

# MONSTER

Création K. Danse 2014

**A la croisée de l'installation et de la performance chorégraphique  
une réécriture contemporaine  
de « La Demeure d'Astérion » de Jorge Luis Borges  
(réécriture du mythe du Minotaure\*)**



extraits vidéo 8 mn : <http://vimeo.com/92708918>

Projet proposé par

**Compagnie K. Danse**, [www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)

Chorégraphes : Anne Holst & Jean-Marc Matos

En collaboration et en partenariat de création avec

**1minute69**, Illusion audiovisuelle interactive, [www.1minute69.com](http://www.1minute69.com)

Artistes numériques : Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne

**Danseurs-interprètes**

Marianne Masson & Mario Garcia Sáez

*MONSTER est une performance envoûtante, profonde, impliquant chorégraphie, création visuelle, création musicale et technologie numérique. Dans un dispositif scénographique qui interroge la problématique de l'être au monde, les spectateurs choisissent de se positionner au cœur du spectacle, tels les otages volontaires d'un labyrinthe vivant, ou de demeurer, plus distants, prudemment installés à l'extérieur du dispositif... Une revisite poétisée de l'univers symbolique du labyrinthe.*

\* La nouvelle « La Demeure d'Astérion » fait partie du recueil L'aleph, J.L. Borges.

# Monster

## Index

Descriptif détaillé de la création <i>Monster</i>	p 3
Thématique artistique	p 3
Liens entre danse / arts numériques	p 4
Dispositif scénographique immersif	p 5
Historique de la collaboration	p 6
Calendrier de diffusion	p 7
Equipe de réalisation	p 7
CVs résumés des artistes	p 8
Contacts, liens, soutiens, partenaires, logos	p 11



## Monster

### Descriptif détaillé de la création

#### Thématique artistique

La thématique artistique du projet de création 2014 de la Compagnie K. Danse s'inspire de plusieurs ouvrages, dont « La Demeure d'Astérion » de J. L. Borges et la « Maison des feuilles » de M. Z. Danielewski, réécritures du mythe du Minotaure.

Dans la nouvelle « La Demeure d'Astérion » du recueil L'aleph, de Jorge Luis Borges, l'histoire y est racontée du point de vue du monstre lui-même et non plus de Thésée, le héros salvateur. S'effectue ainsi un déplacement du regard ; la réécriture du mythe est une lecture critique : la parole est donnée au monstre, jusque-là caché, privé de parole.

Astérion, un corps situé à l'écart des standards d'homogénéisation induits aujourd'hui par les médias et les technologies de l'information omni présentes. En tant que personne, Astérion a une conscience réflexive et une dimension troublante par sa solitude, sa différence, son altérité.

A l'opposé des modalités qui poussent, dans le monde de l'éducation, du travail, du divertissement, etc., à l'imitation dans les manières de penser, de bouger, de se comporter, etc. Astérion connaît les pouvoirs de l'imagination : *'(...) je me précipite dans les galeries de pierre jusqu'à tomber sur le sol (...) Je me cache dans l'ombre d'une citerne (...) je joue à être endormi (...), (...) de tant de jeux, je préfère le jeu de l'autre Astérion.'*\*

Inventer un autre Astérion lui permet de concevoir le monde comme un lieu à l'image de sa demeure : le jeu du dédoublement et des visions multiples est omniprésent : *'Je méditais sur ma demeure. Toutes les parties de celle-ci sont répétées plusieurs fois. Chaque endroit est un autre endroit. Il n'y a pas un puits, une cour, un abreuvoir, une mangeoire ; les mangeoires, les abreuvoirs, les cours, les puits sont quatorze (sont en nombre infini). La demeure a l'échelle du monde ou plutôt, elle est le monde.'*\* Ce principe de dédoublement recoupe celui qui, narcissique à souhait, caractérise l'usage de nos technologies contemporaines de communication. Si la demeure est le monde, comme le dit Astérion, alors le labyrinthe n'est plus une construction architecturale séparée du monde ; il est le monde.

