



S
U
R
U

折衷

DANSE - MUSIQUE - VIDEO
en temps réel

DOSSIER ARTISTIQUE

COMPAGNIE MOBILIS IMMOBILIS

suru-performance.tumblr.com

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION - I

PRÉSENTATION DU PROJET - II

ETAT DE DÉVELOPPEMENT DU PROJET - III

DISPOSITIF UTILISÉS POUR LA CRÉATION - IV

EQUIPE ARTISTIQUE - V

CONTACTS - VI





I - Note d'intention

SURU parle d'explosions d'énergies, de forces destructrices et créatrices.

Sur scène, deux danseurs éprouvent leur propre physicalité au sein d'un environnement sonore et visuel dématérialisé. Le corps à la fois humain, mouvant et technologique est traité sous les différents angles de l'incarnation, la dissolution et l'apparition par le biais de la danse alliée de médiums numériques.

Tout en évoquant le cycle incessant de la transformation propre à la vie, la circulation des flux entre les individus et les forces primaires environnantes, SURU perturbe les sens des interprètes aussi bien que ceux du public, repensant essentiellement la notion de mouvement.



II - Présentation du projet

« Tous les Etres circulent les uns dans les autres, par conséquent toutes les espèces, tout animal est plus ou moins homme ; tout minéral est plus ou moins plante, toute plante est plus ou moins animal....Toute chose est plus ou moins terre, plus ou moins eau, plus ou moins air, plus ou moins feu, plus ou moins d'un règne ou d'un autre ! » Diderot

SURU est un spectacle hybride, une association intime entre danse, musique électronique et vidéo créés en temps réel. Ce spectacle interroge les relations entre les êtres, l'attachement, la proximité physique ou imaginaire mais aussi la friction, la rupture, la transformation, la métamorphose.

Le déplacement des énergies : une scénographie évoquant intériorité et monde externe.

SURU est la représentation de l'énergie circulant entre deux individus, le mouvement entre un intérieur, l'individu, et un extérieur, l'autre. Mais c'est aussi le mouvement de la relation par rapport à l'environnement extérieur.

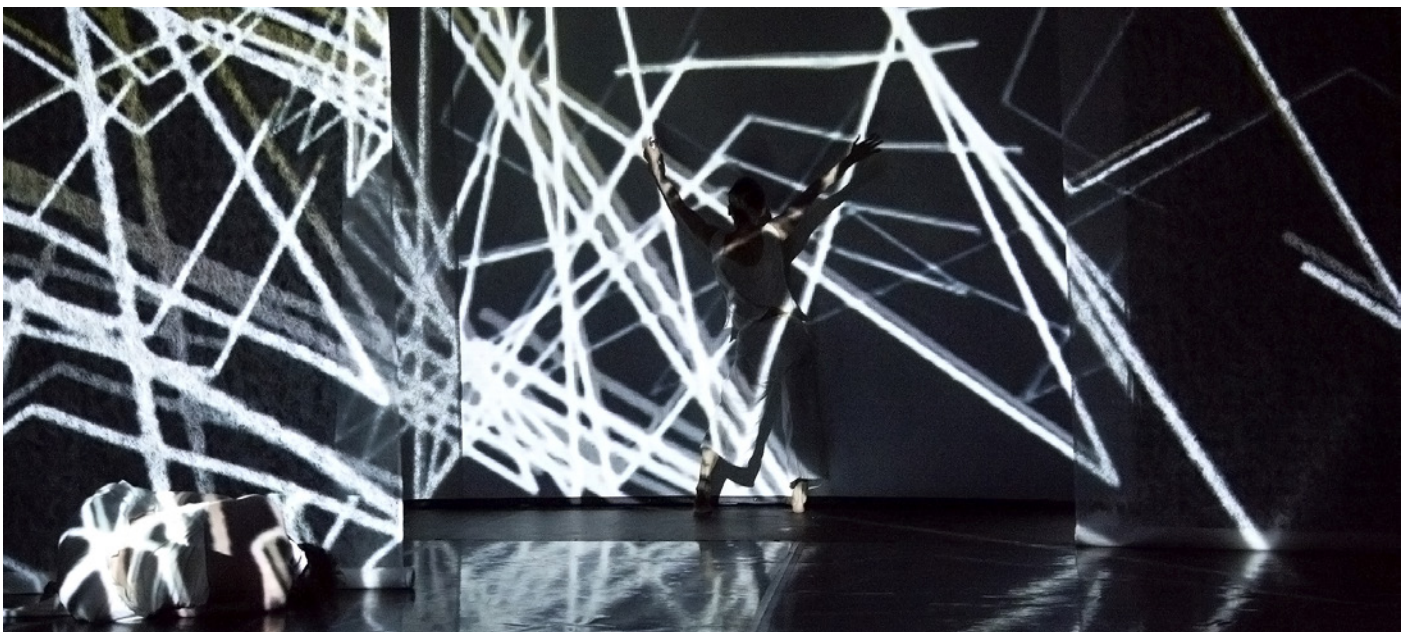
SURU est également un assemblage d'identités provenant de deux cultures - française et japonaise - pour devenir une création originale emprunte de chacun des univers des artistes qui la composent.

