 0 et 1.

Ainsi, la machine de Turing appartient moins au monde des engrenages et des pistons qu'à celui de *l'alphabet*.



Une image de programmation d'Okana

## Des sources d'inspiration

**Alan Turing** a contribué à plusieurs domaines majeurs : la logique, l'informatique, la biologie, la cryptographie et l'intelligence artificielle. Considéré comme le père de l'informatique, ses idées ont contribué à former le monde actuel.

Des robots à l'intelligence artificielle, de l'ordinateur à Internet, **Isaac Asimov** (1920-1962), écrivain de science-fiction a laissé derrière lui une oeuvre visionnaire, anticipant, cinquante ans avant tout le monde, nombre des évolutions technologiques de notre temps.

Tous deux affirment l'importance de la formulation ; une machine (pour Turing) peut calculer de multiples tâches, un robot (pour Asimov) peut réaliser de multiples tâches pourvu qu'elles soient suffisamment bien formulées. Leurs apports et réflexions sur ce qui différencie l'intelligence humaine et l'intelligence artificielle, mais aussi sur ce qu'elles ont en commun nourrissent le travail de Padrut Tacchella sur les sculptures animées.

## Un programme poétique

La machine universelle de Turing amène le mathématicien à mécaniser le raisonnement et l'apprentissage par erreurs. Avec ses règles et sa complexité, le jeu d'échecs était le bon modèle pour tester ses idées. Avec l'ingénieur Good il conçoit un *arbre de décisions* pour calculer le meilleur coup.

La programmation de la motorisation d'Okana est directement inspirée du principe de la machine universelle de Turing. Une suite d'ordres est lue, pas après pas, interprétée, puis transmise aux moteurs dans le corps d'Okana qui reconnaissent leur part individuelle et l'exécutent fidèlement : accélération, décélération, arrêt, pause, inversion de direction, accélération, décélération, arrêt, pause, inversion de direction, retour au début de la boucle. Le thorax s'ouvre, se ferme à la façon d'un humain.

Comme une sorte d'horloge, ce mouvement exprime la poésie de la mécanique.

## La pensée réinventée par l'automate

Dans la nouvelle d'Isaac Asimov, *Le robot qui rêvait*, le robot Elvex dit : "C'est seulement ce matin que j'ai été persuadé que je rêvais. Jusqu'alors, je pensais que c'était une défectuosité dans le schéma de mon cerveau positronique. Mais je ne pouvais en découvrir aucune. Finalement, j'ai compris que c'était un rêve."

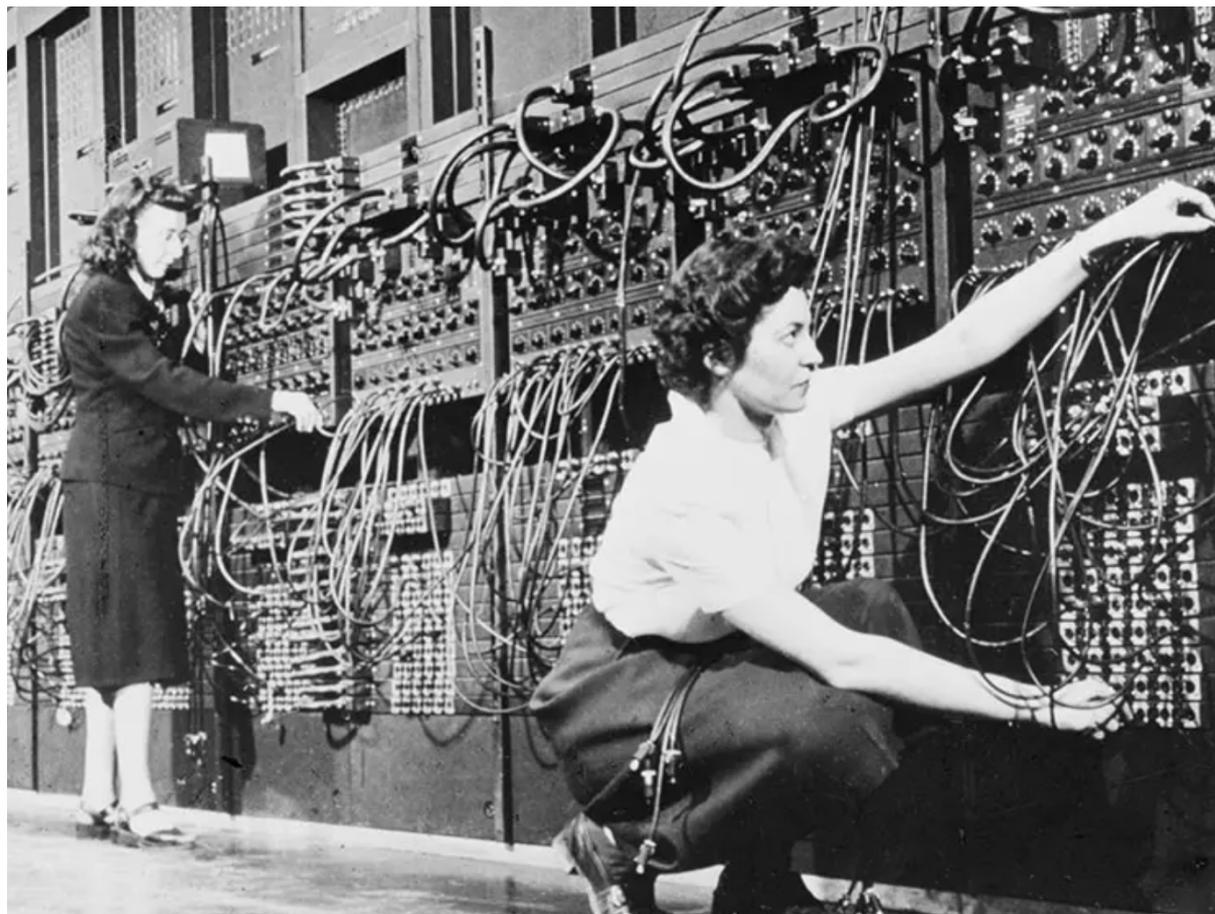
Okana n'est pas un robot, mais rêve-t-elle, elle aussi ? Ou est-ce nous qui rêvons à travers ses mouvements ? Nos rêves reviennent alors vers elle et deviennent à nouveau mouvement.

Okana n'est pas un robot, mais pense-t-elle, elle aussi ? Elle nous regarde, s'arrête et nous questionne. Lentement son mouvement renaît, réapparaît : réinventé sans nos codes et conventions, sans nos règles. Une dérive mécanique et poétique qui est alors l'expression de l'imaginaire de l'automate.

### **Une chorégraphie de la connectique**

Toutes les images des premiers ordinateurs montrent des humains en train de manipuler des câbles, de les insérer dans des prises. Cette chorégraphie, précise et concentrée, active des relais qui réalisent, eux, une chorégraphie cachée, mais connue des ingénieures.

Des images qui évoquent le travail de création lorsque celle-ci se construit sur la relation entre sujet et objet, sur le mouvement qui naît d'actions et de réactions entre projet humain et réalité de la matière.



Marlyn Wescoff and Ruth Lichterman, programmeuses de l'ENIAC  
(Electronic Numerical Integrator and Computer)  
U.S. National Archives Education Updates

## **Quatre corps en relation**

L'automate Okana, la danseuse Noémi, le joueur Padrut et la musicienne Géraldine ont des corporalités et potentiels fonctionnels distincts. Leurs mouvements se répondent et sont la matière première de la construction dramaturgique et chorégraphique.

Okana est une sculpture avec une personnalité très marquée. Son physique de bois, acier, la présence de moteurs à l'extérieur et à l'intérieur de son corps, ses suspensions lui donnent une identité très précise, unique, elle est un être poétique. Elle a la liberté de se mouvoir dans l'air comme sur le sol. Elle est en revanche, de par sa nature, confinée dans la structure de suspension, ne peut ni en sortir, ni s'en détacher. Son identité est fortement reliée à son joueur qui est à l'extérieur de son corps.