Pour *être* au monde, pour exister, Astérion doit le sentir. La seule manière qu'il a de le sentir c'est au travers d'une confrontation physique : *'Je me précipite dans les galeries de pierre jusqu'à tomber sur le sol, pris de vertige. Je me cache dans l'ombre d'une citerne ou au détour d'un couloir et j'imagine qu'on me poursuit. Il y a des terrasses d'où je me laisse tomber jusqu'à en rester ensanglanté.'* \*

La physicalité d'Astérion est essentielle. La présence des danseurs se confrontant avec le monde physique est une manière de questionner le corps et la technologie.

Astérion ne se pense pas comme un prisonnier dans le labyrinthe qui est le monde au-delà de toute compréhension. La seule échappatoire est la mort. Il est le rédempteur des humains qui lui sont sacrifiés, alors que lui-même attend son rédempteur. A l'instar d'un monde où la surveillance totale s'étend à tous les domaines, Astérion vit, comme individu contemporain, dans une illusion de « totale liberté ». Il s'en accommode, il l'incorpore. Il ne sort plus de sa demeure : il s'auto censure. Astérion se croit libre, ainsi est sa réalité. Contrairement à Thésée qui, dans le mythe grec, comprend le sens de son engagement, Astérion ne sait pas qui le tuera : *'Sera-t-il comme moi ?'*\*

Astérion ne sait pas lire le monde ; seule la vision (nocturne) lui permet de percevoir ce qui réfléchit la lumière à l'infini : *'Ceci, je ne l'ai pas compris, jusqu'à ce qu'une vision nocturne me révèle que les mers et les temples sont aussi quatorze (sont en nombre infini).'*\*

Le cheminement d'Astérion est une expérience de la solitude et du questionnement dans un univers incompréhensible. Le monde de « Monster » n'est plus compréhensible. Il est omniprésent et perturbateur. Si c'est l'image du « Monstre » qui est perpétuée dans le monde, *Monster* doit se jeter physiquement contre lui pour exister.

Chaque spectateur/visiteur se retrouve au cœur d'une réalisation de type performance/installation (impliquant chorégraphie, création visuelle, création musicale, design architectural) qu'il va pouvoir parcourir, vivre, sentir, expérimenter...selon son propre parcours. A cette fin est réalisé un dispositif scénographique (organisme vivant) qui pose cette problématique de l'être au monde/ labyrinthe perçue par le public lui-même.

Chaque danseur est porteur d'une danse « duale » : lui, à la fois Astérion/Thésée ; elle, Ariane « contrainte »/Ariane « se prenant en main ».

Le « Monstre » lui-même ne sera peut-être jamais visible, hormis sa trace visuelle et/ou sonore. Dans ce contexte sont mis à l'œuvre les extrêmes qui questionnent l'impossible/ possible, l'invisible/visible, la présence/absence. Le labyrinthe est lui-même le « Monstre ».

Le projet « Monster » alimente les thématiques de recherche portées par le projet pluri annuel européen Metabody (dont K. Danse est partenaire), lequel ambitionne de créer les conditions d'émergence de nouveaux paradigmes technologiques et ouvre à des espaces de perception où le corps est radicalement valorisé dans son irréductible, imprévisible et changeante diversité.

*\*(Jorge Luis Borges, La Demeure d'Astérion)*

## **Liens entre danse / arts numériques**

Les idées clefs induites par la thématique artistique développent :

- Le concept de déviations, dérivations, contaminations, etc. à partir de l'histoire « classique » Thésée/Minotaure/Ariane. Alternances de présences et absences.
- La notion d'altérité et de diversité, en relation avec la normalité. Chaque performeur incarne une double personnalité. Déformations des images et des sons. Dualités chorégraphiques.
- La simultanéité de différents points de vue. Visions subjectives / Voir et être vu / Projections mentales. Différentes caméras vidéo avec des angles de cadrage subjectifs sont associés aux performeurs. Les déformations générées par les différents points de vue de caméra rendent ambiguë la discrimination entre normalité et anormalité. Traces lumineuses.
- L'idée que labyrinthe est un organisme vivant : l'espace « surveille » le « Monstre » et les autres personnes présentes sous des angles différents (plafond, sol, côté, points de vue obliques inattendus, etc.), chacun fournissant un résultat différent selon la « perspective » émotionnelle et expressive. Chaque « personnage », au cours de la performance, construit sa propre représentation du contexte, incluant ses relations avec les autres. C'est à partir de l'analyse des mouvements, aussi petits soient-ils, que le matériau audiovisuel est généré. La consistance du « comportement » chorégraphique spécifique à chacun contribue ainsi à créer les « mappings » appropriés. Le public est parti prenante de cette interactivité.

