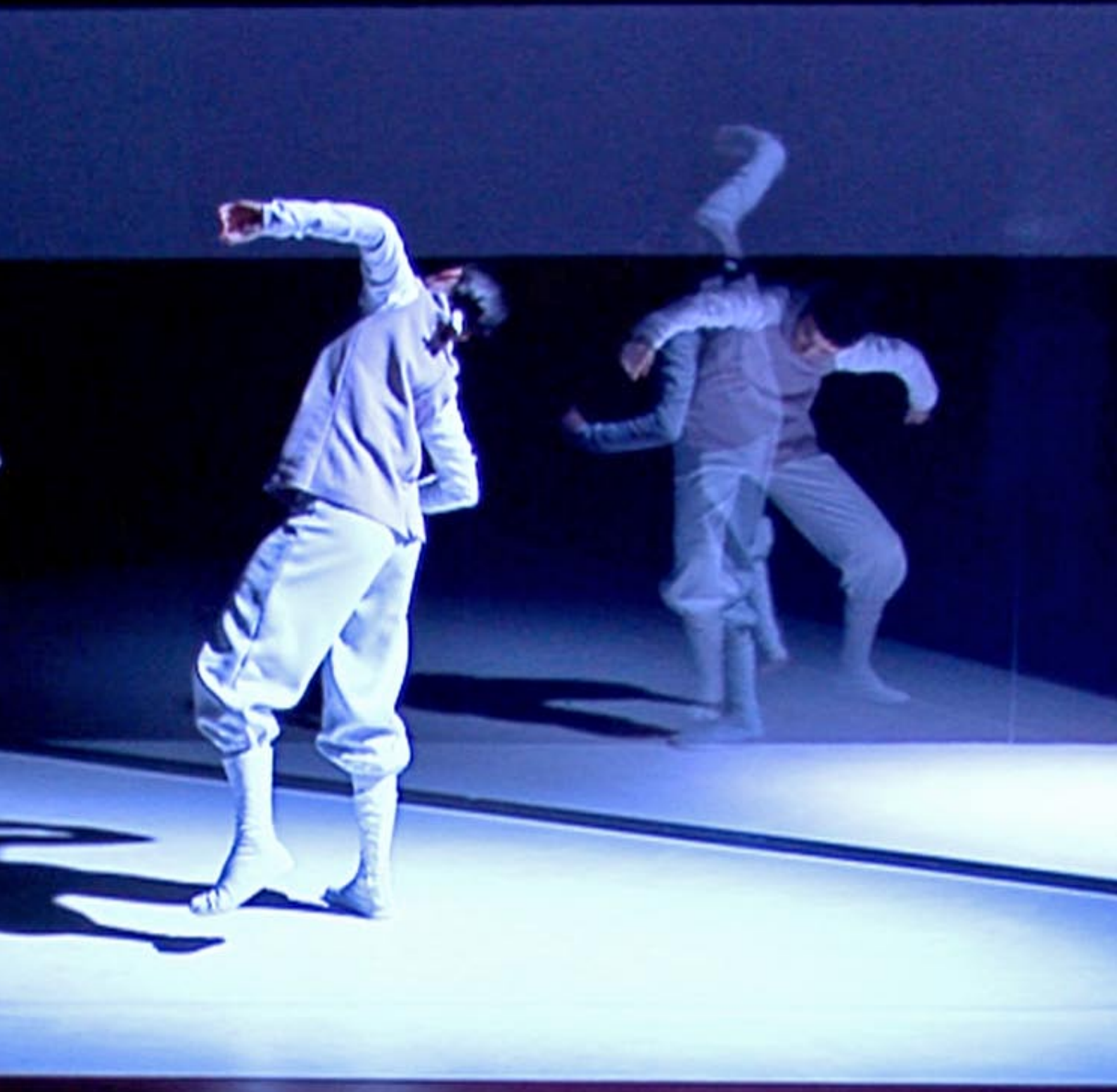
Effet Papillon



Cie Contour Progressif/Mylène Benoit

Contact : Gilbert Pouille - 06 79 03 27 58 - gilbert.pouille@gmail.com
www.contour-progressif.net

Cie Contour Progressif/Mylène Benoit
Contact : Gilbert Pouille - 06 79 03 27 58 - gilbert.pouille@gmail.com
www.contour-progressif.net

Effet Papillon

Pièce chorégraphique pour trois danseuses
inspirée de l'univers du jeu vidéo

Conception, direction artistique : Mylène Benoit
avec Barbara Caillieu, Laure Myers, Magali Robert

La rencontre de la danse et du jeu vidéo est-elle une façon de faire muter le corps ?