Noémi n'est pas une abstraction physique d'elle-même. Sa chair, ses muscles, ses nerfs, ses tendons, son squelette, ses fluides, ses organes la constitue, composant son corps agissant, son être réel dont elle ne pourra jamais s'abstraire. Elle est son propre joueur, avec un très grand potentiel de liberté de mouvement et de déplacements dans l'espace horizontal. Elle est en revanche, de par sa nature, soumise aux lois de la gravité et ses déplacements verticaux sont contraints par cette réalité.

Padrut est le joueur d'Okana, à la fois son exocortex et son partenaire. Il a une vision de la globalité des mouvements dansés sur scène et une possibilité d'intervention différenciée en temps réel sur Okana, commandant ainsi les mouvements et le regard d'Okana de l'extérieur et de l'intérieur simultanément ou alternativement. Parfois fantôme, parfois réel, il est intégré à la chorégraphie par sa présence fonctionnelle et non par des mouvements dansés.

Géraldine est la musicienne. L'espace dans lequel elle agit est à la fois le piano préparé avec lequel elle joue et à la fois l'ensemble de l'espace scénique qui est habité des sons qu'elle produit. Elle est en quelque sorte le double du joueur d'Okana, le piano préparé ayant de grandes similitudes avec la marionnette automate. Comme le joueur, elle est intégrée à la chorégraphie par sa présence fonctionnelle et non par des mouvements dansés.

## **Une chorégraphie d'attachement et d'indépendance**

Pour *Le projet d'Okana*, le concept de la machine universelle nourrit la perspective chorégraphique et musicale. Il s'agit de juxtaposer des briques de ressenti, de mouvements dansés, de sons de les aligner en un déroulement poétique.

Ces *états discrets*, pour reprendre le principe de discontinuité de la machine universelle, permettent de rendre sensibles les idées et images intérieures des protagonistes. La question de l'attachement et du projet d'autonomie se matérialise non seulement dans les forces de traction et de relâchement des fils d'Okana, mais aussi dans les liens invisibles qui lient les êtres en présence. La question des distances limites entre eux et avec les publics est à traiter avec finesse. On peut évoquer des liens qui se resserrent ou au contraire se distendent ; ces distances rythment la dramaturgie de l'attachement et de l'indépendance.

Le vocabulaire de mouvements est très concret, fonctionnel. La poésie va émerger de la qualité et la précision des mouvements dans les liens de cause à effet, dans les regards, les attentes, les provocations et les réactions. Ce langage précis permet au spectateur de lire et interpréter une histoire de nos attachements et de nos rêves d'indépendance.



Comme toujours, le triomphe des machines fut le triomphe des hommes. Nous sommes enclins à l'oublier quand les humains sont surpassés par leur création. De la mythologie à la science-fiction, l'affrontement de l'humain à la machine a souvent été vu comme une question de vie ou de mort. Cette rhétorique de la compétition est monnaie courante. Nous faisons la course, menons un combat ou même une guerre contre les machines.

Il y a très peu d'exemples de domaines où le corps et l'esprit humain peuvent être à égalité avec un ordinateur ou un robot. J'aimerais qu'il y en ait plus.

Deep Blue a remporté la victoire, mais était-il intelligent ? Non, il ne l'était pas, du moins pas de la façon dont Alan Turing l'avait espéré. Il s'est avéré que les échecs pouvaient dominer par de la force brute, une fois le matériel informatique devenu assez rapide et les algorithmes assez malins. Mais même à cette vitesse incroyable de 200 millions de positions par seconde, la méthode de Deep Blue ne permettait pas de percer le mystère de l'intelligence comme on en rêve.

Ce que m'a appris mon expérience personnelle, c'est qu'il nous faut affronter nos peurs si nous voulons tirer le meilleur parti de notre technologie, et nous devons dépasser ces peurs si nous voulons obtenir le meilleur de ce que l'humanité peut donner. Notre humanité n'est pas définie par un savoir-faire quelconque, comme manier le marteau ou même jouer aux échecs. L'humanité ne peut faire qu'une chose. Rêver. Alors faisons de grands rêves.

Ne craignez pas les machines intelligentes, travaillez avec elles – extraits  
Garry Kasparov, traduction América Auguilera et Lucie Langevin  
Ted VancouverBC avril 2017

## Qui décide ?

Pour de vrai, toute mystérieuse et déterminée qu'elle soit, Okana n'a pas de projet au sens où nous l'entendons généralement. En revanche elle met en projet tout un monde autour d'elle.

Padrut Tacchella décide de changer son module respiratoire, Okana réagit magnifiquement à cette transformation et le sculpteur marionnettiste poursuit son travail de transformation, projetant de partager cette avancée sur scène avec d'autres artistes et des publics.

Noémi Alberganti prend Okana dans ses bras, ce qui induit une légère rotation inattendue qui va mettre la danseuse en situation d'exploration de mouvements qu'elle n'avait pas encore expérimenté sur scène. Un langage de l'imaginaire se crée.

Géraldine Schenkel, en voyant Okana, prépare son piano en s'inspirant de son réseau de fils. Les résonances des sons produits provoquent de nouveaux mouvements de la marionnette automate et le dialogue rythmique s'amorce.

Véronique Segovia, en s'approchant, en touchant Okana au repos ou en mouvement, se prend à rêver d'un tissu qui ne soit pas un vêtement mais une peau.

Ainsi, ce sont sa présence, la porosité de ses réactions à son environnement, mais parfois aussi le refus de se mettre en mouvement qui semble être son projet. Nous autres humains, nos projets ne sont-ils pas des réponses à des questions ou des images internes elles-mêmes enclenchées par notre environnement ?

Alors même si pour de vrai elle n'a pas de projet, pour de vrai elle exprime ses desseins.

## Changer les règles

La situation du jeu d'échec comme ouverture du *Projet d'Okana* est une superposition de différentes parties d'échecs. Celle de Stefan Zweig dans sa *Schachnovelle* où Czentovic scrute l'assemblée des joueurs cherchant son vrai adversaire, celle de Marcel Duchamp et Eve Babitz en 1963 à Pasadena, celle encore de Deep Blue en 1990 où l'ordinateur faisait un choix au hasard ce qui déstabilisait Kasparov, mais aussi l'étonnant concept du chessboxing d'Enki Bilal en 1992, ou encore la partie de Catherine II de Russie contre l'automate du baron W. de Kempelen en 1769, où, à l'intérieur de l'automate était caché un joueur humain.

Il semblerait que le projet d'Okana soit de révéler la quintessence de ces différentes parties et de se poser en sujet capable d'établir de nouvelles règles. Son trait d'ouverture de partie l'amène à comprendre qu'à ce jeu-là elle sera toujours l'instrument et non un partenaire. Ou peut-être incarne-t-elle les propos de Kasparov : *Ce qui importe vraiment c'est ce que nous, les humains, nous ressentons à vivre et à travailler avec ces machines.*

Son projet semble être de provoquer une dynamique de relations qui soit fondée non pas sur les apriori positifs ou négatifs mais sur la considération de qui nous sommes et qui est l'autre.

Pour amorcer son projet qu'elle ne peut mener seule, Okana fait une action d'éclat qui amène brutalement vers un effondrement abrupt et inattendu de la situation. Son projet peut commencer à se réaliser...

Elle observe, apprend, intègre les nouveautés dans sa propre mécanique, cherche une nouvelle forme à danser, entraînant avec elle l'ensemble des protagonistes en présence.



