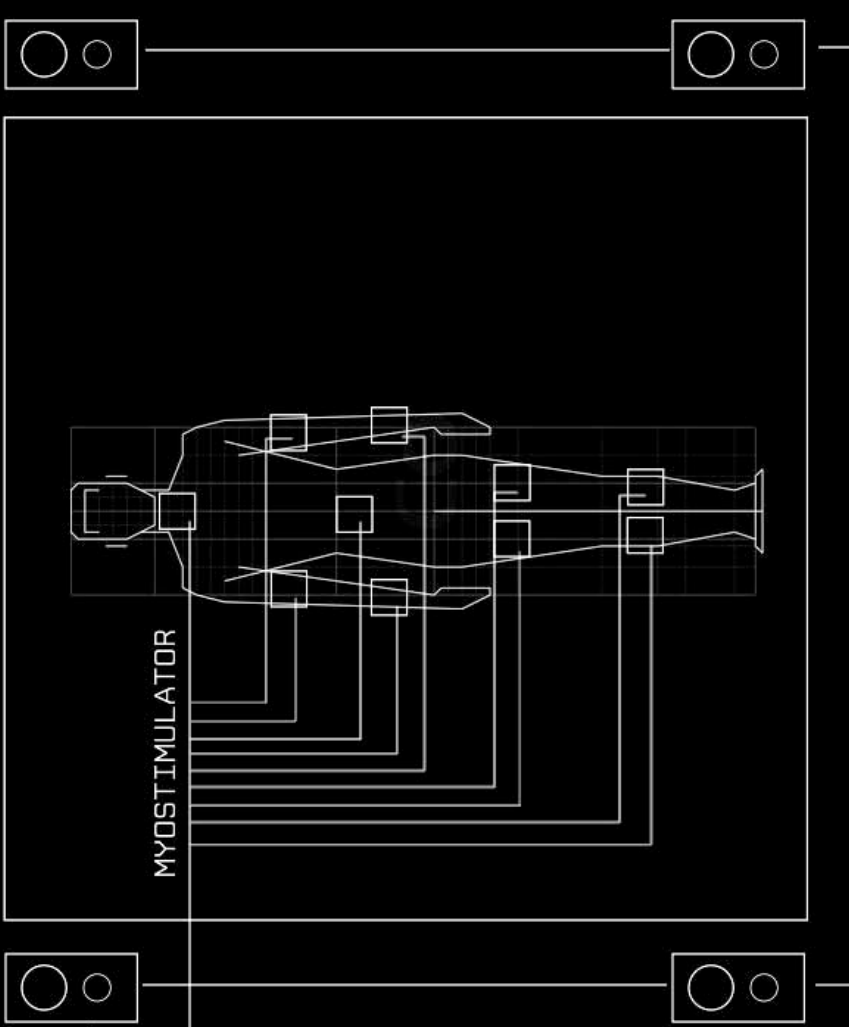


TRIGGER/INTERFACE
MIDI_TO_MUSCLE_FFB



projet_global: @

_Le Clair Obscur s'attache à explorer les problématiques liées à la question du rapport Homme-Machine et réfléchit plus particulièrement à la façon dont l'homme, sa pensée, son organisation sociale, ses modes d'action et d'interaction sont modifiés par son rapport à l'informatique et Internet. Ces modifications interviennent à plusieurs échelles, du niveau mondial au niveau social, en passant par l'intime, le biologique ou le niveau neuronal.

_@ tente de problématiser nos propres rapports d'addiction au WEB et à la technologie :

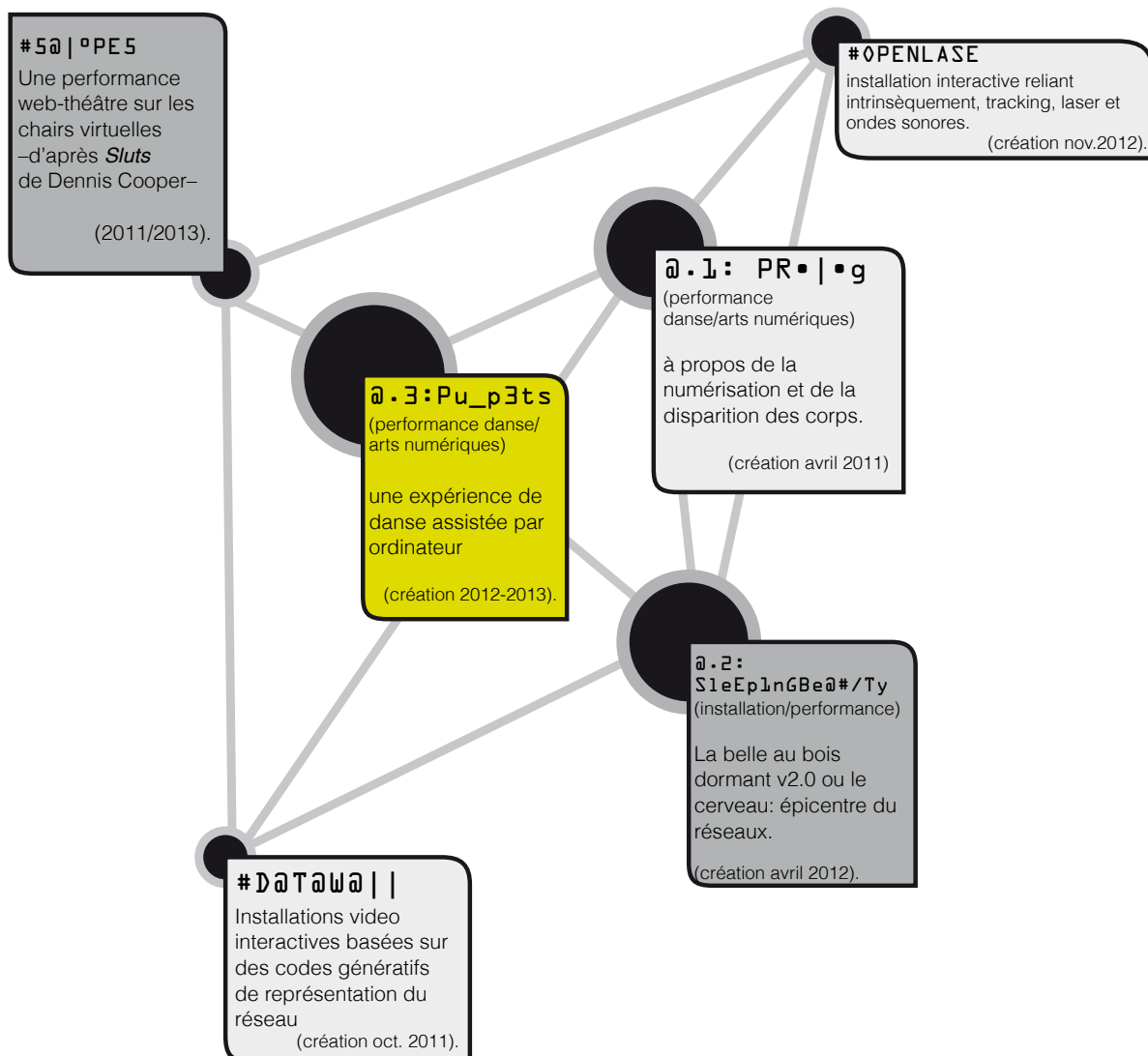
- quelle mutation de société le numérique engendre t-il ?
- quelle mutation dans nos propres corps, dans nos propres réseaux synaptiques?

