

Compagnie ARTS'FUSION - Compagnie ARTS'FUSION - Compagnie

Compagnie ARTS'Fusion - Compagnie ARTS'FUSION

Compagnie ARTS'Fusion - Compagnie ARTS'FUSION

Compagnie Arts'Fusion **Dossier de presse**

Installation multimédia MOBILÉ **création 2005**

Compagnie ARTS'FUSION - Compagnie ARTS'FUSION - Compagnie

Contact

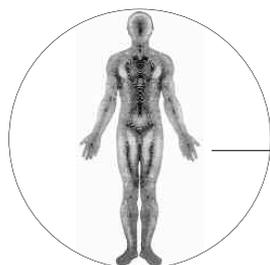
Olivier Leboucher - production / diffusion

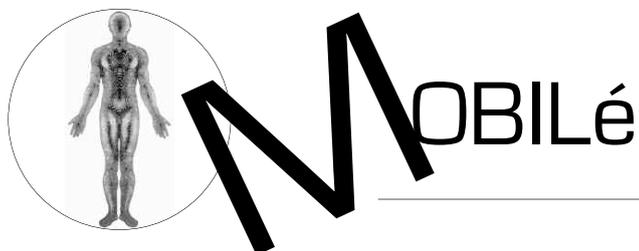
Virginie Mirbeau - chorégraphe

Compagnie Arts'Fusion / 3 Place Jean Le Brozec / 76600 Le Havre

06 86 72 69 99 / 02 35 25 29 16

mail : contact.arts.fusion@free.fr / site : www.arts-fusion.fr



**Installation audiovisuelle multimédia** - durée : 50mn en boucle

Lieu de la création : le 12 décembre 2005 - Hôpital Pierre Janet - Le Havre

Représentations :

- Du 7 au 16 Mai 2007 - La Halle aux Toiles - Rouen
- Du 23 au 28 Mars 2009 - Festival TanzTage 09 - Oldenburg - Allemagne
- Du 6 au 16 décembre 2007 - Festival Accès(s) - Billère
- Du 8 au 13 mai 2007 - La Danse de tous les Sens - Falaise
- Du 6 au 23 mars 2007 - Carré des Jalles - Saint-Médard en Jalles
- Du 19 au 23 février 2007 - Lycée Vallée du Cailly - Déville lès Rouen
- Du 7 au 15 novembre 2006 - Espace Culturel F. Mitterrand - Canteleu
- Du 9 au 13 août 2006 - Les Z'estivals - Musée A. Malraux - Le Havre
- Du 13 au 20 mai 2006 - Festival Météores - Le Volcan - Le Havre
- Du 12 au 16 décembre 2005 - Salle des fêtes Hôpital Janet - Le Havre

Production : Arts'Fusion

Coproduction : Le CCN du Havre Haute-Normandie H Robbe dans le cadre de l'accueil studio.

Subventionné par : Le Ministère de la Culture et de la Communication DRAC de Haute-Normandie (aide à la compagnie chorégraphique), et au titre du DICREAM (dispositif pour la création artistique multimédia), la Région Haute-Normandie, le Département de Seine-Maritime, la Ville du Havre.

Soutien : Le Volcan Scène Nationale - Le Havre pour la réalisation du décor.

Conception et Réalisation : Virginie Mirbeau / Olivier Leboucher

Chorégraphie : Virginie Mirbeau / Scénographie : Olivier Leboucher

Interprètes : Smaïn Boucetta - Romain Cappello - Caroline Cybula -

Françoise Grolet - Virginie Mirbeau.

Assistante Artistique : Françoise Grolet

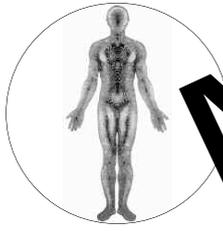
Création Multimédia : Laurent La Torpille / Création Sonore : Olivier Renouf

Opérateur Vidéo : Harold Vasselin / Modélisation : Nicolas Leprêtre

L'installation **MOBILé** propose un croisement des genres : au sein d'un dispositif interdisciplinaire (danse, arts plastiques, multimédia), cette pièce audiovisuelle met en scène un récit aux multiples facettes sur les relations concrètes et fantasmées que nous entretenons avec le temps et avec l'espace, axe de réflexion sur notre rapport au monde, à l'autre, à nous-même.