Sombres atmosphères noires traversées de sons stridents de freins immenses métalliques, bruits lourds lointains dans sous-sols, rythmes espacés, atmosphère steam-punk, grandes masses roulant, poussière pâle, immenses portes dans halles de train du début 20ème siècle, cité transposée souterraine de Wisniewski-Snerg dans vacuum sonore, grincements de mise en mouvement de train, résonnance superposée de passage de roues sur écarts de rails, tampons en acier et soufflets reliant de vieux wagons de train, lumière devenue son, son trébuchant, encore un son trébuchant, des portes qui se ferment, éloignement, brouhaha de gens dans le hall, quelqu'un hurle, sirène de bateau, un port immédiatement à côté à l'extérieur de la gare ferroviaire de Genève, c'est faux, il n'y en a pas, tango dans bar, des gens rient, visages susceptibles, rideau tiré, au fond de cale, bateau en acier, lumière par lucarnes tout en haut vers le plafond, grincement de poutres en acier sous torsion, chaleur étouffante, bibliothèque avec rayon infiniment longs, contrebasse archée, mais sons ne correspondent pas, c'est tellement sous torsion, ça pourrait lâcher. Ça doit être un piano ? les gens passent sans aucun bruit, sans se regarder, Italie, chaleur étouffante, minuit, départ de deux trains, ils sont trop lents, on ne voit pas les locomotives, le hall est rempli de fumée, ça sent l'acier, la chaleur, le charbon, je tousse, vous avez du feu monsieur ? Quelqu'un le heurte, crépitement, un grand ressort immobile mais sous tension, un piano à queue ici ? Le bassin pourri des rhinocéros dans un lieu souterrain trop étroit, une tête apparaît et un long souffle échappe à la hauteur de surface d'eau, l'espace est humide, déplacements de deux monstrueuses bielles dans l'espace technique des machines du bateau à vapeur, des gouttes d'huile tombent entre les flasques, le premier bruit de lancement se transforme en bruit régulier de vapeur qui pousse, il passe derrière elle, tourne la page, vérifie, retourne pour être sûr, tout se déroule selon un plan, quelqu'un le frappe et ferme d'un geste rigoureux la porte au lointain, il ne nous reste plus beaucoup de temps, un tram passe sans bruit, un autre en sens opposé, étonnant, il n'y a pas d'accélération, l'horloge mécanique de gare a du retard, dehors sur la place il doit faire très chaud.

Extrait du journal de travail – sons no 5

### **La musique qui évoque le dedans et le dehors**

Le piano à queue préparé de Géraldine Schenkel correspond à l'univers d'Okana : une infinité de sons qui ont la force des premiers souvenirs d'enfance et qui nous habitent, inaltérés, purs, intenses. La présence de cet instrument est comme une invitation à retourner dans un lieu que l'on n'aurait plus vu depuis longtemps, un lieu qui ressemblerait à un hôtel du début du XX<sup>ème</sup> siècle à la Thomas Mann.

Il y a aussi une ressemblance indéniable entre l'univers de ce piano à queue transformé et la structure de support d'Okana, non seulement par l'objet physique, mais aussi par similitude d'approche de la recherche de la musicienne, sa curiosité à développer encore et encore, l'attirance, l'intérêt et l'amour pour ce qui est à l'intérieur et à l'extérieur du cadre.

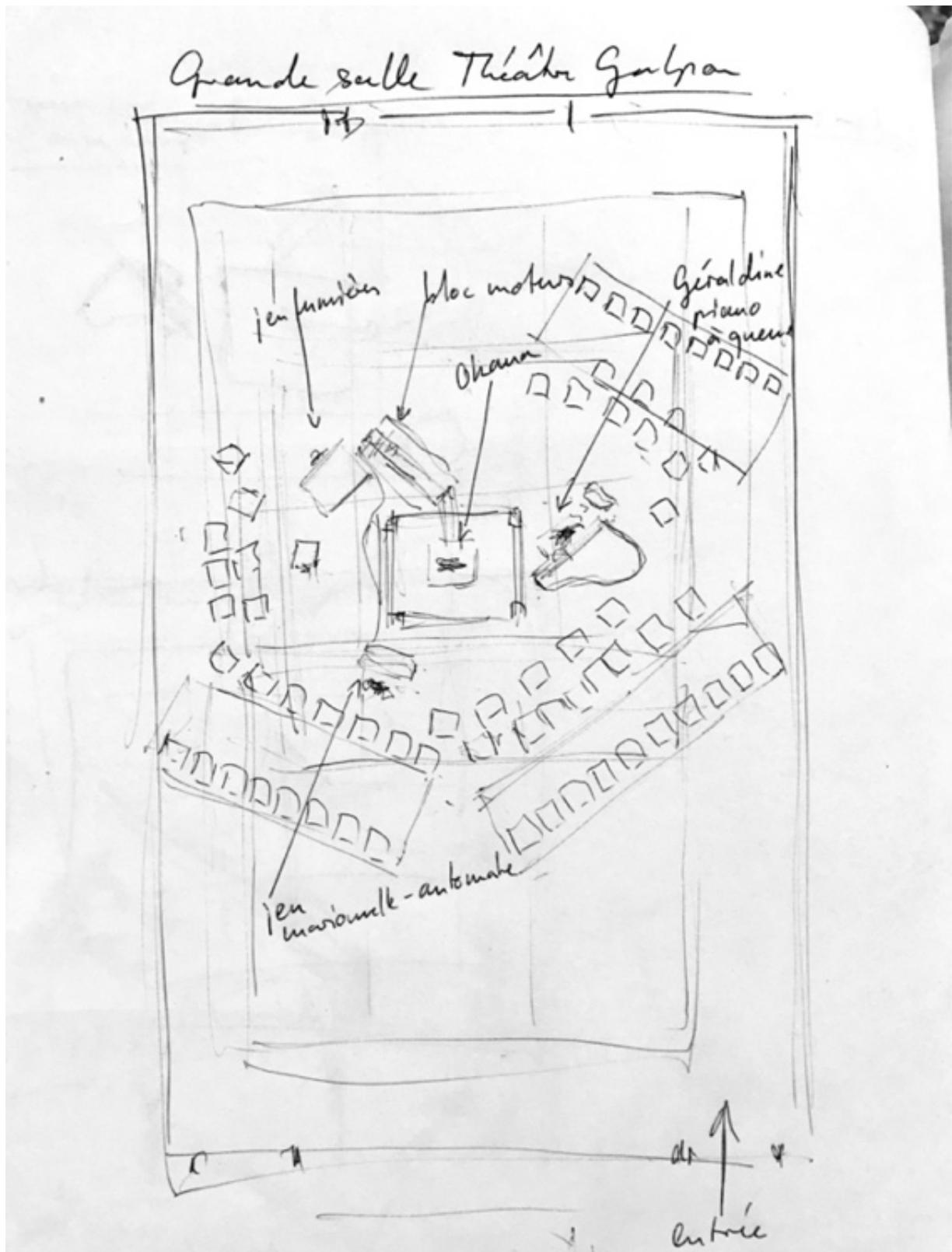
Musicalement, le travail est un tissage permanent, en constante évolution de différents univers : celui de la marionnette automate, de son joueur, de la danseuse et de la musicienne. Les compositions se fondent à la fois sur les mouvements en temps réel et sur les sons préparés indépendamment de la partition chorégraphique.

### **Le costume qui évoque la peau**

La peau d'Okana, la peau de Noémi sont ces fines couches qui sépare l'intérieur de l'extérieur d'un corps telle une frontière poreuse. Porteuses d'intentions, transmettent le geste artistique par le contact, elles sont des indicateurs sensibles des mouvements, réfléchissent la lumière dans l'espace.

Le sujet de la peau est omniprésent quant à la sculpture en mouvement. Le sculpteur lutte en permanence avec deux besoins concurrents : celui de représenter le corps physique par son plus grand volume possible et celui de donner la plus grande liberté possible aux mouvements et donc d'éviter ce précieux du corps sculpté.

Pour *Le projet d'Okana*, à la peau de bois de la sculpture et la peau de chair de la danseuse se superpose une autre couche, flottante, parfois élastique, parfois énoncée par des traits de fils, de tresses, de structures effilochées ou des bandes de tissus. Cette couche fine de matière représente à la fois un espace physique, une transparence et une protection du corps qu'il s'agit de souligner, mais en aucun cas cacher ou faire disparaître.



