

MONADE

Pour une danseuse et un dispositif visuel et musical interactif

Dossier de Presse

Photographie : Erik Lasalle

/TranS/

16 rue de Roquebillière 06300 NICE

Contact diffusion: Laurence Marthouret tel: +33 (0)6 17 45 21 11

trans.asso@free.fr

site: trans-lm.jimdo.com

MONADE

Conception, chorégraphie et interprétation : Laurence Marthouret

Création musicale : Patrick Marcland

Scénographie : Barbara Kraft

Artiste visuel : Julien Piedpremier

Programmation numérique : Frédéric Alemany

Durée : 30 minutes

Production et partenaires :

Production compagnie Trans

Coproduction Espace 1789 de St Ouen

Césaré- Centre National de Création Musicale - Reims

Le Hublot - Espace Culture Multimédia - Nice

Avec le soutien du Centre de Création Numérique Le Cube - Art 3000

Avec le soutien de l'association les Voûtes Paris 13ème

Avec le concours du ministère de la culture et de la communication

L'aide à la Maquette du Dicream. (CNC)



Note d'intention : Laurence Marthouret

« Là où la vie emmure, l'intelligence trouve une issue » Marcel Proust

Monade s'inscrit dans une série, débutée en 1999, de cinq solos (No Step, Trans, Walk, Monade, Meltem). Chacun de ces solos aborde un état de corps particulier, une gestion de l'espace particulière, un rapport au temps défini, une contrainte particulière. Le processus de composition découle de ces choix prédéfinis au départ : choix d'espace, de temps, d'état de corps, de durée, de support visuel, et de propos.

Monade tente de développer la problématique de la place du corps, sa représentation, ses contraintes, ses limites, ce que l'on expose et ce que l'on cache : corps exposé, corps occulté. L'interprète est seulement perçue à travers une structure translucide sur laquelle un vidéo projecteur zénithal projette des textures. Le corps est emprisonné, perçu, aperçu, imaginé, transformé, disparaissant et surgissant par intermittence. Le danseur interagit, à l'aide du plancher sensible, avec la matière image qui vient l'envahir, le recouvrir partiellement, l'éclairer ou l'obscurcir, ainsi que sur le son de la bande préenregistrée et transformée en temps réel.

Le système interactif entre le son, l'image et la danse permet d'intensifier le travail de l'interprète, sa présence, sa densité physique.

La scénographie et l'environnement sonore ne sont pas dissociables de l'œuvre chorégraphique mais lui sont intrinsèquement liés.

Un univers particulier et sensible, organique et technologique, où s'impose l'importance de l'environnement dans la vie comme dans l'acte de création.



A propos du processus de composition :

Le processus va développer les éléments de vocabulaire de base et les faire évoluer à l'infini, comme l'idée d'une première cellule qui se multiplierait tout en maintenant la référence à la cellule initiale. Dans la continuité des précédents solos, il s'agit d'expérimenter le rapport entre le processus de composition, c'est à dire l'écriture et le vocabulaire propre à chaque solo.

La scénographie, l'environnement sonore, le milieu interactif

La scénographie est constituée par un plancher pentagonal de 1,43 m de côté, encadré par une paroi verticale translucide.

L'interprète est donc limitée par cet espace restreint et clos, comme un autre monde, un lieu à part...

Elle est perçue à travers cette structure sur laquelle un vidéo projecteur zénithal va projeter des images qu'elle va contrôler et transformer par son mouvement.

Le milieu interactif dans lequel elle est plongée est un milieu sensible, réactif, vivant, qui atténue son isolement.

Cette relation subtile doit être ressentie de l'extérieur sans pour autant nécessiter une perception précise du fonctionnement technologique. Une part de mystère doit subsister dans la perception.

La musique est également en interaction avec les mouvements de la danseuse qui va « travailler » en temps réel certains paramètres du son : intensités, timbre, échos, etc..., de la matière sonore originelle (violoncelle).

Le visuel et le sonore se trouvent donc en étroite symbiose et en corrélation constante avec la chorégraphie.

L'image révélée par le corps transfiguré



Entre l'image que nous avons du monde réel en perpétuel mouvement, riche, insaisissable et ses représentations toujours partielles et figées, il y a une distance irréductible.

L'installation intitulée Monade, par la multiplicité des médias qui la compose, nous propose une relecture sensible du mouvement en l'isolant au centre d'un dispositif scénique mêlant plusieurs écritures : image, danse et musique.

Cette composition lumineuse interactive, entrecroise projections d'images et corps en mouvement. La fusion ainsi obtenue au travers d'écrans translucides invite le spectateur à s'immerger et à ressentir l'émotion. En sondant son inconscient à la recherche d'une forme connue il devra saisir le visible pour mieux l'interpréter.

