



MYSELVES

MYSELVES

Une humaine – Ses moi – Une créature

Myselves, spectacle chorégraphique interactif, met en scène un dialogue entre une danseuse et ses moi multiples, incarnés dans une créature visuelle et sonore autonome et imprévisible, émanation de sa psyché telle qu'interprétée par des capteurs corporels et optiques.

Une oeuvre contemplative, métaphysique.
Un voyage intérieur.
Un contact avec le mystère du souffle de vie.

Création - Durée : 50 mn - tout public

Spectacle adaptable à tout contexte : plateau de théâtre, salle d'exposition, etc.

Jean-Marc Matos : co conception, préparation et création chorégraphique

Marianne Masson : co conception, co création chorégraphique, interprétation

Antoine Schmitt : co conception, création visuelle, sonore et interactive

Collaboration technologique : Stefano Piana (ingénieur), Centre de Recherche Casa Paganini_InfoMus, Gênes, Italie, Dir. Antonio Camurri.

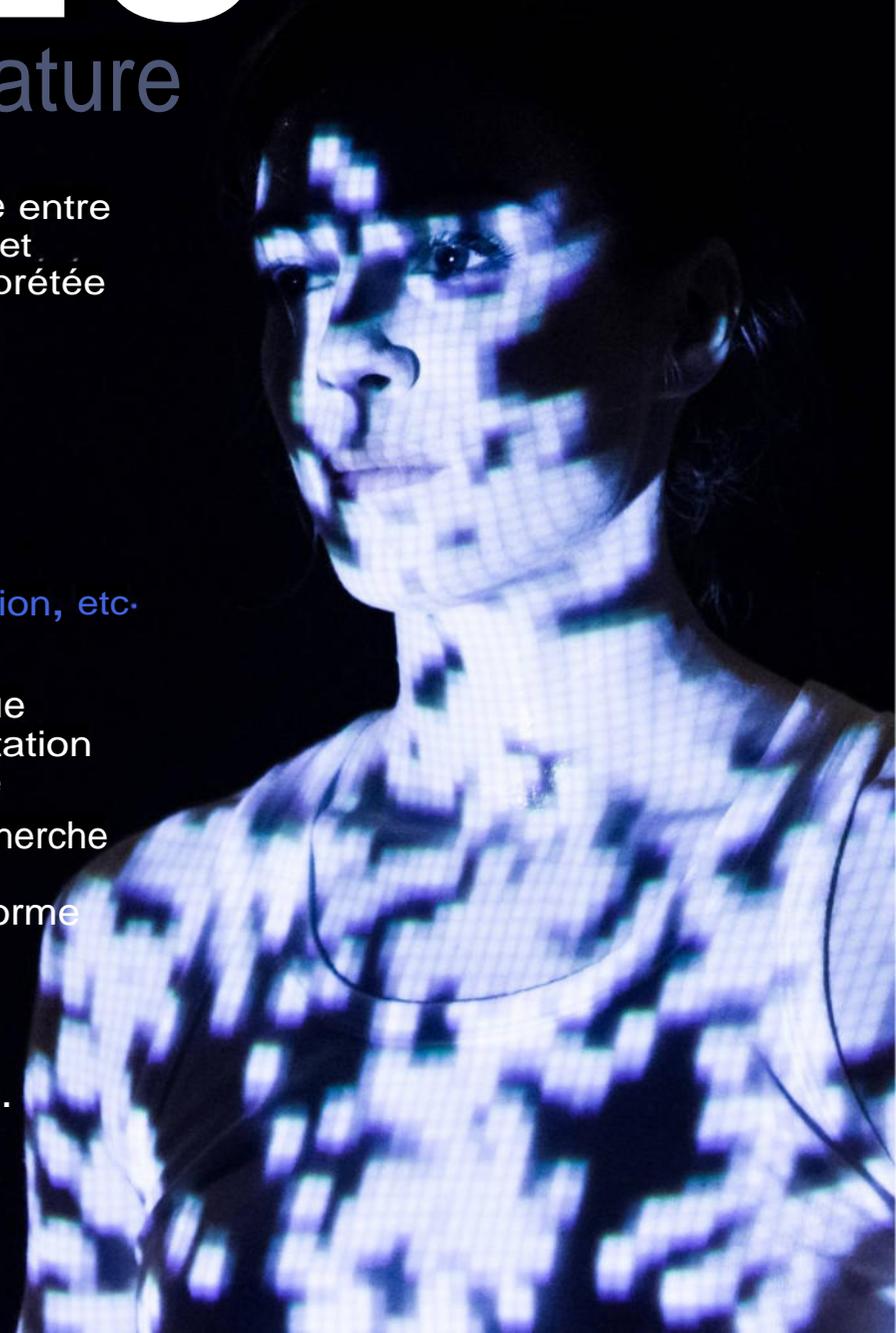
Analyse automatisée des qualités de mouvement réalisée avec la plateforme EyesWeb

