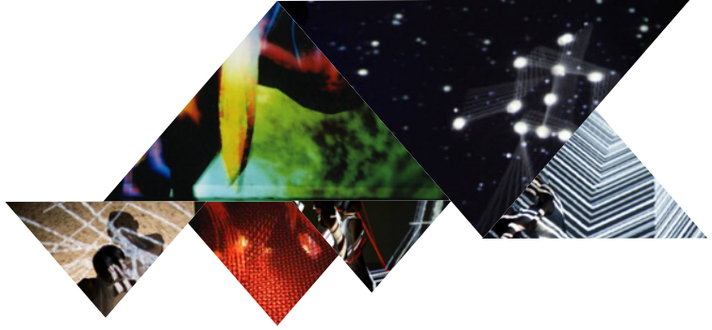
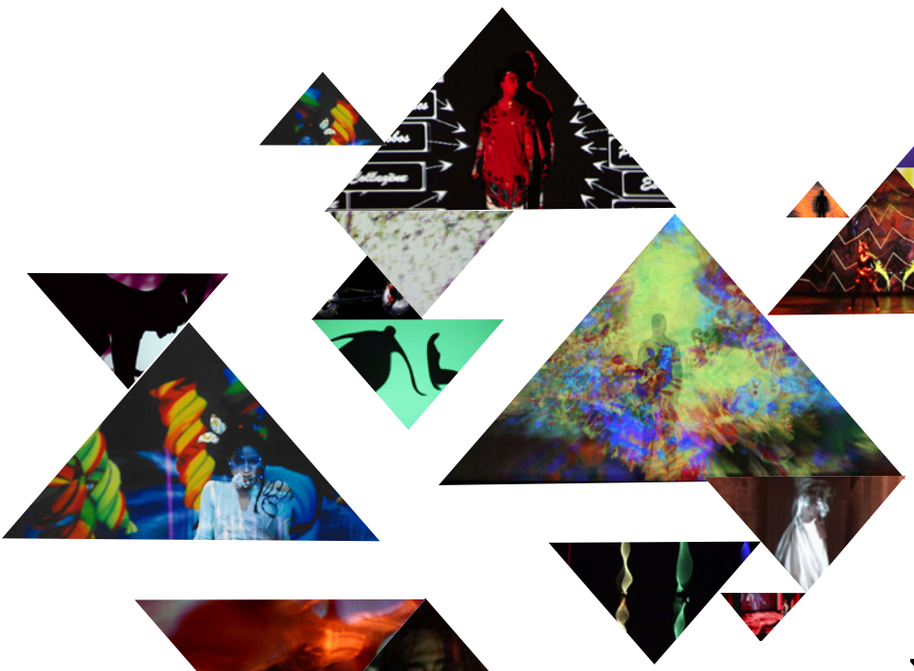


Maflohé Passedouet

MOBILIS IMMOBILIS



14 rue Henri Prou
78 340 Les Clayes sous Bois
+33 683 42 88 75
mobilis_immobilis(at)yahoo.fr

www.mobilisimmobilis.com
cargocollective.com/maflohepassedouet

LA COMPAGNIE

La Compagnie Mobilis-Immobilis, créée par Maflohé Passedouet artiste auteur multimédia, explore depuis plus de vingt ans un champ pluri-disciplinaire aux croisements des arts numériques, du spectacle vivant, des arts plastiques et de l'audiovisuel. Sa démarche artistique lie Art et Science en interrogeant le corps et ses rapports à nos environnements intérieurs et extérieurs.

L'utilisation des technologies au sein de ses créations - installations, scénographies, spectacles vivants - permet de créer des espaces interactifs de relations, de connections et d'inclusion.

Elle fédère une équipe constituée de professionnels du mouvement (danse, cirque, neuro-mouvement), de la composition sonore se constituant selon les intentions des projets.

Depuis 2016, les sciences associées à l'art deviennent un terrain d'exploration privilégié pour innover, créer des espaces inclusifs, développer des outils d'augmentation des potentiels du corps.

La Compagnie collabore avec l'Université de Versailles-St Quentin en Yvelines/Paris-Saclay en ce sens.