_@ est une recherche en *work in progress* de plusieurs années qui se décline en plusieurs formes et plusieurs modules: spectacles audiovisuels, danse/arts numérique, web-théâtre, performances, installations, laboratoires, workshops, conférences, ateliers participatifs, etc...

_Tous ces modules intègrent une architecture globale du projet qui, comme des questions ouvertes, se répondent en filigrane les uns aux autres.

_La forme complète de @ se réalisera in fine en un parcours du spectateur à travers toutes ces différentes formes réunies.

_Chaque module explore un niveau d'interaction entre l'homme et la machine et peut exister et être diffusé indépendamment des autres.



@.3:PU PETS

Distribution :

Conception / Espace / Coordination / Lumières :

Frédéric DESLIAS

Conception / Création Audio-Visuelle :

Fabrice PLANQUETTE

Création Vidéo :

NOHISTA

Chorégraphie/Cobayes :

'YUM' KEIKO TAKAYAMA/LUCIA MENDOZA & JULIEN BÉZY

Développement Software / Hardware :

Olivier GUILLERMINET // Fabrice PLANQUETTE // Armand AHMADI



Yum Keiko Takayama et Julien Bézy dans @.3:Pu_p3ts (prototype) à l'ésam Caen/Cherbourg le 02/11/12 photo ©A.V.Wasselhove



Yum Keiko Takayama dans @.3:Pu_p3ts (prototype) à l'ésam Caen/Cherbourg le 02/11/12 photo ©A.V.Wasselhove

une performance danse/art numérique sur les corps connectés

Le Clair Obscur poursuit son étude de la synesthésie et des champs du cognitif, par l'interaction / synchronisation des outils multimédias, pour interroger au plateau la place de l'être, humain, dans son environnement, et particulièrement un environnement numérique qui le dépasse.

Pour aller plus loin, nous cherchons des modes de communication inédits entre l'ordinateur et l'acteur/danseur, qui relaierait l'ouïe et la vue dans les champs du sensible et des sensations, pour aborder le tangible / le toucher.

Les myo-stimulateurs* pourraient ici ouvrir un nouveau champ d'expérimentation aux relations corps/danse/technologie: Celui-ci pourrait être littéralement *relié, traversé par le son* au même titre que l'image. Les myo-stimulateurs (*stimulateurs électro-musculaires type Sportelec©) pourraient accroître la précision d'interaction entre le danseur et son environnement, ce par un chemin ne nécessitant plus nécessairement un passage par le cerveau vers le mouvement : direct du data au muscle. Ce principe n'est pas pour autant exclusif, c'est un outils supplémentaire... Et n'impose pas pour autant des corps passifs.

En retour, des EMG, (ElectroMyoGramme) pourraient nous renvoyer l'activité électrique musculaire des danseur pour contrôler le dispositif ou pour se propager, se communiquer en cascade, par exemple, entre plusieurs danseurs...

...Voici notre point de départ.

Nous avons là la mise en scène d'un système nerveux augmenté, un spectacle qui bas comme un muscle, une machine, un tout intrinsèque, organique et numérique... Le cadre esthétique de la performance est dressé : des impulsions, du nerf, et toujours la nécessité de repousser les limites des champs du cognitif. Nous interrogeant en filigrane sur les limites de perception de notre propre corps, et les relations ambiguës qu'entretiennent notre individu contemporain avec son environnement numérique, les interfaces homme/machine: Sommes-nous des corps exponentiels? ou des corps esclaves?

Après @.1:Prolog où une machine à force de numérisation faisait disparaître un corps.

*Après @.2: **SleepingBeauty**, où dans un statisme absolu, nous déplaçons de façon critique le rôle du corps à une simple interface (sensible) au coeur d'un dispositif Web 2.0.*

Ici les corps, se réveillent, s'électrisent, reprennent vie, une vie d'un autre ordre.

Step_uP // Pu_petS :

Ici on capte, on envoie toujours du signal, mais, au fur et à mesure, on ne sait pas très bien qui contrôle qui.

Si le danseur est la marionnette stimulée par la machine, ou si elle-même s'empare du dispositif à interpréter les signaux pour les contrôler, @.3, par étape, jouera de ce va et vient, et cherchera progressivement à déjouer cette dualité.

Dispositif :

Les danseurs sont allongés au sol, dans l'image vidéo, relayés au public par un miroir suspendu à 45°, on observe ainsi dans le miroir des corps qui évoluent comme débarrassés des lois de l'apesanteur, dans un dispositif vidéo en trois dimensions, ou comme inscrits sur une toile blanche identique aux tableaux d'anatomie des peintres de la renaissance, tout un champs de force et de symétrie se trace alors dans l'organisation de ces corps et les trajectoires des danseurs, mises en exergue par la vidéo.

Nous nous situons ici dans le cadre d'une performance danse/multimédia, mais oeuvrons aussi dans un laboratoire plus improbable et inquiétant où l'on expérimente sur le corps d'acteurs/danseurs/cobayes humains.