Design sonore : Antoine Schmitt & Jean-Marc Matos

Musiques : Robert Crouch, Ipek Gorgun, Nils Frahm, Franck Vigroux, Daniel Brandt, Hauschka, Biosphere, Klara Lewis & Simon Fisher Turner.

Création lumières : Fabien Leprieult

Création costumes : Benjamin Haegel



ARGUMENTS



Un être humain est plongé au cœur d'un dispositif sensible qui interprète en permanence ses états internes à travers les signes infra-verbaux de ses mouvements de corps, et qui incarne ces multiples états intérieurs sous forme d'une créature visuelle et sonore semi-autonome vivant dans l'espace de la scène, avec laquelle l'humain entre ainsi en interaction dans une chorégraphie instantanée auto-générée.

Sur le plateau, 2 créatures : une humaine et une artificielle. Toutes deux ont leur propre vie et pourtant elles n'existent pas l'une sans l'autre puisqu'elles forment une seule et même personne. Un seul être, dans toute sa pluralité.

Un corps mosaïque, entre non humain et humain, bisexué, dont chaque partie a « ses passions propres », en continuelle perte de contrôle, dés-aligné, et arcbuté entre absence et présence. Le mouvement dansé se frotte aux limites inhérentes de l'humain alors que la métaphore numérique concrétise et sublime ce qu'un simple corps ne peut donner à voir. La chorégraphie instantanée s'appuie sur un dialogue entre le visible et états internes, devenus ainsi visibles, pour le public comme pour la danseuse, l'être humain qui les portent.

La créature numérique, dotée d'un polymorphisme naturel, est à même d'incarner et d'exprimer une large variété d'états en fonction de l'analyse des qualités de mouvements de la danseuse, et devient ainsi largement imprévisible tout en étant fondamentalement liée aux états internes de l'humain dansant.

Par imitation, opposition, dialogue, séduction, fuite, combat, etc. ..., il naît une forme de tragédie ou combat avec des forces invisibles plus fortes que soi, avec les multiples et successifs moi. Jusqu'à, peut-être, arriver à faire la paix avec ses démons intérieurs, et à se tenir debout puis marcher ensemble, enfin.

Les surfaces de projection sur scène, ainsi que le corps de l'humain lui-même, deviennent autant de portails vers l'invisible, sur lesquels la créature apparaît.

Les artistes, ne donnent ici aucune réponse mais permettent aux spectateurs de percevoir au-delà de la peau, de descendre dans les souterrains de cet être et pourquoi pas de s'identifier à lui, à eux-mêmes...

