

COMPAGNIE DESUETE

FLUX



DANSE & ART NUMÉRIQUE



Après avoir exploré l'univers de la manipulation chorégraphique en tant que créatrice et interprète dans d'autres compagnies, je me suis attachée à m'adresser au jeune public et au public parent-enfant.s.

C'est avec un profond souhait de relier le corps à l'imaginaire, en explorant le monde intérieur de l'enfant que j'ai conçu le projet FLUX.

Actrice physique collaborant dans des créations multidisciplinaires, j'ai développé dans mon expression artistique un axe sensible entre le corps et l'image notamment au sein de la création «Dedans mon corps», conférence sur le fonctionnement de l'être humain, ainsi qu'avec la création du spectacle « La Mélodie d'ici et là», en coproduction avec la compagnie Sens Dessus Dessous.

La création du spectacle Flux est issue de plusieurs années de travail d'exploration physique et de recherche sur la thématique des émotions,

Il s'agit pour moi de mettre en avant la découverte et l'apprentissage des émotions par l'enfant, depuis son plus jeune âge.

Comment naissent les émotions, de quelle couleur sont -elles? Dans quel paysage s'inscrivent-elles? a quelle vitesse évoluent-elles ? J'ai mobilisé deux supports gestuels pour mettre en mouvement ce thème: la chorégraphie, ainsi que la manipulation d'objets.

L'écriture de la pièce est reliée au travail sur la structure en pente, considérée comme un agrès tel que dans les arts du cirque. Ainsi, la scénographie du sol incliné, les objets avec lesquels le personnage évolue et la vidéo sont des acteurs de jeu à part entière qui ont contribué à l'écriture chorégraphique du spectacle.

FLUX



Flux est une expérience chorégraphique et visuelle, au cœur d'un imagier des émotions qui permet d'immerger la danseuse et le public dans des paysages imaginaires très variés.

La création chorégraphique du spectacle est directement reliée à l'espace scénographique.

Le travail de conception chorégraphique est ainsi relié au dispositif d'un sol incliné de 25 °, qui constitue autant une surface de projection, qu'un espace en pente créant une situation d'équilibre soutenue.

Le plan incliné va permettre de jouer avec la gravité, le risque, la tonicité et l'image. Nous relient l'écriture chorégraphique à la contrainte de l'espace singulier de la pente pour souligner l'enjeu de la recherche de l'équilibre et ainsi aborder les émotions comme un univers sensible d'apprentissage physique et cognitif.

Le plateau représente une chambre, avec un lit dans lequel évolue la danseuse: tout un registre de l'intime est ainsi déployé.

Cet espace de danse redessiné, les objets avec lesquels la danseuse évolue, ainsi que la création vidéo en live, sont des acteurs de jeu à part entière, qui contribuent tout autant à la gestuelle chorégraphique qu'à la partition du spectacle.

Le plan incliné va permettre de jouer avec la gravité, la tonicité du corps, de développer une chorégraphie autour de l'équilibre et déséquilibre. L'écriture chorégraphique s'inscrit dans la contrainte de cet espace singulier, soulignant l'enjeu de la recherche de l'équilibre par l'enfant et ainsi aborder le domaine des émotions dans une dimension sensible d'apprentissage physique et cognitif.

Le répertoire tonique du mouvement se nourrit de la palette des opposés: lumineux-sombre, léger-lourd, contraction-étirement.