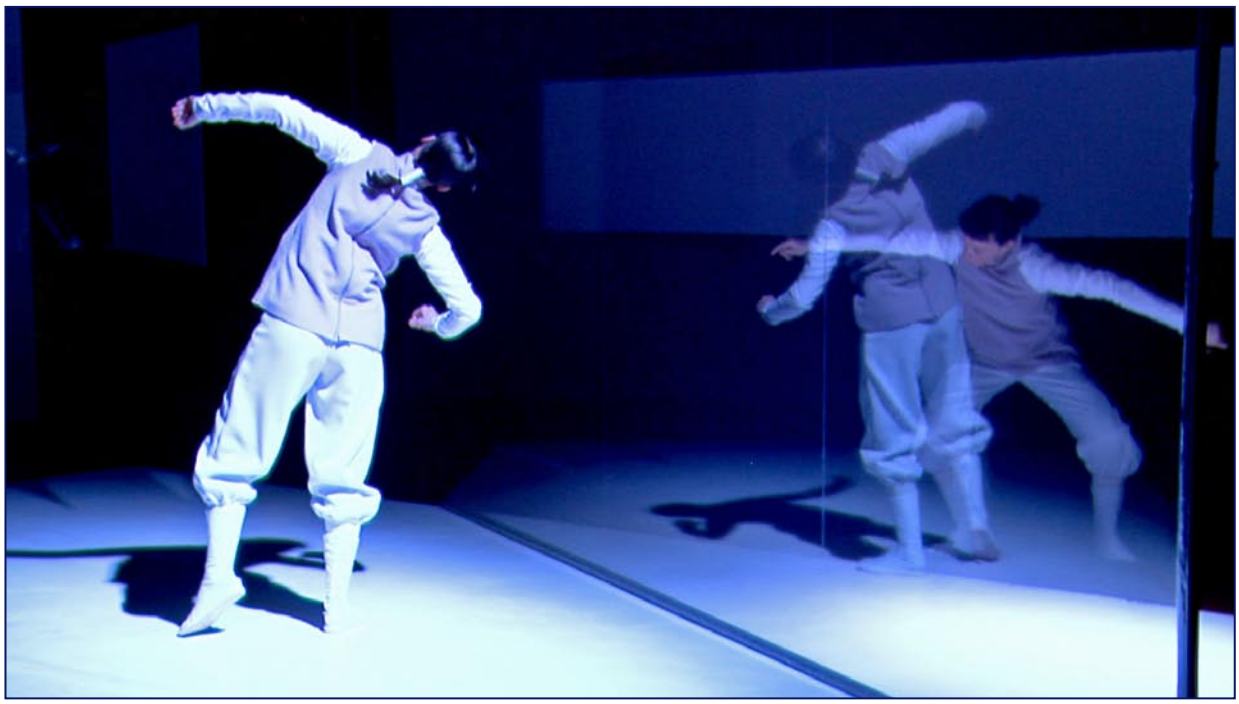
Effet Papillon, la création 2006 de la Cie Contour Progressif, convoque les codes du jeu vidéo pour interroger les représentations du corps dans les univers de réalité virtuelle : un moi-corps médiatisé, sans durée ni gravité, ne craignant plus la mort puisque ses réssurrections sont illimitées.

L'écriture chorégraphique se fonde sur une incorporation des qualités de corps des avatars de jeux vidéo : dans une matière-mouvement qui paraît plutôt pétrie de pixels que de chair, les trajectoires heurtées, les boucles gestuelles, les coups de pied circulaires et autres parades de kung-fu sont étirés et modulés pour générer une activité imprévisible.

Effet Papillon met à l'épreuve l'image d'un corps idéal, évoluant sans risque ni responsabilité dans un monde sécurisé où l'on voudrait que la mort ne soit plus qu'un frisson, comme au spectacle.

"A travers une mise en relation en temps réel entre la danse et le dispositif scénographique, **Effet Papillon** ***entend ouvrir de nouveaux territoires à la mobilité des corps."***

(Extrait de l'article de Laurent Catala, paru dans **Musique et Cultures Digitales**, janvier/février 2006)



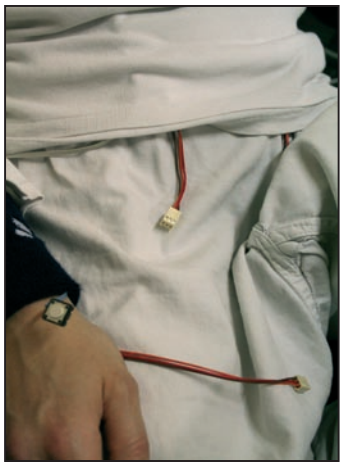
L'écriture chorégraphique

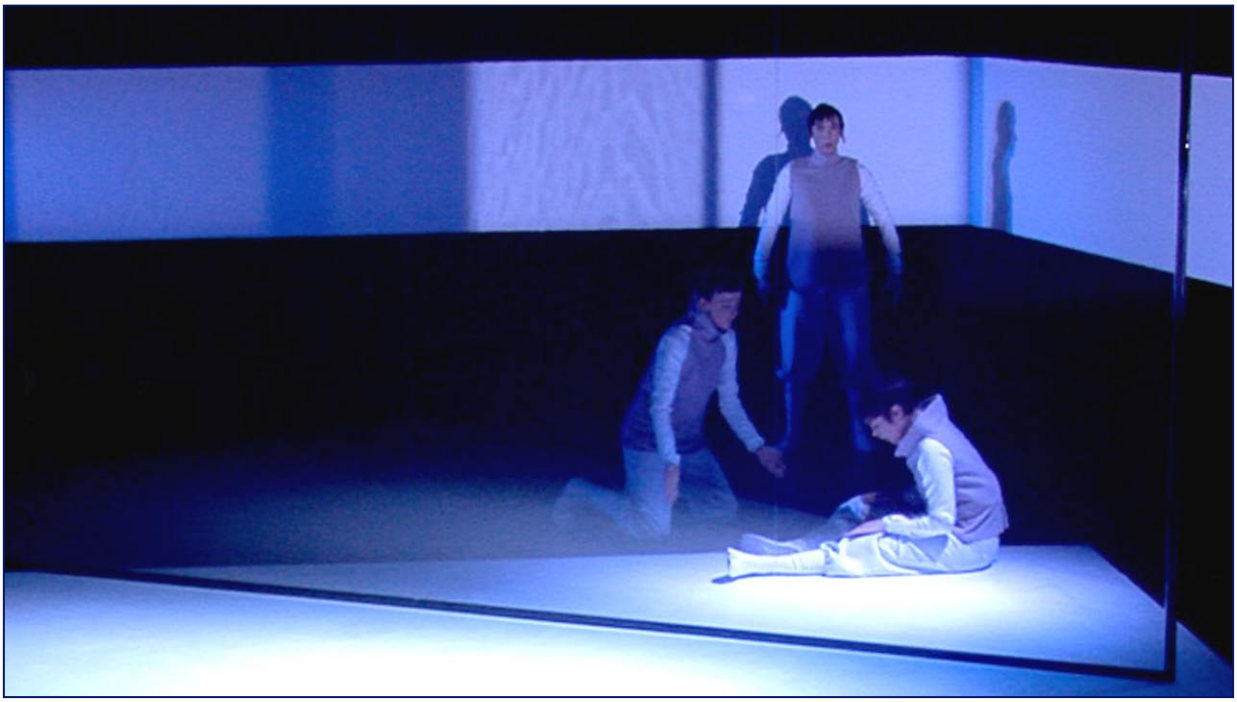
La recherche chorégraphique s'est appuyée sur une reproduction rigoureuse des gestes des avatars, pour repérer les chemins d'animation, les ruptures d'intensité, les simplifications du geste nécessaires à leur modélisation.