Le processus de création a consisté dans un premier temps à construire un récit à la suite d'interviews réalisées auprès de personnes de tous âges, y compris auprès des patients du secteur psychiatrique de l'Hôpital Janet au Havre.

Dans cet ensemble d'identités particulières, la différence crée une dynamique d'enrichissement et d'élargissement du récit, nous nous sommes donc attachés à récolter la singularité des histoires pour constituer les scénarios audios.



MOBILÉ

création 2005

Cette «matière première» d'interview nous a permis de composer des scénarios chorégraphiques qui apparaissent à l'image, transformés selon des procédés d'incrustations [insertion de paysage réels et virtuels, de déformations, de superpositions d'images, etc...].

Quelles soient sonores, visuelles ou chorégraphiques, ces existences aux typographies changeantes nous renvoient à nos propres constructions émotionnelles.

Pensée comme un objet artistique représentatif d'une certaine universalité, l'installation **MOBILÉ** fonctionne auprès du public sur le mode de l'appropriation par l'identification.

En entrant dans l'espace circulaire de l'installation, à la fois spectateur et acteur, le public accède à un environnement perceptif et réactif :

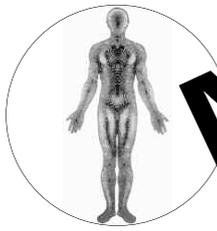
Une stèle verticale présente dans l'espace est l'élément plastique de l'interface avec le public. Equipée de capteurs sensoriels, elle représente la silhouette d'un corps humain qui révèle des zones tactiles sensibles.

Les visiteurs, par simple contact sur ces zones, déclenchent l'apparition des différentes séquences audiovisuelles qui sont projetées sur la surface d'un écran concave.

Ainsi de façon ludique, perceptive et inventive, chaque personne a accès à l'œuvre en agissant elle-même sur l'objet ou simplement en observant l'action des autres participants dans l'espace commun et partagé de l'événement.

L'espace circulaire de **MOBILÉ** est constitué de miroirs qui réfléchissent, confondent et fragmentent à l'infini les présences réelles et virtuelles des corps dans l'espace. Ainsi dans son reflet chacun peut entrevoir l'autre...

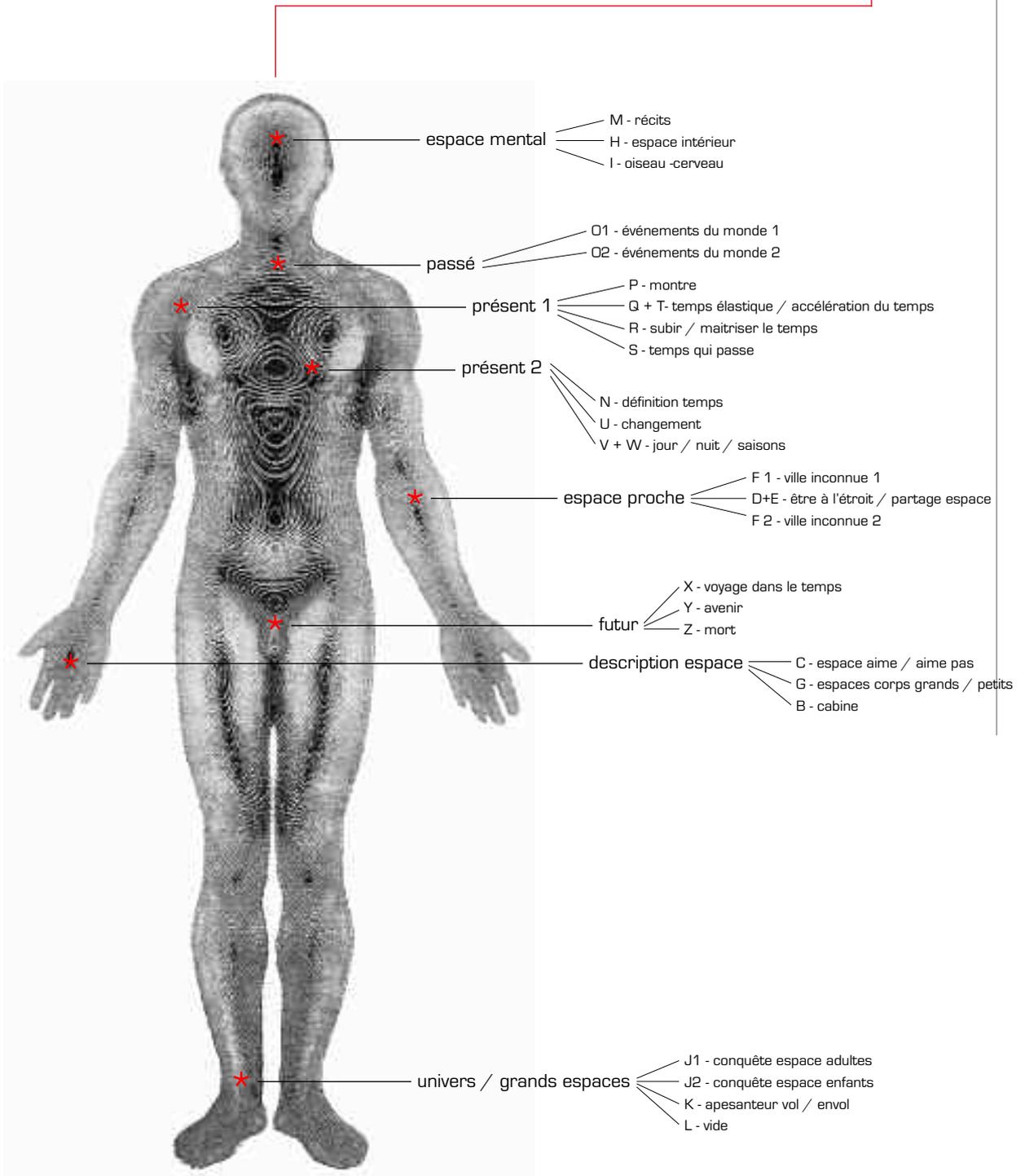
Titre à double sens, **MOBILÉ** révèle une certaine forme de dualité humaine située entre principe et perspective, causalité et désir de changement.

