

#LeClairObscur présente

GØL4M

Création 2014



GøL4M

[Performance Danse / Arts Numériques]

[durée approximative : 1h15]

GøL4M pourrait être une forme anthropomorphique vectorisée par ordinateur et qui prend vie... Il emprunte à la science fiction ce prototype, projetant au présent du danseur un état d'être synthétique...

GøL4M pourrait ensuite préfigurer, par étapes successives, une forme d'hybridation de l'homme, dans un laboratoire technologique, un rituel étrange...

GøL4M désignerait le projet même « alchimique » d'un grand tout englobant l'être et son environnement, la recherche d'une formule et d'un équilibre : numérique, géométrique et biométrique.

L'électricité est le médium central de cette entreprise. L'électricité est le pont entre la chair et le silicium, l'étincelle de la vie, et le magnétisme : un champ de forces invisibles que nous tendrons à rendre sensibles ou palpables au travers du corps du danseur.

GøL4M est donc à la fois une chorégraphie de laboratoire, sur l'amplification et la médiatisation du mouvement capté, et à l'inverse la réalisation du mouvement dans un champs de forces extérieures ressenti.

GøL4M est forme mutante qui tend à rapprocher le corps numérique, de la chair plastique/ physique/ organique.

Ici tous les éléments s'harmonisent progressivement pour former un tout indissociable et tragique...

Distribution

Mise en scène :	Frédéric DESLIAS
Assisté de :	Gael L.
Chorégraphe / Performeur :	Matthew MORRIS
Assisté de :	Christine CARADEC
Designers :	Elisabeth BIKOND NKOMA Rafaël GUIAVARC'H
Création Musicale :	Jean-Noël FRANCOISE
Création Lumière :	Simon DESPLEBIN
Création Vidéo :	Dimitri BLIN
Développement Software/Hardware:	Olivier GUILLERMINET Gael L.
Plateau :	Pierre André GOURSOLAS
Décors :	Salem Ben BELKACEM Pierre André GOURSOLAS

Remerciement à House of Nines pour les costumes.

Production : Le Clair Obscur

Coproductions et partenaires :

Le Triangle - Cité de la Danse (Rennes), South East Dance (UK), Take Art (UK), ODIA Normandie, Région Basse-Normandie, Conseil Général du Calvados, Ville de Caen, le DICRéAM / CNC, CDN de Haute-Normandie, La Ménagerie de Verre (Studiolab), Les Ateliers Intermédiaires, Festival Automne en Normandie, Hippocampe (Caen).

Ce spectacle est issu du programme européen DANS-CE DIALOGUE 2.

Ce que nous essayons de faire c'est de construire une humanité augmentée, nous construisons des machines pour aider les individus à mieux faire les choses qu'ils n'arrivent pas bien à faire eux-mêmes...

Eric Schmidt
PDG de Google, 2010

Préambule

Prenons Eric Schmidt au mot et expérimentons ce que pourrait être *le corps de demain*, ce « corps augmenté » ou comment les outils technologiques d'aujourd'hui, marqués sur le douteux espoir d'améliorer nos vies, modèlent notre imaginaire collectif et érigent dans une logique essentiellement commerciale notre corps futur... sans retour en arrière possible.

Tout un système tend à nous rapprocher des machines.

De la communication jusque dans les applications quotidiennes, la machine numérique nous « assiste » et s'impose progressivement dans tous les rouages de notre société. Depuis le smartphone, — fusion du téléphone, agenda, carnet d'adresse, horloge, calculatrice, jeux, musiques, cinéma, ...et Internet — l'ordinateur s'est greffé sur nos oreilles pour prendre une place indissociable afin d'*optimiser* notre temps principalement, puis d'influer sur toute notre organisation. Cette excroissance tactile que l'on dit *non-intrusive*, s'est pourtant collée à nous, de l'extérieur. Et le petit écran capte maintenant continuellement et partout notre regard, altérant irrémédiablement notre imaginaire et notre rapport au monde, tout ou presque passe désormais par lui. Développés dans une logique bureautique, ces *applications* de nous-même nous amènent insidieusement à repenser notre individu au quotidien dans cette logique, comme d'un objet potentiel de productivité.

Nous capitalisons sur notre propre corps.

