

Collectif Mutin > Création 2011

Absorbe-moi

Duo dansé intimement lié aux technologies numériques



« Derrière une surface, il n'y a rien. Rien sinon toute l'épaisseur du réel dont elle vient et duquel elle répond. Comme une photographie. Rien sinon cet au-delà : l'ombre, la profondeur, qui derrière la surface porte le secret des choses. La surface c'est la dimension visuelle de l'épaisseur. La densité, le noir. La présence d'un corps. C'est faire appel à la disparition, pour toute apparition. C'est faire appel à l'oubli pour qu'il émerge en oubli. C'est un peu de lumière qui nous garde si noirs. »

Le Noir - Anne Denis

| | |
|----------------------------------|-----|
| Absorbe-moi..... | p.1 |
| Partenaires et agenda..... | p.2 |
| Note d'intention..... | p.3 |
| Déroulement et scénographie..... | p.4 |
| Technologie numérique..... | p.5 |
| Historique et biographies..... | p.6 |

CONTACT : Mutin asbl
Ch. de Haecht, 140 / 1030 Bruxelles
02 503 06 57 / 0484 910 917
www.mutin.org / mutin@mutin.org

Absorbe-moi

Performance pour 2 interprètes et 2 créateurs interactifs
Durée : 30'

Conception : Collectif Mutin

Interprétation : Céline Verdan & Milton Paulo

Dispositif interactif et mise en scène: Florence Corin

Musique interactive: Philippe Jelli

Production : Marie Angibaud

Trou noir, noir enveloppant, noir illusoire... L'obscurité brouille nos sens comme elle les aiguise. Dans le noir, l'imagination vagabonde et ouvre la porte d'un monde qui se devine dans l'instant.

Deux corps se distinguent, immergés dans un état d'alerte et de détente. Deux corps en éveil, hyper sensibles, qui tentent de percevoir là où ils ne voient rien. Deux corps angoissés qui s'effraient de leurs propres perceptions. Deux corps androgynes qui révèlent la dualité du noir et sombrent relâchés dans l'obscurité. Deux corps qui s'absorbent comme le noir absorbe et transforme. Deux corps de la nuit qui se font surprendre par leur force obscure.

Car dans le noir, tout est possible.

Partenaires

Ce projet a été soutenu par :

la Communauté française de Belgique (CFWB), service Art Numérique
la Communauté française de Belgique (CFWB), service de la Danse
Wallonie Bruxelles International
la SACD

Coproduction :

Ars Numerica (Montbéliard, France)

Partenaires :

L'animal a l'esquena (Celra, Espagne)
WP Zimmer (Anvers, Belgique)

Agenda

Présentations

L'animal a l'esquena (SP) / 04-09-10

BRASS (BE) / 30-09-10

Ars Numerica (FR) / 14-10-10

Festival danse à la Balsa, Bruxelles (BE) / 18 et 19 juin 2010 (Formule courte)

Studio Mutin, Bruxelles (BE) / 28, 29, 31 mars et 1^{er} avril 2011

Première

Festival FAN, Casablanca / 26 et 27 octobre 2011

Note d'intention

Après avoir travaillé sur *Le poil* comme interface entre les différents outils de la création (danse, vidéo, son, lumière) et ce, en tissant un lien sensible entre les différents médiums pour créer un spectacle intime, Mutin continue son exploration pluridisciplinaire et interactive et poursuit sa démarche de création dans l'entrelacs des médiums à notre disposition et dans le développement de dispositifs interactifs toujours liés au mouvement. **Le collectif travaille des corps augmentés, non numériques, et sensibles.**

Pour ce projet, c'est un travail **sur la thématique du noir** que nous avons abordé. Le noir évoque, au fil du temps et des cultures, des symboliques opposées. Il représente le chaos et la naissance du monde, mais conduit aussi à la finalité notamment par l'absorption totale face au trou noir ou à la mort. Comme la dualité qu'il évoque directement avec le blanc, le noir est complexe et opposé : symbole de mort mais aussi de terre fertile, il représente l'élégance, le raffinement comme le mystère et l'inconnu, symbolise l'autorité ou l'anarchie... Il ne se révèle pas de prime abord, il doit être perçu de biais, se découvrir par une mise en lumière, une mise en matière.

