
Digital flesh

présente

UNDER_SCORE

spectacle de danse improvisée





SOMMAIRE

Digital flesh

p. 3

Under_score

p. 4

Les règles du jeu

p. 5

Historique du projet

p. 6

Autres déclinaisons

p. 7

Biographies

p. 8

Fiche technique

p. 10



Under_score Istanbul, Turquie - septembre 2008

Digital flesh

Digital flesh a été fondé en 2007 par Christian Delécluse et Armando Menicacci autour d'une approche mélangeant activement **création artistique et recherche scientifique**, en dialogue avec différents publics et différentes cultures.

Les **états de conscience**, liant la corporéité et le vécu psychologique, sont au centre du travail de digital flesh. Nous concevons des environnements participatifs qui permettent au spectateur de renouveler ses perceptions en s'impliquant physiquement.

Nous diffusons actuellement deux projets évolutifs : le premier propose une approche particulière de l'improvisation ("**Under_score**", dispositif chorégraphique pour 8 performeurs) et le second tente de provoquer un état de conscience altérée chez le spectateur ("**Dans le noir..**", dispositif interactif sonore pour un seul spectateur à la fois).

Une de nos spécificités, qui nous paraît pertinente d'un point de vue esthétique et politique, est de privilégier des collaborations locales, en France et à l'International (Italie, Hollande, République Tchèque, Turquie et Brésil). Notre attitude se traduit dans une **constante recréation de nos projets**, enrichis de références culturelles locales.





Under_score, Festival Bains Numériques #2
Interprètes : Alain Buffard, Mié Coquempot, Matthieu Doze, Prue Lang.

Under_score et ses enjeux

Under_score est un dispositif chorégraphique d'improvisation structurée pour 8 performeurs : 6 danseurs interprètent librement des suggestions d'improvisation données à partir d'une partition visuelle et musicale. Ces suggestions sont modifiées **en temps réel** par les 2 autres performeurs.

Il y a un jeu d'écoute entre les danseurs et les personnes qui improvisent les partitions, ce qui crée une **composition collective instantanée et interactive**. Les performeurs doivent sans cesse prendre position dans un dialogue intime entre liberté et contrainte. Chacun élabore ainsi ses propres stratégies pour s'approprier le dispositif en jouant avec ses règles.

La partition est projetée sur 4 écrans autour de la scène. Le spectateur peut ainsi lire les consignes en même temps que les interprètes. Il voit alors les choix des danseurs, qu'il peut comparer à ceux qu'auraient été les siens dans la même situation. Le spectateur est libre d'intervenir pendant cette performance interactive et de devenir lui-même un élément contraignant les actions des danseurs.

Ce spectacle questionne les forces de cohésion de la société et de l'individu. Comment être libre, seul et en société ? Au final, **la liberté n'existe-t-elle que grâce à la présence de contraintes ?**



Under_score Florianopolis, Brasil - avril 2008

Les règles du jeu

Chaque performeur est symbolisé par un code couleur. La zone centrale de l'écran est une représentation de l'espace de jeu où sont placées des suggestions de contraintes spatiales.

Les cases de chaque côté de l'écran contiennent des suggestions textuelles individuelles de différentes natures : actions à effectuer, parties de corps à utiliser, stratégies créatives, qualificatif de relations.

La musique joue aussi un rôle de suggestion d'état de jeu ou de situations chorégraphiques. L'ensemble des suggestions peut laisser les danseurs totalement libres ou au contraire fortement restreindre leurs possibilités d'action au point de réclamer l'impossible.