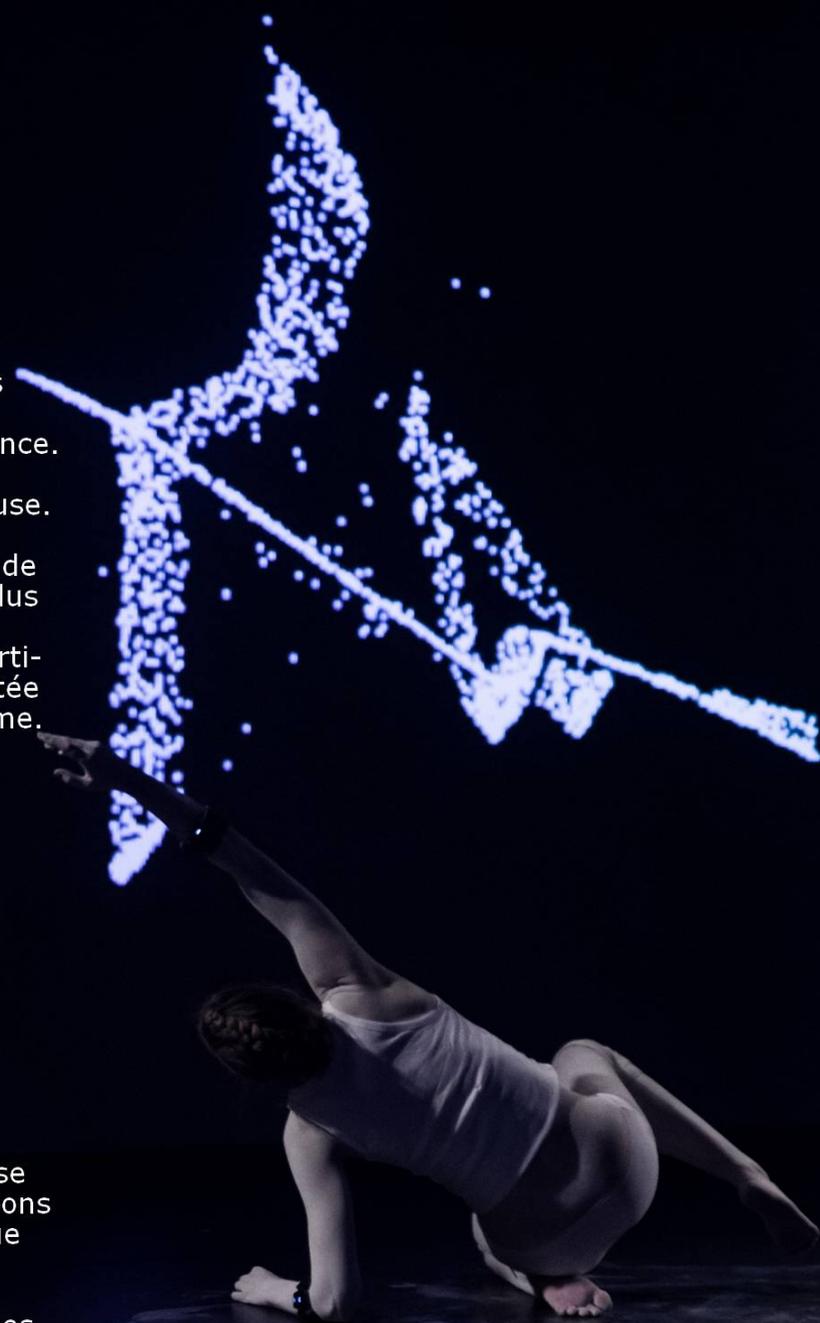
RECHERCHE NUMERIQUE

Myselves s'appuie sur des technologies, développées entre autres au Laboratoire InfoMus de l'Université de Gênes, pour analyser en temps réel les qualités de mouvement de la danseuse et ainsi accéder à des états internes dont elle-même n'a pas forcément conscience. D'autres technologies sont aussi à l'étude pour accéder à ces états d'être invisibles. Ces analyses génèrent des flux énergétiques symptomatiques des états de corps de la danseuse.

Par ailleurs, la créature artificielle est programmée selon des algorithmes de physique et de vie artificielle lui procurant organicité, autonomie et imprévisibilité. Ses états d'être les plus enfouis, sources de ses comportements, sont directement connectés aux flux issus des états internes de la danseuse. Il y a ainsi connexion entre les deux êtres, le naturel et l'artificiel, au plus profond des sources du mouvement. La danseuse se retrouve ainsi confrontée à une incarnation visuelle et sonore de ses propres sensations. Un autre, qui est elle-même.

RECHERCHE CHOREGRAPHIQUE

La chorégraphie est construite itérativement pendant les périodes de répétition sur la base d'une improvisation structurée. Les phases de répétition ont pour but de créer les conditions d'un apprivoisement mutuel des deux créatures, nourries par un protocole chorégraphique ouvert, axé sur une dialectique entre états internes et externes. L'objectif est d'aboutir à une forme chorégraphique flexible, structurée dans le temps mais imprévisible dans ses développements, nourrie par ce qui se passe à tous les niveaux, des incidents aux énergies internes.



JEANMARCMATOS

K. Danse, compagnie hybridant danse et arts numériques. Ecriture chorégraphique contemporaine basée sur une constante dialectique entre le corps vivant (vécu) et le corps visuel (donné à voir ou virtuel). A son actif, depuis 1983, un vaste corps de réalisations.