Il s'agissait de créer les conditions d'une d'aspiration des images dans les corps, et d'incorporer les physicalités propres aux aventures virtuelles - alerte, danger, urgence, réussite ou échec de l'action, réversibilité, débrayages temporels - afin qu'apparaissent, au devant de la vibration d'un résidu d'image, **des états de corps insaisissables, entre réel et virtuel**.

Un environnement scénographique interactif

Dans les jeux vidéo, l'espace est constamment calculé, actualisé, en fonction des mouvements des avatars. Inspiré des moteurs graphiques et sonores des univers de réalité virtuelle, le dispositif scénographique d'***Effet Papillon*** permet une relation d'interaction constante entre la danse, l'espace, la lumière et le son.
Les interprètes **équipées de capteurs** évoluent dans un espace constamment influencé par leurs mouvements. La dramaturgie amène les corps des danseuses à des apesanteurs, des vitesses et des puissances inédites ; façonnant des guerrières en puissance.





La Compagnie Contour Progressif

www.contour-progressif.net

La compagnie Contour Progressif a été créée en 2003 par Mylène Benoit, artiste plasticienne diplômée de l'université de Westminster (UK), de l'Université Paris 8 (art et multimédia) et du Fresnoy, studio National des arts contemporains.

Le travail de la compagnie se fonde sur la conviction que la science, les techniques et leurs interventions façonnent ensemble la réalité du corps humain, et que le corps contemporain ne peut plus être appréhendé sans considération du rapport qu'il entretient avec l'image : l'individu est une surface de diffusion d'un répertoire de signes qui "l'impressionnent".

Effets Personnels, la création 2003 produite par Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, confrontait un trio de femmes à un triptyque vidéo, pour ausculter les "effets de surface" fabriqués par les injonctions du corps social sur le corps particulier.

Effet Papillon, la création 2006, convoque l'univers du jeu vidéo pour étudier les corporéités inédites et les modèles existentiels des univers de réalité virtuelle.

Partenaires

[ars]numérica,
Atelier d'Art 3000 - Le Cube, Issy-les-Moulineaux
Le manège.mons/maison folie
Le manège.mons/cecn
Le Vivat - Armentières
Les Fous à réaction [associés]
DRAC Nord-Pas-de-Calais
ADAMI
Fondation Beaumarchais
Ministère de la Culture et de la Communication (DICREAM)
Conseil Régional Nord-Pas-de-calais
Le manège.maubeuge
Centre National de la Danse pour le prêt de studio
Danse à Lille pour le prêt de studio
Danse Création pour le prêt de studio
La Condition Publique pour le prêt de studio

Projet lauréat des "Bains numériques # 1" du Centre des Arts d'Enghien.

Sur leurs ailes

Les effets inattendus d'une incursion dans le virtuel.

Dans le cadre de son moment fort « Réel-Virtuel » le Vivat d'Armentières présentait *Effet Papillon* par la Cie Contour Progressif de Mylène Benoit (15 et 16 décembre). Plasticienne de formation, cette artiste s'intéresse dans sa dernière création aux relations que nous pouvons entretenir avec les univers virtuels proposés par les jeux vidéo, et plus particulièrement à la manière dont leurs avatars (telle Lara Croft) peuvent façonner notre propre motricité.

L'espace scénique est clos à jardin par un grand écran blanc qui se prolonge, au fond et à cour, par une large bande immaculée à hauteur d'épaule : contours cliniques d'un univers de verre que partagent 3 écrans suspendus dans les diagonales et que les éclairages savants érigent en labyrinthe translucide ; d'emblée, le rapport frontal classique du joueur de *video games* semble avoir explosé, laissant s'échapper, par malice ou par accident, ses héros virtuels obligé de s'aventurer désormais dans ce décor glacé et les restes d'un champ sonore aux échos inquiétants.

Trois personnages vont apparaître ; costumes gris et blanc à mi chemin entre Star Trek et les moines guerriers de Shaolin : il y a encore du combat au programme mais les ennemis semblent avoir disparu avec leur contexte ; parfois amplifiés par ses sons sifflants, garants dans les jeux de leur puissance et de leur efficacité, les mouvements martiaux alternent avec des pauses, des hésitations, des retours en arrière, des déplacements d'autant plus inutiles qu'aucun de nos avatars ne semble tenir compte des autres ; trois solitudes livrées au joystick hésitant d'un joueur débutant ou complètement déboussolé.

Univers froid ? Démonstration glacée ? Loin de là, et ce n'est pas le moins inattendu dans cette pièce que de se sentir progressivement gagné par cette étrange motricité rendue inutile et que le repli sur elle-même transforme en une danse étonnamment contagieuse. On pense encore à l'*Amélia* d'Edouard Lock (2002) : dans cette pièce, une petite ballerine numérique (une sorte de Lara Croft en tutu !) apparaissait sur un écran, pour ménager un temps de repos aux interprètes de la danse survoltée du Canadien ; l'adage qu'elle proposait, tout en douceur, la rend presque plus réelle – aux yeux du spectateur épuisé par l'énergie dépensée sur le plateau – que les danseurs à la célérité quasi surhumaine. Mais ici, l'effet de contamination est d'autant plus fort que le virtuel s'est fait réel, pour nous permettre de mieux explorer à notre tour toute ces figurines que nous nous contentions jusqu'ici de manipuler. La figure de l'avatar n'est plus notre prolongement désincarné, il nous accueille en son sein et cette manipulation génétique d'un nouveau genre est ici réussie.