Par le travail de la matière, le noir joue sur sa disparition ou son apparition, il crée l'illusion. Cette réflexion à la lumière, cette accroche de l'onde permet de révéler le noir qui, sinon, se permet de disparaître. A Pompéi, un siècle avant notre ère, le style illusionniste joue de jeux de perspective et de noirs mats afin de créer l'illusion. Ce travail est donc une recherche sur **l'illusion du noir**, sur son **pouvoir d'absorption** et sur la **profondeur scénographique et symbolique** que cette couleur complexe véhicule et nous inspire. Exploitant les multiples couches du noir, nous souhaitons perturber l'acuité visuelle du spectateur, l'immerger dans l'obscurité, **jouer sur l'illusion et créer l'émotion.**

Aujourd'hui, le visuel est omniprésent, tout est réduit à l'image. Le corps y est présenté dans une image stéréotypée et généralisée par les mass-média. Peu se retrouvent dans ces images réductrices, et pourtant celles-ci sont si présentes et puissantes qu'elles s'immiscent dans nos corps et nos perceptions. Les technologies numériques (et leur relative démocratisation) permettent d'accentuer encore plus cette manipulation. La faille se creuse entre ce qui nous est donné à voir, les stéréotypes auxquels il nous faut correspondre et ce que nous ressentons et vivons.

Travailler ainsi sur l'état des corps plongés dans l'obscurité permet de s'éloigner de l'image première du corps et de provoquer le ressenti, les relations, les illusions. Notre travail avec les technologies numériques s'oriente vers l'amplification de la profondeur, l'intensité et la force de transmettre des émotions que le corps possède. D'interprète humain à spectateur humain, le fil entre ces deux entités est nourri d'un ressenti, d'une émotion indicible, qui parfois perturbe. Ce que nous pensons reconnaître chez l'interlocuteur crée, en partie, ce lien dont la source passe outre l'enveloppe corporelle, la peau. Au-delà de la forme et au-delà des récepteurs/capteurs sensitifs, nous désirons transmettre et amplifier l'intimité du noir.

Déroulement et scénographie

Le décor est composé d'une boîte noire d'un **espace scénique de 77m**. La première période d'immersion est dans un dispositif technologique « en lumière » éclairé par de simple TL à même le sol, puis l'univers bascule dans l'obscurité, du jour à la nuit, pour révéler et aiguïser nos douces angoisses face à un environnement interactif qui se transforme.

Les projections d'images sont basées sur des images filmées et retravaillées en temps réels, elles utilisent les silhouettes des danseurs pour créer leurs ombres lumineuses. Les projections jouent sur un univers graphique en niveau de lumière et de contrastes. **Les « images matières » sont sources de lumière.**

Projetées à l'aide d'un vidéo projecteur dans la boîte noire où sont les danseurs, les images deviennent matières et les corps des danseurs deviennent écrans. Ces matières filmées et projetées en temps réel réagissent de manière interactive avec les interprètes tout en évoluant dans l'espace avec eux. Ces présences fantômes deviennent des partenaires illusoires. Occultant et transformant de manière irrégulière les corps et espaces, elles évoquent un univers fantasmagorique directement relié à nos peurs du noir.

Cette mise en lumière particulière vient révéler et traquer les zones sensibles. Elle permet d'emmener l'œil du spectateur ici ou là, de modifier ses perceptions, de suggérer un détail ou une globalité. La rencontre «des images matières/lumières» et d'une chorégraphie spécifique révèle les corps, les accompagne, les occulte. Des corps, jaillit la lumière.