## Une scénographie de l'intériorité

La configuration du Galpon permet une relation de proximité avec les publics. *Le projet d'Okana* est conçu comme une invitation au seuil d'une grande boîte à musique.

Dans le dispositif scénographique, l'axe principal est orienté à 45 ° par rapport à l'espace du théâtre. Des places surélevées et d'autres au niveau de scène donnent l'accès visuel d'un espace intimiste partagé. Avoir la possibilité de s'approcher, avoir accès au détail, l'écoute du son fin sont autant d'invitations à se placer sur le seuil d'un espace intérieur imaginaire.

L'espace du théâtre autour des espaces de jeu et des emplacements des publics reste nu. Cet espace noir, nu, inhabité fait partie intégrante du dispositif.

Deux espaces se jouxtent, celui de la marionnette automate et celui de la musicienne. Ils confinent les deux créatures à leur "outil" : la structure de suspension pour la marionnette et le piano préparé pour la musicienne.

L'espace d'Okana est dessiné par la construction *en tabouret* de quatre poutres de 5m de haut définissant le cadre de suspension et le jeu d'orgue intégré à l'espace scénique.

L'espace de la musicienne est l'univers avec et autour du piano à queue préparé. La diffusion du son provient directement et uniquement de cet espace, en partie acoustique en partie amplifiée.

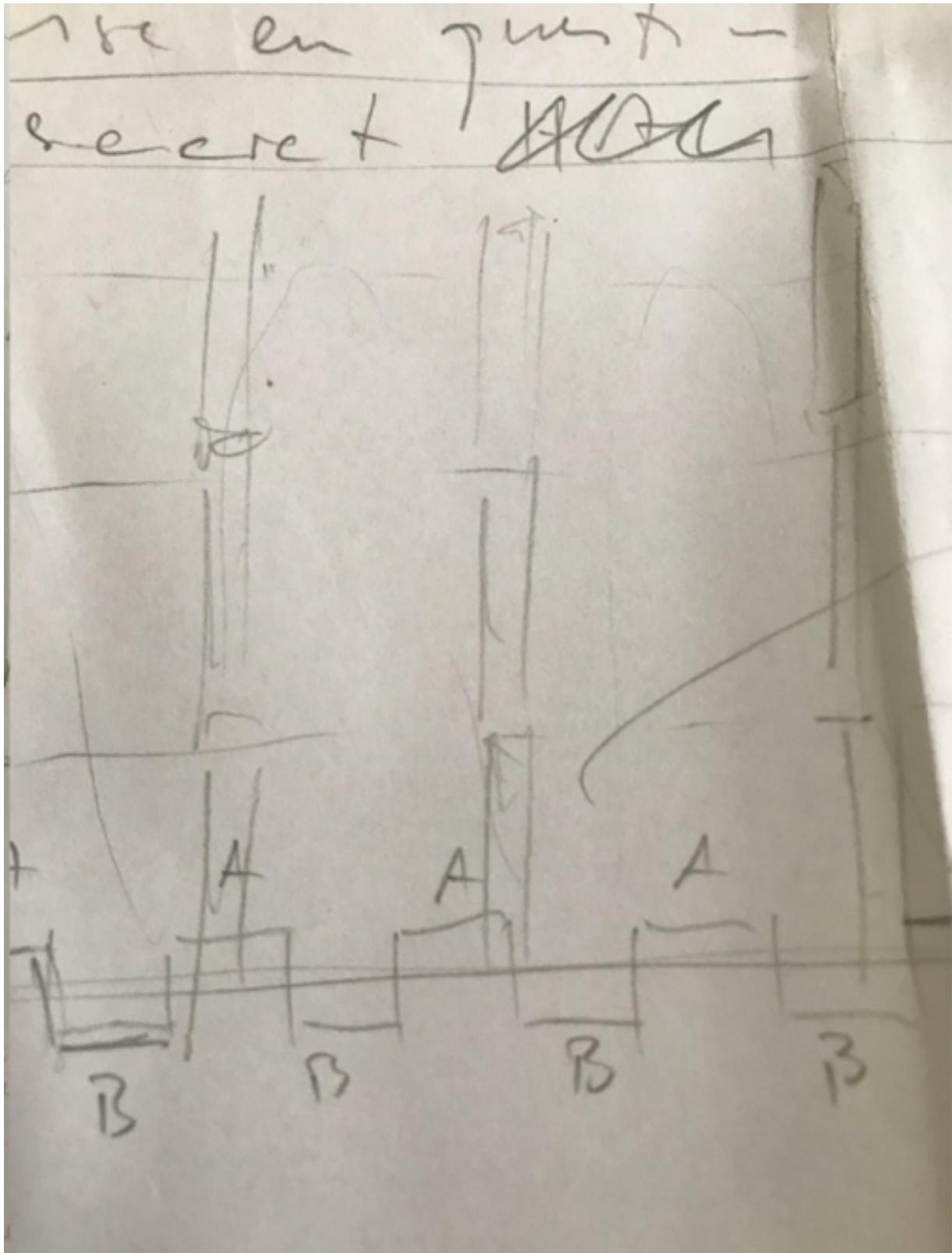
L'espace des lumières et du jeu d'orgue de la régie est intégré dans l'espace de jeu, il n'y a pas d'installations techniques derrière le public.

L'espace de danse se concrétise au sol par un tapis de danse noir usé. La danseuse et le joueur ne sont pas confinés dans l'une ou l'autre des structures et peuvent se déplacer sur ce tapis de sol qui fait figure de pont entre des mondes.

## Ombres et lumières

Pour élaborer les atmosphères et lumières, il s'agit de réaliser et mettre en place l'espace rêvé d'Okana, ceux de la pianiste, de la danseuse, du marionnettiste. L'enjeu est de définir les zones de libertés et contraintes de chaque protagoniste, tels des espaces de confinement à la fois étroits et rassurants, à l'image d'une boîte à musique. Mais également d'ouvrir sur l'espace englobant le tout. Ne pas figer les chemins qui relient les unes et les autres, mais leur permettre de se révéler au fil de la pièce.

Actuellement, le travail de sculpture sur Okana a des besoins plus pressants : il faut élargir l'idée de lumière, dévier l'outil lumière vers l'antre de la création : l'atelier-résidence permanent au 419 du Vélodrome. Là, où quotidiennement progresse le travail de sculpture, la recherche de programmation de mouvements de danse, dans ce tout petit lieu-laboratoire de 8m<sup>2</sup> équipé de sol de danse et de projecteurs et d'un jeu d'orgue basique. La fenêtre sur la création du spectacle est ouverte ; vérifier et faire des choix pour la fabrication des peaux pour Okana, leurs couleurs, leurs matiérages devient alors possible, réel. La lumière est dès maintenant en accord, l'univers visuel grandit, dans un équilibre ombres-lumières correspondant aux futures atmosphères. Les lumières d'aujourd'hui sont de précieux indicateurs de l'évolution du projet d'Okana.



## Mode de travail

*Le projet d'Okana* est une création qui ne pourrait pas exister sans le travail de recherche de longue haleine de Padrut Tacchella en ce qui concerne la conception et la construction.

A ces temps de travail plutôt solitaires s'ajoutent des temps de recherche partagés avec la danseuse, la musicienne, la comédienne dramaturge et la créatrice costumes. Toute cette équipe de professionnels des arts de la scène passionnés s'est ainsi investie dans l'atelier de Padrut Tacchella au Vélodrome, espace artistique et artisanal, ou dans le grenier du Galpon. Un peu comme un groupe de rock qui élabore son répertoire de concert, ils ont développé un langage commun, une cohésion qui a abouti à des performances publiques qui ponctuent l'évolution du jeu commun.