Les différences et affinités, les interactions artistiques et culturelles sont au cœur de cette création commune.

L'alliance des corps et de l'environnement numérique.

Le corps des deux danseurs, très identifiés au départ à travers leur propre énergie et gestuelle, se transforment peu à peu jusqu'à muer et à s'imprégner de la porosité de l'autre et de l'environnement extérieur.

La vidéo projetée dans l'espace scénique ainsi que la lumière posée sur le corps des danseurs jouent successivement à les faire apparaître ou disparaître. Le son analogique suit le geste, l'image intègre le son et se crée en même temps sous nos yeux. Tout se connecte aux danseurs, à leurs chairs, à leur présence dans des allers-retours permanents. À d'autres moments, image et son peuvent symboliser une sensation, un sentiment, un état plus ou moins fugace ou intense.





Du Yin au Yang, le jeu des transformations de la vie.

Intérieur et extérieur sont en permanence reliés en nous.

Du monde extérieur, nous percevons air, eau, chaleur et froid agissant sur notre environnement. Tout comme la vie « danse » autour de nous, les émotions traversent nos corps, le font se mouvoir : joie, tristesse, colère...La vie danse à l'intérieur.

La danse intérieure s'exprime ici par la chorégraphie, tour à tour lente, énergique, puis électrique. C'est une danse de la temporalité, une retranscription de la façon dont le corps du danseur traverse le temps et se fait traverser par lui et la perception d'un espace en mutation permanente.

Evolution de la scénographie.

Dans une 1ère phase, il est question de solos. Patterns, révélation de deux corporéités singulières, de deux identités et énergies différentes. Il semblerait que l'on soit dans l'aquatique et l'aérien. La chair est visible. Les corps se dessinent dans l'imaginaire.

Dans un 2ème tableau, les opposés se rejoignent. Le duo épouse l'image, s'y fond, s'y révèle, y puise sa force pour mieux s'en détacher. Êtres se cherchant, s'impulsant, se trouvant, multipliant leur énergie pour tenter de s'élever dans le feu et l'eau. La danse devient chamanique, vibratoire.

Dans un 3ème tableau, l'énergie est électrique. Les corps disparaissent et apparaissent dans un rythme soutenu, dans la lumière stroboscopique et une architecture technologique créée par les images froides électroniques qui ouvrent des espaces tridimensionnels. Les perceptions sont troublées. La chair se perd, le corps est déstructuré, l'âme est électrique.

A l'extérieur, la danse est projection sur les écrans, évolution de matières, couleurs sur les corps, peinture se jouant de la lumière et de l'obscurité, de patterns -références au Japon. La musique accompagne cette danse, la portant, apparaissant, disparaissant au lointain, captant, accompagnant les mouvements et la respiration.

La danse « intérieure », l'environnement visuel « extérieur », la musique les traversant se connectent sur scène pour représenter SURU, voyage immersif, où la danse, la musique et la vidéo sont en totale interaction, grâce au dispositif de création en direct d'images et de son au service de la scénographie.

III - Etat de développement du projet

En février 2014, nous avons eu l'occasion d'avoir une salle de répétition au centre d'animation Mercoeur à Paris. Cela a donné suite à une première représentation en public lors de la Soirée IRL du 15 février 2014. En février 2015, nous avons fait une résidence d'une semaine, et une représentation au Hublot à Nice. À cette occasion, nous avons développé la chorégraphie, la musique et la vidéo. Nous avons pu également travailler un jeu visuel entre la projection vidéo frontale et la lumière afin de créer du relief au corps des danseurs.

Nous sommes actuellement à la recherche de co-producteur et de financement pour ce projet. Nous avons encore besoin de temps de travail sous forme de résidence de quelques jours.