Stimulateurs :

Le propos n'est pour autant pas tant scientifique qu'artistique ou politique. Nous pourrions prétendre par exemple, à reproduire électriquement un mouvement complexe, faire marcher artificiellement quelqu'un, mais ici quelques impulsions suffisent. Comme animé par une partition extérieure, les danseurs seront libres d'interpréter, de nourrir leurs propres mouvements. Il ne sont donc pas vraiment des marionnettes, mais jouent avec cette ambiguïté. Une complicité s'opère progressivement entre l'homme et la machine et, comme lors d'une danse de possession, un rituel technologique le pousse petit à petit vers une forme étrange d'abandon, vers une transe chorégraphiée ambiguë entre son moi et la machine média.

F.D.

NOTES DE MISE EN SCÈNE (juillet 2012):

Un groupe de personnes (de 2 à 6), à la fois artistes techniciens et chercheurs, se réunissent pour une étude sur la contraction musculaire. L'expérience consistera à tenter de faire émerger quelque chose de la contraction répétée et organisée de plusieurs muscles. Cette expérience se fait en public, comme un cours magistral, une démonstration scientifique.

C'est un travail sur la mémoire et le contrôle. Mémoire du monde contenu dans le corps. Extraction de cette mémoire. Contrôle du corps pour extraire cette mémoire. Collection pour accéder au contrôle de fragments de mémoire d'un infini puzzle constitué de tous les fragments de tous les muscles de l'humanité. Contrôle de la nature-vie-machine sur l'homme. Volonté de l'homme à contrôler la nature-vie-machine. Voilà l'hypothèse donnée.

Le déroulement de l'expérience nous mènera pourtant ailleurs.

L'élément que nous découvrirons nous propulsera vers une dimension supérieure.

Celle du tout. De la dualité. De la quête désespérée de l'autre. Du manque.

Et peut-être l'émergence de la beauté.

Le zéro et l'infini.

Certes il y a la mémoire, mais il ne peut y avoir de contrôle.

- On ne contrôle pas ce dans quoi on est.

- On ne contrôle pas la nature car (quand) nous sommes dans (partie de) la nature.

- On ne contrôle pas la vie car (quand) nous sommes dans (partie de) la vie.

- On ne contrôle pas la machine car (quand) nous sommes dans (partie de) la machine.

Cette forme contenue dans le muscle déterminera donc l'espace dans lequel évolue le cobaye/performeur.

Réunir les infinis, le contenu et le contenant, l'un et l'autre.

Le traitement de cette problématique pourrait se faire de façon abstraite et graphique.

En tout cas dans une progression de l'expérience concrète vers l'abstraction.

Partant de quelque chose de très rigide, droit, net, tranché, méthodique, nous pourrions naviguer vers des courbes, de la rondeur, de la souplesse,

De façon métaphorique.

Scénario :

Deux équipes techniques s'affairent à préparer les espaces.

Ils mettent en place minutieusement chaque zone.

À l'intérieur des zones d'expérimentation apparaissent de petites croix.

Elles marquent les emplacements des membres des cobayes.

On peut tendre vers des schémas qui rappellent Léonard de Vinci.

Les cas d'étude (performeurs) entrent à leurs tours, se déshabillent jusqu'aux sous-vêtements, chacun dans leur vestiaire. Ils font quelques étirements, pendant que les équipes techniques préparent le matériel de stimulation et vérifient leur bon fonctionnement. Ils équipent les danseurs d'électrodes.

Les cobayes s'allongent dans les marques projetées au sol.

Les premiers essais commencent. Un bras, une épaule, une jambe.

De façon très méthodique avec un relevé de différents paramètres à chaque fois. (numéro de la contraction, nombre de pulsations envoyées, niveau de contraction musculaire, température du muscle, etc).

Ces valeurs peuvent être totalement factices, inventées, avec des unités de mesure qui n'existent pas.

Tout cela semble très long, méticuleux, organisé, rationnel.

Le protocole semble pourtant à la fois absurde et dérisoire. On appuie sur un bouton, un muscle bouge. C'est assez ridicule et stérile.

Le public est cependant toujours exclu du contenu de leur discussion. Il ne peut pas entendre parce qu'ils parlent trop bas, parce qu'il y a toujours des bruits parasites de machines diverses (ronnement de transformateur, ventilation, etc...).

À chaque essai de contraction, ils scrutent attentivement les résultats (sur le cliché de la caméra, sur les écrans de contrôle des données, ou même directement sur la peau du cobaye). Ils prennent des mesures, les comparent. Ils sont à la recherche de quelque chose.

Peu à peu, à force de réglage, de structuration des impulsions envoyées, commence à apparaître l'objet de la recherche. Ce qui est émerge de l'échauffement musculaire est une goutte. Mais ce n'est pas la matière ou le contenu chimique qui est à prendre en compte ici. C'est sa forme. Toujours la même. Une larme. Un demi infini dont il nous faudra peut-être trouver l'autre moitié. Chaque observation révèle la même chose. Cette forme arrondie et anguleuse à la fois.

À partir de là, l'environnement audiovisuel commence à se transformer. L'image et le son se déforment. Le corps et l'image se mêlent, s'enchevêtrent. Peu à peu l'obscurité se fait, parcourue de lignes lumineuses courbes qui contiennent encore l'image d'origine (le corps). Progressivement, ces lignes deviennent rouges. Une jeu de lignes courbes joue avec le corps, ou l'inverse. On ne sait plus vraiment.

Par apparition brève, la forme de goutte encercle le corps, le contient tout entier.