Qu'est-ce donc au final que cet « effet papillon », associant en chaîne de petites causes à de grands effets ? Un regard lucide sur les effets appauvrissant d'une pixellisation galopante ? Un point de vue ludique sur les conséquences futuristes des jeux vidéo ? Ou l'exploration d'un état de corps virtuel que la grâce de l'interprétation transforme en empathie, d'une densité bien réelle cette fois, transmise aux spectateurs ? N'écartons rien, mais insistons sur la dernière. Ce n'est pas la première fois que la danse s'inspire de l'image : le freeze en son temps jouaient avec elle, non pas tant pour s'inspirer de son contenu que pour utiliser les moyens de sa manipulation audiovisuelle. Mais sa vitesse et sa virtuosité l'ont conduite à une danse d'effets, remarquable souvent, mais dans laquelle toute projection est vouée à l'échec : on admire tout en restant au dehors. Dans *Effet Papillon*, la froideur cède progressivement la pas à l'empathie et ce n'est pas la moindre qualité des interprètes, subjuguantes quelquefois, que d'avoir éloignée toute tentative mimétique, d'appropriation d'une enveloppe pour tenter de devenir ses créatures et de nous faire partager – de l'intérieur – ce squelette inconsistant, ces redondances gestuelles, ces mouvements vides, cette corporéité un peu suspendue, ces courses sans but, ces heurts au bord du décor, ces *stand by* inhumains.

En nous invitant à voyager sur les ailes de son papillon, Mylène Benoit nous fait passer une heure durant de l'autre côté du miroir.

Philippe Guisgand

les contours progressifs de L'EFFET PAPILLON

À l'heure où la création multimédia jette des passerelles de plus en plus nombreuses entre performances physiques, corporelles, nouvelles technologies du numérique, la chorégraphe Mylène Benoît et sa compagnie Contour Progressif se lancent dans une approche convergente et originale, interrogeant les liaisons modélisées entre le corps et l'image à travers l'univers pulsionnel du jeu vidéo.

Une nouvelle forme de création

L'interpénétration de la danse et de l'image du jeu vidéo est-elle une autre façon d'influencer, de faire muter le corps, selon la fameuse théorie connective de l'effet papillon ? L'environnement interactif qui sert de décor à ce nouveau travail de la compagnie Contour Progressif est encore à l'état d'ébauche. Mais la première étape de ce chantier chorégraphique, actuellement en cours d'expérimentation dans le cadre d'une résidence de plusieurs semaines au centre [Ars]Numerica de Montbéliard, laisse entrevoir son enjeu. À travers une mise en relation en temps réel entre la mobilité physique des danseuses et un univers de réalité virtuelle, d'image projetée, numérisée, *L'Effet Papillon* entend ouvrir de nouveaux territoires à la mobilité des corps.

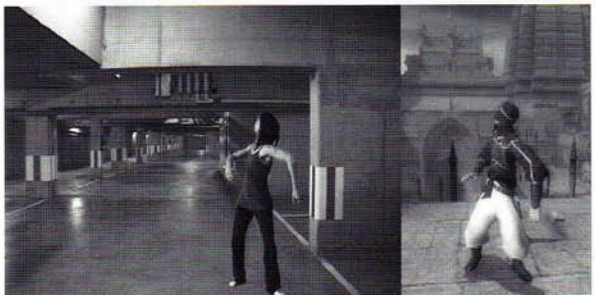
Espace d'expressivité à part, c'est le domaine du jeu vidéo, avec ses paramètres visuels, physiques, mais aussi (et surtout) ses habitudes comportementales et gestuelles conditionnant les mouvements des personnages, qui va servir de modèle conducteur à la définition visuelle du projet. Comme le précise Mylène Benoît : *les images ne sont plus faîtes pour être vues, mais pour être enchaînées avec des actes. On assiste à une projection de la gestualité et du corps dans l'image numérique interactive. Le corps contemporain se prolonge et s'abîme dans et par l'image. Il est médiatisé, déterritorialisé, modélisé.*

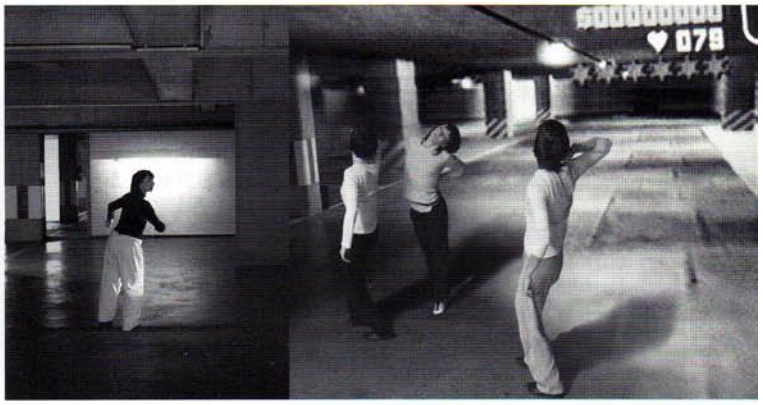
À la recherche du geste précis

Le plateau de *L'Effet Papillon* se compose d'une aire de danse où trois danseuses font front à un écran de projection diffusant les décors graphiques et détaillés, réalistes mais néanmoins irréels de jeux vidéos.