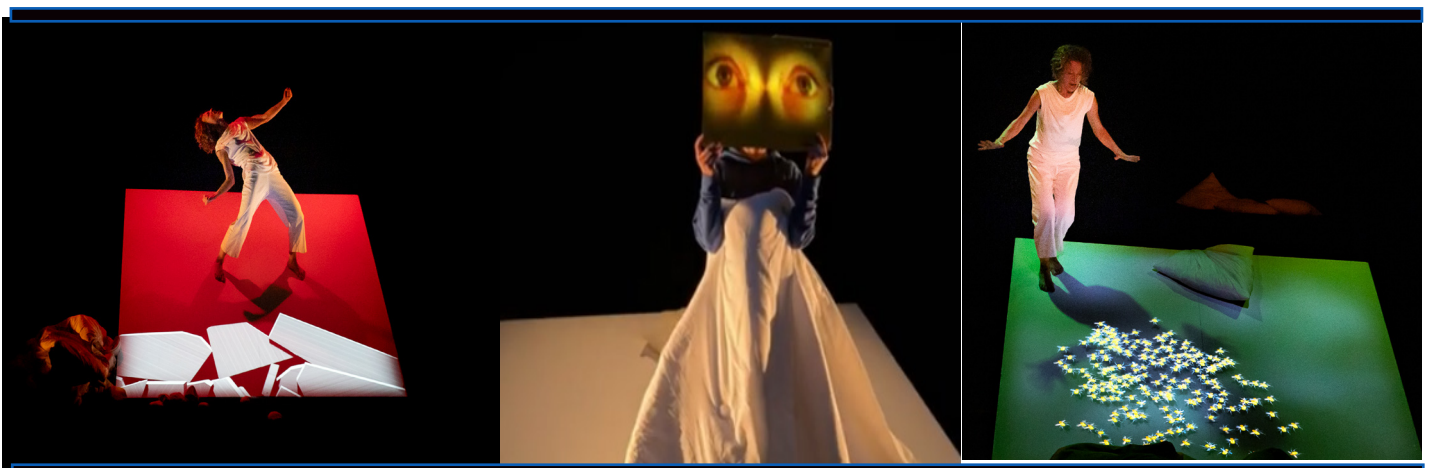
Réaction physiologique instantanée, véritable jaillissement d'une pulsation intérieure, l'émotion génère une orientation et une rythmique toutes particulières dans l'espace de jeu.

Flux déroule ainsi une composition tant dansée que visuelle, au cours de laquelle l'image et la danseuse s'unissent pour créer un univers poétique autour des émotions, où la frontière entre imaginaire et perception devient floue.

La danseuse s'immerge progressivement dans un imagier des émotions, dans lequel elle expérimente chaque affect, chaque sensation.

Le déploiement des textures chorégraphiques en lien avec la manipulation des objets, la scénographie et la création vidéo en live, proposeront une dramaturgie reliée aux émotions.

Durée : 35 min



La création numérique

Loin d'être illustrative, la scénographie numérique est conçue comme une performance, et permet une interaction en temps réel avec le mouvement de la danse, elle se réinvente continuellement. Les deux s'interrogent et se répondent tout autant au fur et à mesure du déploiement de la représentation.

L'interactivité entre le corps, l'objet et l'image constituent ainsi une expérience onirique toute en nuance.

L'image est une composition de jeu de particules en mouvement, créées en temps réel. Elle favorisera la métamorphose de texture permettant des métaphores visuelles et poétiques.

La vidéo fait l'objet d'une création numérique inédite pour permettre un univers d'interaction avec la danseuse. Inspirée de l'univers des imagiers pour enfants, autant que des études récentes menées entre cerveau et émotions, elle constitue un acteur à part entière tout en sensibilité.

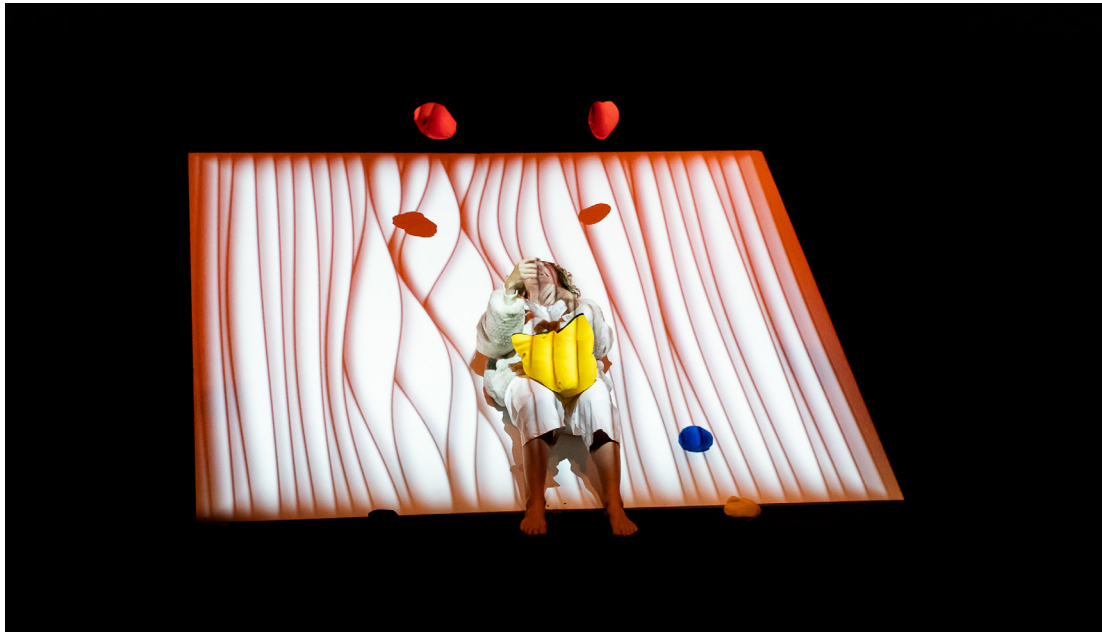
Elle favorise la métamorphose de texture, permettant des métaphores visuelles et poétiques, développant un lien entre imaginaire et ressenti organique.