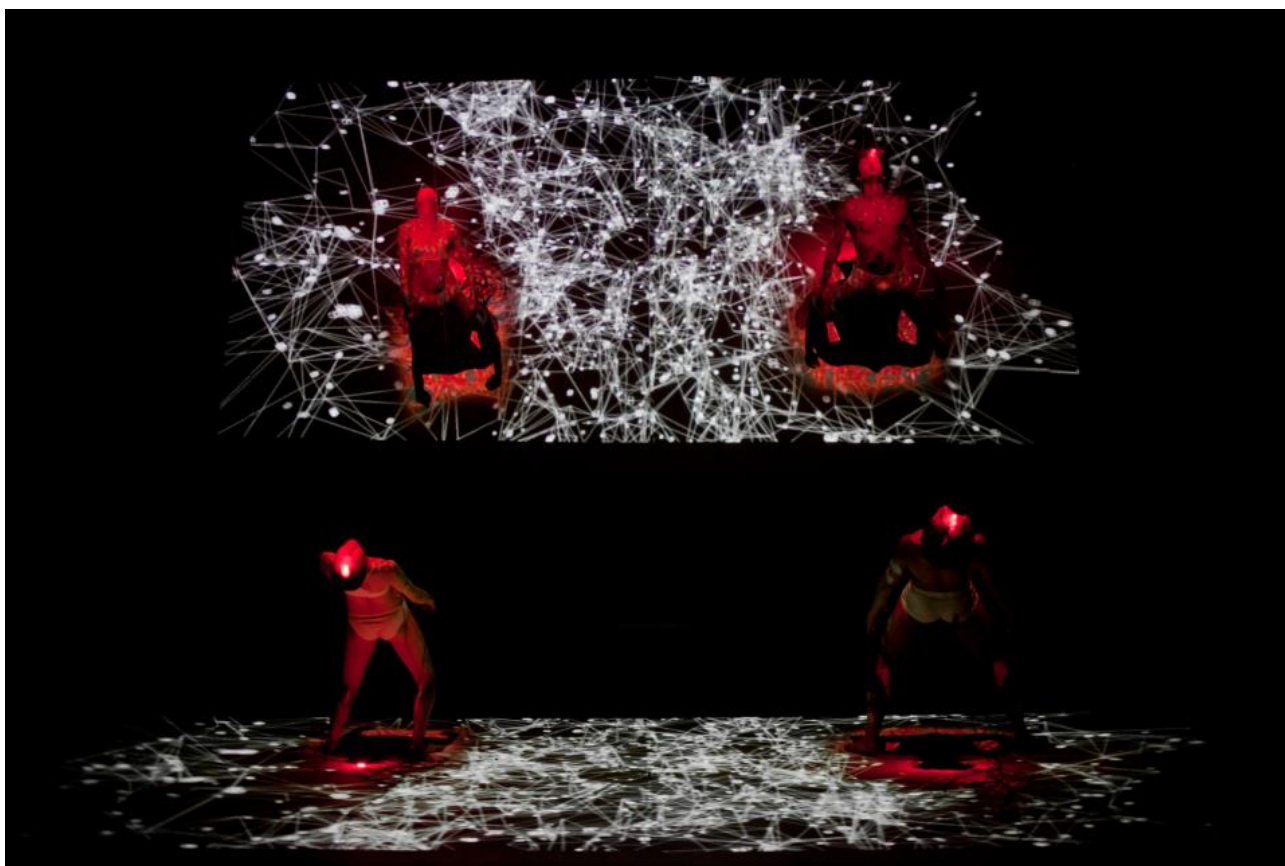
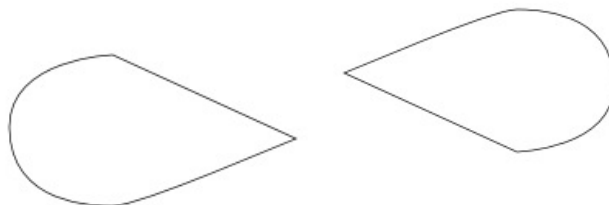
Le graphisme se simplifie jusqu'à cette forme simple récurrente.

Les corps se redressent et tournoient en spirale.

L'espace se remplit de brume.

La lumière devient blanche, aveuglante.

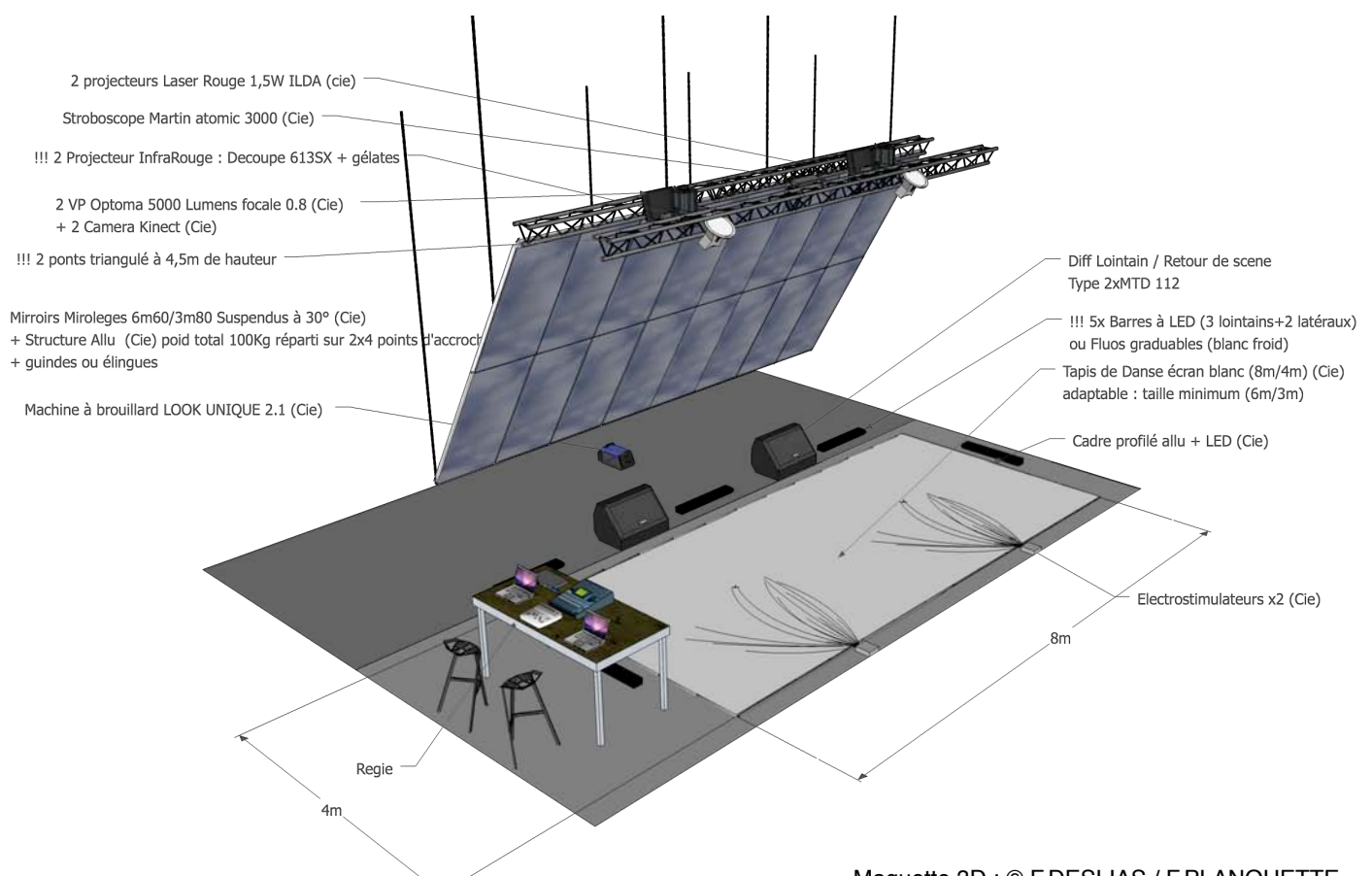
Enfin Le corps redressé, debout, découpé en ombre chinoise dans le brouillard, face au monde conclue l'expérience.