## Dispositif scénographique immersif :

Le dispositif scénique déploie un labyrinthe d'écrans suspendus créant autant de couloirs où se déroule la chorégraphie, un espace central pour y accueillir du public, des projections multiples (trois vidéo projecteurs permettant des variations d'angles de projection dans trois directions ainsi que des effets de profondeur spatiale) simulant une 3D impressionnante (les surfaces reflètent les faisceaux lumineux et répercutent l'écho visuel de l'image projetée), et un son immersif. Le spectacle propose des configurations de présentation différentes selon le lieu d'accueil : plateau de théâtre, auditorium, grand espace non conventionnel, intérieur ou extérieur.



La scénographie est un labyrinthe spiralé constitué d'écrans-tulles suspendus et définissant un parcours de couloirs, recoins et espaces adaptés pour la danse et les spectateurs.

Le public peut voir le spectacle de l'extérieur ou partager l'espace des performeurs-danseurs à l'intérieur même du dispositif.

Les changements de perception, via les surfaces de projection, l'image démultipliée, la diffusion du son et des capteurs optiques et/ou micros, permettent à la structure de devenir un organisme vivant en constante évolution (un « breathing » Monster).

La problématique principale est liée aux questionnements de la perception, la perturbation des sens, l'expérience sensorielle et ses « surprises ».

## Historique de la collaboration

La rencontre entre la **Compagnie K. Danse** et le collectif **1minute69** s'est faite autour de l'envie de construire ensemble un spectacle-installation qui, par la danse, l'image et la musique interroge les thématiques telles que l'étude critique des esthétiques contemporaines de contrôle, l'altérité, le corps hybride, l'augmentation des perceptions, les univers immersifs, les notions de solitude, de monde incompréhensible, de transformation de l'espace.

La réalisation de ce projet commun s'appuie sur le potentiel artistique et technologique développé par K. Danse dans le cadre de ses spectacles et par 1minute69 dans le cadre de ses créations numériques.

Une réflexion commune mène aujourd'hui à l'écriture du projet *Monstre* où danseurs/performers ainsi que le public se retrouvent intimement liées et perturbés au cœur d'un dispositif scénographique, chorégraphique, technologique, immersif et interactif.

## Collaborations scientifique et technologique

Le projet envisage des collaborations de recherche dans le cadre du projet européen Metabody :

- Le Laboratoire de recherche infoMus de l'Université de Gênes, Italie, qui travaille sur l'évaluation de techniques pour l'analyse automatisée du comportement social et non verbal de groupes de personnes (danseurs, membres du public) dans un environnement interactif multimodal.
- Dans leurs projets de recherche les interactions danseurs-danseurs et danseurs-public ainsi que les qualités expressives du geste influent en temps réel sur l'évolution des matériaux visuels et sonores. Les mesures concernent les aspects associés au leadership, à la cohésion, l'empathie, la tension, l'agitation, la nervosité, l'effet d'entraînement, la synchronisation, etc. Sont mis à l'œuvre, pour la mesure des signaux multimodaux, des systèmes de tracking du mouvement, d'analyse vidéo, des capteurs embarqués sans fils ainsi que des entrées sonores.
- La compagnie Kouros, Madrid, Espagne : implémentation de résultats de recherche effectués sur des réseaux de neurones artificiels (modèles mathématiques issus des études en neurosciences et cognition humaine) ouvrant à une interaction dynamique avec des entités sonores et visuelles (hétéroformes non reconnaissables).
- Le laboratoire HyperBody, Amsterdam, Pays-Bas, pour la recherche expérimentale en architecture.