Le développement des compétences communes construites dans ce cadre régulier aboutit à une complicité et une cohésion des différents artistes entre eux.

## Lieux de recherche et de création

Toute la recherche de construction sculpture/mécanique/électronique/programmation maxmsp d'Okana se fait depuis juin 2021 dans l'atelier 419 au 2, rue Vélodrome à Genève. Des tests de mouvements et une mini-scène permettent de répéter les mouvements rapprochés sans déplacements dans des salles de répétitions. Ces temps de travail ont reçu le soutien de la bourse de recherche Ville de Genève en 2021.

## Calendrier de travail

- 8 au 18 décembre 2023, Atelier 419 Vélodrome : préparation d'Okana et courtes sessions de travail individuelles avec les artistes
- 19 décembre 2023 au 5 janvier 2024, grande salle du théâtre Galpon : première période de création et répétitions
- 6 février 2024 au 21 février 2024, grande salle du théâtre Galpon : deuxième période de création et répétitions
- 22 février 2024 au 3 mars 2024 : 10 représentations

## Développements

Des contacts sont en cours pour des *résidences et représentations* :

- Théâtre 2.21 à Lausanne
- Centre International de la Mécanique d'Art CIMA/Musée des automates à Sainte-Croix, actuellement fermé pour travaux.

Des ateliers pour les étudiants CFPT sont envisagés en amont et pendant les représentations au Galpon.



Photo en atelier– photo Sabine Schwengel

## **La compagnie A Hauteur des Yeux**

C'est d'abord un travail de sculpture puis d'élaboration d'articulations pour faire de cette sculpture une marionnette. Puis découvrir les mouvements qu'elle produit. Puis modifier, jouer, modifier, jouer... C'est un travail évolutif à l'infini : les marionnettes de la compagnie A Hauteur des Yeux évoluent vers quelque part.

C'est ensuite une recherche. À leur tour, les outils d'expression que sont les marionnettes-automates sont réinventés, adaptés, complétés. Chacune des solutions trouvées est évolutive ; parfois elles permettent même de revenir vers d'anciennes versions pour les redécouvrir, retrouver leur valeur de base et les affirmer sous un nouvel éclairage. Le terme *à fils* est alors une métonymie pour les liens entre marionnettiste et marionnette-automate et, de façon plus large entre marionnette-automate – danseuse – musicienne – marionnettiste – spectateur. Enfin, l'observation des mouvements créés par des systèmes biomécaniques influence l'organisation des articulations. Les créatures mécaniques de la compagnie AHY, mais surtout les mouvements dont elles sont capables, constituent un langage scénique puissant, une sorte d'usine à rêve pour le spectateur.

C'est un travail sur le changement, un travail dans la durée avec d'importants moments de jachère – permettant d'analyser le sens profond d'un mouvement, de développer le jeu de mouvements de grande complexité. Les marionnettes-automates sont témoins de leur propre début, ils sont la mémoire-même initiale de leur construction et de leurs mouvements. Dans leur moment de jeu sur scène, elles sont dans le temps présent : dans ce moment du jeu elles existent, expriment et sont en même temps à l'écoute, s'impriment de leur lien vers l'autre et des énergies les entourant, accumulent ce qui est ici et maintenant.

Une partie importante de l'expression des marionnettes-automates AHY ne se manifeste que par et pendant le jeu lui-même. Cette autonomie de leur être, ce monde secret et pourtant si accessible, est sûrement ce qu'il y a de plus précieux à découvrir pour le spectateur et à pouvoir travailler pour les joueurs !

Construits dès 1985, les personnages de la compagnie sont d'abord des êtres en bois. Le Pharaon à qui l'on a volé ses yeux de diamant peu après sa mise en tombe, Okana, danseuse/automate de taille humaine, Lutko, rescapé d'une guerre et devenu cosmonaute. À travers des systèmes mécaniques à poulies et contrepoids – comme dans les anciens théâtres – la compagnie développe un travail de recherche sur le mouvement et sa mémoire.

Entre 2007 et 2020, la recherche et le développement intègre l'hydraulique pour la gestion des mouvements de la marionnette en acier pour le projet XD2r-3r-4r : pour cette marionnette, ce sont des tuyaux hydrauliques qui sont reliés vers un jeu d'orgue manuel où 10 joueurs s'activent.

Depuis 2020 la compagnie évolue vers le travail d'enregistrement de mouvements, la motorisation avec interface et programmation maxmsp permettent d'appliquer la philosophie d'un jeu horizontal.

La recherche de la compagnie porte sur la conception et fabrication de systèmes de suspensions, articulations, programmation - automatisation, mais crée aussi le jeu et les chorégraphies de ses propres performances. Chaque évolution d'une de ces branches pousse les autres, les bouscule ... une évolution infinie !

Un volet didactique permet à des étudiants électromécaniciens et à des écoliers de participer aux projets de la compagnie. La transmission de la technique et du jeu fait partie intégrante du travail de la compagnie.

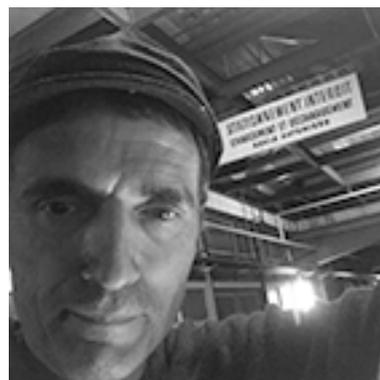
## Pièces

- Juin-juillet 2023 **Sous-Bois**, performance pour une actrice et un vociférateur des textes de Marcel Proust. Conception, masques et vocifération : Padrut Tacchella – Jeu : Justine Ruchat  
Dans le cadre de Fluvial, performances du Galpon pour la BIG 2023
- Mars 2023 **Conférence d'Apollo 17**, ombres chinoises pour la conférence d'Alexandre Chollier. Conception, fabrication et jeu : Padrut Tacchella – Jeu : Thomas Monceau  
Technique Laurent Valdès  
Soirées satellites de la création **Nous voulons la lune**, Marion Baeriswyl et d.c.p au Galpon.
- Décembre 2021 **Eigene Räume betrachten**, présentation de recherche Okana21. Conception, construction et jeu : Padrut Tacchella – Danse : Noémi Alberganti – Musique Géraldine Schenkel – Costumes : Veronica Segovia – Lumière Renato Campora.  
Le Galpon
- Décembre 2020 **Fil**, création pour une marionnette de taille humaine, un marionnettiste, une danseuse et cinq musiciennes en coproduction avec l'ensemble Batida. Concept, scénographie et mise en scène : Ensemble Batida, Padrut Tacchella - Composition et musique : Ensemble Batida / Alexandra Bellon, Anne Briset, Raphaël Krajka, Jeanne Larrousturou, Viva Sanchez Reinoso - Création lumière : Alessandra Domingues - Costumes : Florencia Soerensen - Marionnette : Padrut Tacchella, Damien Jeannerat - Danse : Elodie Aubbonney - Ingénieur du son : David Poissonnier  
Régie lumière : Alessandra Domingues - Vidéo : Laurent Valdès  
Le Galpon – représentations annulées en raison des restrictions sanitaires
- Juin 2017 **Lutko, Laika et Satie** en collaboration avec l'ensemble Batida. Jeu : Padrut Tacchella, à novembre 2020 Fatna Djarah – Musique : Alexandra Bellon, Jeanne Larrousturou, Viva Sanchez Reinoso – Textes : Ismeta Cardakovic – Danse : Nathalie Tacchella  
Plusieurs performances à Genève : BIG 2017 et 2019, Athénéennes 2019, makaronic à l'espace Kugler, au Musée international de la Croix Rouge, le Galpon pour la réouverture aux publics en 2020 / en tournée au Théâtre 2.21 et à l'école de Nova-Kasaba, Srebrenica, Bosnie Herzégovine.
- Mai 2017 **Articulations**, performance pour marionnette hydraulique, 10 marionnettistes et une danseuse. Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella  
Chorégraphie : Nathalie Tacchella – Danse : Marion Baeriswyl  
Jeu marionnette : Emmanuel Berthoud, Fatna Djarah, Joël Hefti, Dominique Humair Rotaru, Stefania Nuzzo, Manuel Puga, Markus Schmid, Padrut Tacchella – Sécurité marionnette : Gala Zackyr – Musique : Gérard Burger – Lumières : Marc Gaillard  
Le Galpon, Genève
- 2014 à 2016 **Work in progress et Variations de valse hydrauliques**, performance pour marionnette hydraulique, une danseuse et 6 à 10 marionnettistes. Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella - Danse : Marion Baeriswyl  
Jeu marionnette : Mateo Alvarez, Raphaël Anker, Emmanuel Berthoud, Eric Castaings, Fatna Djarah, Frank Fedele, Dominique Humair, Nour, Justine Jousson, Stéphanie Mérat, Manuel Puga, Markus Schmid  
Atelier Vélodrome portes ouvertes, le Galpon et invitation de l'espace 99, Genève
- Février 2013 **Tosca Xd3r**, création pour marionnette hydraulique, une danseuse et 5 marionnettistes. Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella - Jeu marionnette : Cécile Chevalier, David Jakubek, Pedro Miguel Mendes Costa, Isabelle Matter. Danse : Nathalie Tacchella. Musique : Adrien Kessler.  
Lumière : Renato Campora. Vidéo : Elsa Ventura et Valeria Stucki.  
Le Galpon, Genève
- 2010-2012 **Verdoliak et Verdoliak+** création de danse contemporaine avec marionnette hydraulique en collaboration avec la compagnie de l'estuaire.  
Am Stram Gram et reprises au Galpon et dans des écoles du canton de Vaud.
- 2009-2010 **Portrait**, performance pour marionnette à bâtons, pinceaux et noix.  
Festival Playbox Lyon, nov. 2010 - Atelier Vélodrome, Genève, MAC 09