Par des ambiances sonores spécifiques, la musique crée un état perceptif en lien avec la chorégraphie. Interactive, en étroite relation avec les deux interprètes, elle est construite sur une lente évolution allant de la pulsation à la respiration. Ajoutées à ce rythme à tendance hypnotique, des nappes sonores révèlent des actions plongées dans l'obscurité ou évoquent des espaces imaginaires, participant à créer une certaine tension dans l'écoute. De plus, **la création sonore travaille sur les illusions acoustiques**, permettant ainsi d'éveiller l'état d'alerte du spectateur. La musique est ainsi spatialisée, englobant l'espace de l'auditoire et jouant sur sa perception.

Les **deux danseurs** incarnent nos sensations liées au noir, ils impulsent et génèrent les états de lumière de la scénographie mais réagissent aussi à celle-ci et à la densité de l'obscurité. Ils contrôlent leur apparition et disparition, ils **sont absorbés par le noir et transforment leur environnement**, modulent l'espace et leur corps. Les corps-même travaillent sur l'illusion, jouant de l'ambiguïté des mouvements pour décaler les perceptions.

Dans l'écriture chorégraphique, l'idée était de poursuivre l'expérience ressentie dans la création précédente BI#1 -Le Poil, solo interactif où le dispositif technologique était une présence à part entière accompagnant la danseuse sur scène. Ainsi, ressentir les accompagnateurs technologiques, sentir la trace tangible d'un dispositif comme une seconde peau, sentir une présence, et la rendre palpable, la danse a été écrite selon ces expériences et se joue du dispositif, l'anticipe, le ressent, l'absorbe.

Technologie numérique

Les différentes technologies participant à l'ensemble de la scénographie, à savoir la lumière, l'ambiance sonore ainsi que les projections d'images sont là pour créer les illusions et rendre visibles les différentes densités de noir.

Face aux évolutions technologiques, nous ne désirons pas innover technologiquement ni exposer la technologie comme une fin en soi. Nous désirons utiliser les moyens actuels comme une matière que l'on peut malaxer afin d'amplifier le corps, de déformer les chairs, de faire vibrer la scénographie.

Dans la scénographie technologiquement mouvante et interactive, le danseur est une partie prenante de l'univers. Son interprétation incarnée est indispensable afin de s'éloigner de la technique seule pour défendre la matière du spectacle et créer le lien avec le dispositif afin de faire naître l'être, l'état, le mouvement, l'engagement, dans un espace réactif.

L'idée n'est pas de juxtaposer corps, son et lumière mais d'aller vers une osmose de toutes ces techniques humaines ou numériques, qui se posent tant en entrelacs qu'en oppositions. L'interprète est ainsi porteur d'une scénographie et la scénographie amplifie l'interprète.



Le collectif et les artistes

Historique de Mutin

Mutin est une asbl créée en 2005 dont les objectifs sont de promouvoir et de réaliser des créations artistiques transdisciplinaires liées à la danse, au mouvement, aux arts plastiques, à la vidéo, à la musique et aux technologies numériques. Elle s'organise en tant que collectif, hébergeant le travail artistique d'artistes travaillant en collaboration. Les créations de Mutin sont principalement des spectacles de danse en lien avec les technologies numériques, des installations interactives et des concerts de musique électronique.

En 2007, Mutin met en place un réseau de réflexion autour du corps intime à l'ère du numérique. Le réseau Body Intimacy se développe sous forme d'un wiki sur le site web de l'association. Une première proposition artistique *Body Intimacy #1, Le Poil* a reçu le prix de la création internationale durant le festival Bains numériques #2 au centre des Arts d'Enghien-les-bains. Après une résidence, ce solo interactif y est créé en juin 2008 lors de Bains numériques #3. Il est également présenté au Portugal (Tedance - Lisbonne), en Espagne (IDN – Barcelone), en France (Les Transnumériques, Paris), en Tunisie (Printemps de la Danse).