## Calendrier de diffusion

### Premières présentations de *Monster*, création 2014 :

- 28 mars 2014, **Théâtre Marcel Pagnol, Villeneuve-Tolosane** et séance scolaire à destination des enfants de maternelle, primaire et collège, 27 mars 2014
- Janvier-mai 2014 : Lycée Marguerite de Valois à Angoulême dans le cadre du projet « **Artistes en Résidence** » proposé par la **DRAC Poitou-Charentes, la Région Poitou-Charentes**, la DRAAF Poitou-Charentes, le rectorat de l'Académie de Poitiers et le Centre d'art contemporain Rurart.
- 10 octobre 2014 : projet d'action artistique, avec résidence d'adaptation et présentation du spectacle, le 10 octobre, au Centre Culturel Alban Minville, **Toulouse**.
- Saison 2014-2015 : recherche partagée auprès des partenaires du projet européen **Metabody**, InfoMus (**Gênes**, Italie), MediaLab Prado (**Madrid**, Espagne), Fábrica de Movimentos (**Porto**, Portugal), Steim (**Amsterdam**, Pays-Bas), ...

## L'équipe de réalisation

### Chorégraphie/mise en scène

Anne Holst & Jean-Marc Matos (Compagnie K. Danse) : [www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)

### Design interactif, création numérique et partenaires de création

Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne (1minute69) : [www.1minute69.com](http://www.1minute69.com)

### Danseurs, performeurs, interprètes et partenaires de création

Marianne Masson & Mario G. Sáez

### Collaboration scientifique et technologique

Antonio Camurri, Corrado Canepa, Giacomo Lepri (Casa Paganini – Centre de Recherche artistique, scientifique **infoMus**, Université de Gênes, Italie) : [http://www.infomus.org/index\\_eng.php](http://www.infomus.org/index_eng.php)

## CVs résumés des artistes

*Monster* se trouve à la croisée de deux parcours artistiques :

La compagnie K. Danse dont les chorégraphes et metteurs en scène Jean-Marc Matos et Anne Holst sont pionniers dans l'hybridation entre écriture chorégraphique et multimédia, conçoit et réalise des spectacles mêlant danse contemporaine et arts numériques (grandes et petites formes), des performances, des spectacles pour des théâtres traditionnels et des spectacles spécialement adaptés à des espaces en extérieur et non conventionnels, des créations originales qui connectent via internet des scènes distantes entre différentes villes et pays. Avec l'écriture chorégraphique en lien avec des nouvelles technologies, la compagnie K. Danse questionne les relations humaines dans notre société.

Le duo 1minute69, composé des artistes Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne. 1minute69 est un collectif à géométrie variable, né d'une volonté de collaboration et d'échange entre passionnés d'art numérique. Liés par une envie ludique de plonger le spectateur dans des univers immersifs et/ou interactifs qui stimulent l'imagination, les artistes du collectif jouent sur l'illusion, et travaillent la notion de représentation par le biais de performances, d'installations audiovisuelles, de projections architecturales et de scénographies vidéo. Ouvrant la voie à des pratiques artistiques nouvelles, les technologies numériques appliquées à des dispositifs sensitifs font partie intégrante de leur dynamique de recherche, où l'espace, le corps, le son et l'image sont inextricablement liés.

Aurélie Dumaret et Emilie Villemagne, les fondatrices du collectif 1minute69, se sont rencontrées au cours de projets artistiques interrogeant les questions d'identités.



**K. Danse**

photo : Raphaël Khan

Anne Holst et Jean-Marc Matos sont les chorégraphes et metteurs en scène de la Compagnie K. Danse

[www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)

**Anne HOLST**, née au Danemark, chorégraphe. Elle est titulaire d'un BA (first class) en danse et un Master II en chorégraphie de L'Université de Surrey, Angleterre, ainsi qu'un Master en « Le corps comme Medium d'Expression » (mention très bien), de la Royal Holloway Université de Londres, département de Théâtre et nouveau media. Formée à la danse classique et contemporaine, puis au théâtre physique, elle met en avant la danse contemporaine en tant que mode de questionnement du corps et de la condition humaine. Depuis 1992 elle a créé plus d'une trentaine de chorégraphies.