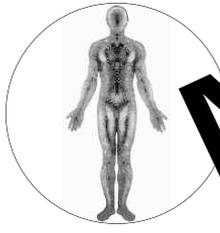


MOBILÉ

création 2005

Répartition des thèmes sur 8 zones tactiles (capteurs) *

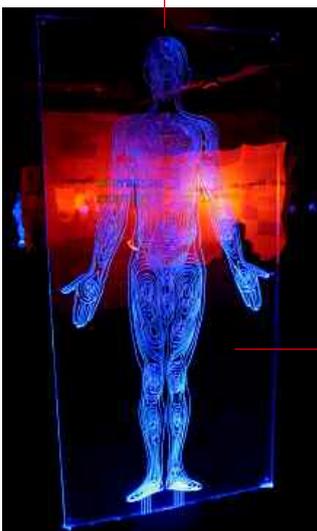
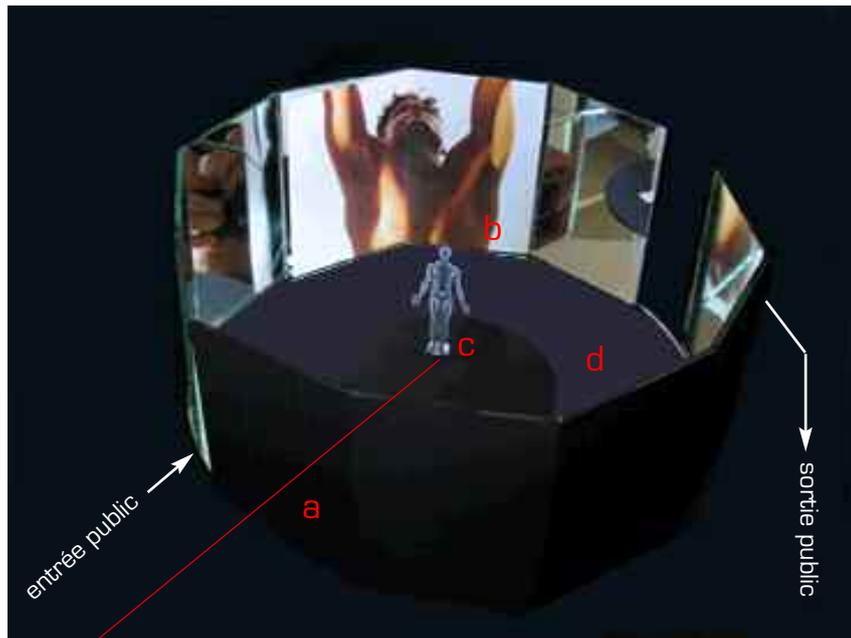