Dans ce contexte de confrontation du corps des danseuses à un environnement virtuel aussi référencé que celui de l'animation 3D, le premier niveau d'évolution du projet réside dans l'appropriation par les danseuses-interprètes des gestuelles et autres mimiques caractéristiques de la mobilité des personnages dans les jeux, de combat notamment. Elles doivent donc d'abord apprendre à décomposer les mouvements pour imaginer ensuite une approche chorégraphique qui incorpore des attitudes comportementales propres aux aventures virtuelles (les situations de danger, d'urgence mais aussi les notions de réussite, d'échec ou d'attente, de relâchement).

Pour s'intégrer dans un tel univers, le corps physique doit en quelque sorte se confronter au corps tel qu'il est représenté dans une dimension digitale. Mylène Benoît y voit d'ailleurs une confrontation avec une vision idéalisée du corps. En effet, cet être numérique incarne autant une forme immortalisée du corps humain (on peut rebooter son personnage fétiche même s'il est "déjà" mort cent fois) qu'une forme esthétisée de celui-ci, avec des potentialités physiques (les coups de pied spectaculaires et autres parades démonstratives) qui permettent de transcender les capacités réelles du corps humain.





Des corps aspirateurs d'images

Cela dit, le but recherché par Mylène Benoît avec cette création n'est pas seulement de déjouer les mimétismes. Il s'agit bien également de replacer les corps au cœur de la matière, en l'occurrence des images qui se substituent ici à l'espace, à l'air qui entoure normalement, dans une configuration classique, les mouvements des danseuses. *Il s'agit de créer les conditions d'une aspiration des images dans les corps* [des danseuses], *comme si ces aventures fantastiques avaient lieu dans les corps mêmes (...), des corps se débattant dans et contre l'espace, en eux-mêmes, en s'assimilant virtuellement les puissances et les intensités adverses.*

L'énergie corporelle garde donc sa prévalence. À terme, la disposition scénique du spectacle proposera d'ailleurs au spectateur une véritable subordination des projections visuelles au déplacement des danseuses. Ce sont leurs mouvements qui permettront se scénariser cet espace interactif en se plaçant au cœur du système et en lui imprimant leurs rythmes et leurs variations propres.

Le corps et l'image

Avec *L'Effet Papillon*, Mylène Benoît poursuit donc un travail initié avec *Livrée de Famille* en 2001 et repris dès les débuts de Contour Progressif en 2003 avec le triptyque vidéo *Effets Personnels*. L'approche du corps humain ne saurait plus désormais se départir du rapport inaliénable qu'il entretient avec l'image.

Conçu en collaboration avec des programmeurs et des game-designers, *L'Effet Papillon* suggère en plus un nouveau regard. Le corps s'imprègne et restitue l'image comme s'il était lui-même une *surface de diffusion d'un répertoire de signes qui l'impressionnent*. Et dans ce nouveau rapport de visibilité, le sens du regard prend toute son importance. En pouvant modifier ce qui est vu, c'est bien le regard qui porte en lui les germes véritables de ce fameux effet papillon.

Laurent Catala

Cie Contour Progressif, 63 Rue des Arts, 59100 Roubaix
Site: www.contour-progressif.net .

Emergences !
Dans le cadre de VIA

La plate-forme Emergences offre une visibilité à de jeunes compagnies théâtrales et chorégraphique travaillant sur le multimédia.
La maison Folie de Mons, lieu ouvert aux multiples possibles de la création contemporaine et aux nouvelles formes d'interdisciplinarité, se fait l'instigatrice dans le cadre du Festival VIA - une initiative destinée à établir des liens culturels de part et d'autre de la frontière franco-belge entre les Manèges de Mons et Maubeuge - d'une audacieuse programmation mêlant arts de la scène et expérimentations technologiques.
Ce plateau des Emergences, ouvert à la jeune création, trouve donc une terre d'accueil à Mons, permettant ainsi l'affirmation de ces formes hybrides, à cheval entre les disciplines et proposant par le biais de la technologie une vision dématérialisée de la danse, une "déterritorisalisation" du corps, procédés artistiques ubiquistes caractérisés par ce non-lieu qu'est l'espace virtuel.
Dans le processus de gestation de ces oeuvres, délicat car encore jeune, il est singulièrement important que celles-ci puissent justement affirmer une existence concrète dans un lieu, un espace, qui ne les cloisonne pas dans la rigidité des salles traditionnelles mais leur permet de s'ouvrir à des combinaisons encore inédites.
(...)
Les projets ainsi sélectionnés font la part belle au corps, sous ses multiples avatars, corps étranger et pourtant familier, jouant sur la distorsion des formes dans le cas de Blobettes, de la chorégraphe-architecte Florence Corin. Blobettes se présente à mi-chemin entre l'installation dans un environnement immersif et le spectacle, dans un entre-deux où toutes les certitudes de la réalité telle qu'elle nous apparaît ordinairement se voient invalidées au profit des potentialités que celle-ci dissimule. Le travail de Florence Corin, qui dit vouloir "privilégier l'informe" se présenterait-il au contraire comme une réflexion sur la forme du spectacle et sur la manière de présenter la danse aujourd'hui? L'idée n'est pas partie d'un questionnement sur le cadre 'classique' de représentation mais plus de comment immerger le spectateur au coeur du mouvement. Comment toucher celui-ci pour qu'il soit dans un état d'empathie plus grande avec la danse ?"
(...)
Jouant sur cette même frontière trouble, Effet Papillon de Mylène Benoit convoque l'univers du jeu vidéo pour interroger la relation de puissance entre le geste et l'image interactive dans les mondes de la réalité virtuelle. Se référant explicitement à la fameuse expression inventée par le météorologue du Massachusetts Institute of Technology Edward Lorenz qui stipule que chaque action, même la plus anodine, peut avoir à long terme des conséquences colossales, (souvent résumée par la question de Lorenz "*Le battement des ailes d'un papillon au Brésil déclenche-t-il une tornade au Texas ?*"), Effet Papillon postule que "les images virtuelles ne sont plus seulement regardées, elles sont enchaînées à des actes" et que ces actes sont évidemment porteurs de conséquences.
À travers un dialogue constant entre le corps et l'image, mélangeant sciemment cause et effet, le travail de Mylène Benoit tente d'articuler cette relation toute particulière qui peut exister entre un corps immédiat et son avatar médiatisé, idéal. "*Effet Papillon implique une rencontre de la danse et des jeux vidéo selon deux approches complémentaires : la pièce propose d'une part, de confronter la danse à l'image interactive par le biais d'un dispositif scénographique s'inspirant des moteurs graphiques et sonores du jeu vidéo, c'est-à-dire un environnement présentant des caractéristiques comportementales, un espace existentiel interagissant avec les danseuses. D'autre part, l'écriture chorégraphique s'articule autour de l'étude et de l'incorporation des qualités de corps des personnages de jeux vidéo pour mettre à l'épreuve l'image d'un corps idéal, qui s'oppose au corps sujet et à l'expérience même de la danse*."
C'est donc non seulement l'image d'un corps utopique, tel qu'il est ordinairement présenté à travers le jeu vidéo, où toute notion d'effort est gommée, mais aussi la notion de l'espace scénographique que Mylène Benoit interroge. Celui-ci n'est plus seulement l'espace du bâti, dont les règles sont fixées une fois pour toutes, mais un espace "incorporé", dont le centre est le corps humain et les limites, la multiplicité des mouvements possibles, un non-lieu infiniment plus complexe donc.