**Jean-Marc MATOS**, formé auprès de Merce Cunningham à New-York, danse pour David Gordon (Judson Church). Il s'intéresse aux projets chorégraphiques qui mettent en lumière la confrontation entre le corps et les technologies numériques, afin d'en dégager une écriture corporelle porteuse de sens. Il a créé près de quarante chorégraphies présentées en France et à l'étranger.

Présentation complète de K. Danse : bio complète [bio 2014](#)



K. Danse se distingue par le développement d'une écriture chorégraphique contemporaine basée sur une constante dialectique entre le corps vivant (vécu) et le corps visuel (donné à voir ou virtuel). Elle a à son actif, depuis 1983, un vaste corps de réalisations où s'hybrident danse contemporaine et arts numériques. Les œuvres questionnent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps, le rapport aux nouvelles technologies. Une passion : inventer de nouvelles écritures pour le spectacle vivant.

Présence, depuis 1983, dans les principaux festivals et manifestations culturelles en France et à l'étranger : Festivals d'Aix en Provence, Avignon, la Rochelle, Châteauevallon, Métafort d'Aubervilliers, Centre Américain de Paris, Centre Georges Pompidou, Grande Halle de la Villette, Scène Nationale de Créteil, Maison de la Danse de Lyon, Centre National Art et Technologie de Reims, Centre National de la Danse, ISEA 2000 à Paris, Monaco Dance Forum, Espace Odysseus de Blagnac, Cité de l'Espace de Toulouse, Centre National des Écritures du Spectacle, La Chartreuse de Villeneuve-Lès-Avignon, Centre de Création Numérique le Cube d'Issy Les Moulineaux, Festival Les Bains Numériques Centre des Arts d'Enghien Les Bains, ...

Tournées aux U.S.A., Canada, Allemagne, Belgique, Hongrie, Pakistan, Mexique, Grande-Bretagne, Japon, Venezuela, Espagne, Mexique, Maroc, Amérique Centrale, Inde : Soros Center de Budapest, Video Fest et Centre Podewill de Berlin, Festival International de Hambourg, Fondation Polar à Caracas (Venezuela), Festival Medi@rte de Monterrey (Mexique), Festival VAD de Girona et IDN de Barcelone, Festival International d'Art Vidéo de Casablanca, Teatro Nacional du Guatemala, NIAS de Bangalore (Inde), Festival DiD au studio AEIP de Milan, Festival Llunes d'EsBaluard de Palma de Majorque, Festival ScenoFest Quadriennale de Prague (République Tchèque), Foire Internationale de Théâtre et Danse de Huesca (Espagne) ...



## **1minute69**

**Aurélie Dumaret** // AfterMe \*!\* - Art visuel et Scénographie numérique.

Après un cursus axé autour de la philosophie, de l'audiovisuel et du spectacle vivant, Aurélie Dumaret // AfterMe \*!\* débute en agence de communication et s'oriente vers l'enseignement croisé de ces matières. En 2009, elle décide de se consacrer entièrement à ses recherches personnelles et co-fonde en février 2011 le collectif 1minute69.

L'identité et les modes de socialisation font partie des thèmes majeurs de ses recherches. Loin d'être simplement un constat et une prise de position, il est question de matière, de multiplicité de l'être et du corps, de transmutation permanente et d'inter-sensorialité. C'est par le biais d'expériences immersives hybrides qu'elle propose au public de prendre conscience de soi et de redéfinir les frontières entre corps et environnement.

C'est à travers une vision transdisciplinaire où les arts de la scène (théâtre, marionnette, danse) et les arts visuels et sonores peuvent se croiser, et grâce aux outils numériques dont elle dispose (capteurs, contrôleurs, design génératif et interactif, design sonore et imagerie numérique), qu'Aurélie Dumaret // AfterMe \*!\* produit des univers interpellant, fascinants, dérangeants et souvent inclassables.

**Emilie Villemagne** est vidéaste indépendante et VJ (sous le nom d'eMTv) depuis une dizaine d'années maintenant. Animée par un esprit de partage des savoirs et des savoir-faire, elle met rapidement sa passion au service de la communauté en donnant des formations sur les logiciels et matériels pour la vidéo temps-réel. Ses envies croisées de sortir la vidéo du cadre de l'écran et d'interroger sur scène la présence physique du corps, avec en trame de fond les questions de genre et d'identité présentes dans sa vie quotidienne, la poussent en 2008 à aborder l'art performance au sein du collectif féministe queer UrbanPorn avec un live-act audiovisuel et scénique qui sera présenté en France, en Italie, en Suisse et au Québec.