La Compagnie s'applique à transmettre et partager ses connaissances (tables rondes, ateliers, démonstrations...) auprès de tout type de public pour une expérimentation inclusive de la créativité.

Elle produit des créations à la fois contemporaines et populaires, accessibles, transdisciplinaires et collaboratives.

Elle s'est fait remarquer par l'utilisation des moyens multimédias développés sur mesure au coeur de ses créations, s'appuyant sur les récentes découvertes en neuro-plasticité notamment liée au mouvement (neuro-mouvement), à la danse et sur le pouvoir extraordinaire du corps «soma» pour dépasser ses limites au sein du processus créatif.

OBJECTIFS 2023-2024

Diffusion

- Spectacle : ***A la Verticale de Soi***, spectacle chorégraphique / robotique / handicap en collaboration avec le laboratoire LISV de l'Université de Versailles-St Quentin/ /Paris-Saclay
- Installations : ***Cantabile***, ***Kodama***, ***Séléné***, ***Echos***, ***Between the lines***, ***The Body of my soul***, ***Corps Tangibles***, ***One day, my princes came...***, ***J'ai tant rêvé de toi***
- Ateliers de danse de création
- Ateliers de développement de créativité
- Ateliers mensuels ***Nos Petits Evènements*** sur thématiques liant neurosciences, créativité, bien-être

Créations

A la Verticale de Soi

La Compagnie s'applique à transmettre et partager ses connaissances (tables rondes, ateliers, démonstrations...) auprès de tout type de public pour une expérimentation inclusive de la créativité.
Elle produit des créations à la fois contemporaines et populaires, accessibles, transdisciplinaires et collaboratives.

Développement des partenariats et collaborations

- Collaborations avec les structures suivantes : Université Paris VIII (Laboratoire Arts et Technologies de l'Image), Université Versailles St-Quentin, Université Paris-Saclay (Laboratoire de Robotique LISV), Agglomération de St-Quentin en Yvelines, GPSEO (Grand Paris sud est avenir), Agglomération de Versailles Grand Parc
- Accompagnement et diffusion des créations au national et international par l'intermédiaire des Agences Le Pixel Blanc (France), Noémie Paya (France) et Vox Magna (Nouvelle Zélande).
- Partenariats avec les Instituts français à l'étranger (Algérie, Japon...).
- La Cie est accueillie en résidence à Versailles depuis 2016.

DÉMARCHE ARTISTIQUE

Les arts du spectacle et les arts visuels ont toujours intégré voire détourné les innovations technologiques. Cependant les bouleversements induits par la mutation numérique permanente déplacent massivement l'imaginaire de notre relation au monde et nous ouvrent à des univers vivants inédits. Le spectacle et la performance s'ouvrent alors à des formes plus mobiles, à des possibilités d'expansion, de retournement, de transformation. L'écriture des processus numériques est alors au cœur du projet artistique dans cette approche de la transformation en temps réel des médias.

Les Nouvelles Technologies sont devenues un outil d'écriture scénique ouvrant des perspectives incommensurables permettant d'inventer un art nouveau et, dès lors qu'elles sont mises en œuvre en temps réel, révolutionnent l'écriture scénique. La technicité tient donc de la chorégraphie interactive (travail de recherche de la Cie depuis 2001), de la scénographie et de recherches de connexions sensitives intelligentes avec un contenu virtuel créé sur mesure grâce au savoir-faire des artistes et inventeurs de la Compagnie, et donc d'une sensibilisation à l'apprentissage ludique des actions / réactions / interactions corps-environnement virtuel sous forme d'ateliers proposés.

L'espace scénique est donc envisagé comme un laboratoire entrecroisant les disciplines artistiques, convoquant les savoirs scientifiques et les techniques de son époque, intégrant la magie, les éléments sonores, visuels et cinétiques. Volonté de démultiplier les niveaux de perception, de faire éclater la perspective unique pour offrir une certaine liberté d'interprétation au spectateur.

Nos perspectives :

- Favoriser les synergies entre les Arts plastiques, la danse, les nouvelles technologies et la société afin de créer de nouvelles formes de spectacles vivants pluridisciplinaires.