Vincent DELVAUX,
Publié le 2006-05-08

LA VOIX DU NORD
17-18 décembre 2006

SPECTACLE

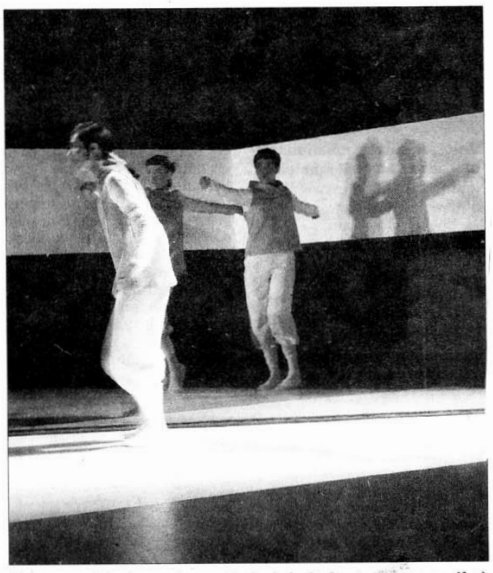
Aux frontières du réel et du virtuel

Vendredi soir, la Cie Contour progressif, compagnie créée et dirigée par Mylène Benoît, a invité l'ensemble des spectateurs présents à la COOP (environ 80 personnes) à évoluer dans un univers mystérieux et intemporel, le temps de son spectacle « Effet Papillon », le tout pour le plus grand plaisir de tous. Ce spectacle se déroulait dans le cadre du temps fort « Réel-Virtuel » imaginé par le Vivat.

L'« Effet Papillon » a été créé en 2006 ; il a pour but de faire découvrir aux spectateurs les rapports qui peuvent exister entre la danse contemporaine et les jeux vidéo. C'est dans un univers très particulier que Mylène Benoît nous a entraînés, un univers qui nous mène à la question de la réalité du corps et de l'image dans notre société actuelle : « *une interrogation entre les représentations du corps à travers l'univers pulsionnel du jeu vidéo* ».

Cette interrogation de la chorégraphie a parfaitement été retranscrite par les trois danseuses, Barbara Caillieu, Laure Myers et Magali Robert. Elles ont su par leurs attitudes et leur gestuelle rendre réel ce qui ne l'était pas ou ce qui ne l'a pas été. Malgré tout, à travers les scènes de combats, karaté, kung fu ou autres jeux scéniques, on sent que le corps des danseuses reste et prédomine sur le monde virtuel et la simple image.

L'« Effet Papillon » est un spectacle intéressant et original. Cependant, tout ceci reste et demeure, pour l'heure, affaire de spécialistes et d'initiés. De par ses codes, pas toujours accessibles, et son interprétation, pas toujours claire, ce genre de spectacle n'est pas forcément apprécié à sa juste valeur, et ce, malgré un très gros travail de préparation et de conception. Reste que, vendredi, chacun a pu trouver son plaisir en faisant simplement appel à ses sens et à son émotivité, en se laissant guider à la mince frontière qui existe entre le réel et le virtuel. ■ N. V.



Un moment de danse du spectacle de la Cie Contour progressif où les trois danseuses sont en piste.

ARTS ET SPECTACLES

« L'effet papillon » à Ars Numérica

Ou comment le bruissement d'un mouvement dans un jeu vidéo influence nos représentations quotidiennes. « Intrusions » encore ce soir.

Plasturgienne de formation, Mylène Benoît, de la compagnie Contour progressif propose ce soir encore de faire découvrir au public « *L'effet papillon* » au premier sous-sol du parking de la communauté d'agglomération. Dans un décor garage qui restitue assez bien l'imagerie des jeux vidéos, trois danseuses reproduisent les mouvements mécaniques des « *méchants* » qui peuplent ces jeux populaires. Elles s'auto-suicident, ressuscitent, avancent le regard hagard pour s'immobiliser devant un grand rien. Mylène Benoît, la chorégraphe, s'entoure de nouveau des danseuses Barbara Cailleu, Laure Myers et Lilou Robert.

Jusqu'en juin, elles vont travailler ensemble pour offrir un spectacle sur « *la dramaturgie du jeu vidéo en utilisant comme outil interactif l'image, la lumière et le son* ».