Le positionnement artistique

Dans notre culture occidentale, nous vivons dans une société de l'image. Aujourd'hui, le visuel est omniprésent, tout est réduit à l'image. Le corps y est présenté dans une image stéréotypée et généralisée par les mass-média. Peu se retrouvent dans ces images réductrices. Et pourtant celles-ci sont si présentes et puissantes qu'elles s'immiscent dans nos corps et nos perceptions.

Les technologies numériques (et leur relative démocratisation) permettent plus encore cette manipulation et aujourd'hui chacun peut y prendre part. La faille se creuse entre ce qui nous est donné à voir, les stéréotypes auxquels il nous faut correspondre et ce que nous ressentons et vivons. C'est dans cet entre-deux qu'il nous semblait devoir agir. Il y a à retisser les liens entre le corps et son image. Travailler ainsi sur l'état des corps plongés dans l'obscurité permet de s'éloigner de l'image première du corps et de provoquer le ressenti, les relations, les illusions. Notre travail avec les technologies numériques s'oriente vers l'amplification de la profondeur, l'intensité et la force de transmettre des émotions que le corps possède. D'interprète humain à spectateur humain, le fil entre ces deux entités est nourri d'un ressenti, d'une émotion indicible, qui parfois perturbe. Ce que nous pensons reconnaître chez l'interlocuteur crée, en partie, ce lien dont la source passe outre l'enveloppe corporelle, la peau. Au-delà de la forme et au-delà des récepteurs/capteurs sensitifs, nous désirons transmettre et amplifier l'intimité du noir.

FLORENCE CORIN

Après un passé d'architecte, elle est maintenant artiste transdisciplinaire tantôt performer, chorégraphe ou artiste vidéo. Elle travaille principalement dans le champ de la danse et du multimédia.

Engagée, en 1998, à Contredanse comme coordinatrice de rédaction pour la revue Nouvelles de Danse, elle est aujourd'hui responsable de l'édition. En 1999, elle fonde avec Fré Werbrouck et Céline Curvers la compagnie D'ici P. collectif. Trois créations sont coécrites avec Fré Werbrouck, *CinqQuart*, *5/3 2 pouces et Bacillus 2-9-3*. En juin 2004, elle crée et danse le solo *Niks* ainsi que deux installations vidéo: *Montre-moi* et *Evocations 1,2,3,4*. L'installation vidéo *Aboulie* - exercice de style sur la représentation du mouvement, utilisant la vidéo et la capture du mouvement – est présentée de mai à août 2005 au Mac's (musée des arts contemporains du Grand Hornu).

En 2005, elle crée une performance live *Abouli(v)e* à partir d'*Aboulie* et fonde avec Philippe Jelli l'association Mutin qui hébergera désormais son travail. En 2006, elle travaille sur *Blobettes*, un spectacle/installation immersif avec deux interprètes autour de la question de l'informe. Dernièrement au sein de Mutin, elle crée *Body Intimacy #1 – le Poil*, *Body Intimacy #6 – Explode* et *Absorbe-moi*.

Elle donne également des workshops et conférences sur son travail ainsi que sur l'utilisation du logiciel Isadora pour les dispositifs interactifs, notamment à Wolubilis, au CECN, au Cfpts, au Ballet de Nancy, au Fresnoy et à la haute école multimédia Troclet.

PHILIPPE JELLI

Architecte. Expérimentateur sonore autodidacte, il réalise la sonorisation de plusieurs vidéos expérimentales avec O. Finn (Rotten Waltz, Backside Charms,...) et de prestations mêlant divers médias (Nombrilistique ensemble project, *Matrix art project* - Bxl).

Il collabore avec F. Selis au projet *Bricolage*, et édite notamment *Six* sur une compilation du label *Lébo disques*. Réalise l'environnement sonore pour un défilé de styliste au Vaudeville, Bxl. Contributeur régulier au collectif *.microsound* (www.microsound.org). Sélectionné pour la version digitale de la compilation *Au Clair De La Lune* sur le label *Infrequency* (www.infrequency.org). Collabore au projet *Dancers!* de la compagnie *Hybrid* (Bud Blumenthal - Bxl).