- S'intéresser aux relations entre les images audiovisuelles, picturales, tridimensionnelles et le mouvement du corps à travers la conception de dispositifs interactifs et ludiques selon différentes modalités sensorielles : par la musique, le souffle, le mouvement, le déplacement, le toucher.

- Rechercher des interactions intelligentes et sensibles capables, en temps réel, de devenir partenaires des danseurs, acrobates, interprètes, ou spectateurs dans des installations artistiques et des spectacles vivants.

- Proposer des conceptions scénographiques sur mesure, des installations, des performances, des ateliers et des stages en faveur des différents publics…

- Offrir un espace pluridisciplinaire ouvert aux croisements des arts numériques, du spectacle vivant, des arts plastiques et de l'audiovisuel.

- Provoquer des transferts de connaissances incluant la dimension artistique mais aussi esthétique et symbolique...

NOTE D'INTENTION

Notre corps, cette interface naturelle qui nous met dynamiquement en relation avec le monde, a été au centre de mes préoccupations dès le début de ma pratique d'artiste plasticienne. De la représentation statique du corps en mouvement à la mise en mouvement du spectateur, nous assistons à un changement de paradigme de l'économie représentative. Changement qui entraîne la migration de la peinture du support/plan à des espaces de données, des environnements simulés, immersifs où le corps physique vivant, réel, le corps de chair, de fonctions, d'organes et de cognition est couplé à un corps virtuel (l'image-scène) par l'intermédiaire de son geste interfacé. Ce corps interfacé lui permet de se déplacer, d'agir, de communiquer, de percevoir et réciproquement d'être perçu dans un nouvel espace-temps dont la figuration et l'organisation sont un enjeu majeur de notre époque numérique : l'espace-temps d'interactions.

L'évolution des technosciences et des modèles informatiques qui les rendent applicables fournissent à l'artiste de quoi inventer de nouvelles écritures qui tendent à permettre l'ouverture des systèmes de représentation, l'élargissement de l'enveloppe corporelle (auparavant perçue comme volume clos) et l'étendue des instructions finies du code informatique à l'imprévisibilité, l'autonomie et l'émergence de comportements inédits. C'est ainsi que les scénographies interactives interfacées à la chair de notre corps, deviennent des œuvres conçues comme des systèmes dynamiques complexes conjuguant interactivités internes et externes, engageant de nouvelles formes esthétiques et symboliques d'échanges riches et élaborés pour une sensibilité réceptrice elle aussi augmentée.

A l'origine peintre, comédienne et scénographe, ce qui m'anime est la recherche de nouvelles écritures scéniques où les nouvelles technologies mises en œuvre sont un moyen de mettre en correspondance les différentes disciplines artistiques.

Dans un monde désormais vécu et perçu comme univers changeant, instable et complexe, et avec lequel nous établissons des relations de plus en plus médiées par des artefacts technologiques, quels systèmes de représentation concevoir pour rendre compte des expériences perceptives kinesthésiques du corps inclus dans la scène du monde ?

Tentative de ne pas opposer Réel et Virtuel - considérés pourtant comme n'appartenant pas à un même monde - mais de les faire entrer en relation, d'abolir les frontières d'un Espace créé et sans cesse traversé par la gestuelle, l'action et le déplacement de l'acteur et/ou du spectateur.
Tentative d'explorer l'entre deux... L'Entre deux mondes.

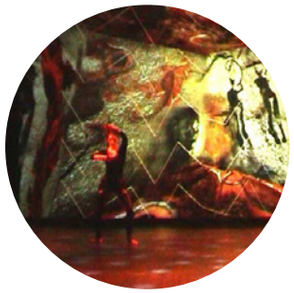
Maflohé Passedouet

CRÉATIONS

Présentées en France et à l'étranger.

SPECTACLES PLURIDISCIPLINAIRES

Amazonie (2000)
Performance danse et cirque avec un environnement vidéo interactif et olfactif.



Narval (2001)
Spectacle en 3D temps réel - duo danse et interaction visuelle et sonore entre une comédienne danseuse et un univers en 3 Dimensions.