L'environnement sonore s'impose quant à lui sensiblement comme le métronome de cette vie artificielle, horloge d'un espace temps dont les cliquetis s'allongent avec une justesse rassurante mais dont les sursauts sont comparables aux palpitations d'un cœur.

Pourtant, le centre de ce dispositif scénique est un être qui apprend et perçoit avec le souci d'évoluer. Par ses gestes et ses souffles il sonde l'espace qui lui est imposé et tente de faire corps avec lui.

Les images projetées demeurent pour lui autant d'évènements climatologiques qui souligneront ou dissimuleront son volume.

L'image en perpétuelle mutation fonctionnera donc sensiblement avec le corps en mouvement. Elle sera l'écho de la partition musicale qui s'imposera comme le guide temporel et spirituel sur la durée de la représentation.

La démarche de Laurence Marthouret sera d'aider le spectateur à traduire ses impressions, à exercer son regard et à retrouver par les multiples constituants de l'image et du son, le souvenir d'une naissance qu'il gardait enfoui au plus profond de son être.

Mémoire d'un corps neuf, sensible et encore attentif à l'environnement qui façonna son identité.

PROGRAMMATION INTERACTIVE : - Frédéric Alemany (Le Hublot)

Le dispositif d'interaction s'appuie sur l'analyse d'informations provenant du plancher interactif.

Grâce à la disposition de capteurs sous le plancher, il est possible d'analyser une multitude d'informations telles que la pression du corps, sa position dans l'espace, ou encore la rapidité de ses mouvements.

Programmation des séquences images/sons

L'interaction va permettre de faire varier la production visuelle ou sonore en fonction des mouvements de l'actant notamment par l'installation d'un plancher flottant captant les pressions du corps sur le sol. Ce dispositif nous permettra d'obtenir des informations sur des variations invisibles du mouvement corporel et de les amplifier ; Ainsi de connaître les forces appliquées sur les points de contact du corps avec le sol et d'en déduire l'allongement, le repliement, la tension autour d'une cartographie vivante des interactions corps/mouvement/sol.

Programmer l'apparition des séquences vidéo

À partir de ces informations situées en entrée de l'interface (trame sonore et excitation des capteurs), le programme informatique permettra de commander l'apparition d'évènements visuels.

Grâce à la programmation de comportements nous donnons vie à la matière visuelle composée d'objets virtuels 3D. Nous proposons ainsi un modèle visuel émanant du sol sous la forme concrète d'une ébullition et d'un dégagement d'air en milieu liquide.

Apporter des éléments de sonorisation par le contact au sol

De la même façon la composition musicale va se moduler en fonction de ces éléments d'informations.

La programmation graphique

Je travaille avec le logiciel Pure data et les externes de PMPD développé par Cyrille Henry. Le mouvement des objets modélisés, goutte d'eau, vapeur, traces d'écoulement, déplacement de matière vivante ou liquide, repose sur le jeu d'interaction des différentes forces d'attractions et de répulsions auxquelles chaque corps est normalement soumis par la masse et la gravité. Ce travail sur les modes de liaison entre des particules élémentaires permet de rapprocher les recherches sur la qualité du mouvement chorégraphique et le mode de composition des images. Ce travail très spécifique avec les danseurs et les chorégraphes porte son attention sur des domaines de sensibilité qui rendent du coup l'image plus vivante. Nous avons imaginé avec Julien Piedpremier une texturisation de ces modèles qui reproduisent l'apparence de l'eau sous sa forme liquide ou gazeuse. Pour autant ces mouvements de particules aquatiques, liées aux différents états internes du corps, doivent se rapporter à la qualité du mouvement chorégraphique. Nous avons pensé utiliser les différentes forces du corps pour modéliser virtuellement la surface du sol et rendre ainsi visible l'écoulement de ces éléments.



Biographie

Laurence Marthouret –chorégraphe

A été formée aux Rencontres Internationales de Danse Contemporaine de Paris (Françoise et Dominique Dupuy) puis auprès de grands interprètes et maîtres comme Dominique Bagouet, Hans Züllig, Ushio Amagatsu, Irène Ultman, Greg Lara et Shelley Senter... A étudié auprès de Marie-Christine Gheorghiu la technique d'analyse du mouvement Laban-Bartenieff puis entreprend des études d'analyses du mouvement et de notation (système Laban) au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris avec Jacqueline Challet-Hass.

Elle suit également le cursus de composition chorégraphique de Susan Buirge au Centre de Recherche et Composition Chorégraphique de l'Abbaye de Royaumont.

Elle a été également interprète pour Myriam Gourfink.

En 1999 elle débute une série de solos où elle explore limites et contraintes qu'elle se fixe comme principal paramètre d'écriture chorégraphique.