[Lien vers la présentation de la création](#)



dispositif scénographique

Le dispositif scénographique est un sol incliné à 25 degrés permettant un développement chorégraphique relié à une surface de projection.



Le dispositif scénographique est associé à l'univers de la chambre de l'enfant.



Dimension de la structure : hauteur: 1 m 20 _ largeur: 3 m _

Equipe : 2 personnes (1danseuse – 1 créateur vidéo)

Scénographie numérique



Nous créerons des situations chorégraphiques avec une scénographie visuelle et auditive.

Le principe vidéo en temps réel permet des évolutions audioréactives et visuelles, afin de favoriser une interactivité subtile avec la danseuse.

Grâce aux arts numériques, Flux nous plonge dans une nouvelle réalité poétique. Dans un jeu de métamorphoses visuelles, la scénographie numérique fait émerger un univers de fantaisie, un vertige joyeux et coloré en mouvement.

La projection est utilisée selon les situations comme partenaire de jeu ou comme un environnement qui a sa propre cohérence.

La conception numérique a été entièrement créée par Jive Faury. Il a créé une scénographie numérique qui utilise le temps réel et des procédés de compositing 2D et 3D opérés par TouchDesigner.

Grâce à ces techniques numériques, l'espace est transformé, créant une relation entre l'univers micro et macroscopique.

création sonore

La création musicale de Vincent Granger est en relation étroite avec la création numérique et chorégraphique.

La création sonore est une composition qui évolue au cours de la représentation, toute la composition sonore est composée de manière à être en interaction avec la vidéo. Elle est autant un paysage sonore relié aux émotions qu'un design sonore apportant du réel à la vidéo.

Distribution

Conception Aurélie Galibourg et Jive Faury

Interprétation Aurélie Galibourg

Scénographie numérique et création vidéo Jive Faury

Aide à la mise en scène Isabelle Rivoal

Création musicale et Sound design Vincent Granger

Création lumière: Marylou Bateau

Costume : Emmanuelle Grobet

Construction Serge Galibourg

Production

RESIDENCE

Centre culturel de Lardy (91), Espace Bonnefoy- Toulouse (31), Animakt-Saulx les Chartreux (91), le Pavillon de Romainville (93)

TOURNEE 2024-2025

premières : du 23 au 27 Avril 2024 au Pavillon de Romainville (93)

Espace Bonnefoy Toulouse (31) : 5 Juin 2024

Festival Emoi , Dinan : 3 &4 octobre 2024

Espace alban Minville , Toulouse (31): novembre 2024

Espace culturel / VINCENNES (94): Novembre 2024

MJC des 3 Vallées, Palaiseau (91) 8 & 9 Décembre 2024

Centre culturel de Lardy (91) 19,20 Décembre 2024

Theatre Antoine Vitez d'Ivry sur Seine: 27 Janvier au 1 février 2025

festival jeune public au sein de la ville de Sevran, 18 &19 Janvier 2025 (op)

Espace Renan, toulouse (31) 7&8 Février 2025

Espace Job, Toulouse - 30 Avril 2025

SOUTIENS

Production Compagnie Toute Ouïe - Compagnie Désuète

Coproduction: Animakt (91)

DRAC ile de France: Aide a la diffusion

Avec le soutien du Conseil Départemental de l'Essonne

et de la ville de Villebon sur Yvette

La Compagnie

Depuis 2008, La compagnie explore des formes artistiques autour de la marionnette chorégraphique et de l'art participatif chorégraphique.