Narval#tabs 1.2.3 (2005)
Pièce chorégraphique interactive en 3D temps réel avec la présence de deux danseurs comédiens et un univers virtuel interactif visuel et sonore.

Captage.exe (2005)
Duo dansé / interaction entre un danseur et environnement sonore et virtuel en temps réel.

#Out Focus# (2006)
Conte multimédia liant danse, cirque, réalité virtuelle et interaction visuelle et sonore en temps réel.

8 Seasons (2007/2008)
Pièce chorégraphique franco-japonaise avec musique électroacoustique en direct et dispositif visuel et sonore interactif.

Clair-Obscur (2008)
Duo dansé / interaction entre un danseur et environnement sonore et virtuel en temps réel sous forme de cabaret technologique interactif.

De Chair et d'Âme (2009-2010)
Pièce chorégraphique multimédia en présence de deux danseurs avec musique électroacoustique et dispositif interactif visuel et sonore en temps réel.

Floraisons et Sortilèges (2011)
Spectacle multimédia liant la danse, la contorsion, le théâtre d'ombres réelles et virtuelles en temps réel.

Corps Tangibles (2014)
Pièce multimédia alliant théâtre, danse et nouvelles technologies, interprétée par de jeunes adultes en situation de handicap mental, des éducateurs et des professionnels de la Compagnie.

A la Verticale de Soi (2021-2022)
Pièce chorégrahique liant Art & Science
en présence de trois danseurs, un prototype innovant permettant une nouvelle mobilité et musique jouée en direct

Suru (2014-2015)
Pièce chorégrahique multimédia franco-japonaise en présence de deux danseurs avec images video et son créés en temps réel.

Kururi (2018)
Pièce chorégrahique multimédia franco-japonaise en présence de quatre danseurs et un chanteur traditionnel avec images video et son créés en temps réel.

INSTALLATIONS MULTIMÉDIAS

Troubles (2007)
Installation interactive sensible réagissant aux gestes et à la présence.

Between the lines (2012)
Installation comportementale de lecture des lignes de la main.

The body of my soul (2012)
Installation video interactive questionnant le pacte amoureux.

One day, my princes came... (2013)
Vidéo installation inspirée des mythes de Peau d'âne et de la Belle et la Bête où la place de la forêt joue un rôle prépondérant.

Tarentella (2014)
Installation comportementale interactive avec les publics inspirée du mythe de la Tarentelle.

J'ai tant rêvé de toi (2018)
Deux sources de lumière vibrent. Elles sont les réceptacles des intensités intérieures ressenties à l'écoute du poème « J'ai tant rêvé de toi » de Robert Desnos, murmuré à voix basse à l'oreille de François-Xavier Makoumb non voyant et à celle de l'artiste.

Echos (2018)
Un petit théâtre optique dévoile des tableaux animés troublant notre perception visuelle.

Eurydice ou tu ne mourras point (2012)
Installation immersive inspirée du mythe d'Orphée. Tunnel de 10 m de longueur à traverser pour parcourir 9 univers interactifs successifs et atteindre Eurydice.

Corps Tangibles (2014)
Dispositif de 9 tableaux interactifs questionnant les représentations du corps. Possibilité de présenter les tableaux de façon individuelle.

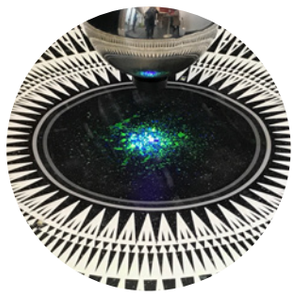
Quantum (2018)
Une table lumineuse contient des messages secrets. Sous la loupe, les mots se révèlent sous forme de morceaux de poèmes à reconstituer tel un cadavre exquis.

Cénesthésie (2018)
Installation interactive.
De l'autre côté du miroir, dans l'entre soi, au delà des apparences s'ouvrent de vastes espaces illimités.

Kodama (2018)
Installation interactive.
Cette installation interroge la notion de créativité entre l'Homme et la Machine en les faisant collaborer.

Séléné (2018)
Sur une ancienne platine disque tourne la Sonate au clair de lune de Beethoven. Au-dessus du disque et tout au long de l'écoute, les phases de la lune se déclinent sous nos yeux.

