



**S  
U  
R  
U**

**折衷**

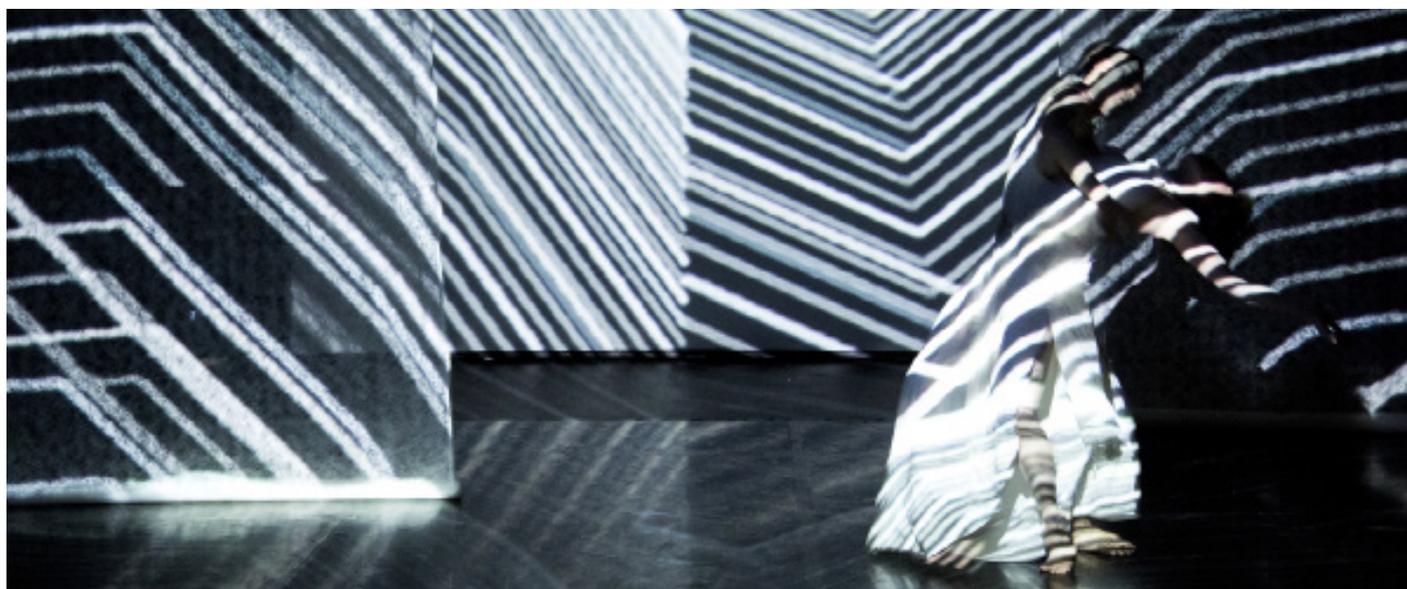
DANSE - MUSIQUE - VIDÉO  
en temps réel

**DOSSIER ARTISTIQUE**

COMPAGNIE MOBILIS IMMOBILIS

[suru-performance.tumblr.com](http://suru-performance.tumblr.com)

- I- NOTE D'INTENTION
- II- PRÉSENTATION DU PROJET
- III- ÉTAT DE DÉVELOPPEMENT DU PROJET
- IV- DISPOSITIF UTILISÉ POUR LA CRÉATION
- V- ÉQUIPE ARTISTIQUE
- VI- CONTACTS





## 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.



« *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

### **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.

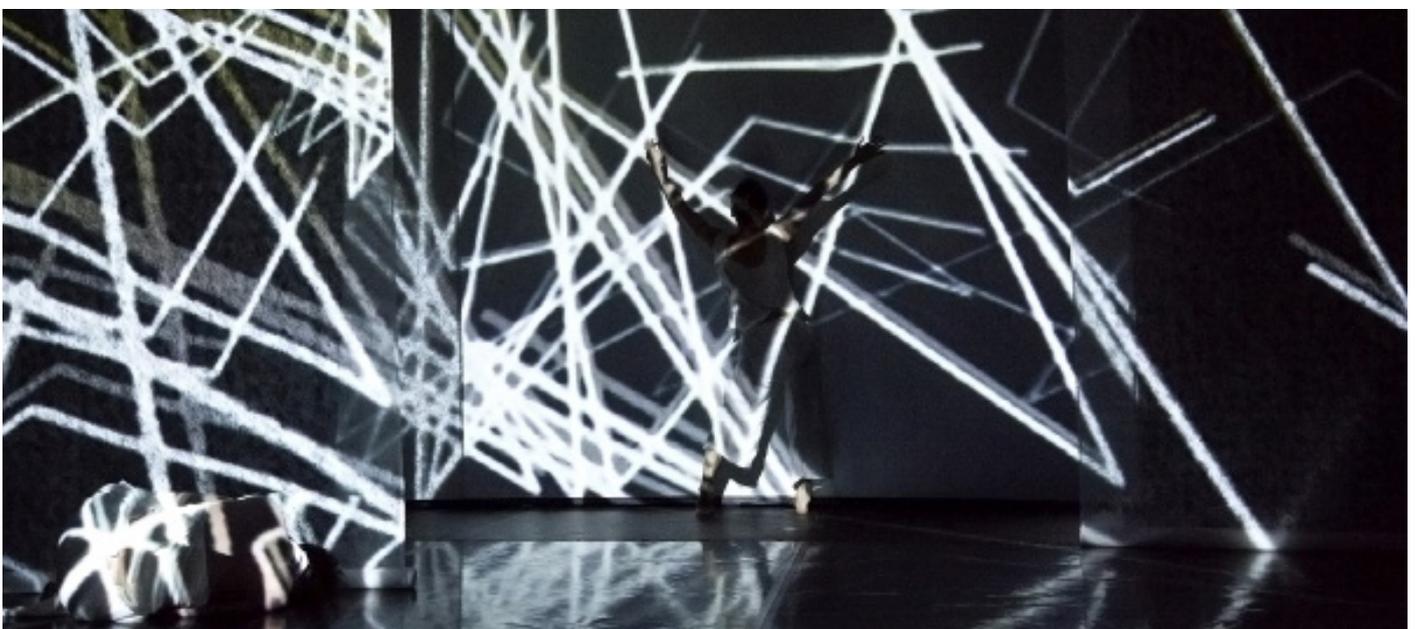
*SURU* est également un assemblage d'identités provenant de deux cultures - française et japonaise - pour devenir une création originale emprunte de chacun des univers des artistes qui la composent. Les différences et affinités, les interactions artistiques et culturelles sont au cœur de cette création commune.