Le dispositif en lui-même ne garantit pas l'interactivité. Le coeur du projet se déroule pendant les répétitions, où nous expérimentons **différents modes de relation aux suggestions** données par les partitions visuelle et sonore. Chaque performeur construit alors sa liberté au sein du dispositif *under_score* et répond de manière personnelle à la question suivante : **Comment être à la fois à l'écoute de soi et de son environnement ?**

Fesse
Accepte un conseil
Avec échanges

Sacrum
Ecoute la douce voix
Nuque

Contrôler
Sexe
Gratter
Poignet
Penser une liste de possibilités et s'en servir la dernière

DAN : 1 BAS : 0.15 HAUT : 0.15 LENT : 0.2 RAP : 0.4 IMMO : 0.15 RECT : 0.1 CER : 0.15 OBS : 0.5 PERS : 0.5 S : present E : obsession

écran du dispositif *Under_score*

Historique du projet

2005 - Création d'un site internet générant des partitions de danse réalisé par Armando Menicacci et Alain Buffard www.under-score.info.

Août 2006 - Naissance d'*Under_score* comme projet chorégraphique et pédagogique. Résidence de trois semaines au Teatro Hermilo de Recife, Pernambuco, Brésil. Création d'un dispositif adapté à la scène.

Août 2007 - Résidence d'une semaine au Centre des Arts d'Enghien les Bains. Mise au point d'une nouvelle version d'*Under_score* avec le soutien de Regart.net

Septembre 2007 - Workshop de trois jours au CND avec 12 interprètes.

Octobre 2007 - Présentation d'*Under_score* dans le cadre du festival Bains Numériques au théâtre du Casino d'Enghien-les-Bains avec : Alain Buffard, Mié Coquempot, Matthieu Doze et Prue Lang.

Avril 2008 - workshop de 5 jours au DidStudio de Milan, Italie

Mai 2008 - Résidence de 5 jours à l'UDESC, Florianopolis, Brasil. Deux spectacles publics.

Septembre 2008 - résidence de création d'une semaine à Istanbul, Turquie, suivie de deux spectacles publics.

Octobre 2008 - résidence de création d'une semaine au SESC SP, Saõ Paulo, Brésil. Deux spectacles publics.

Novembre 2008 - résidence de création d'une semaine au Conservatoire Duncan Center à Prague, République Tchèque. Deux spectacles publics.

Janvier 2009 - Workshop d'une semaine au CIANT, Prague, République Tchèque, avec douze interprètes professionnels du programme D.A.N.C.E.

Avril 2009 - résidence de création à la Pista Digital, Sevilla, Espagne. Une représentation publique.

Mai 2009 - résidence de création à Tunis. Spectacle public dans le cadre des 8e Rencontres chorégraphiques de Carthage.



Résidence de création à Istanbul - sept 2008



Répétitions à Recife - août 2006

Autres déclinaisons :

Le dispositif *Under_score* peut être facilement adapté pour une variété d'usages tels que :

- **workshops** avec des danseurs / chorégraphes axés sur une pédagogie de création et du développement des interprètes.
- **aide à la conception chorégraphique** (création de matériel chorégraphique pouvant être utilisé / réinterprété dans la pièce).
- **jam sessions** d'improvisation
- **scénographie** d'événements (défilés de mode, etc.)



workshop D.A.N.C.E. Prague, République Tchèque 2008



présentation de vêtements *Andrea Crews* pendant le festival *Bains Numériques*

Christian Delécluse

Christian Delécluse se construit une formation transdisciplinaire (ingénieur des Ponts et Chaussées, architecte, arts visuels) afin de mettre en perspective les différentes disciplines.

Au Canada de 1998 à 2004 pour ses études d'architecte, il réalise ses premières interventions artistiques autour de projets vidéos ou sonores pour la danse. Il s'intéresse alors particulièrement à la modification des états de conscience et l'implication du corps dans la formation de nos perceptions.

De retour en France, il collabore au sein de l'agence PCA à différents projets d'architecture comme la transformation de la façade du CCC de Tours (présenté à la Biennale de Venise 2008), ou l'installation "Pièce Lunineuse" de l'artiste Orlan (présentée au Palais de Tokyo en 2006).

En parallèle à son activité d'architecte, il se forme aux outils d'interactivité temps réel. Il conçoit différents dispositifs interactifs comme Game Over Architecture et le jeu de la vie qui questionnent l'émergence des cultures numériques et les nouvelles relations entre l'homme cherche à tisser avec son environnement. Il devient président d'Anomos en 2005.