MOBILÉ

création 2005

Scénographie de l'installation MOBILÉ



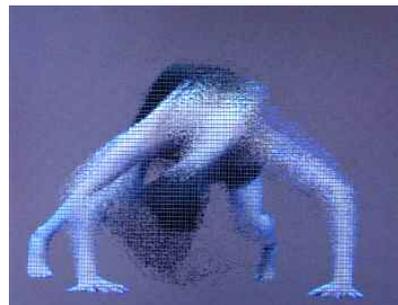
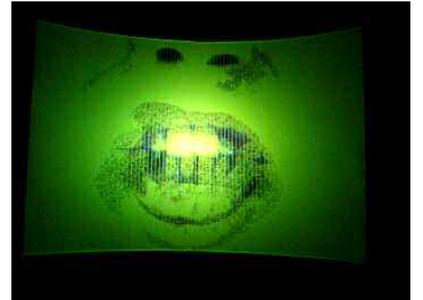
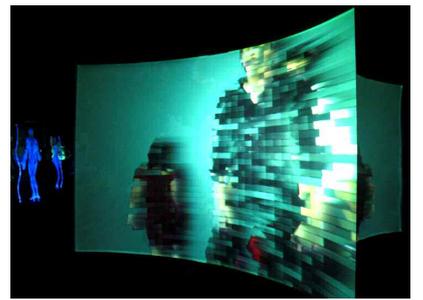
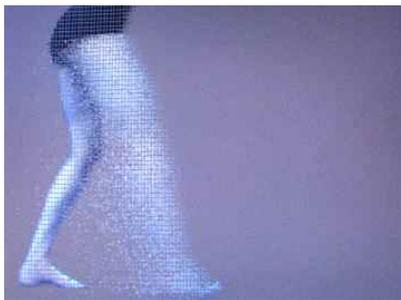
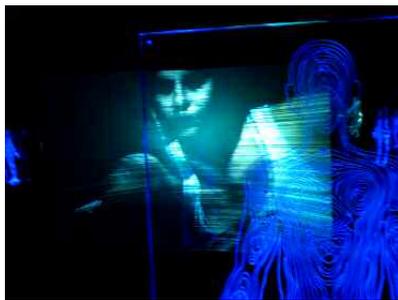
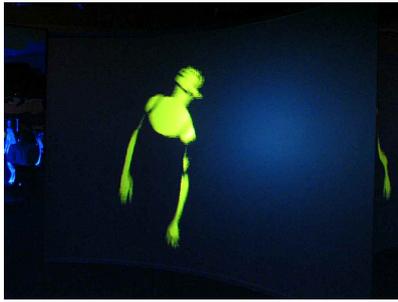
Dimension totale : 11m x 7m de diamètre (distance de projection de 4m incluse) x 2,80m de haut.

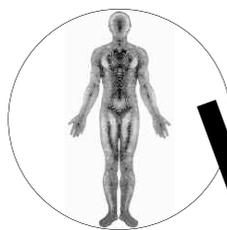
Dispositif scénographique

- a. cercle de 7m composé de 8 plaques mirror-glass de 2,80m x 2m
- b. 1 écran de 4m x 2,80m de rétroprojection vidéo
- c. 1 silhouette en plexiglass gravé de 2m de hauteur munie de capteurs reliés à un système HF commandé par ordinateur
- d. sol moquette noire

Les dimensions d'implantation de l'installation peuvent être réduites pour permettre sa présentation dans des lieux d'expositions plus petits.

Quelques images de MOBILé





LaCompagnie

création 1998

ARTS'FUSION est née de la collaboration artistique de Virginie Mirbeau, chorégraphe, et d'Olivier Leboucher, plasticien.

L'interdisciplinarité danse/arts plastiques/video, est alors l'axe central de leur recherche et de leur collaboration.

En 1998, le solo **Diversion** est l'occasion pour Virginie Mirbeau de poser les bases d'une écriture chorégraphique exigeante et dynamique.