Elle continue en parallèle à s'investir en tant que modératrice sur VJFrance.com, principal forum de discussion francophone dédié à la création vidéo live et contribue à animer un cycle hebdomadaire de rencontres à Lille autour des pratiques et interactions de l'image et du son. En 2012, elle publie avec 6 co-auteurs originaires d'Europe et d'Afrique l'ouvrage « Performance audiovisuelle et pratique du VJing » aux éditions Floss Manuals francophones.

Aujourd'hui, c'est au sein d'1minute69 qu'elle prolonge ses recherches de nouvelles hybridations corps-images-intentions, en mêlant code informatique, création vidéo, écriture corporelle et poésie sonore dans des dispositifs interactifs originaux.

Site : <http://www.1minute69.com>

Presse : [http://www.1minute69.com/wp/wp-content/uploads/2014/07/1minute69\\_PRESSBOOK\\_JUIN2014\\_web.pdf](http://www.1minute69.com/wp/wp-content/uploads/2014/07/1minute69_PRESSBOOK_JUIN2014_web.pdf)



photo : Ben Rupin

### **Marianne Masson**

Danseuse – interprète / chorégraphe

Dès 17 ans, Marianne Masson intègre la formation professionnelle James Carlès où elle obtient les 2 E.A.T. et le Diplôme d'Études Chorégraphiques Supérieures. Parallèlement à ses études en danse, elle se forme au jeu d'acteur auprès des metteurs en scène du Nouveau Théâtre Jules Julien (31). En 2009, elle crée avec sa complice Chloé Caillat, la Compagnie MMCC (danse/musique). Aujourd'hui, simultanément à ses créations personnelles elle est aussi interprète pour les compagnies Son Icône Danse, K. Danse et Emmanuel Grivet. <https://www.facebook.com/compagniemcc>



### **Mario G. Sáez**

Danseur – interprète / chorégraphe

Maîtrise en Psychologie par l'UNED. Diplôme en ballet classique au Conservatoire Royal de Madrid. Mastère en Administration des Institutions Culturelles, Université de Barcelone. Il est membre co-fondateur, chorégraphe et interprète de la compagnie Erre Que Erre avec laquelle il a obtenu plusieurs prix comme danseur et chorégraphe dans des productions de danse et des vidéos-danse depuis sa fondation en 1996. Auparavant, il a travaillé comme interprète avec la compagnie Danat Dansa et dans les productions de La Fura dels Baus, Lanonima Imperial, Senza Tempo et Iliacan. Il est actuellement artiste associé à l'ADDK Berlin et développe son travail à l'Espace Erre de Barcelone. <http://www.errequeeredanza.net/wordpress/>

## Contacts, liens, soutiens, partenaires

**K. Danse** : Anne Holst, Jean-Marc Matos

Chez Jeanmart

2 impasse de la Ginestière

31130 Pin-Balma (Toulouse)

00 33 (0)6 11 77 54 56

[kdmatos@wanadoo.fr](mailto:kdmatos@wanadoo.fr)

[www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)

**1minute69** : Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne

[callback@1minute69.com](mailto:callback@1minute69.com)

[www.1minute69.com](http://www.1minute69.com)

Lien pour voir extraits vidéo 8 mn : <http://vimeo.com/92708918>

### Soutiens et aides publiques

La compagnie K. Danse est soutenue, pour ses projets de création, par la Drac Midi-Pyrénées, la ville de Toulouse, la ville de Villeneuve-Tolosane, le Conseil Régional Midi-Pyrénées, le Conseil Général de la Haute-Garonne et par l'Institut Français pour ses tournées à l'étranger.

### Partenariat

La compagnie K. Danse est partenaire co organisateur du projet européen pluri annuel (2013-2018) Metabody [www.metabody.eu](http://www.metabody.eu)