Depuis 2006, Il intervient régulièrement dans des ateliers et des conférences dédiées à l'usage des nouvelles technologies dans le spectacle vivant, l'architecture et l'art contemporain. Il enseigne également à l'Ecole Spéciale d'Architecture un cours sur les "environnements intelligents".

En 2007, il co-fonde d-flesh : geste et machines sensibles avec Armando Menicacci avec qui il approfondit une réflexion sur la corporéité, et développe des dispositifs interactifs explorant le concept de liberté.





Armando Menicacci

Après des études en danse, Armando Menicacci obtient une maîtrise en musicologie et un doctorat sur les rapports entre la danse et les technologies numériques à l'Université Paris 8.

Au sein de cette Université, où il enseigne dans le département de danse, il fonde Médiadanse, laboratoire de recherche, création et pédagogie en danse et technologies numériques.

En 2007, il co-fonde d-flesh avec Christian Delécluse.

En parallèle à cette activité de recherche et d'enseignement, il collabore entre autres avec les chorégraphes Rachid Ouramdame, Vincent Dupont, Alain Buffard, Kondition Pluriel.

Il donne des conférences et mène des ateliers de création et de recherche dans différentes institutions en France et à l'international (Brésil, Canada, Hollande, Italie, R.U., etc.).

Fiche technique

Dimensions de l'espace :

La salle doit être idéalement plus grande qu'un carré de 12.5 m de côté. on doit avoir au moins 5 m en sous-face du gril technique pour pouvoir suspendre les écrans et les vidéoprojecteurs.

Public et espace scénique :

L'espace scénique est idéalement un carré d'environ 9 m de côté. Il est recouvert de linoléum blanc.

Le public est assis tout autour de l'espace scénique.

Lumière, son et images

Les deux performeurs qui contrôlent la musique et la partition visuelle (généralement les membres de d-flesh) sont situés dans un angle de l'espace scénique. Depuis cet endroit, ils doivent être en mesure de contrôler l'éclairage, le son et les images des projecteurs.

Une table d'environ 2 m de long est généralement suffisante pour poser tout le matériel nécessaire (ordinateurs qui diffusent les images connectées aux vidéoprojecteurs, consoles son et lumière)

Ecrans

4 écrans de 4 x 3 m (le bas de l'écran est situé à 1,40-1,50 m du sol) sont situés à environ 1,3 m du bord de l'espace scénique et centrés sur les axes du carré.

D'autres formats d'écran sont possibles (ratio 3:2).

Vidéoprojecteurs

4 projecteurs identiques (pour avoir des images similaires sur les 4 écrans). Format 4:3. Avec une puissance d'au moins 2500 lumens pour pouvoir éclairer la scène sans trop détériorer la lisibilité des écrans.

Cables

-4 câbles VGA (2x25m et 2x15m depuis les ordinateurs jusqu'aux vidéoprojecteurs

-de la sortie mini-jack stéréo de l'ordinateur vers les amplis.

Son

Double diffusion stéréo aux 4 coins de la scène
Les haut-parleurs peuvent être suspendus ou sur pieds.