Herbarium (2018)
Installation interactive.
Où il est question ici de langage des plantes, de magie, de redonner vie à un herbier coupé...



Dynamo-tempo (2018)
Installation interactive.
Pendule interactif à manipuler pour générer sa propre partition visuelle et musicale.

In my presence there is no lack (2018)
Installation interactive.
A l'intérieur de chacun de nous règnent des paysages infinis. L'installation propose de se regarder dans un miroir étonnant et de se laisser plonger à l'intérieur de soi-même, à la rencontre de paysages abstraits et hypnotiques.

Cantabile (2018)
Installation interactive.
Trois papillons mis sous cloches palpitent de lumière à des fréquences différentes selon un rythme bêta, alpha ou thêta. En les regardant, L'ambiance sonore est générée en temps réel.

ATELIERS de création numérique , de sensibilisation aux arts numériques et gestes interactifs proposés à des publics scolaires, amateurs, professionnels, éloignés ou empêchés.

NOS PARTENAIRES

La Compagnie est *ou* a été soutenue par :

Le Ministère de la Culture / DGCA, La Diagonale Paris-Saclay, Le Conseil départemental des Hauts de Seine (92), la Direction Départementale Jeunesse et Sport, la Ville de Chaville, la Ville de Versailles, l'Atrium de Chaville, le Cube - Espace Culture Multimédia d'Issy-les-Moulineaux, l'Espace Périphérique de La Villette - Ville de Paris, la Cité des Sciences - La Villette (Paris), le WIIP - La Villette (Paris), le Centre des Arts d'Enghien-Les Bains, le Centre Culturel Français de Constantine (Algérie), Médias-cités, le lieu Multiple à Poitiers, l'Espace Culture Multimédia de Pessac, l'Espace Culture Multimédia de Montreuil, le Laboratoire Arts et Technologies de l'Image (Laboratoire INREV) de l'Université Paris VIII, le Labo de Fées d'Hiver, Maa Bêrriet / créateur du logiciel AAseed, la S° Quintessence, la S° Blue Yeti, la S° Mobidium, Panasonic, Audiovisuel Solutions, la Fondation Franco-Japonaise Sasakawa, la Fondation Orange, la Fondation Safran pour l'insertion, la Fondation AFNIC, la Fondation UVSQ, la Caisse centrale d'activités sociales (CCAS)...

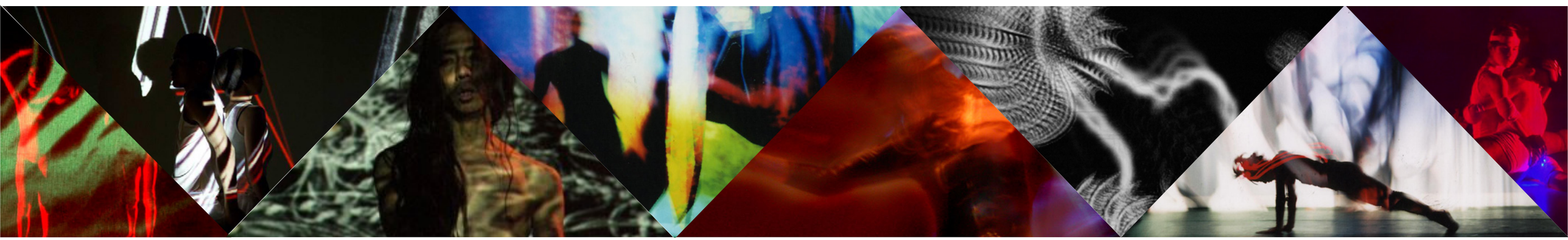
Les Festivals :
Power à Paris, Villette Emergences à Paris, Patchwork à Taverny, Les Contemporaines au Théâtre de Cergy, Bains Numériques à Enghien-les-Bains, Atopic à la Maison des métallos (Paris), La Novela à Toulouse, Mai numérique à Carcassonne, Nightshot à Malves, Les Accessifs à Poitiers, Les Féeries Nocturnes - Vallée de Crévoux (Hautes Alpes), Le Passage à Fontenay-Sous-Bois, Avril.exe à Confluences (Paris), Les Immaterielles à la Maison des métallos (Paris), Ideo à la Bellevilloise (Paris), Vu à Pessac, Nemo au Forum des Images (Paris)...