Elle s'intéresse principalement au rapport danse-son autant sous l'aspect sensible que dans l'écriture et la composition de la partition, d'où ses fréquentes collaborations avec des compositeurs. Depuis 2000 elle intègre l'image dans son travail chorégraphique comme un paramètre d'écriture à part entière et développe la composition à travers les nouvelles technologies, celles-ci lui permettant toujours d'approfondir sa réflexion sur le rapport entre écriture musicale et écriture chorégraphique.

Elle crée trois pièces interactives fruits de cette recherche :

Proposition I, pièce essentiellement expérimentale donnée pour les Séances d'écoute du Métafort à Aubervilliers, puis Proposition II créée pour la Villette Numérique 2002 à la Cité des Sciences et de l'Industrie dans le cadre de l'exposition Digit@rt et Espaces Sensibles présentée au Palais de Tokyo en janvier 2005 et au Cube-Art 3000 en octobre 2005.

Elle aborde un travail sur l'image en tant que réalisatrice avec le solo "Trans" en 2000 et "Origine" en 2010, où l'environnement est un élément essentiel à l'oeuvre.

Son travail a été soutenu par le Centre National de la Danse, le Conseil Général de Seine et Marne, Act'art, l'Afaa, l'Adami, le CNC (aide à la maquette du Dicream), le Cube art 3000 (centre national de création numérique), le Hublot (ERIC), Cesaré (centre national de création musicale)



2010 - Origine
conception générale, chorégraphie et réalisation vidéo
Laurence Marthouret.
"Pleins Feux sur Ivry 2010"; "Galerie de l'Europe" Paris 6ème



2001 - Walk,
musique originale de Patrick Marland, violon Sona Khochafian.
Chorégraphie et interprétation Laurence Marthouret. Produit et
créée à la Courée (Collégien).
Iwakura Dabce Kukan (Kyoto, Japon), l'Etoile du Nord (Paris
18ème), Festival A Tempo (Caracas), Auditorio del Conde Duque



© Photo Valérie Vilaume

2002 «Proposition #2»
 Créée pour La Villette Numérique
 dans le cadre de l'exposition Digit@rt
 à la Cité des Sciences et de l'Industrie
 Paris. Recherche sur les interfaces danse/son
 Festival Accès(s) Cultures Electroniques Pau
 «Proposition #1» créée au Métafort d'Aubervilliers
 pour les séances d'écoute
 Création logicielle et sonore Anne Sedes



© Photo Erik Lasalle

2005 «Azione, variazione»
 Création à l'Abbaye de Royaumont
 production Grand Atelier
 Centre de recherche et composition chorégraphique
 Collaboration avec le compositeur Francesco Filidei
 Interprétation les percussions de Strasbourg
 avec les danseurs :
 F Baranek, O Gabrys et T Laffont



© Photo Erik Lasalle

2005 «Espaces Sensibles»
 Création au Cube Art 3000
 Festival Portées à l'Ecran pour le Palais de Tokyo
 Partenaires et co-producteur: CNC
 Aide à la maquette DICREAM, ADAMI
 Cube ART 3000, MSH Paris Nord
 CICM Université Paris VIII, Cie TRANS



2001 «Trans»
 Vidéo réalisation, chorégraphie
 et interprétation Laurence Marthouret
 Montage et traitement d'image J-L Chapuis
 Environnement sonore et cadre F.Smadja



© Photo Frédérique Fichet

2000 «Trans» Solo
 Concept de chorégraphie photographique
 Réalisé dans une usine (cimenterie)
 Espace Quartier Latin, La Courée
 Théâtre l'Etoile du Nord (Paris 18ème)
 Venezuela, Madrid. Version interactive
 sur le site du Métafort printemps 2002



© Photo Guy Vivien

1999 «No Step»
 Création à Ars Longa, 2001 Iwakura Dance Kukan
 Kyoto, Japon. Centre National de la Danse
 Soirée Soli Promenade, Venezuela festival A tempo
 Los Lunes Musicales en Conde Duque, Madrid

Biographies

Patrick Marcland

Compositeur est né à Paris et réside maintenant à Nice. Ancien élève de Claude Ballif et de Max Deutsch (disciple de Schoenberg), il a reçu le Prix Georges Enesco de la Sacem. Il a écrit des œuvres pour diverses formations et a reçu des commandes de nombreuses institutions : Ensemble Itinéraire, Ensemble Intercontemporain, Musique Oblique, Musicatreize, Orchestre des Pays de la Loire, Philharmonie de Lorraine, Maîtrise de Radio France, Ircam, Orchestre National de France, Percussions de Strasbourg, etc..