De 1998 à 2001, Arts'Fusion propose des créations où les diverses expressions artistiques se croisent et se décloisonnent autour de la question de l'espace et de son investissement. Ainsi sont réalisés des œuvres hybrides, des spectacles in-situ qui mettent en scène des lieux non-conventionnels et des architectures particulières, avec un public placé au cœur de l'événement : **Des-Illusions** en 1999, **Pôles** en 2000 et **H2O**, commande de la 11^{ème} Biennale de Danse du Val de Marne en 2001.

De 2001 à 2003 avec **Moins l'infini**, **Corpuscules** et **Ex Vacuo**, la compagnie crée un triptyque de pièces courtes autour de la thématique Arts et Sciences en collaboration avec Christophe Letellier, physicien de l'Université de Rouen.

D'autre part, l'IDDAC* en Gironde invite la compagnie sur deux saisons de 2003 à 2005. Ce partenariat se concrétise par la présentation des pièces du triptyque, la commande d'une conférence dansée **Zoom** en 2004, la création d'un événement interactif **Ipsa Facto** pour l'ouverture du festival Tendances en 2005 ainsi que l'accueil d'une conférence Danse et Chaos animée par Virginie Mirbeau et Christophe Letellier.

Avec **Ipsa Facto**, Arts'Fusion entame un nouvel opus, celui de convoquer les technologies multimédia dans ses créations. Renouant avec des projets interactifs, Arts'Fusion propose cette fois-ci une participation du public à la construction active du récit en lui donnant la possibilité d'agir et de réagir, au moyen des interfaces technologiques.

En 2005, l'installation audiovisuelle **MOBILé** prolonge ces perspectives d'échanges et de dialogues entre l'œuvre et le spectateur. Dans **MOBILé**, le public, par simple contact avec l'interface placée au centre de l'installation, déclenche les séquences audiovisuelles qui mettent en scène des conversations sur les thèmes de l'espace et du temps.

Puis avec le diptyque **Should I stay or...** en 2006 suivi de **Should I go ?** en 2007, Virginie Mirbeau recentre le processus spectaculaire et chorégraphique sur l'écriture de récits identitaires, emprunts aux souvenirs d'échanges dialogués avec des personnes interviewées. En 2008, elle chorégraphie et interprète le solo **Medea-Stimmen** consacré à l'évocation de la figure meurtrière de Médée. Ce solo sera suivi en 2009, d'une pièce écrite en diptyque et pour plusieurs interprètes autour de l'épopée héroïque du personnage mythologique de Cassandre. Cassandra projekt sera créé dans le cadre du festival Automne en Normandie.

* Institut Départemental de Développement Artistique et Culturel



Virginie Mirbeau



En 1983, munie d'un Bac F11 musique option danse au CNR de Bordeaux, Virginie Mirbeau s'installe à Paris. Elle y obtient son Diplôme d'Etude Universitaire Général en danse à la Sorbonne puis quelques années plus tard celui de notateur du mouvement (système Laban) au CNSMD de la Villette.

Tout en poursuivant sa formation professionnelle auprès de différents chorégraphes contemporains, elle rejoint l'équipe de Jean-Marc Matos en 1984 pour collaborer à deux créations interactives danse et nouvelles technologies.

Puis elle rencontre François Raffinot en 1986 et entre dans la compagnie Ris et Danceries qu'il codirige avec Francine Lancelot : elle s'initie à la danse baroque et à son écriture et participe à de nombreux opéras ainsi qu'à toutes les créations de François Raffinot jusqu'en 1997.

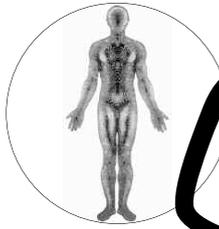
Lorsque celui-ci est nommé au CCN du Havre en 1993, Virginie Mirbeau décide d'intégrer l'équipe permanente des danseurs et assiste François Raffinot dans la réalisation de ses projets en France et à l'étranger jusqu'à son départ en 1998.

En 1999, suite à la nomination d'Hervé Robbe au CCN du Havre, Virginie Mirbeau devient chargée de la pédagogie auprès de cette nouvelle équipe, et participe à la recréation de **Factory** en tant qu'interprète puis reprend un rôle dans la création 2002 **Des horizons perdus**. Dans le cadre de sa mission, elle coordonne les projets pédagogiques et intervient auprès de publics différents : scolaires, amateurs et professionnels.