* **Création** : spectacles, performances, installations, spectacles in situ pour l'espace public. Diffusion locale, régionale, nationale, internationale.

* **Mediation** : ateliers tous publics, lectures / démonstrations, conférences, formation, ...

* **Recherche** : Recherche technologique et scientifique (IRIT, Toulouse) – projet européen WhoLoDancE (2016-2018).

* **Organisation d'événements** : plateforme collaborative Art-Science-Danse Metabody_Toulouse, 2013-2025 ...

Site web, [bio complete](http://www.k-danse.net) et extraits video : www.k-danse.net

MARIANNE MASSON

Danseuse, chorégraphe et performeuse. Des 19 ans, elle obtient avec succès ses 2 EAT puis le Diplôme d'Études Chorégraphiques Supérieures. Parallèlement à ses études, elle se forme au jeu d'acteur auprès des metteurs en scène du Nouveau Théâtre Jules-Julien de Toulouse durant 10 années.

En 2009, elle crée avec sa complice Chloé Caillat et le musicien Pierre Pollet, la Compagnie MMCC, qui compte à son répertoire 5 créations sur les rapports danse/musique et danse/ theatre. Depuis, simultanément à ses créations personnelles elle est aussi interprète pour les compagnies : Du Theatre Reel, Son'Icone Danse d'Isabelle Lefevre (Nantes), K. Danse de Jean-Marc Matos et Anne Holst, Emmanuel Grivet, Erre que Erre Danza de Mario G. Saez (Barcelone), les Âmes Fauves de Claire Coquil et Olivier Nevejans, ACMe (theatre) et la Tide Company (theatre).

Site web : www.facebook.com/compagniemcc

ANTOINESCHMITT

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des oeuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'oeuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Son travail a été exposé et primé internationalement (Centre Georges Pompidou, Musée des Arts Décoratifs de Paris, transmediale, Ars Electronica, Sonar, UNESCO International Festival of Video-Dance, Vida, CYNETart, ..)

Il est représenté par la Galerie Chariot à Paris et est accompagné par bureau Olivia sappey d'anjou.

Site web : www.antoineschmitt.com

CONDITIONS :

Fiche technique complete disponible sur demande

Dispositif technique léger

- > Espace scenique : 6m par 5m minimum (tapis de danse noir ou revetement lisse sombre propre a la danse)
- > Sonorisation : diffusion stereo facade et retour standard
- > Matériel lumiere : pare de materiel d'eclairage de theatre, standard
- > cablage electrique, espace pour la regie > 1 videoprojecteur puissant (type Optoma EH460ST, minimum 4500 lumens)
- > projection sur mur de fond de scène degage

FICHE TECHNIQUE

PARTENAIRES

Centre de Recherche InfoMus Casa Paganini, Gènes, Italie
DIBRIS, Université de Gènes
Fondation Bogliasco, Gènes / New-York
FIAV 2019 Festival International des Arts Videos de Casablanca
Institut Français du Maroc
Theatre le Ring, Toulouse
Centre Culturel Bellegarde, Toulouse
Theatre Marcel Pagnol, Villeneuve-Tolosane
Studio La Vannerie, Toulouse
Espace Jean de Joigny, Joigny
Projet européen WhoLoDance

PLAN DE TOURNEE

- 24 octobre 2025, Festival Ecos, Barcelone
- 21 juin 2025, Sofia, Bulgarie, projet Européen AEPYDEA
- 12 décembre 2024, Théâtre Kiasma, Castelnau-le-Lez (Montpellier)
- 20 novembre-6 décembre 2024, Tournée Afrique de l'Est, Burundi, Rwanda, Rdc, Institut français Paris
- 30 mai-1er juin 2023, Théâtre Magtymgouli, Achgabat, Turkménistan, IF
- 26-27 mars 2023, Festival année zéro, Théâtre le Piaf, Bernay, Normandie

SOUTIENS

Ville de Toulouse
Conseil Régional Occitanie Pyrénées Méditerranée
(Innovation et Cultures numériques)
Département de la Haute-Garonne
Spedidam





Production - Diffusion /
K.Danse

jeanmarco@orange.fr
Jean-Marco Matos

06 11 77 54 56

kdmatos@orange.fr

Residence - Studio La Vannerie - Toulouse - Credits photos : Fabien Leprieult / Visages Vagabonds. Design dossier : Marianne Masson.