Il a écrit par ailleurs plusieurs partitions originales pour la danse, impliquant presque toujours des musiciens ou chanteurs présents sur scène, avec diverses chorégraphes (Odile Duboc, Nadine Hernu, Susan Buirge, Laurence Marthouret...).

Barbara Kraft, scénographe

Depuis ses premières installations, Barbara Kraft interroge l'espace, le temps, la mémoire. C'est son territoire, son terrain d'observation. Les dispositifs qu'elle imagine tentent de capturer, de canaliser ces trois unités. Sans cesse, elle en explore les limites, l'intensité, là où peut-être réside l'espace « infra-mince » de l'existence.

En 1982, elle co-fonde le groupe d'artistes « Argonaut » en Allemagne, première pierre d'un parcours d'abord plastique, dont elle déroule le fil dans plusieurs univers : installations vidéo, direction artistique au cinéma, scénographie de spectacles vivants, conceptions muséographiques à base de nouvelles technologies...

Dans ses principales installations : « Kraftakt », 1984, « Caban » 1988, « Tableau vivant » 1989, « Sprachlos / Hot Spring » (2002), elle sonde le processus du temps, ses incidences, ses variations.

Ainsi que dans ses scénographies pour le spectacle vivant. (« Le pilier », 2000, « Objet n°1 », 2001, « En plein cœur de la vie », 2001, « Danse, Roller, Vidéo » 2002, « La religieuse » 2005, « Le professeur de Musique » 2004, « Antigone » 2006, « Abatoire » 2007, « Amour variations », 2008, « Jackie » 2009, « Imelda » 2009, « Andromaque » 2010,

BBK contribue aussi à des projets muséographiques utilisant les technologies numériques telle que la Réalité Virtuelle (« Musée des Nibelungen », 2001, « Rêver la Modernité », 2003).

Julien Piedpremier –artiste visuel

Il est titulaire d'un Doctorat Arts et images numériques du département Art et Technologies de l'Image de l'Université Paris 8, il a notamment travaillé au développement de films animés en 3D dédiés à des supports de grande taille.

Ses recherches sur l'image floue, comme générateur d'émotions liées au souvenir, au rêve et à l'inconscient, s'inscrivent comme la suite logique de ses expérimentations sur l'aura lumineuse, mis en scène sur toile lors de son passage à l'école des beaux-arts.

Il participe à diverses installations interactives dans des lieux comme :

Le Festival Vidéoformes, Villette Numérique, Centre des Arts d'Enghein les Bains, Cube -Art 3000, Palais de Tokyo, Espace Electra (Fondation EDF)...

Il étudie les mutations que le développement des outils numériques offre à la vidéo pour la faire jaillir de son cadre, immergeant ainsi le spectateur en lui procurant des sensations presque palpables.

Frédéric Alemany artiste et technicien numérique, chargé de la programmation interactive

Après une formation générale en philosophie, il découvre la logique numérique et la programmation et débute sa vie professionnelle dans un bureau d'étude en électronique numérique, code en assembleur et wrappé des cartes à micro contrôleur 80C51. Il renonce à ce travail et préfère visiblement les applications artistiques, les interfaces midis, la composition musicale aléatoire et les correspondances entre sons et couleurs. Il se consacre alors à la danse et entre dans une compagnie de rue comme danseur échassier, fonde sa première compagnie Ram Dam, chante dans un groupe de Rock Musette, écrit sa première pièce de théâtre ... Un itinéraire jalonné d'ouverture de lieux alternatifs dans les quartiers est de Nice (le collectif des diables bleus), d'actions de rue, de créations éphémères qui le mène à croiser des pratiques multiples et à toujours revenir à son centre d'équilibre : la création artistique.

Contacts et partenaires

/TranS/

Contact diffusion: Laurence Marthouret
tel: +33(0)6 17 45 21 11
trans.asso@free.fr
site: trans-lm.jimdo.com

Le Cube Art 3000, Espace Culture Multimédia à Issy les Moulineaux
www.lesiteducube.com
Accueil en résidence
Diffusion (2008)

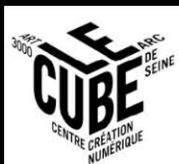
Le Hublot Espace Culture Multimédia à Nice
www.lehublot.net
Coproducteur

Centre National de la Cinématographie
aide à la maquette du DICRéAM
www.cnc.fr

Espace 1789, Saint Ouen
www.espace-1789.com
Coproducteur

Les Voûtes, Paris 13^{ème}
www.lesvoutes.org
Accueil en résidence
Diffusion

Césaré, Centre National de Création Musicale, Reims
www.cesare.fr
Coproducteur





/TranS/

Contact diffusion: Laurence Marthouret

tel: +33(0)6 17 45 21 11

trans.asso@free.fr

site: trans-lm.jimdo.com