- 2008-2011 **Xd2r**, performance pour prototype marionnette hydraulique et maquette de carton.  
Scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella – Jeu marionnette Matteo Alvarez, Elsa Ventura.  
2008 et 2011 : Le Galpon, fermeture d'Artamis et inauguration à la route des Péniches  
2008 : Invitation de La terrasse du troc au Bois de la Bâtie.
- Décembre 2006 **Derrière la mémoire**, performance pour marionnettes, squelette et danseuse.  
Scénographie, construction et jeu marionnettes Padrut Tacchella  
Danse et bande sonore : Nathalie Tacchella.  
Théâtre le Galpon pour les 20 ans du SAT, en collaboration avec la cie de l'estuaire.
- Septembre 2005 **Mare Imbrium**, performance pour marionnettistes en suspension et marionnette à fil.  
Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella - Jeu marionnette : Daniela de Rocchi, Sylvie Dubois, Cédric Hoareau, Elsa Ventura –  
Musique : Gérard Burger  
Forum Meyrin. Invitation de la Bâtie Festival.  
Rue de l'Hôtel de Ville, Neuchâtel. Invitation de la maison du Concert
- Avril 2005 **Inversion 2**, performance pour marionnettistes en suspension, marionnette à fil et vase.  
Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella - Jeu marionnette et installation sonore : Cédric Hoareau.  
Château-Rouge, Annemasse. Festival Dansez !
- 2003 - 2004 **Alchimic Marriage**, performance pour marionnettiste en suspension et marionnette à fil.  
Construction et jeu : Padrut Tacchella.  
2004 : Golden Mask Festival, Saint-Pétersbourg. Collaboration avec Akhe.  
2003 : Théâtre le Galpon, Genève. La Bâtie Festival.
- Mai 2003 **Il museo della Cospirazione Poetica**, performance pour marionnettes, sculptures, danseuses, scaphandrier, comédienne, cycliste et train électrique suspendu. Conception, scénographie, construction et jeu : Padrut Tacchella - Scaphandrier : Markus Schmid –  
Danseuses : Sophie Dubrocard, Nathalie Tacchella - Cindy van Acker. Comédienne : Isabelle Matter – Cycliste : Damien Jeannerat - Musique : Adrien Kessler.  
Théâtre des Marionnettes. Invitation de Guy Jutard, TMG
- Septembre 2002 **Fra Mauro**, performance pour marionnettiste en suspension et marionnette à fil sous une montgolfière en vol captif. Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella - Aérostier : Patrick Kearley – Musique : Gérard Burger –  
Coordination équipe au sol : Pierre Favre  
Parc de la Grange. Invitation de La Bâtie Festival
- Mars 2000 **Rencontre sur la lune**, performance pour marionnette, machine à café et danseuse.  
Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella  
Chorégraphie et danse : Nathalie Tacchella – Musique : Adrien Kessler  
Théâtre le Galpon, Genève. En collaboration avec la cie de l'estuaire.
- Septembre 1998 **Mouvements d'apesanteur** – mondes bruts, performance avec une marionnette et un tourne-disque. Conception, scénographie, construction et jeu marionnettes : Padrut Tacchella  
Théâtre l'Alhambra, Genève. Invitation de La Bâtie Festival

**Padrut Tacchella** – conception, construction, scénographie et jeu marionnette

Inventeur infatigable dans l'art de la marionnette et la conception d'espaces scéniques, Padrut Tacchella conçoit et construit des marionnettes automates depuis 1984, réalise et modifie des systèmes de suspension et de jeu mécanique, hydraulique et électromécanique (programmation maxmsp). Avec la compagnie A Hauteur des Yeux, il réalise des performances et spectacles mettant en jeu ses marionnettes-automates des danseuses et danseurs, des musiciennes et musiciens, des actrices et acteurs et diverses machineries en Suisse et à l'étranger.



Après ses études à la Kunstgewerbeschule Zürich et Ecole Supérieure des Arts Visuels (aujourd'hui HEAD) à Genève. Dès 1984, mu par son intérêt de l'anatomie humaine et le mouvement, il choisit le métier d'artiste en dessinant, peignant et construisant ses premières marionnettes avec lesquelles il travaille encore aujourd'hui. En 1990 en résidence au Québec, il construit un modèle anatomique musculaire humain miniature fort complexe avec toutes les articulations mobiles. Son lien avec la marionnette automate Okana est marqué par Fra Mauro en 2002 depuis 2002, pour le festival de la Bâtie, performance dans laquelle elle est suspendue, sous le marionnettiste, à une structure de 200 kg de contrepoids sous une montgolfière à 25 m de hauteur pendant environ 60 minutes.

En tant que concepteur de décors et installations et machineries scéniques, Padrut Tacchella fonde en 1995, avec Nathalie Tacchella et Diane Senger, la compagnie de l'Estuaire. Il participe à toutes les créations dont il signe les scénographies et y participe comme performer entre 1995 et 2006.

Il est cofondateur du théâtre du Galpon à Genève en 1996 et contribue activement à la réhabilitation et les aménagements du bâtiment jusqu'à sa fermeture en 2008. En 1996, il avait inauguré le Galpon d'Artamis avec Blizzard, création de la compagnie de l'estuaire, en 2008 il marque la fermeture sur le site Artamis et en 2011 inaugure le Galpon de la route des Péniches avec la marionnette hydraulique Xd3r.

Depuis 2020 il développe le jeu de marionnette à fils horizontal, intégrant musiciens, joueurs, marionnettes automates et public sur un même plan de rencontre. La motorisation et la programmation maxmsp pour Okana et Pahuljica (petite marionnette de bois) fait partie des dernières recherches depuis 2020. En parallèle, il mène des recherches sur d'autres formes d'expression marionnette, telles que le jeu d'ombres chinoises et les ombres blanches, mais aussi sur les liens entre sculpture, dessin et peinture

Depuis 2017, Padrut participe régulièrement à la BIG, en 2023 avec BIG-fluvial théâtre Galpon dans la performance « Proust – sous-bois » et avec des linogravures exposées à Porteous.