Auparavant, en 1996, elle réalise une performance **Quai du Tonkin**, puis en 1998, chorégraphie le solo **Diversion**, créé dans le cadre de Mostra (programme de pièces courtes des interprètes du CCN du Havre), sur une scénographie d'Olivier Leboucher et fonde avec lui la compagnie Arts'Fusion.

Au sein de la compagnie Arts'Fusion, elle chorégraphie les pièces suivantes : **Diversion** (1998), **Des-Illusions** (1999), **Pôles** (2000), **H2O** (2000), **Moins l'Infini** (2001), **Corpuscules** (2002), **Ex Vacuo** (2003), **Ipsa Facto** (2004), **MOBILé** (2005), **Should I stay or...** (2006), **Should I go ?** (2007), **Medea-Stimmen** (2008), **L'Oiseau de feu** (2009)

En 2003, Virginie Mirbeau est chorégraphe invitée en gironde par l'IDDAC pour 2 saisons. Sa présence s'inscrit autour de la diffusion des créations du triptyque, la création d'une conférence dansée **Zoom** (2004), la création d'un événement interactif **Ipsa Facto** (2004) et des actions pédagogiques de formation et de sensibilisation à la danse contemporaine en Gironde auprès du CNR de Bordeaux, du CEFEDM aquitaine et du rectorat de Bordeaux.



Olivier Leboucher



Olivier Leboucher, artiste sculpteur, obtient en 1992 le Diplôme National Supérieur d'Expressions Plastiques à l'Ecole d'Art du Havre.

Expositions in-situ : Mois de l'Art Contemporain Pont-Audemer (2004) - Végétal Verderonne (2002) - Courant d'art Deauville (2000, 1998, 1997, 1995) - L'eau véhicule de l'art Lisieux (1990).
Expositions collectives : Salle du Sépulcre Caen (1997) - Biennale de sculptures de la fondation Paul Ricard Ile de Bandor (1995) - Galerie de Tourgéville Deauville (1995) - Finaliste au prix Fénéon à la chapelle de la Sorbonne Paris (1993) - Les Rencontres Européennes de Jeunes Artistes Niort (1993) - 5^{ème} exposition régionale des jeunes plasticiens des Beaux Arts IN EX La Riche (1992)
Expositions personnelles : Théâtre de l'hôtel de ville Le Havre (1998) - Centre culturel Juliobona Lillebonne (1993)...

En 1997 et 1998, il intervient en tant qu'artiste auprès de lycées et collèges de Basse-Normandie dans le cadre du réseau Galerie d'Art en Collèges et Lycées à St Lô et à Falaise.

En 2004, il intervient en tant que conseiller artistique auprès d'une classe de Terminale L arts plastiques pour réaliser une installation in-situ au sein de l'établissement scolaire Jacques Prévert de Pont Audemer.

En parallèle, il crée avec un groupe d'artistes des installations plastiques éphémères in-situ dans différentes lieux atypiques en France et à l'étranger.

Depuis 1992, il participe en tant que scénographe à différentes créations chorégraphiques et théâtrales pour diverses compagnies professionnelles (F. Raffinot, A. Milianti, H. Robbe, A. Sachs...) et conçoit des décors pour des manifestations culturelles nationales et internationales.

Les entreprises Total, Total Solvants, Reydel, le service pédiatrie de l'Hôpital du Havre lui passent commande pour la réalisation de fresques.

En 1998, il fonde avec la chorégraphe Virginie Mirbeau, la compagnie Arts'Fusion dont l'axe de réflexion principal est de décroquer les diverses expressions artistiques en regroupant des artistes d'horizons différents pour développer ensemble des projets de création dont les questionnements majeurs sont l'espace et son investissement. Plusieurs spectacles performances in-situ dont il signe les scénographies réunissant danseurs, plasticiens, comédiens, musiciens et vidéastes seront créés entre 1996 et 2001 : **Quai du Tonkin** (1996), **Des-Illusions** (1999), **Pôles** (2000), **H2O** (2001).

D'autre part, depuis 1998, il conçoit pour la compagnie Arts'Fusion les scénographies des spectacles chorégraphiques pour le plateau : **Diversión** (1998), **Moins l'infini** (2001), **Corpuscules** (2002), **Ex Vacuo** (2003), **Ipsa Facto** (2004), **MOBILé** (2005), **Should i stay or...**(2006), **Should i go?** (2007), **Medea-Stimmen** (2008), **L'Oiseau de feu** (2009)..