Espace

de /réaliste à /graphique :

- zone technique à jardin
- zones vestiaire à cour
- zone d'expérimentation/danse
- zone miroir en *mirolège*® de 6.6m/3.8m suspendue dont l'inclinaison peut varier
- 2 vidéo projecteurs à l'aplomb de la zone d'expérimentation
- 2 lasers rouges
- 2 caméras Infra Rouges (kinect) à l'aplomb de la zone d'expérimentation
- Projecteurs latéraux à définir (barres à LED?/Fluo?)
- 1 stroboscope à la face au centre dans les cintres
- Mur (ou à défaut deux projecteurs) d'éclairage blanc au lointain en contre
- Machine à brouillard

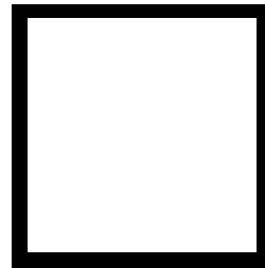
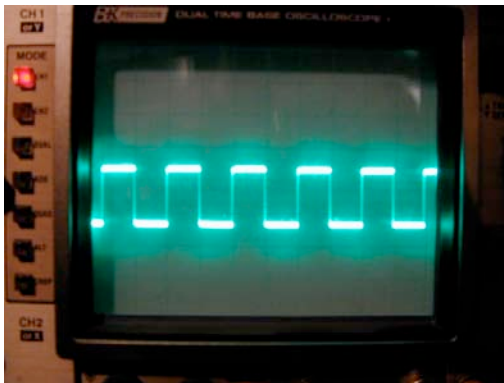
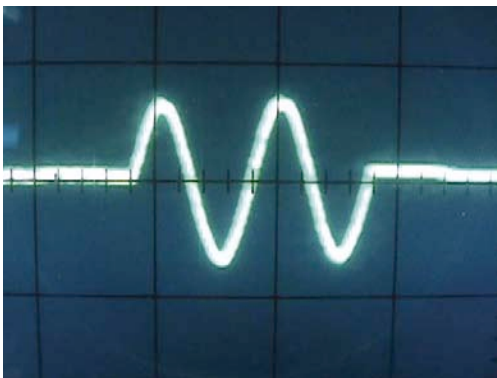


Maquette 3D : © F.DESLIAS / F.PLANQUETTE

Son :

du fragment au continuum.

- de l'onde carré à la sinusoïde.
 - net, tranché, brut, chaotique, puis de plus en plus organisé peut fondre vers le drone constant.
 - une évolution d'ondes : nous privilégierons des formes d'ondes et des pulses qui pourront sculpter des formes claires en interaction avec la vidéo et un laser, pour faire apparaître ponctuellement une forme de goutte et d'autres formes à définir.
 - Les formes qui entourent les corps pourront sculpter en retour ces ondes.
- Un va en vient entre les trajectoires et les formes dessinées par les danseurs et l'environnement sonore s'opèrera alors dans une recherche de la synesthésie absolue.
- Nous pourrions alors clôturer la performance sur un son pur en forme de demi-infini horizontalement, un pour chaque zone d'expérimentation, ce qui donnera visuellement deux demi-infinis séparés.



Plusieurs espaces sonores se définiront :

Un espace environnant et un autre espace plus technique, spécifique, fonctionnel. Par exemple, le bruit de fond (ronronnement de ventilateurs et autres) doit être clairement distingué dans sa forme et dans sa diffusion, des bruits (sonorisés) qui stimulent les muscles, eux doivent être très localisés au plateau. Peut-être pourrait-on diffuser un son monophonique brut correspondant directement à l'expérience derrière chaque zone d'expérimentation, pour diffuser le reste de l'environnement sonore en façade dans un mode de spatialisation quadraphonique, de type binaural. Progressivement et subrepticement ce son brut se transformerait et occuperait tout l'espace durant le déroulement de la performance.

Image

de l'analyse au paysage.

D'abord des plans réalistes de l'expérience. Observation du mouvement du muscle. Ne pas chercher une dimension esthétique mais juste analytique. D'observation. Réaliser ces plans avec une volonté scientifique en ayant toujours en tête que ce qui nous intéresse vraiment n'est pas le cadrage ou la qualité de l'image dans son sens esthétique mais son contenu et sa capacité à nous révéler ce que nous cherchons. Se mettre donc dans ces conditions de réalisation. Le montage de ces séquences ne doit pas être rythmé mais assez espacé. Une impulsion après l'autre, un muscle après l'autre. Toujours de façon très méthodique. On peut faire en sorte que le cadrage se resserre progressivement de plan en plan. Jusqu'à la position idéale. Très proche de la peau. Encore réaliste mais déjà presque abstraite car sans repère avec ce que nous connaissons (un pied, une main, une oreille). C'est bien le corps que nous voyons mais il n'est plus que pulsation, ligne, courbe variation de lumière, et déformation de la surface de la peau. A ce stade les cadrages seront donc clairement définis.

Une structure commence à se dégager. Des séquences, des suites, des patterns apparaissent. L'organisation du chaos.

Les images deviennent lignes, courbes...

Puis ces lignes sont déplacées par un oscillateur XY qui rend visible les ondes sonores au plateau.

Pour finalement ne laisser place qu'au faisceau rouge de cet oscillateur. de plus en plus lent. Jusqu'à devenir un point fixe.



©Alban Van WASSELHOVE

Notes concernant la chorégraphie

du micro-mouvement désordonné à une phrase continue et souple.