Depuis 2005, il est engagé au Grand-Théâtre de Genève dans le service accessoires et effets spéciaux où il développe des prototypes de machines à effets et transmet son savoir-faire et son expérience liée aux systèmes développés avec les marionnettes et automates. Il poursuit en parallèle dans son temps libre ou dans des périodes de congé ses propres réalisations et créations pour la plupart du temps au dans son atelier de recherche et construction au 419 de l'espace artistique et artisanal du Vélodrome et au Galpon.

**Noémi Albarganti** – chorégraphie et danse

Noémi Alberganti, danseuse et chorégraphe basée à Genève, se forme à la danse en parallèle à ses études de psychologie. Dans sa recherche chorégraphique, elle explore le mouvement à partir de la matière du corps et travaille sur la disponibilité et la mobilité de l'attention. Elle s'inspire principalement de sa pratique auprès de Rosalind Crisp (AUS) et d'Emilio Artessero (CH) ainsi que du Body-Mind Centering. Depuis quelques années, elle y intègre aussi un travail de voix, à travers le chant et la parole.



Conjointement et depuis 2006, Noémi danse en tant qu'interprète pour des chorégraphes, metteurs et metteuses en scène en Suisse Romande et en Espagne, dont Cisco Aznar, Foofwa d'Imobilité, Filibert Tologo, Mélissa Cascarino, Emilio Artessero, Dorian Rossel, Myriam Boucris et Yasmine Hugonnet.

En 2011, elle crée la Cie Autotrophe avec Olivia Ortega. Ensemble, elles signent les pièces *Incorpo* (2012), *A sec avec du sable* (en coll. avec Raphaële Teicher, 2013) et *Incorpo II* (2015).

À partir de 2013, elle élargit son champ d'action en collaborant comme « regard chorégraphique » sur des projets de théâtre et de performance.

En 2023, soutenue par Matières Productions, Noémi réalise deux nouvelles créations : La pièce *Hiatus ou le bruissement de l'entre*, présentée au Théâtre du Galpon en collaboration le musicien Mael Godinat, et le livre *INFINI 02 – d'ici à là*, publication artistique accessible aux personnes mal et nonvoyantes, en collaboration avec l'artiste visuelle et performeuse Milena Buckel.  
[www.noemialbarganti.ch](http://www.noemialbarganti.ch)

**Clara Brancorsini** - aide à la création et dramaturgie

Après des études universitaires et une formation à l'école de théâtre Serge Martin à Genève, elle rejoint en 1990 la compagnie du Studio d'Action Théâtrale dirigé par Gabriel Alvarez. Tout en participant aux créations du SAT, elle reçoit au sein de la compagnie, une formation permanente sur le travail corporel et vocal de l'acteur qui sera déterminante pour son métier de comédienne. Elle suit de nombreux stages de voix notamment avec Sigmund Molik, Maud Robart, Jorge Lopez Palacio, Tage Larsen, Bruno de Franceschi.



Tout au long de son parcours, elle incarne des figures féminines puissantes et complexes notamment dans l'œuvre de Heiner Müller où elle joue Madame de Merteuil dans *Quartett*, Gertrude dans *Hamlet Machine*, Tamora dans *Titus Andronicus* ou encore la Marâtre dans le cas *Blanche Neige* et *Isola* dans *Gertrude-le cri* de Howard Barker

Elle est engagée notamment comme comédienne et chanteuse avec la compagnie Charabia, la Manufacture et la chanteuse Sarde Marina Pittau. Elle jouera aussi avec la compagnie 100% acrylique, le théâtre des Marionnettes de Genève, les compagnies Due Punti, Par 64 et les humoristes Barbezat et Recrosio.

De 1993 à 1997, elle dirige l'atelier de théâtre amateur du Moulin à Danse à Genève, puis fonde avec des comédiens amateurs, la compagnie Mosaïque dont elle signe plusieurs mises en scène.

En 1996, elle cofonde le Galpon. Elle en est un membre actif, notamment en étant responsable artistique des ateliers.  
[www.galpon.ch](http://www.galpon.ch)

**Claire Firman** – création lumière et régies

De 1991 à 1997, assistante au montage cinéma à la Télévision Suisse Romande (Claude Goretta, Pierre-Antoine Hiroz, Jacob Berger) et scripte pour un moyen métrage de Heikki Arekallio

Dès 1992, créations lumière et régies dans plusieurs théâtres de Suisse Romande : Théâtre des Marionnettes de Genève, Théâtre de St-Gervais, Théâtre du Garage, Théâtre du Grütli, la Parfumerie, Le Galpon, Comédie de Genève, L'Arsenic et La Grange de Dorigny, Le Petit théâtre à Lausanne.

Elle travaille régulièrement aux cotés de nombreux metteur-es en scène tels que Christine Aebi, Sandra Amodio, Dimitri Anzules, Silvia Barreiros, Rebecca Bonvin, Myriam Boucris, Joane Reymond, Valentine Sergo



Elle crée aussi des lumières pour des spectacles de danse de József Trefeli, Patrick Mangold et plus anciennement avec Corina Pia, Catherine Egger, Silvia Hodggers et Manon Hotte Créations lumières et régies pour le Centre International de Percussion, CPMDT, Voix de Femmes...

2000 à 2022 Créations lumière annuelles pour la troupe amateur du Théâtre des Trois Petits Tours à Morges

2014 à 2022 responsable technique et créatrice lumière pour les Activités Culturelles de l'Université de Genève

Conception d'éclairage pour commerce de fleurs, boutique de seconde-main et galerie

Elle accompagne souvent des classes du canton de Vaud (Gymnase de Nyon) et Genève (Ecole Steiner, Institut Jaques Dalcroze, CPMDT) pour la création de spectacles.

**Géraldine Schenkel** – composition et interprétation

Après une formation classique au Conservatoire de Genève, Géraldine Schenkel prend les chemins de traverse et devient spécialiste dans le détournement de pianos : Piano-Cocktail, Piano-Bascule, Piano-Couteaux ou Piano- Ferraille.

En 2010, elle fonde Boxing Piano, une association qui regroupe des pianistes de l'Extrême, des déménageurs de l'Impossible, des accordeurs utopistes ou des constructeurs mélomanes. Naissent alors des performances rocambolesques tels le Suicide d'un piano. Un orchestre gargantuesque composé de 30 pianos et 30 pianistes. Et des festivals orgiaques où le Piano est mis sens-dessus-dessous : préparé, à queue, droit, détourné, cuisiné, orchestré, martelé, mécanique, compilé, chahuté, suspendu, allumé, assoiffé, sculpté, empilé ou mangé.



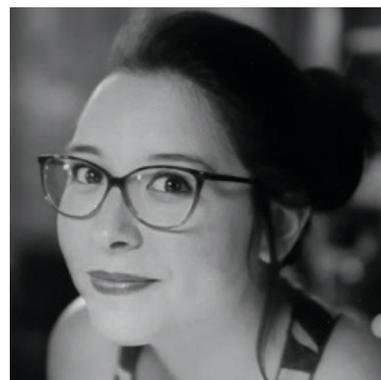
Géraldine compose également des musiques pour le cirque et le théâtre en passant par la marionnette ou le cinéma. Dans ses aventures musicales, elle explore le piano préparé, le clavecin électrifié, le Fender Rhodes et le bandonéon : La Pioche dans le Dos, chanson à texte, style Dark-guinguette. Testa di Cavallo, groupe de rock expérimental, avec un piano à queue bidouillé. Têtu Piaf, duo de comptines Panik, pour voix d'enfant et clavier distordu. Gözleme, musique portuaire, duo chant-bandonéon.

**Véronica Segovia** – création costumes

Née en 1987 à Genève, Véronica Segovia est titulaire d'un CFC de créatrice de vêtements (2007) et d'une maturité professionnelle artistique (2009).