La performance sera programmée le samedi 30 mai au théâtre Anthéa d'Antibes pour clôturer le cycle Immersion lors de la soirée " JAPAN FUTURENOW ":

<http://www.anthea-antibes.fr/fr/spectacles/saison-2014-2015/tout-le-spectacle-vivant/futurenow>

Partenaires et co-producteurs:

Ce projet est porté à l'heure actuelle par la Compagnie MOBILIS- IMMOBILIS / Mafloré Passedouet.
<http://www.mobilisimmobilis.com>. Le Hublot @ Nice-France (résidence)

Nous sommes suivis par les Réseaux de la Création, co-organisateur des Soirées IRL et organisateur du festival VISION'R.

<http://www.vision-r.org>





IV - Dispositif utilisé pour la création

Dispositif de métamorphoses

Pour ce projet, Stéphane Bissières crée en direct une musique électronique minimaliste et fluide. Un dispositif constitué exclusivement de machines analogiques lui permet une manipulation en temps réel de la matière sonore. Rien n'est pré-enregistré et aucun sample n'est utilisé afin de privilégier une approche organique, directement reliée au geste et à la danse. La musique est connectée à la vidéo en générant des formes graphiques grâce à une analyse de fréquences et un échange d'informations midi. Ces images produites par un ordinateur sont ensuite retravaillées par l'intermédiaire d'un instrument analogique spécialement créé pour ce spectacle par Etienne Bernardot. Cela lui permet de créer les images en direct et en interagissant en temps réel avec les danseurs.



LIENS VIDÉOS:

Vidéo de 3min et 25s: <https://vimeo.com/126120423>

Vidéo complète: <https://youtu.be/-kYGTpqi8vA>

V - Equipe artistique

Mise en scène et scénographie:

MAFLOHÉ PASSEDOUET

Chorégraphie et interprétation:

MAMORU SAKATA

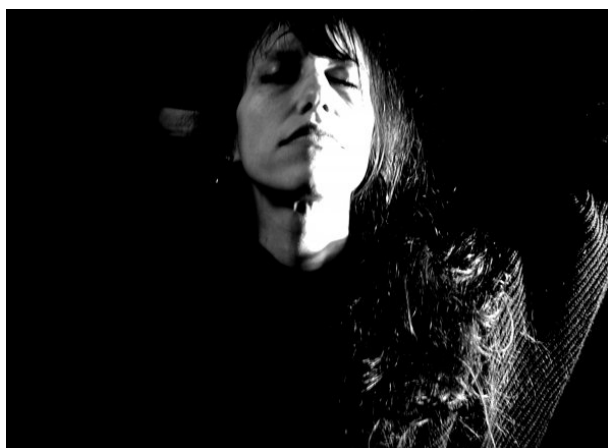
MAIKO HASEGAWA

Création sonore :

STEPHANE BISSIERES (bunq)

Création visuelle :

ETIENNE BERNARDOT (eb)



MAFLOHÉ PASSEDOUET

Mise en scène et scénographie

Artiste plasticienne, scénographe, fondatrice de la Compagnie Mobilis_Immobilis, compagnie pluridisciplinaire dédiée à la création contemporaine à la croisée des arts numériques, du spectacle vivant et des arts plastiques dont elle assure la direction artistique depuis 1998. La Cie s'est faite remarquer dans le milieu des Arts numériques et de la danse, de par son dynamisme de création toujours renouvelé. Depuis sa création, 11 spectacles et 6 installations multimédias ont vu le jour, programmés dans les festivals d'Art numérique et de danse en France et à l'étranger (Angleterre, Croatie, Slovenie, Algérie, Espagne). Sa recherche chorégraphique s'articule autour du questionnement sur les interfaces entre le corps et les plus récentes technologies numériques.

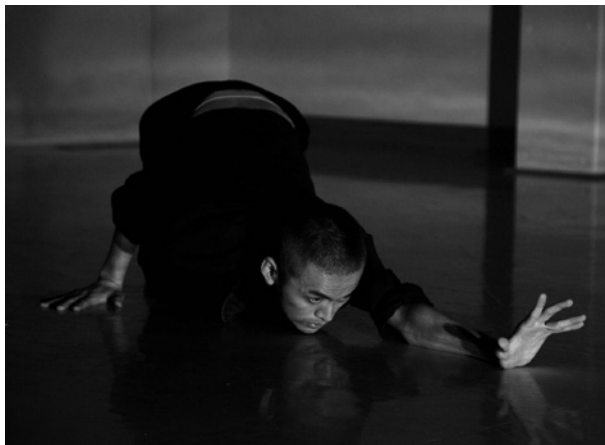


MAIKO HASEGAWA

Chorégraphie et interprétation

Maiko Hasegawa commence le ballet classique à 4 ans, prenant part au concours international de Lausanne, ainsi qu'à de très nombreuses représentations.