Ce qui est présenté au public ce soir encore à 19 h et 20 h, au cours de représentations d'une vingtaine de minutes, n'est qu'un premier jet prometteur et intéressant.

Le spectacle dans son intégralité sera dévoilé l'année prochaine dans le cadre des installations « *Intrusions* » organisée par Ars Numérica.

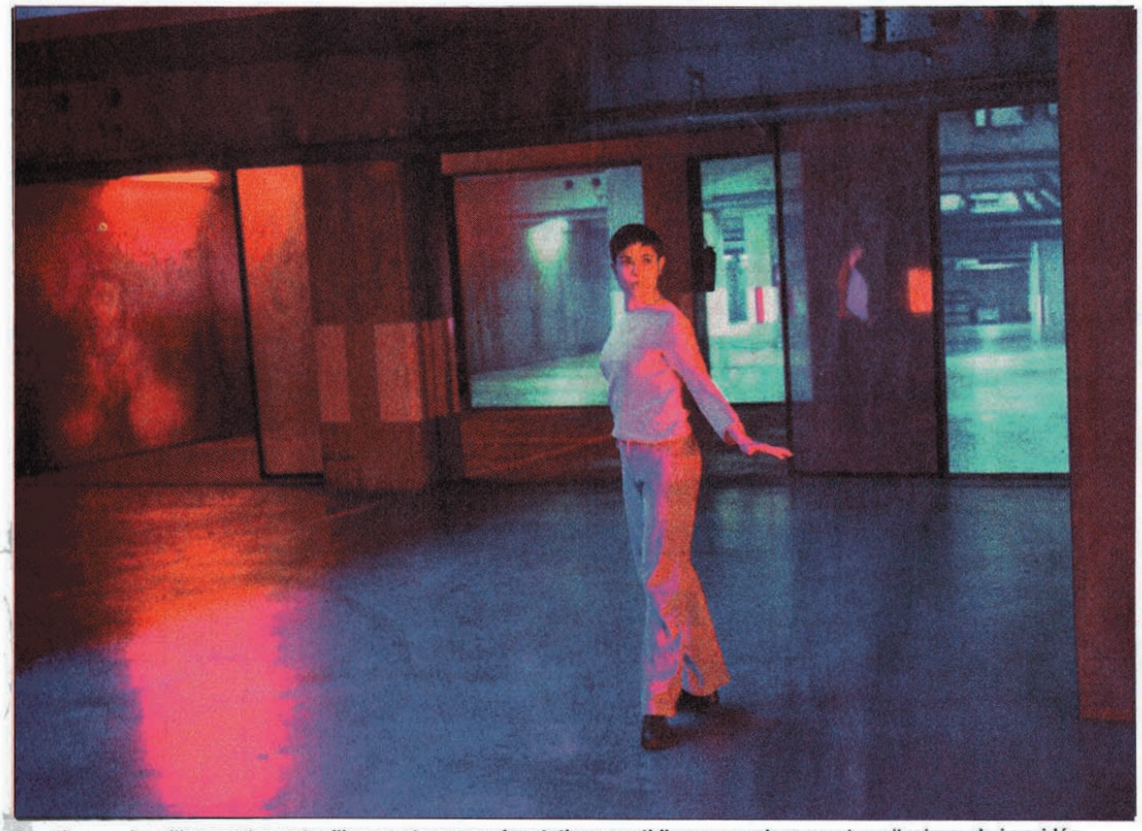
En attendant, cette ébauche ne manquera pas d'interroger les spectateurs.

Elle montre bien l'effet papillon des images des jeux vidéos sur les mouvements des hommes. Un miroir terrifiant.

Sa réflexion est appelée à mûrir. Elle entrevoit ainsi des espaces architecturaux dans lesquels pourraient se mouvoir les danseuses.

A. P.

● Représentations ce soir à 19 h et 20 h (durée 20 minutes). Pour s'inscrire, écrire à *annevauclair@hotmail. com*ou téléphoner au 06.82.28.22.85.



La pièce explore l'interaction entre l'image et nos représentations quotidiennes en s'appuyant sur l'univers du jeu vidéo.
Photo Francis REINOSO

Equipe de réalisation

Conception, mise en scène, chorégraphie :

MYLENE BENOIT, plasticienne, vidéaste et chorégraphe, formée à l'universté de Westminster à Londres et à l'université Paris 8 (Hyperdocuments multimédia). Elle commence à travailler dans le spectacle vivant dès 1999 à Paris, puis au Fresnoy, Studio national des arts contemporains de Tourcoing ou elle est artiste-résidente d'octobre 2001 à juillet 2003. Plasticienne, elle interroge la définition différentielle de l'image et du visible à travers différents vecteurs de représentation, de la vidéo à la tapisserie d'Aubusson.
Elle crée en 2003 la Compagnie Contour Progressif dont les réalisations s'articulent autour de l'étude de la relation kinesthésique entre l'image numérique et l'écriture chorégraphique. La confrontation de la danse à l'image permet de s'interroger sur les mouvements à l'œuvre dans la perception, et d'étudier les gestes qui modèlent le corps d'un individu devenu surface de diffusion d'un répertoire de signes et de mouvements qui « l'impressionnent ». Chaque nouvelle pièce implique l'élaboration d'un dispositif scénographique associé à un vocabulaire chorégraphique inédit, émergeant de la rencontre du geste et de l'image.
Depuis 1997, elle intervient à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris comme conceptrice d'exposition et chef de projet multimédia.