Nos capacités physiques et neuronales sont désormais totalement quantifiables, et donc sujettes à l'amélioration. Toutes sortes d'outils de *coaching* informatique, tant cérébraux que physiques, ont été développés et promus pour le grand public, avec succès, ce qui est le signe significatif d'un changement de mentalités.

Le «post-humain» n'est pas loin...

Ce concept phare du XXI^e siècle façonne d'abord une ingénierie. Dans la suite logique de l'industrie mécanique du XX^e siècle, après s'être doté d'une force mécanique exponentielle, l'évolution de l'homme se focalise désormais sur le cerveau et la technologie. Notre corps idéal, à la fois tentaculaire et optimisé, devient désormais un corpus digital, informatique.

Explorons donc comment aujourd'hui, à notre insu, la science, l'industrie et la publicité de masse nous façonne et nous transforme insidieusement pour mieux nous assister, nous *simplifier* finalement, quand nous leur déléguons de plus en plus de tâches pour nous en dégager. Sous prétexte d'augmenter nos facultés physiques et intellectuelles, les machines nous entretiennent finalement, à tous les stades de notre vie, dans une forme de dépendance et de docilité face à elles, on leur affecte aussi une place intermédiaire entre les hommes et les hommes (réseau sociaux, labyrinthiques téléphoniques, rapports *dématerialisés* etc.). À ne plus savoir vraiment comment et à qui s'en prendre finalement, les engins sont anonymes, et ils tuent l'interlocution. On les emploie ainsi à pacifier les rapports entre les hommes. L'ordinateur systématise nos comportements dans des formes *prédéterminées*, ou une perpétuelle forme d'adaptation pour arriver à nos fins.

Par l'intermédiaire du cognitif l'interface numérique modifie notre rapport à notre propre cerveau en altérant progressivement ses fonctions neuronales... Nos réseaux synaptiques, sans cesse en re-connexions, modifient progressivement leurs structures pour s'adapter naturellement au réseau (Internet), qui pense maintenant *mieux* et *plus vite* que nous-même, et nous accompagne maintenant partout. Nous nous exerçons ainsi tous les jours, à notre insu, à chaque requête, à extrapoler notre cerveau. Et à l'inverse nous nous comportons nous-mêmes comme des excroissances du réseau. Nous sommes dans cette logique des interfaces de numérisation du réel. A chaque touche appuyée, à chaque document scanné, à chaque photo chargée, à chaque message enregistré, ... nous alimentons le Big Data et la méta-machine Internet.

Grace à Internet, le smartphone, est donc devenu notre prothèse indissociable, non invasive, mais absolument interactive, pour un accès en temps réel à toutes les données du monde, à tous ses tuyaux. Le smartphone est une de nos lucarnes privilégiées sur le grand tout Internet... Notre appréhension du monde a changé et c'est irrémédiable. La géolocalisation a « augmenté » notre rapport à l'espace, le clavier a transformé notre écriture. Dans cette logique d'optimisation, la lunette remplacera bientôt le smartphone, puis l'oreillette, et puis le vue finalement.

Nous avons connu l'avant.

Notre génération a connu l'avant Big Data, ce qui nous différencie des natives, nos petits frères. Ceux-ci ont commencé à penser dedans, ils sont nés avec ces interfaces. Dans un mouvement de recul, notre génération se pose en observateur particulier de cette mutation. Et là se joue son rôle critique.

Les temps changent,

Le Web vit ainsi actuellement sa révolution : Facebook®, Youtube®, et consort, deviennent nos boulevards et nos places publiques absorbant notre activité en ligne, nos participations, nos données personnelles, nos rapports sociaux, et notre temps de cerveau principal finalement... Le Web absorbe aussi progressivement tous les autres média broadcast (journaux, tv, radio). Il devient à la fois le médium qui a réponse à tout et la sirène qui nous attire et nous disperse à la fois en son sein dans un grand tout entropique.