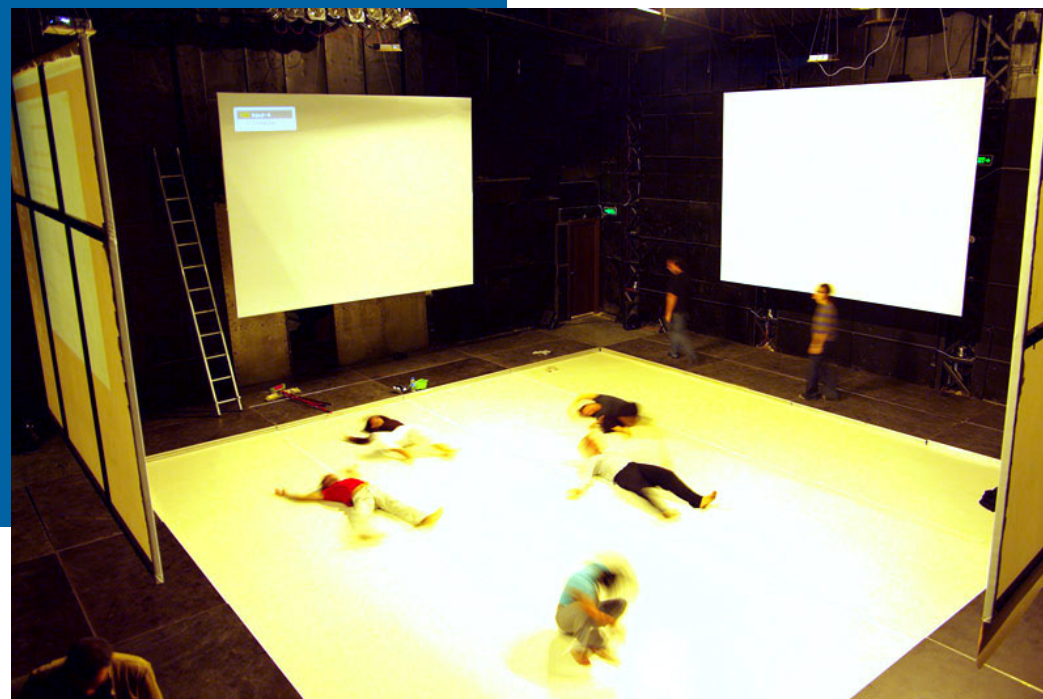
Création lumière

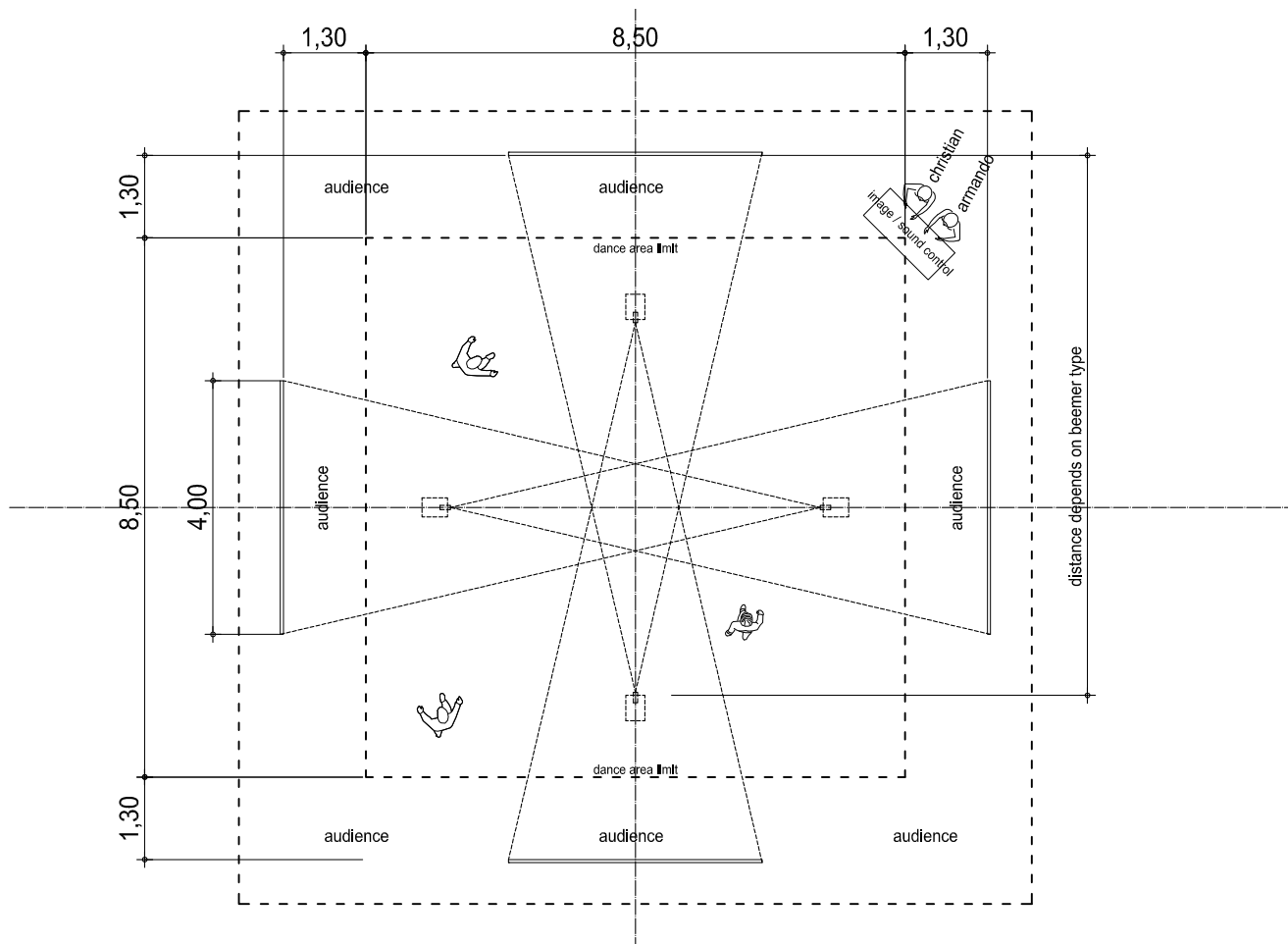
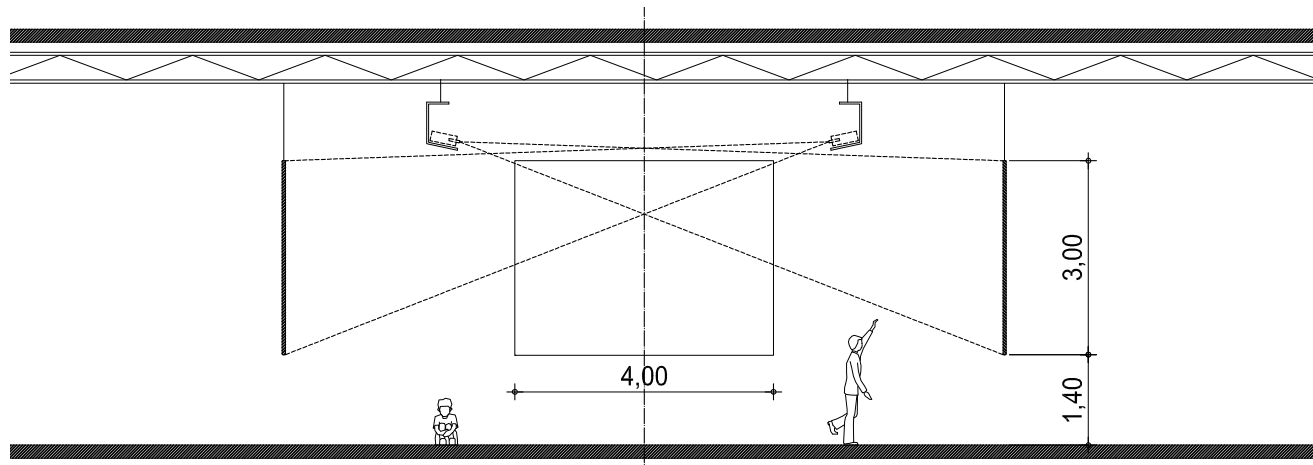
Nous faisons la création lumière avec le technicien lumière du théâtre. Nous nous adaptons aux possibilités offertes par le théâtre. La création lumière prend environ une journée.

Techniciens

Pour le montage : un technicien son/vidéo + 1 à 2 personnes pendant une journée complète.

Pour la création lumière : un technicien lumière pendant un jour.





Contact :

info@digitalflesh.org

digital flesh
13, avenue de la République
75011 Paris
+33(0)616637557
+33(0)607626686

Partenaires :