A l'âge de 20 ans, elle se lance dans la danse contemporaine, et se fait vite remarquer en remportant le 1er prix du concours national de Buto en 2009. Elle crée la même année sa propre compagnie « m. », avec laquelle elle organise chaque année des spectacles dont elle assure la chorégraphie, la réalisation et l'interprétation. En 2011 et en tant que « M+ », elle joue à Tokyo et Osaka le spectacle « Molu », collaboration artistique avec un musicien. Elle poursuit son exploration artistique en puisant dans son quotidien l'inspiration qui doit lui permettre de trouver un style unique et personnel.



MAMORU SAKATO

Chorégraphie et interprétation

Mamoru Sakata débute la danse moderne et le ballet classique dès son plus jeune âge. Il fait partie de la compagnie

« Kenshi Nohmi & Dance Teatro 21 ». Il étudie la danse contemporaine avec Nohmi Kenshi et Karube Hiromi, le ballet classique avec Yanase Masumi et Tanaka Yôko. Il est diplômé de l'université de Tamagawa, section littérature des beaux-arts. Durant son parcours universitaire, il effectue un échange au LABAN Center, où il étudie chorégraphie et techniques de la danse, et termine un programme d'étude indépendant (ISP). A son retour au Japon, en plus de prendre part aux spectacles de nombreux chorégraphes, il réalise sa propre création solo, et remporte le 1er prix lors de plusieurs concours de danse contemporaine organisés à travers tout le pays. Il remporte également le prix d'encouragement pour son travail. Ces dernières années, il organise également des ateliers d'expression corporelle pour les enfants, dans des écoles de danse ou bien dans des centres spécialisés pour enfants atteints de troubles psychologiques ou moteurs.



ETIENNE BERNARDOT

Création vidéo

Etienne Bernardot côtoie les arts numériques dès 1998, il participe à des projets au sein du CICV Pierre Schaeffer et du Studio National du Fresnoy. Il s'oriente ensuite vers la scène et la performance vidéo en direct, jouant lors de concerts et de festivals. En parallèle, il collabore avec d'autres artistes sur la création d'installation vidéo, travaillant dans des lieux privilégiés comme le ZKM à Karlsruhe.

En 2003, il co-fonde la compagnie KSKF, dès lors il expérimente sa technique de création d'images en direct pour le spectacle vivant. Il fait également des créations lumières pour plusieurs spectacles. À partir de 2009, Etienne Bernardot crée ses propres interfaces de création d'images. Cela lui permet de travailler en interaction direct avec la musique et la lumière. Il intègre également des systèmes de captation de mouvement à sa création visuelle. Ainsi, il peut être en interaction en temps réel avec le corps, le geste, le mouvement. Le numérique est pour lui un outil qu'il fait disparaître afin de faire de sa création une oeuvre sensible. Il explore les relations possibles entre le numérique et le corps, le réel.



STEPHANE BISSIERES

Création sonore

Musicien de jazz pendant dix ans, Stéphane Bissières s'est ensuite dirigé vers la composition électroacoustique et la recherche instrumentale dans ce domaine. Compositeur pour France Musique depuis 2005 il réalise aussi les habillages d'antenne de France Inter. Nombreuses collaborations avec le label Signature de Radio France. Il développe pour la société Dafact de nouvelles interfaces de captation gestuelle, réalise des installations au Fresnoy et crée à l'INA le cursus de création interactive. Primé Paris Jeunes Talents, Sacem et Imeb, Stéphane Bissières s'est produit en France (Solidays, Grand palais, Trocadéro, etc.) et dans le monde (Europe, Russie, Etats-Unis). Aujourd'hui ses travaux s'axent sur la notion de vivant dans le contexte numérique et la création électronique en temps réel.

VI - Contacts

mobilis_immobilis@yahoo.fr

Mobilis-Immobilis
45, rue Anatole France • 92370 Chaville
France

Tel: +33 (0) 683 428 875 ///

www.mobilisimmobilis.com