*SURU* est un spectacle hybride, une association intime entre danse, musique électronique et vidéo créées 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.

### **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 transforme 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 1<sup>ère</sup> 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 2<sup>ème</sup> 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 3<sup>ème</sup> 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 destructuré, 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, 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 sons au service de la scénographie.

## III - État de développement du projet

Février 2014 : Première représentation en public lors de la Soirée IRL du 15 février à Paris

Février 2015 : Résidence de création + représentation au Hublot à Nice

Mai 2015 : Représentation au Théâtre Anthéa d'Antibes pour clôturer le cycle Immersion lors de la soirée « JAPAN FUTURENOW »

Octobre 2017 :

- Résidence au Cube à Issy-les-Moulineaux + représentation

- Représentation au Centre culturel René Char de Digne-les-Bains

Septembre 2018 : Tournée au Japon

Recherche de diffusion en cours en France et à l'étranger.

### Partenaires et co-producteurs :

Ce projet est porté par la Compagnie MOBILIS-IMMOBILIS / Mafloré Passedouet ([www.mobilisimmobilis.com](http://www.mobilisimmobilis.com))

Le Hublot @ Nice-France (résidence)

Le Cube, centre de création numérique @ Issy-Les-Moulineaux (résidence et co-production)

La Fondation Franco-Japonaise Sasakawa

et est suivi par les Réseaux de la Création, co-organisateur des Soirées IRL et organisateur du festival VISION'R





## 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 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 - Équipe artistique

Mise en scène et scénographie :

MAFLOHÉ PASSEDOUET

Chorégraphie et interprétation :

MAMORU SAKATA  
MAIKO HASEGAWA

Création sonore :

STÉPHANE BISSIERES (bunq)

Création visuelle :

ÉTIENNE 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, Slovénie, Algérie, Espagne). Sa recherche chorégraphique s'articule autour du questionnement sur les interfaces entre le corps et les plus récentes technologies numériques.

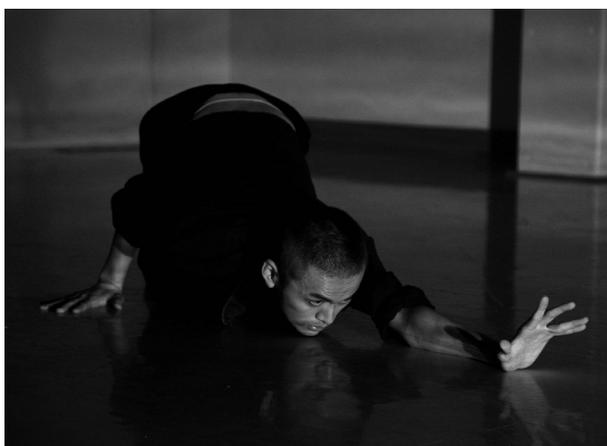


## MAIKO HASEGAWA

### 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. À l'âge de 20 ans, elle se lance dans la danse contemporaine, et se fait vite remarquer en remportant le 1<sup>er</sup> 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 1<sup>er</sup> 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 dans des centres spécialisés pour enfants atteints de troubles psychologiques ou moteurs.



## ÉTIENNE BERNARDOT

### Création vidéo

Étienne 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'installations 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 directe 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, le corps, et le réel.



## STÉPHANE BISSIÈRES

### 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 et accomplit de 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](mailto:mobilis_immobilis@yahoo.fr)

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

+33 (0) 683 428 875

[www.mobilisimmobilis.com](http://www.mobilisimmobilis.com)