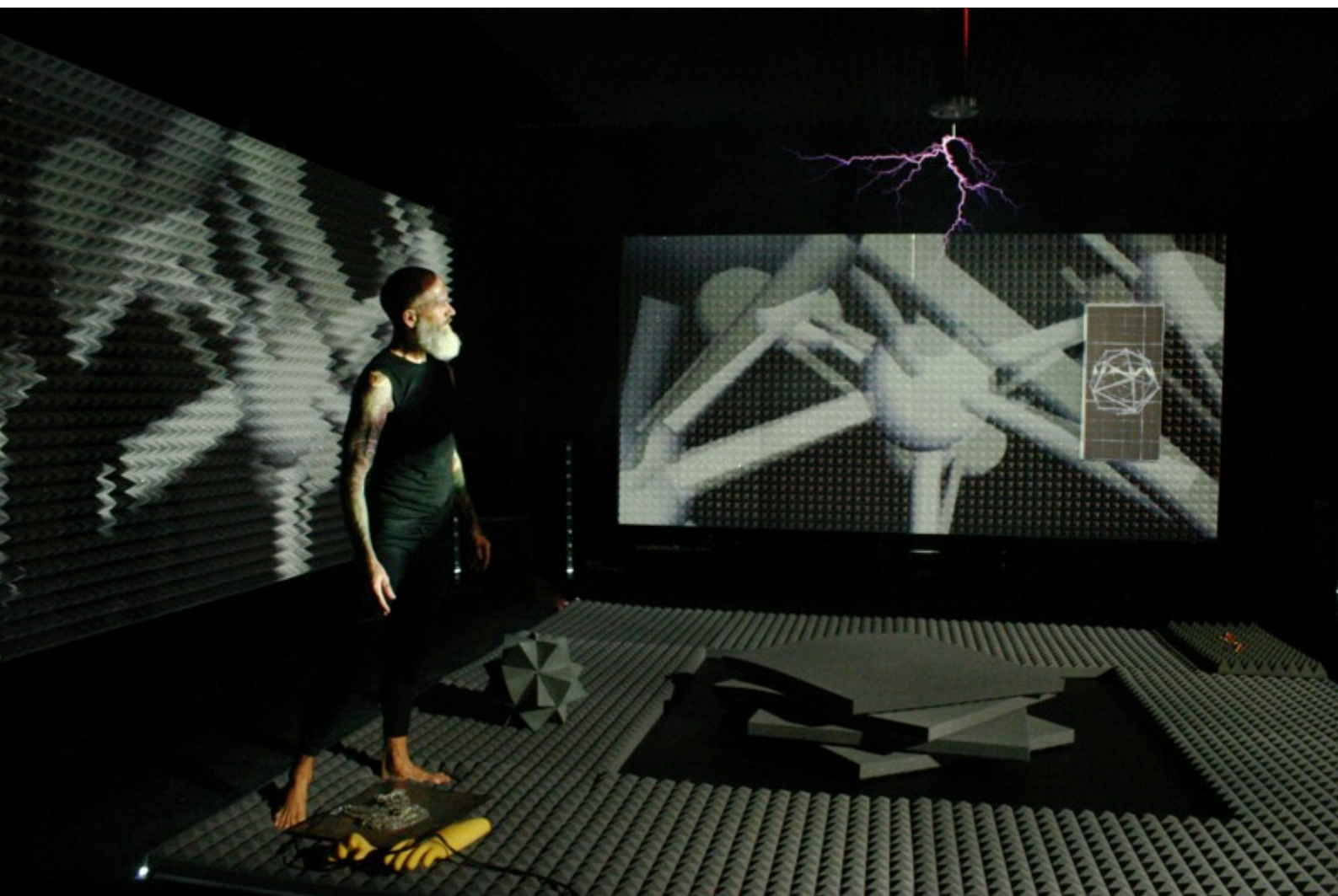
A l'ère du *big data* et du développement exponentiel de la méta-machine Internet, quel comportement d'humain adoptons-nous face à elle, depuis nos lucarnes écrans, ouverts sur ce grand tout ? Peut être est ce donc la structure même d'Internet qui nous absorbe en son sein. Internet, ce cerveau mondial et collectif, le Babel actuel, cet outil culturel infini et insatiable répond progressivement mieux que nous-mêmes à nos propres préoccupations. Le Collectif comble toute sorte de manques IRL. Mais ce média du *virtuel* n'est qu'un médium, entre des réalités disparates. Le *virtuel* n'existe pas finalement.

Internet contraint juste la réalité.