Progression :

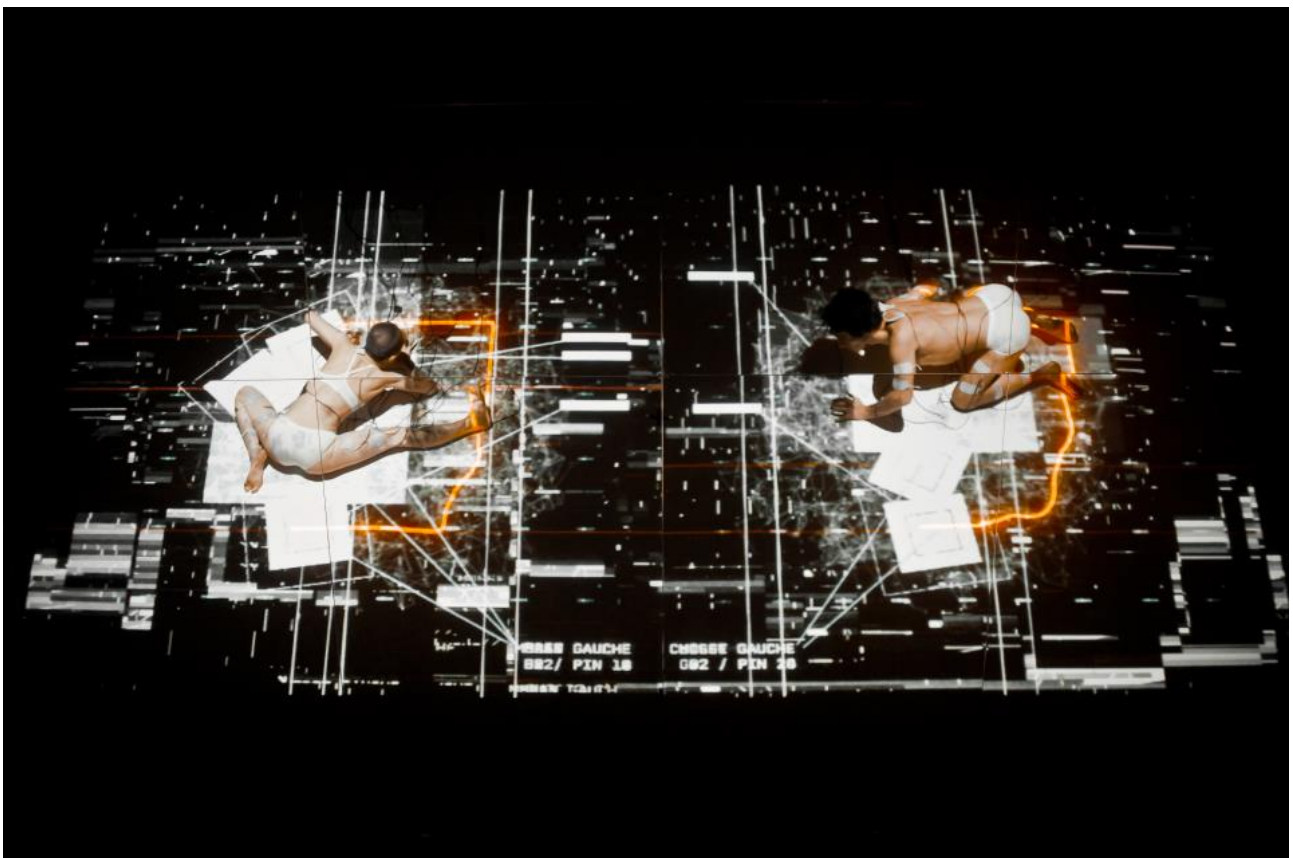
- préparation (vestiaire, étirements)
- acceptation (étude, contrôle extérieur, construction de patterns)
- apprentissage (accompagnement de la machine, mouvements saccadés angulaires)
- autonomie (accentuation des impulsions reçues, la machine n'est plus nécessaire)
- invention (contorsion, prolongation et développement du mouvement et assouplissement progressif, progression vers la courbe, le mouvement circulaire, agrandissement de la surface de jeu)

A ce stade, si les danseurs sont reliés aux régies par des fils, on peut commencer à les libérer, d'abord en arrêtant de leur envoyer les impulsions qui ne sont alors plus nécessaires.

- redressement (courbes et spirale)

Image de fin : debout face public à déterminer si c'est fond de plateau et disparition, centre plateau ou avant scène, avec une séquence d'avancée vers le public.

F.P.



©Alban Van WASSELHOVE

Fiche Technique :

Scénographie :

- **2 tapis de danse blancs** de 2m/12m (fourni par la Cie)
- => Espace de danse blanc au sol de 8m/4m optimal, 6m/3m minimum.
- **Miroir géant** (6m60/3m80) type ©mirrolège + Structure de portage en aluminium suspendus à 45° au dessus du tapis sur guindes. (fournis par la Cie)

Poids total du miroir : 120 kg environs répartis sur 8 points.

Régie à vue à Jardin

Perche 1 ou structure pont triangulé (douche front de scène à 4m du sol) :

- 2 Lasers 1,5W rouges compatibles ILDA (Fournis par la Cie)
- **2 Découpes 613 SX + Gelates IR (LEE104+LEE120+filtre anticalorifique) graduées.**
- 1 Strob Atomic 3000 (Fournis par la Cie)
- 2 VP 5000 lumens Optoma focale 0.8 piqués en douche (Cie) de 4m à 4m50 du sol
- **Prévoir 2 cables VGA de 25 à 30m.**
- 2 Cameras Kinects USB + Ralongs accrochées aux VP (Fournis par la Cie)
- 2 nacelles des VP fournies par la Cie
- + Accroche suspension de l'avant de la structure miroir à 4m du sol guindes ou élingues courtes.

Perche 2 ou guindes(fournies par la Cie) : (fond de scène)

- Accroche suspension de l'arrière de la structure miroir à 1m20 du sol

Sol :

2 Tapis de Danse blanc (fournis par la Cie) / 2x(2m/8m)

Lumières :

- Encadrement de l'espace de danse 8m/4m par profilés Aluminium + rubans à leds blanc froid / 2x8m + 2x4m (fournis par la Cie) : **prévoir 4 lignes graduées + charges sur les circuits (4*F1 par exemple)**
- **Prévoir plan de contre au sol rasant + 2 lateraux au sol (5 Fluos graduables ou Barres Leds) :** Nous consulter.
- Machine à Brouillard Look Unique 2.1 au lointain (fournie /Cie)
- 2 Ventilios (fournis/Cie) / **prévoir 1 direct + 2 lignes graduées au lointain centre.**
- Si manque de recul au lointain, **prévoir une 2eme machine à brouillard** pour une diffusion double latérale.