Assistante :

ANNIE LEURIDAN, travaille pour l'essentiel dans le spectacle vivant. Elle y est éclairagiste et coordinatrice technique depuis plus de 20 ans : tout d'abord conceptrice de lumières pour le théâtre et l'opéra (Stéphane Verrue, Les Fous à réactions, Mirella Giardelli, Laurent Hatat...), elle s'oriente vers la danse depuis quelques années (Cyril Viallon, Nathalie Baldo, Amélia Estevez...), les questions d'espace, de volume et de couleurs y étant traitées chaque fois de façon spécifique.

Ayant toujours été attentive à la transversalité des pratiques, elle s'associe dès 1995 à des architectes, paysagistes et plasticiens. Elle intervient dans des projets très divers : aménagement de jardins publics (Wazemmes, Roncq dans le cadre de marché de définition de projet), scénographie de théâtre (rénovation du théâtre d'Arras, Le Quesnoy...), concertation d'usagers (Linselles), co-réalisation de documentaire ou assistanat de film (Guy Thomas pour France3, Mylène Benoit-Mathieu Bouvier pour le Fresnoy). Elle y découvre un véritable champ de réflexions croisées : géographe, plasticien, philosophe ou cultivateur, politicien ou chercheur y trouvant un "improbable terrain commun".

Scénographie :

XAVIER BOYAUD, scénographe et éclairagiste, travaille dans le spectacle vivant depuis prés de 15 ans. Il a collaboré avec notament Serge Valletti, Eva Vallejo, Annie Lucas, Doreen Vasseur. Il réalise des installations ou " scènographies acouslumières " en collaboration avec le compositeur Laurent Ostiz : objets visuels protéiformes, animés de comportements.
Il réalise que la lumière soustrait une partie du noir et qu'elle intervient comme un cadre définissant l'espace visible. Son travail s'oriente alors vers une lumière qui conduit le regard, démultiplie les axes visuels du spectateur, accroît la profondeur de champs, bouleverse les dimensions et apporte ainsi à l'éclairage une dimension architecturale, temporelle et narrative. Il recherche une parfaite alchimie entre le volume et la lumière qui doivent s'épouser de manière organique et explore des objets lumineux qu'il exploite dans des installations «vivantes».

Conception et création sonore :

LAURENT OSTIZ, compositeur, pianiste, réalisateur sonore et informaticien, il travaille depuis 5 ans pricipalement pour le théâtre et la danse contemporaine. Il oriente son travail de recherche sonore sur les traces de la musique concrète, de la musique électronique et acousmatique. La matière sonore de ses compositions est organique et s'attache à mettre en lumière les structures internes, les détails, les rythmes intrinsèques de ces sons concrets. En filiation avec l'acousmatique, cette recherche compositionnelle s'inscrit dans un travail de définition de l'espace sonore par le biais de systèmes de diffusion particuliers qui font partie intégrante de la composition. L'écriture est donc une écriture étendue qui comprend à la fois le contenu sonore et les moyens de sa restitution.

www.ostiz.com

Capteurs, électronique et programmation :

CYRILLE HENRY, artiste, programmeur, il travaille pendant 5 ans avec La Kitchen (www.la-kitchen.fr) au dévelopement de systemes de captation du mouvement, pour une utilisation en contexte artistique (spectacles vivant, danse, installation interactive, musique). Il travaille pour Myriam Gourfink, Franck 2 Louise, Jean-François Perret, Jean-Baptiste Barriere, l'Ensemble Inter Contemporain...). En parrallèle, il crée des instruments de musique electronique piloté par des interfaces non conventionelles et developpe des outils informatique pour la creation de modèles physiques.
Depuis 2002, il a participé à plusieurs workshops, seminaires sur les capteurs, ou atelier de recherche (Fresnoy, Monaco dance forum, Mains d'oeuvres, Confluences ...)
Depuis 2003, il a publié divers travaux de recherche sur les modèles physiques (cmj, icmc, smc, prisma, ...).

Interprètes :

BARBARA CAILLIEU
Formée au CNR de Montpellier, elle obtient la médaille d'or en fin de cycle. Elle complètera sa formation au CNSM de Lyon. Elle sera interprète pour Michèle Ettori, Stanislaw Wisniewski, Les gens du Quai, Guilherme Bothelo et Kylie Walters. Elle est également auteur au sein du KS Group (Paris).

LAURE MYERS
Formée au mime à l'école Marcel Marceau, elle intègre la Compagnie Marcel Marceau avec laquelle elle travaille pendant plusieurs années. Parrallèlement, elle se forme à la danse contemporaine avec Peter Goss, Suzanne Linke... puis intègre en 2002 la formation du CDC de Toulouse.
Elle sera interprète pour Constantino Raimondi, Carlos Cuevas, Christian Bourigault.

MAGALI ROBERT
Formée au CNR de Toulouse, elle obtient la médaille d'or, puis passe le diplôme d'état en danse contemporaine. Elle a dispensé des cours au CNR de Toulouse, à l'opéra de Rouen, au sein d'Art Dance International pour la formation du DE. Elle sera interprète pour, A. de Groat, Esther Aumatell, Philippe Genty, Khalid Benghrib, Françoise Murcia.

Générique

Conception, mise en scène : Mylène Benoit
Assistante : Annie Leuridan
Interprètes : Barbara Caillieu, Laure Myers, Magali Robert
Recherche chorégraphique : Mylène Benoit, Barbara Caillieu, Laure Myers, Magali Robert
Scénographie : Xavier Boyaud
Création Lumière : Benjamin Champy
Création sonore, programmation : Laurent Ostiz
Capteurs, programmation temps réel : Cyrille Henry
Costumes : Carole Martinière
Constructeurs : Alain Le Beon, Thomas Ramon, Frédérique Bertrand
Développement électronique : Interface-Z, Cyrille Henry
Administration : Angeline Barth
Diffusion : Gilbert Pouille

Cie Contour Progressif/Mylène Benoit
Contact : Gilbert Pouille - 06 79 03 27 58 - gilbert.pouille@gmail.com
www.contour-progressif.net