Comme tout système, l'informatique réfléchit un mode d'interaction dans un système de pensée très précis. Toute page, toute application est un programme (HTML, JAVA, C,...). La structure même du langage codé (if(...), then(...), else(...)) conditionne l'utilisateur à entrer dans sa logique de fonctionnement et l'utilisateur n'a pas d'autre choix que ce qu'on a lui a prédéfini de faire en amont. **Le code est une loi.** Tout programme a été élaboré et pensé par quelqu'un (comme tout objet d'ailleurs), souvent par une société, dont les fins ne sont pas toujours explicites. Quel en est l'objet caché ? Qui est la marchandise finalement?

G ø L 4 M part de tout cet état de fait. Mais pour boucler le cycle @, proposerait une réflexion plus allégorique, sur cet être contemporain, en devenir, ou sur cet être mutant, sur ce post-humain décalé, un *post-humain*, qui mute en nous-mêmes à l'ère de la *singularité technologique*.

Cependant il n'est pas de références directes au *transhumanisme*, **G ø L 4 M** est une forme libre qui s'amuse de notre contemporanéité, se projetant en avant à partir de signes tangibles du futur.



Sources

Le **G o L 4 M** fait référence au Talmud, un pré-être de terre, mythe Prométhéen de l'humanité.

Le Talmud enseigne que Dieu, créant Adam, le fit d'abord golem, l'élevant du sol au firmament avant de lui insuffler son âme. Il crée donc un homme mais celui-ci, s'apercevant que « l'homme » ne lui répond pas, comprend sa nature et lui ordonne de retourner à la poussière.

Il apparaît aussi dans différents ouvrages à caractères ésotériques de la tradition juive. Le Sefer Yetsira est étudié au Moyen Âge afin de créer et animer un Golem, suite à une expérience extatique induite par l'usage rituel de diverses lettres de l'alphabet hébraïque formant l'un des noms de Dieu...

« Tous les problèmes que nous avons sur la terre viennent de notre refus d'accepter notre mutation... Nous devrions embrasser la beauté de cet état. C'est notre valeur intrinsèque. »

Philippe Starck

Quatre millions d'années nous séparent du premier organisme vivant à l'heure où les scientifiques nous promettent quatre millions d'années jusqu'à l'extinction de la terre, absorbée par le soleil. Peut-être la vie est-elle à la moitié de son histoire?

Regardons donc plutôt en avant, nous sommes en état de mutation perpétuelle.

En plein boom technologique, cette mutation des corps s'accélère et est étrangement palpable aujourd'hui, jusque dans nos cerveaux, d'une année à l'autre.

Ce Golem synthétique pourra-t-il présager de notre devenir ? Tout au moins, nous pourrions, autour d'une forme laboratoire, d'un « bricolage » et d'un jeu basée sur les rapports corps/machine, réinventer une forme atypique qui nous ouvrirait à cette perspective abyssale de notre évolution.



©Xavier Veihan - Richard Rogers 2009



Notes du metteur en scène

Présentation

#LeClairObscur, au croisement des arts vivants et des arts numériques, questionne la place de l'humain dans des environnements synthétiques et omniscients. Ce travail de médias consiste à faire entrer en adéquation parfaite les techniques du spectacle (son, lumière, vidéo, etc.) afin d'atteindre une synesthésie et une précision d'interaction quasi chirurgicale.

Nos espaces scéniques déclinent des chambres de laboratoire avec un ou plusieurs humains au milieu.

Ce sont des danseurs ou des acteurs, ceux-ci ne "jouent" ou ne "dansent" pas vraiment, mais sont plutôt mis en situation par ce que leur impose le dispositif. Ainsi peut être mis en valeur une certaine part de leur humanité, en contraste et à l'épreuve du milieu dans lequel ils évoluent.

Une dramaturgie de plateau se met ainsi en place progressivement. Dans un processus de création collectif et horizontal.

Dans @.1:PROLOG, Sandra telle une enfant bulle, claustrée dans une grande machine cylindrique qui visait à la faire danser, à force de scanner et de numérisation finissait par disparaître, laissant place à son avatar de fumée.

Dans @.2:SleepingBeauty, la même Sandra, coupée du monde dans un sarcophage de verre ne dialoguait avec le monde extérieur que via ses état affectifs, cardiaques et cérébraux, captés puis médiatisés en réponse sur les réseaux sociaux.