En 2005, il crée avec Florence Corin l'association transdisciplinaire mutin, au sein de laquelle, il crée les environnements sonores d'*Aboulie*, de *Blobettes* et de *Body Intimacy #6 – Explode*. Dans *Abouli(v)e*, et réalise un set musical live basé sur l'enregistrement de voix en temps réel, en dialogue avec la performance visuelle. Pour *Body Intimacy #1 – le Poil*, il programme un dispositif interactif en temps réel qui crée l'environnement sonore à partir d'enregistrement de vibration, de l'énergie du déplacement de la danseuse ou se déclenche au son de sa voix. Pour *Absorbe-moi*, il conçoit Phisynth un synthétiseur modulaire basé sur le principe de modulation de fréquences dont les principaux paramètres sont contrôlés en temps réel par l'analyse vidéo.

Les artistes associés

CÉLINE VERDAN

Danseuse contemporaine, elle termine sa formation au CNSMD de Lyon en 2000 après s'être formée à l'ENMD d'Annecy, et auprès de chorégraphes comme Jackie et Denis Taffanel et Jean-Marc Boitière... Elle est ensuite sélectionnée pour Passerelles 02 en Belgique, une cellule de perfectionnement pour jeunes danseurs initiée par Alix Riga où elle rencontre notamment Matteo Moles. Elle crée deux solos, *Un Songe* (2001) et *L'épouvantail* (2003), qu'elle danse en France et en Belgique. En 2003, elle intègre la compagnie CMM, dirigée par Matteo Moles, où elle danse *Amami* (2003), *Scusi, Permette?* (2004) et *Thanatos* (2004). A partir de 2004, elle travaille en France et en Belgique avec la compagnie Frédéric Cellé, *L'air de rien*; la compagnie D'ici P. - Fré Werbrouck, *Lichen*; la compagnie Gambit - Dominique Guilhaudin, *Feedback*; la compagnie Sixtysix - Géraldine Mainguet, *A l'infini*. Puis, en 2006 elle intègre le collectif Mutin avec lequel elle crée et danse les spectacles interactifs *Blobettes*, *Body Intimacy #1 – le Poil* et *Absorbe-moi*.

MILTON PAULO NASCIMENTO DE OLIVEIRA

Danseur et chorégraphe brésilien, Milton suit une formation de danse contemporaine au Brésil et participe au travail de recherche autour de la danse, du théâtre, du clown, et de l'acrobatie. En Belgique il a collaboré en tant que danseur aux créations de Claudio Bernardo dans la compagnie « As Palabras » de 2000 à 2005. Dans *J'ai fondu dans mon bain* du Collectif Cil, Milton assure le travail corporel et les chorégraphies du spectacle. Il a créé, avec le musicien Steve Gibbs, *3 pas d'innombrables particules de poussière*, en hommage à Pablo Neruda. Nourri par sa récente formation de la Méthode de Chaînes Musculaires et Articulaires G.D.S, il est aussi pédagogue et assure plusieurs ateliers de danse contemporaine. Milton croit aux richesses de la rencontre des disciplines et du travail collectif. Ses expériences avec d'autres disciplines lui ont donné la volonté d'élargir les territoires de sa danse et de construire espace d'échange et d'immersion créative.

INTERFACE-Z, FRANCIS BRAS, ZANDRINE CHIRI.

La société Interface-Z est spécialisée dans la conception d'interfaces, de capteurs et d'actionneurs destinés aux artistes. Elle est cofondée par Zandrine Chiri et Francis Bras et basée à Paris. Francis Bras est par ailleurs professeur en électronique, informatique et robotique. Il travaille depuis douze ans dans le domaine de l'art interactif et est l'ingénieur d'Interface-Z.