Les Nuits Blanches de Bruxelles, Versailles, Amiens et Marseille.

Les médiathèques de Dammarie-les-Lys, Châtenay-Malabry, Chaville...

Quelques lieux qui ont accueilli le travail de la Compagnie :

La Cité des Sciences de la Villette / Festival « Villette Numérique » (Paris), L'Espace périphérique de la Villette / Chapiteau (Paris), La Maison de la Villette / Festival « Villette Emergences » (Paris), Le théâtre Paris-Villette (Paris), Le théatre de Constantine (Algérie), Le Centre Culturel de Zagreb (Croatie), Le Festival City of women (Lubjliana, Slovénie), Le Festival Dig@ ran (Val D'Aran, Espagne), Crypt St Pancras (Londres, Royaume-Uni), Le Cube Espace Culture Multimédia (Issy-les-Moulineaux), Le Centre culturel d'Enghien-les-Bains – scène conventionnée, Le théatre d'Enghien-les-Bains, L'Atrium de Chaville, Le SEL de Sèvres, L'Imprimerie Nationale (Paris), Le VIP Room (Paris), La Maison de Balzac (Paris), Le Lieu Multiple (Poitiers), Le théatre de L'Université de Poitiers, Le théâtre de Cergy-Pontoise, La maison des Métallos (Paris), Mains d'œuvres (Saint-Ouen), La Bellevilloise (Paris), Le Batofar (Paris), Confluences (Paris), La Lisière, centre de recherche et création artistique, le Conservatoire à rayonnement régional de Créteil, la maison des sciences et de l'environnement de Magny-les-Hameaux, la Commanderie de Saint-Quentin en Yvelines...



PRESSE

A la pointe des enjeux chorégraphiques d'aujourd'hui.
Maflohé Passedouet aborde à sa manière une facette du corps en proie au geste dansé donnant à sa manière une partition organique composée par une musique en direct.
La TERRASSE

Pour les amateurs de sensations inédites.
Rosita Boisseau, TELERAMA

Chorégraphie interactive, une première en Algérie !
EL WATAN

A voir !
Mobilis-Immobilis l'un des acteurs majeurs de l'illusion en France.
20 MINUTES

L'univers de Maflohé sublime le réel grâce au mariage de la danse et de la technologie en éveillant les sens.
Florent Aziosmanoff, directeur du CUBE

Incontournable au Festival Villette Numérique.
ZURBAN

Naît en temps réel une relation intime du corps au virtuel.
ARTPRESS

La Cie utilise un système dynamique inédit l'AAAstage créé par Emmanuel Berriet au service de la danse.
SONOVISION

A VOIR : Voyage onirique et expérimental.
Revue du Conseil Général 92, Département Danse

Maflohé comédienne peintre et artiste complète.
LES NOUVELLES DE VERSAILLES

L'écriture du futur au théâtre 95.
L'ECHO - LE RÉGIONAL

Maflohé ou l'Art en mouvement.
Maflohé est en passe de crever l'écran du multimédia avec une création ultra-originale qui rencontre le succès bien au-delà de notre ville.
CHAVILLE MAGAZINE

Les Femmes s'engagent dans l'innovation.
Se servant du multimédia comme d'un moyen, Maflohé propose des expériences inédites d'immersion artistique, notamment en faveur d'enfants autistes.
LES ECHOS

Coup de Cœur du Centre des Arts d'Enghien-Les-Bains.
Dominique Roland, directeur du CDA d'Enghien

Quand la technologie se met au service de l'art, les rêves de Maflohé Passedouet prennent vie.
VALLÉE CULTURE

Quand l'Art rencontre la science, tout simplement fort, intelligent et beau.
LA VOIX DE L'AIN

Entourée d'une équipe très pointue, Maflohé concrétise ses rêves. Visuel, lumineux, sonore, inattendu, à découvrir !
LE PROGRÈS

Touds droits réservés: Mobilis-Immobilis - Conception : Marine Laborie