Dans @.3:PU_P3TS, Lucia et Julien, au cœur d'une interface vidéo, font l'expérience de laisser entièrement l'ordinateur piloter leurs corps de danseurs par contractions musculaires.

Dans @.4:GøL4M pour conclure, il s'agira de prototypage du vivant, et de mettre au cœur de notre recherche un phantasme totalitaire du *corps augmenté*...

Le spectacle vivant, contrairement au cinéma, nous permet de faire *agir* dans le réel, au présent, ce qui pourrait être de la science-fiction et du futur. Pour cela il est ici plus question d'installations et de performances que d'histoires et de narration.

Ces performances détournent des outils technologiques issus du marché pour les mettre en exergue (Facebook®, Sportelec®, Emotiv EEG®, LighstoneIOM®, Microsoft Kinect®, etc.) et ainsi sonder la portée de mouvements technologiques grand publics dans un futur proche. Ainsi nous portons un regard singulier sur notre propre entreprise de technophiles.

Nos spectacles ne sont donc pas forcément à interpréter au premier degré, bien que pourtant ils soient généralement spectaculaires et totalement immersifs. Et nous jouons souvent de l'empathie chez le spectateur. Ce que nous cherchons tient plutôt de l'expérience sensible, qui parle au corps et aux affects plus directement qu'à l'intellect, et laisse d'autres traces que le seul discours conceptuel.

Matthew Morris

GøL4M naît d'abord d'une rencontre avec le danseur/performeur Matthew Morris lors d'une invitation à Brighton autour du programme européen Dans-ce Dialogue. Tout de suite le physique et la forte personnalité de Matthew m'ont attirés : Matthew Morris est anglais et australien, a 45 ans, et une longue carrière de danseur interprète derrière lui (dont DV8) avec quelques soli à son actif. Il est, dit-il, "vierge" de la technologie, avec une curiosité saine et décomplexée. Habitué à l'improvisation, nous pouvons aisément entrer dans une écriture collective au plateau, composant musique, chorégraphie et dramaturgie en direct, ensemble, en groupe. GøL4M vit d'abord comme le fruit de cette complicité forte et de l'envie d'entremêler nos univers. Ce qui à mon avis, transpire plus que n'importe quel discours.

Pour cela, il n'est pas question d'un récit pré-écrit mais d'une trame ouverte guidant plutôt une expérience collective. Nous retrouvons dans ce projet une certaine forme de liberté dans un premier temps, suivi d'un travail d'association étroite des formes et des médias dans un second. Si GøL4M conclue un cycle, il résulte de toutes nos expériences et de nos outils développés pour les spectacles d'@, mais aussi de la nouveauté d'expérimenter de nouveaux éléments, et de pousser à leur climax nos énergies latentes (il s'agit ici de dompter l'électricité brute).

Matthew quant à lui se pose sur scène comme un *readymade*. L'envie du Golem, du mutant est une façon personnelle de traiter sa personnalité, Matthew sur scène ne joue donc pas. Son corps projette aussi autre chose. Sa barbe, son âge, tous les signes qu'il porte tatoués sur tout le corps : Matthew impose de lui-même cet *être singulier* au plateau, comme une forme de sagesse et de clairvoyance. Il pourrait devenir une sorte d'alchimiste qui donnerait un sens plus allégorique à nos recherches sur le média. *La machine* vivait jusqu'alors comme une entité autonome qui se confrontait à l'Homme, ou un intermédiaire démiurgique entre l'homme (technicien) et l'Homme. Il devient maintenant l'objet même d'une quête qui prend forme au plateau. Matthew porte aussi en lui une forme d'humour et d'autodérision bienveillante, qui nous permet de dépasser ce simple discours un peu trop mystique.

Lors de nos précédentes créations, la machinerie chronophage a pris une grande place tant dans le timing de création que dans sa place sur scène, avec les corps de danseurs cobayes, souvent passifs, parfois volontairement écrasés par le dispositif.

Je souhaite maintenant pour équilibrer les choses que Matthew, au centre du dispositif, puisse prendre le dessus et imposer son personnage, et donc l'humain, comme la donnée centrale du process.