La compagnie Désuète s'engage dans chacun de ses projets dans une direction artistique et culturelle fondée sur des orientations

*Valoriser les projets autour de chaque création et développer **l'art relationnel** et la **manipulation chorégraphique**.

*Donner à voir autrement le monde par la création de projets artistiques et des **dispositif d'éducation artistiques** participatifs singuliers.

*Repenser le rapport aux populations par des **propositions artistiques porteuses de médiation**.

Au sein de la compagnie, les créations ont toujours été générées par la nécessité de créer des matières physiques singulières. Depuis la création *Toute Ouïe* jusqu'à ce jour, nous avons élus l'art relationnel, comme cohérence de parcours dans nos créations. Nous l'employons dans toutes les productions artistiques ainsi que dans notre développement pédagogique.

2008 **Toute Ouïe** / 2010 **Au bord de l'Os** / 2012 **Plus rien ne bouge?**

2015 **Le Grand P'tit Bal** (bal parent-enfant) / 2016 **Mon monde à moi c'est toi**

2017 **Romeo - Dedans mon corps** (conférence chorégraphique) et **En dedans de moi**

2018 **Bal vagabond** (bal-spect autour du tango) et **Mon premier Bal**

2020 **Instant s** / 2021 **Emoi** (bal parent-enfant) / 2024 **Flux** -

Aurélie Galibourg -conceptrice interprète

Aurélie Galibourg est actrice physique et danseuse. Formée dans les écoles de Paris, de Montpellier et de Montréal (Canada), elle travaille depuis 2005 avec des compagnies de danse et d'art en espace public, notamment avec Edwine Fournier dans la compagnie Tangible et Jack Souvant dans le collectif du Bonheur intérieur brut. Elle crée la Compagnie Désuète en 2008, où elle y développe des pièces sur le thème de la relation et avec son propre langage chorégraphique: la marionnette chorégraphique. *Toute-Ouïe*, *Plus rien ne bouge ?*, *Roméo*, *Dedans mon corps*. depuis 2019, elle s'investit dans une recherche autour du corps et de la vidéo.



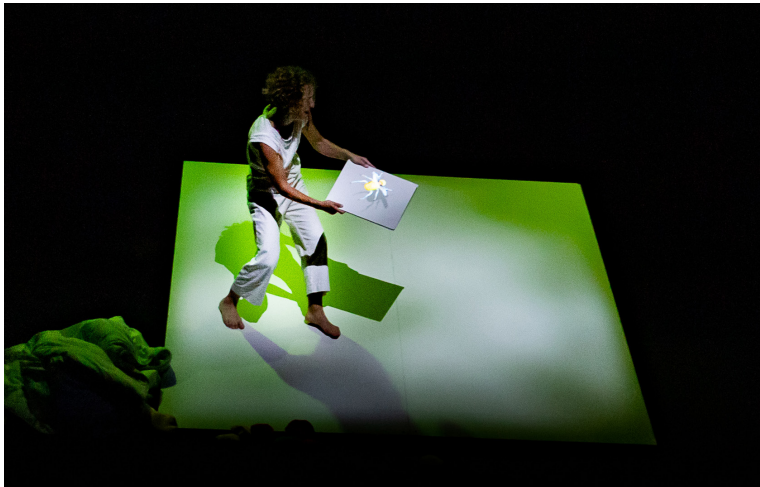
Jive Faury - créateur vidéo

Formé au jonglage et aux arts circassiens contemporains à l'école de cirque de Toulouse Le Lido et à la danse auprès de plusieurs chorégraphes, il intègre des compagnies de spectacle vivant où se mêlent différents arts. La Cie Jérôme Thomas (jonglerie, danse), la Cie Les Apostrophés (manipulation d'objet), la Cie Carcara (théâtre, musique, arts visuels), l'ensemble FA7 (musique contemporaine, arts visuels), Cie Jean-François Zygel (musique classique, jonglerie dansée).

Riche de toutes ces expériences, il crée sa propre compagnie et devient le directeur artistique et le metteur en scène de la Cie sens dessus dessous. Il participe à la création du collectif G.Bistaki qui élabore des projets en cirque, danse, installations scénographiques et vidéo dans l'espace public.



CONTACT



Artistique & diffusion

Aurélie Galibourg :0645645604

la.toute.ouie@gmail.com

Diffusion

cie.desuete@gmail.com

Administration

Marie-Hélène Fleutiaux

gestion.desuete@gmail.com