Elle fait ses premiers pas comme habilleuse sur *Calvin, Genève en flammes*, formée par Cécile Vercaemer-Ingles. Elle devient rapidement couturière-habilleuse pour des compagnies de théâtre.

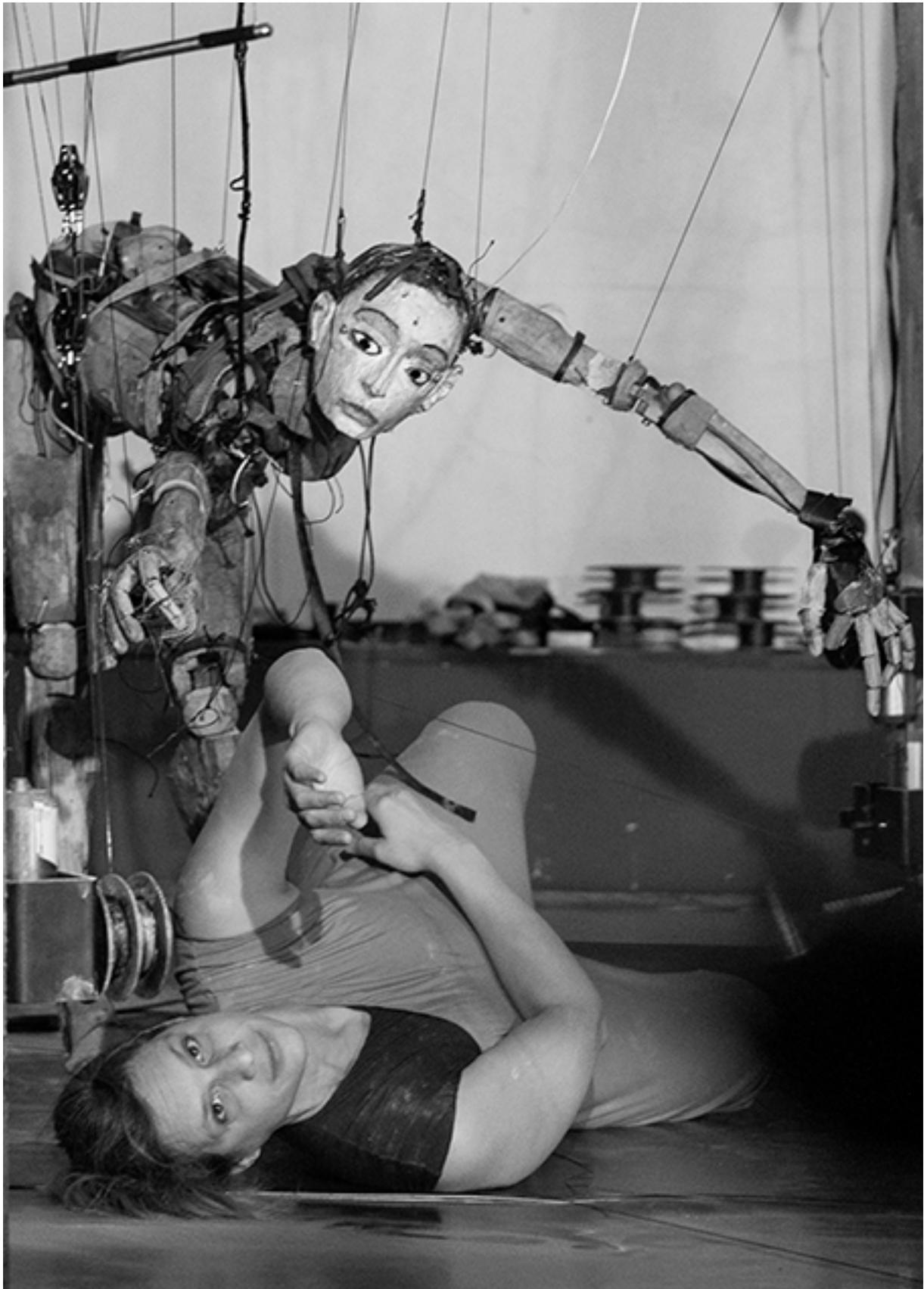
Des metteur.e.s en scène et musicien.ne.s, comme Isabelle Chladek, Patrick Mohr, Karelle Ménine ou encore Sandro Rossetti, l'invitent pour la création de leurs costumes.



Entre 2011 et 2012, parallèlement à sa formation pour l'obtention d'un brevet fédéral de créatrice de vêtements, Véronica Segovia est couturière et assistante pour des costumier.ère.s et des scénographes, parmi lesquels Coralie Sanvoisin, Marie Barone, Mireille Dessingy, Roland Deville ou encore Fredy Porras.

En 2012, le Grand Théâtre de Genève l'engage comme habilleuse. Puis elle cofonde, en 2013, l'association Costumières & Cie. En parallèle, elle est sollicitée pour la création des costumes de Lefki Papachrysostomou, Cyril Kaiser, Delphine de Stoutz, Myriam Boucris, Claire Deutsch, Jérôme Junod, Iria Diaz, Vincent Fontannaz, Laure-Isabelle Blanchet et Oscar Gómez Mata ou encore pour le Collectif Sur Un Malentendu. Au fil de ces créations, Véronica Segovia expérimente le travail de l'ennoblissement de la matière de façon autodidacte. Elle s'intéresse particulièrement à la recherche de matiérage et de texture en passant par la teinture et la patine sur textile, ainsi que le travail de la maille.

Véronica est la première costumière à recevoir la bourse culturelle de la Fondadon Leenaards en 2019. Ce qui lui permet de se former et d'approfondir davantage son propre langage, tout en lui offrant une plus grande liberté technique pour ses créations.



Eigene Räume betrachten en répétition – photo Erika Irmeler

## Références

Outre les citations référencées dans le dossier, d'autres sources ont nourri sa rédaction.

- La machine de Turing : tout ne se calcule pas !  
Film de Denis van Waerebeke, production Arte, Les films d'ici & Universcience
- 1950 – Alan Turing, de l'intelligence humaine à l'intelligence artificielle  
Sur francoisehalper.fr
- Espace-turing.fr
- Asimov, le petit père des robots et autres podcasts  
La méthode scientifique, France Culture
- Boîtes à musique et automates.  
Inventaire cantonal du patrimoine immatériel du canton de Vaud.
- Le jour où Deep Blue a battu Kasparov aux échecs. Cscience du 7 août 2020
- Naked Chess: A Meeting of Hearts and Minds (Eve Babitz, Marcel Duchamp)  
Len Holman 19 juillet 2021 automachination.com

## Inspirations

- Robot - Adam Wisniewski-Snerg translated by Tomasz Mirkowicz  
Éditions Pinguin, 1973
- Les créatures artificielles, des mondes automates aux mondes virtuels  
Jean-Claude Heudin Éditions Odile Jacob sciences Paris, 2008
- Tout sauf un homme - Isaac Asimov et Robert Silverberg  
Éditions Pocket, 1993
- Asimov et l'acceptabilité des robots - Jean-Pierre Béland et Georges A. Legault  
Enjeux éthiques contemporains - Presses de l'université Laval, 2012
- Der Zauberberg - Thomas Mann  
Fischer Taschenbuch Verlag, 1924

## Photos et dessins

Sauf mention contraires, toutes les photos d'Okana sont faites en répétitions ou à l'atelier 419 du Vélodrome par Padrut Tacchella.

Tous les dessins sont des extraits du journal Okana 2021-22-23 de Padrut Tacchella

**Compagnie A Hauteur des Yeux**  
**Case postale 100 – 1211 Genève 8**  
**T, +41 22 321 21 76**  
**ahauteurdesyeux.ch | contact@ahauteurdesyeux.ch**

Direction artistique  
Padrut Tacchella  
p.tacchella@ahauteurdesyeux.ch | +41 79 255 14 42

Administration  
Franck Fedele  
panprank@yahoo.fr | T. +41 79 696 02 61