Captation

Ici nous reprenons un schéma plus classique de captation biométrique, déjà expérimentés dans nos travaux précédents, mais tentons de l'employer pour maturer une forme vivante d'un autre ordre. Il s'agirait en quelque sorte de transmettre ou de transférer la vie (ses données) par le flux de data, de donner consistance au data.

D'un transfert de fluides, d'un transfert de flux électriques de Matthew au grand *tout*.

La captation n'est pas la finalité, mais est devenue la clef d'un tout indissociable et globalisant du corps et du média. Une forme d'absolu du corps augmenté.

GøL4M poursuit la continuité logique d'@ : une chambre laboratoire, un danseur, performeur capté et analysé, et l'électricité comme élément esthétique principal.

GøL4M se rapproche bien de la science-fiction, ce que nous évitions auparavant. Ce parti pris crée une distorsion dans notre façon d'aborder le plateau. Nous y préférons à contrario un rapport au jeu et une qualité de présence plus directs et concrète, ce qui désamorçera toute portée narrative.

Nos *héros* humains se retrouvent cependant toujours dans des situations d'emprisonnement à un moment donné, d'un dispositif ou d'une interface, et tendent à s'en libérer d'une manière ou d'une autre. Ici notre *golem* naît de matière plastique dans une chambre totalement symétrique et pointue, remplie d'isolants acoustiques et électromagnétiques, une chambre en mousses capitonnées. Comment viendra-t-il à déjouer ce process?

Notre espace impose encore sa logique, toujours un laboratoire technologique, prétexte à toutes nos expérimentations, et un regard thématique sur le post humain inévitable conclusion à notre cycle @.

Teaser :



<http://vimeo.com/leclairobcur/golem>

CALENDRIER DE REALISATION

9 au 19 septembre 2013

Résidence à Hextable et Brighton (UK) avec South East Dance dans le cadre de DanSCe Dialogue 2

(+ Sortie de résidence le 19 septembre 2013)

24 février au 3 mars 2014

Résidence technique aux Ateliers Intermédiaires de Caen

4 au 17 mars 2014

Résidence au Triangle, scène conventionnée Danse de Rennes

(+ Sortie de résidence le 17 mars 2014)

4 au 13 juin 2014

Résidence artistique à la Ménagerie de Verre

8 au 21 septembre 2014

Résidence au Manège de la Guérinière (Caen) avec le soutien de la ville de Caen

23 septembre 2014

AVANT-PREMIERE au Brighton Dome (UK) dans le cadre du Brighton Digital Festival avec le soutien de l'ODIA Normandie et de South East Dance

24 au 28 novembre 2014

Résidence au CDN de Haute Normandie

Samedi 29 novembre 2014

CRÉATION au Théâtre des Deux Rives / CDN de Haute-Normandie

Dans le cadre du festival Automne en Normandie

LE CLAIR OBSCUR

Implanté aux Ateliers Intermédiaires à Caen, le Clair Obscur réunit autour de Frédéric Deslias un groupe d'artistes et de développeurs œuvrant au croisement des Arts Vivants et des Arts Numériques. La question de l'être dans des environnements computationnels est au cœur de la problématique du Clair Obscur.

L'expérience a débuté en 2001 à l'Université d'Arts du Spectacle de Caen : **Entre Intérieurs** voit le jour, d'après *Les Aveugles* de Maeterlinck (1ère création au festival universitaire des Fous de la Rampes 2002), puis à l'Espace PUZZLE (Caen) en 2003.

Repéré par le CDN de Basse-Normandie, puis par le Workcenter of Jerzy Grotowski (Pontedera - Italie) qui suit la compagnie de 2004 à 2006 en formation (théâtre école) puis en Laboratoire. **Panser/Agir –1ère tentative –12 sorts des rames** (CDN de Normandie - 2006) : 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.

De 2008 à 2010 : 3 *Prototypes* performances/variations autour du texte *MANQUE* de Sarah Kane : **FAKE (solo), ORATORIO et HERMSELF**

Production : D.M.D.T.S. (Aide à la maquette), CDN de Normandie ; La Ferme du Buisson (coproduction pour *Labomatics Théâtres* 2007 et 2008) ; le CCN de Caen Basse-Normandie (accueil studio- 18H60) ; La Tannerie (Barjols-83).

Création de **MANQUE (SARAH KANE) - ORATORIO ÉLECTRONIQUE** en 2008 à la *Ferme du Buisson*.