SON :

Lointain : 2x C.Heil MTD115 au sol ou équivalent.

Retours : 2x MTD112 au sol (au besoin selon la configuration de la salle)

Système Face de la salle : Type 4xMTD115

+ 2 Sub type Sb118

Régie (fournie par la Cie):

Table de mixage son 01V96v2 (Cie)

+ 2 ordi macbook pro (Cie)

+USB/DMX ENTECC PRO (Cie)

+ Carte graphique Matrox DualHead (Cie)

+ Mixette midi (Cie)

+ Carte Son MOTU UltraLight (Cie)

+ ARDUINO ATMEGA vers deux myo-amplificateurs pour les danseurs. (Cie)

Lumière, son, vidéo et stimulateurs sont pilotés et synchronisés par ordinateur.

Prévoir une table ou Samia 2m/1 et Strab noir.

Montage :**Précision :**

Le miroir suspendu est constitué de 12 panneaux type ©mirrolège relativement légers (4kg pièce) mais extrêmement fragile et sensibles aux marques de doigts /
L'équipe artistique dirige les opérations / Besoin de 2 à 3 personnes en accueil pour le montage du miroir.
A manipuler avec précaution en présence de membres de l'équipe et avec gants et mains propres. Il s'assemble sur une structure en aluminium spécialement conçue à cet effet.

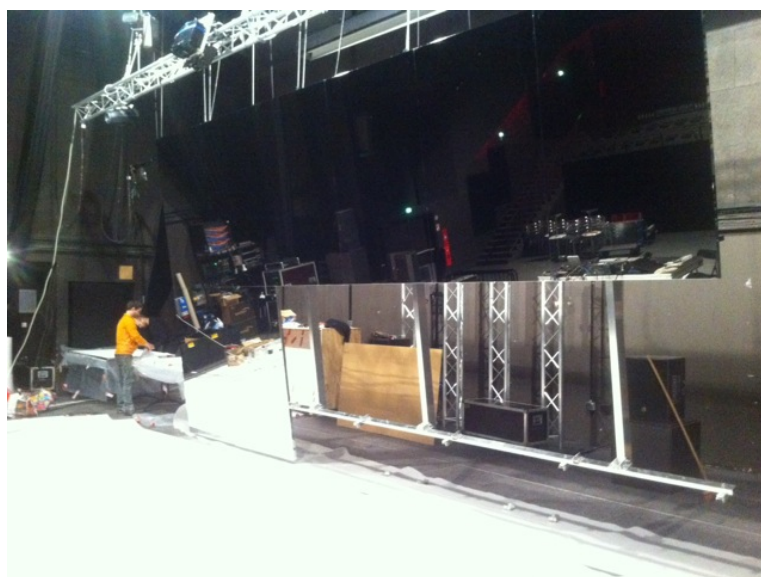
Montage miroir : prévoir 1 service (4h) à J-1 (soir ou PM)

Montage au sol : 2h à J0 matin.

Réglages : 2h à J0 matin

Répétitions/Raccords : 2h à 4h à J0 PM pour représentation le soir.

Transport : Type Master 12m3. (1 FLY + 4 Caisses + 2 Tapis + Structure en kit.)



montage du miroir

LE CLAIR OUSCUR :

La compagnie entreprend depuis sa création un travail pluridisciplinaire. Elle est basée aux *Ateliers Intermédiaires* à Caen et réunit des artistes issus des arts visuels, arts numériques, sonores, danseurs et comédiens qui confrontent ensemble à l'épreuve du plateau, sur un mode horizontal. Le produit arts-vivants veut alors s'affranchir de toutes les étiquettes, un théâtre / art total pourrait cependant définir cette entreprise.

L'expérience a débuté en 2001 à l'Université d'Arts du Spectacle de Caen, une première création **Entre Intérieurs**, issue des *Aveugles* de Maeterlinck voit le jour. Il est repéré par le CDN de Normandie, puis par le Workcenter of Jerzy Grotowski (Pontedera - Italie). Le CDN - Comédie de Caen suit ensuite la compagnie de 2004 à 2006 en formation puis en Laboratoires.

En résulte un premier essai: **Panser/Agir – 1ère tentative – 12 sorts des rams**. Ce Laboratoire met en place un échange entre des usagers de *La Boussole* (centre d'accueil de jour pour sans- abri à Caen) et l'équipe par l'écriture, le témoignage vidéo et la participation active et collective au plateau dans un dispositif théâtre/multimédia. Deux usagers, employés par la compagnie seront ensuite suivis par l'équipe jusqu'à leur réinsertion.

Depuis 2006 le Clair-Obscur se consacre à de petites formes scéniques d'ordre expérimental et multimédia. Trois *Prototypes* - performances distinctes voient ainsi le jour autour du texte *MANQUE* de Sarah Kane : **ORATORIO, FAKE, HERMSELF**.

Ces travaux sont successivement accompagnés par la D.M.D.T.S. (Aide à la maquette) et le CDN de Normandie ; La Ferme du Buisson (en coproduction pour *Labomatics Théâtres* 2007 et 2008) ; le CCN de Caen Basse-Normandie (accueil studio- 18H60) ; La Tannerie (Barjols-83) ; Ces différents modules fusionnent en 2008 pour la création de **MANQUE (SARAH KANE) - ORATORIO ÉLECTRONIQUE** à la *Ferme du Buisson*.

En parallèle, de 2007 à 2010, **HERMSELF**, bénéficie de résidences à la Tannerie (Barjols), au CDN de Normandie, au CCN de Caen/Basse Normandie, au Panta Théâtre (Caen) et à l'ÉSAM (Caen)... Et présenté par étapes, au Panta, à l'ésam (Caen) puis au Colombier à Bagnolet en Novembre 2009.

HERMSELF obtient le **Grand Prix Danse & Nouvelles Technologies** lors du festival **LES BAINS NUMERIQUES** en 2010 et entre alors en résidence et en co-productions au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains ainsi qu'à [Ars]Numerica / Montbelliard et obtient l'aide à la production du DICREAM. La forme finale de **HERMSELF** est présentée au CdA d'Enghien-les-Bains le 18 novembre 2011.