De 2007 à 2010 : **HERMSELF** en *work in progress* la Tannerie (Barjols), CDN de Normandie, CCNCBN, Panta Théâtre (Caen), ÉSAM (Caen), Le Colombier (Bagnole). Le projet obtient le **Grand Prix Danse & Nouvelles Technologies** lors du festival **LES BAINS NUMERIQUES** 2010. Suite à cela **HERMSELF** est présenté dans sa version finale lors de sa création au CdA d'Enghien-les-Bains en le 18 novembre 2011. Co-production : [Ars]Numerica/Montbelliard, CNC-DICREAM, Centre des Arts d'Enghien.

"@" est le nouveau cycle de recherches et de créations de la compagnie entre 2011 et 2014 et interroge la place du corps à l'ère d'Internet et du tout numérique.

@.1:Prolog est créé à la Ménagerie de verre, dans le cadre du festival **Étrange Cargo 2011** puis à Caen pour le festival **Nordik Impakt 2011**. Coproduction : Ménagerie de Verre, ODACC, DICRéAM / accueilli en résidence à la Chartreuse (CNES Villeneuve-les-Avignons).

@.2:SleepingBeauty est créé en 2012 pour le festival **Interstice** à Caen puis **Ososphère** (Strasbourg) en 2012, Festival *Répliques* en 2013 au Théâtre de Caen, **Brighton Digital Festival** (programme Dans-ce Dialogue2), la Nuit Blanche de Charleville-Mézières, et Transnomades (Bruxelles) où il reçoit le prix **Mobile Awards «Arts & Networks»** en 2013.

@.3:PU_PETS en résidence au Cargö (Caen), les Ateliers Intermédiaires (Caen), ésam (Caen), 2angles (Vire), CDN de Caen, CCNBN, puis La Ménagerie de Verre (Paris) et le CdA d'Enghien. Le projet est présenté de 2012 à 2014 à l'ésam pour **Nordik Impakt 2012**, **Ososphère** (Strasbourg), MAL de Laon, "Nous n'irons pas à Avignon" (Vitry/s), Souterrain porteVI (Nancy), Festival **Étrange Cargo** (Ménagerie de Verre). Création pour les Festivals **Les Bains Numériques** (Enghien-les-Bains) en juin 2014.

@.4:GøL4M, issu du programme Dansce Dialogue2, coproduit par Take Art, South East Dance, le Triangle (Rennes) et Dansce dialogue (Interreg) et soutenu par l'ODIA Normandie. En résidence à South East Dance (Hextable), Le Basement (Brighton), Les ateliers Intermédiaires, Le Triangle (Rennes), Le Manège (Ville de Caen), l'Hippocampe (Caen), et le CDN de Haute-Normandie (Rouen). Avant-première au Brighton Dôme en septembre 2014 pour **Brighton Digital Fest**, puis **création** en 2014 au CDN de Haute-Normandie (Rouen) pour le **Festival Automne en Normandie**.

LA COMPAGNIE EST CONVENTIONNÉE PAR LA RÉGION BASSE-NORMANDIE, SOUTENUE PAR LA VILLE DE CAEN, LE CONSEIL GÉNÉRAL DU CALVADOS, LA DRAC DE BASSE-NORMANDIE (AIDE AU PROJET), ET L'ODIA NORMANDIE.

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

L'EQUIPE

Frédéric Deslias :: metteur en scène :: musicien

<http://leclairobscur.net>

Né en 1978 :: Suis à des études en électronique puis intègre l'université de Caen en Arts du Spectacle où il fonde Le Clair Obscur qu'il dirige depuis 2002. Il oeuvre parallèlement pour le théâtre, la danse et le cinéma comme compositeur et créateur sonore, compte une vingtaine de créations jusqu'en 2011 – membre du groupe Rictus, il accompagne David Bobée sur la plupart de ses créations, puis Eric Lacascade, Héra Fatoumi & Eric Lamoureux, Médéric Legros, Sophie Quesnon, etc.–. Il réalise aussi quelques Bandes Originales, des Ciné-concerts et divers projets musicaux expérimentaux avec le collectif Purée Noire. Formé à l'IRCAM à la programmation sous MAX/MSP puis sous Processing, son travail s'oriente progressivement vers les arts numériques, les installations multimédia interactives et d'autres musicothérapeutiques pour les autistes. Son travail au sein du Clair Obscur est primé et diffusé sur un plan national et international.