@_, nouveau chantier modulaire du collectif (2011/2013) interroge **la place du corps à l'ère d'Internet et du tout numérique**. Co-produit par la Ménagerie de Verre et par l'ODACC en 2011, il obtient l'aide à la maquette du DICREAM en 2010 et accueilli en résidence à la Chartreuse (CNES Villeneuve-les-Avignons).

@.1:Prolog est présenté à la Ménagerie de verre, dans le cadre du festival Étrange Cargo en mars 2011 puis à Caen pour le festival Nordik Impakt en octobre 2011.

@.2:SleepingBeauty est créé en avril 2012 pour le festival]Interstice[à Caen est accueilli lors du festival OSOSPHERE (Strasbourg) en décembre 2012.

@.3:PU_PETS, présenté en *prototype* lors d'une carte blanche à l'ésam pour Nordik Impakt 2012 puis accueilli lors du festival OSOSPHERE (Strasbourg) en décembre 2012, poursuit sa création en 2013.

LE CLAIR-OBSCUR EST UNE COMPAGNIE CONVENTIONNÉE PAR LA RÉGION BASSE-NORMANDIE, SOUTENUE PAR LE CNC/DICREAM, LA DRAC DE BASSE NORMANDIE, LE CONSEIL GÉNÉRAL DU CALVADOS, LA VILLE DE CAEN, ET L'ODIA NORMANDIE.

(+ d'info sur <http://www.leclairobcur.net>)



Frédéric Deslias :: metteur en scène :: musicien

<http://leclairobscur.net>

Né en 1978 :: Pluri artiste caennais formé à l'université en Arts du Spectacle. Il fonde Le Clair Obscur qu'il dirige depuis 2002. Il oeuvre parallèlement pour le Théâtre ou la Danse comme compositeur et créateur sonore – *David Bobée, Eric Lacascade, Héla Fatoumi & Eric Lamoureux, Médéric Legros...* – Il réalise aussi quelques Bandes Originales pour le cinéma et des Ciné-concerts avec le collectif Purée Noire.

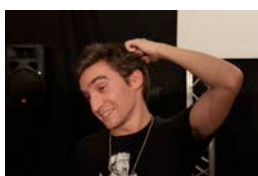
Formé aux arts numériques et à la programmation sous MAX/MSP et Pure Data, son travail s'oriente progressivement vers l'installation interactive et les parcours sensitifs : Décadrement 2009 et 2010 au Musée des beaux Arts de Caen - Parcours interactif et Remixes in situ de tableaux par la vidéo. HERMSELF, *Grand Prix Danse et nouvelles technologies* au Festival Les Bains Numériques 2010. Il réalise par ailleurs des installations multimédia musicothérapeutiques participant à l'éveil sensitif des autistes.



Fabrice Planquette :: création sonore :: programmation

<http://pan-etc.net/>

FP mène, en plus de ses projets musicaux expérimentaux, des collaborations ouvertes aux arts de la scène, en poésie sonore, installations et vidéo. Il participe aux créations de compagnies de théâtre et de danse depuis 1997. Il a été lauréat de la villa Kujoyama (Kyoto, Japon) en 2006. Depuis 2007, il invite d'autres artistes au sein du groupe A.lter S.essio à créer une série d'oeuvres essentiellement performatives dans une relation étroite corps / image / son.



NOHISTA/Bruno Ribeiro :: Artiste Audio-Visuel :: <http://www.nohista.org/>

Bruno Ribeiro, aka Nohista, est un artiste audio-visuel. Considérant l'ouïe et la vue comme un seul et même sens, indivisible, il joue des images au sampleur comme d'un instrument de musique. Dans ses créations audio-visuelles, il travaille sur les thèmes de la perception et de l'illusion, créant des performances sensibles et immersives. Réalisateur, graphiste et performer live, NOHISTA est membre du label V-ATAK.

Yum Keiko Takayama :: chorégraphie :: interprétation



Après des études en danse classique, moderne et butoh, elle développe un travail en performance solo tout en participant à des projets collectifs interdisciplinaires (danse, théâtre, photographie). En tant que membre de la compagnie Sennichimae Blue Sky Dance Club (neo- butoh), elle a été interprète dans toutes les pièces en tournée de 2000 à 2007 (Japon, Corée, France, États-Unis, Canada, Chili). Ses performances solo sont également conçues dans des espaces non-théâtraux avec une capacité d'improvisation lors de présentations en galeries notamment. Depuis 2007, elle fait partie du groupe A.lter S.essio en tant que chorégraphe, interprète et créatrice de costumes. Elle mène des ateliers tous publics.



Julien Bézy :: chorégraphie :: interprétation

Après un cursus à l'Académie Internationale de la Danse, sous la tutelle de Pierre-Yves Aubin et Mey-Ling Bisogno, Julien Bézy intègre le conservatoire de Toulouse pour se spécialiser en danse contemporaine. Parallèlement, il étudie la psychologie et la philosophie de l'art à l'université de Toulouse le Mirail. Par la suite, il apprendra et se perfectionnera à la IALS de Rome et à The Place à Londres. Il se consolide aujourd'hui par un training régulier de danse classique sous l'égide de Wayne Byars et Andreï Glegolski. En tant qu'interprète, on a pu le voir notamment dans *Quand je ferme les yeux* de Frédéric Jolivet, *Jazz Ethnique* de Georgette Kala-Lobe ou *Liaison* de Stéphane Loras. Il a également travaillé en tant que soliste Jazz avec Eric Castry, et est actuellement membre de la compagnie de théâtre « Ariel et Furie » dirigée par Volchitz Cabrini. Professeur de danse contemporaine diplômé d'état au CND, il enseigne dans diverses structures telles que le Studio Harmonic, le Conservatoire de Gagny ou l'ADASE. Chorégraphe, il collabore aujourd'hui avec le réalisateur et photographe berlinois Louis Vignat sur le projet Sneezing

Le Clair Obscur

(association loi 1901)

Siège Social:

82, rue de la Seine

14 000 CAEN

N° SIRET : 484 213 848 00019,

Code APE : 9001Z

LICENCE N° : 21032451

Contact artistique et technique:

Frédéric Deslias

11 rue St Luc

75018 PARIS

06 80 57 38 37

leclairobscur@gmail.com

Contact administratif :

Charlotte Auché

06 20 49 02 64

admin@pan-etc.net