Matthew Morris :: Danseur :: Chorégraphe

Artiste danseur indépendant depuis plus de 25 ans

Matthew a travaillé à l'international en tant qu'interprète et collaborateur avec des sociétés comme DV8 Physical Theatre, Siobhan Davies Dance, Fevered Sleep, Fearghus O'Conchuir, Random Scream, Didier Theron Co., Ballet du Grand Théâtre de Genève, Australian dance Theatre, Clod Ensemble, etc.

Depuis 2010 Matthew a développé une pratique chorégraphique en créant des œuvres qui situées entre la danse et la performance. Son processus créatif explore à travers un récit personnel la condition humaine et le monde dans lequel nous vivons avec l'espoir d'inviter le public à envisager d'autres possibilités. Incorporant souvent le texte poétique, des processus théâtraux et un vocabulaire de mouvement complexe, ce travail est exprimé dans un contexte abstrait non-linéaire.

Matthieu enseigne également à l'échelle internationale pour les professionnels et les étudiants. Il assiste à New York le photographe Aaron Rose sur des projets d'archives.

Gaël L. :: Artiste Associé :: développeur

<http://gael-l.com>

mène sa recherche sur les territoires de l'intime, de la sexualité à la folie, du plaisir à la douleur. Photographie, vidéo, performance, les projets de sa compagnie utilisent toutes les disciplines, sans jamais quitter de vue un même point central : le corps. Entre body art (In proxima altera 2009 - recréé pour la Borderline Biennale 2011) et poésie noire (Le Nécrophile 2011), ses créations mobilisent des éléments primaires (le sexe, le sang, la mort), pour construire des images chargées, et s'adresser directement aux couches les plus profondes de notre être.

Il participe activement au projet @ du Clair Obscur tant comme artiste associé que développeur.

Olivier Guillerminet :: développeur multimédia

<http://www.olivierguillerminet.com/>

Diplômé de l'ESME Sudria (Paris), il débute sa carrière d'ingénieur sur de nombreux projets (dont le célèbre Guitar Pro). Début 2008, il intègre le Collectif Mu en tant que développeur informatique dans le cadre du projet de recherche Sound Delta. Il collabore depuis avec de nombreux artistes comme Thierry Fournier, le Clair Obscur, Myriam Gourfink ou encore Kasper Toeplitz sur des installations multimédia, des performances ainsi que sur des applications pour smartphones. Il travaille également avec le Grame (Centre National de Création Musicale, Lyon) sur le projet de recherche Faust.

Elève de la classe de SCAO du Conservatoire Georges Bizet (Paris), il développe en parallèle un travail musical et visuel à l'esthétique expérimentale et bruitiste, pouvant prendre forme d'installation interactive ou de performance live.

Jean-Noël François :: Compositeur

Né en 1968 :: Compositeur et multi-instrumentiste, travaille depuis quinze ans en Basse-Normandie pour le théâtre, la danse et le cinéma : David Bobée/Groupe Rictus, Le Panta Théâtre, ICCN de Caen (Fatoumi-Lamoureux), Silenda, Le Théâtre des Furies, L'Elan Bleu, Compagnie du Phoenix, Mathieu Chatelier, et notamment la compagnie congolaise Banninga/DeLaVallet Bidiefono, programmée dans le festival in d' Avignon cet été... Joue avec diverses formations musicales (musique improvisée, cinémix, performances, installations sonores...) dont La Confédération du Bricolage et le collectif Purée Noire. Membre historique de la compagnie, il est compositeur associé au Clair-Obscur depuis 2006.

CONTACT

Le Clair Obscur

82, rue de la Seine
14 000 CAEN

Association loi 1901
N° SIRET : 484 213 848 00019
Code APE : 9001Z

Contact artistique et technique

Frédéric Deslias
leclairobscur@gmail.com
06 80 57 38 37

Contact administratif, Les Indépendances

Mathieu Hillereau
les-independances@orange.fr
01 43 38 23 71

Contact diffusion, Les Indépendances

Florence Bourgeon
bourgeon.f@free.fr
06 09 56 44 24

