PROCHAINEMENT



DENIS PLASSARD DANS LE DÉTAIL

7 - 11 JANV 2020

Denis Plassard invente un jeu chorégraphique sur fond de délit et invite le spectateur à mener l'enquête pour démasquer le danseur/ coupable.



THOMAS LEBRUN **DANS CE MONDE**

2 - 6 JUIN 2020

Avec ce spectacle familial, Thomas Lebrun fait valser les imaginaires et emmène petits et grands dans un voyage à travers le monde.

CONNECTEZ-VOUS!



TABLE TACTILE

La table tactile vous ouvre les portes de la danse grâce à de nombreux modules ludiques : carte du monde chorégraphique, découverte des coulisses du théâtre...

Accès libre dans l'Atrium de la Maison de la Danse Dès 7 ans

SE RESTAURER

Vidéo-bar-restaurant GINGER & FRED

Midi : du lun au ven / Soir : avant et après le spectacle

Petite restauration L'AMUSE BOUCHE

Le soir : 1h15 avant le spectacle, au bar de l'orchestre

NUMERIDANSE.TV

Découvrez des milliers de vidéos autour de la danse: spectacles, documentaires, webdocs, jeux, interviews...

www.numeridanse.tv

PARTENAIRES PUBLICS







GRANDLYON

MÉCÈNES





















































CIE GILLES JOBIN / ARTANIM VR I

15 - 19 OCT 2019 20 MIN Conseillé à partir de 8 ans

CIE GILLES JOBIN / ARTANIM

VR I

Chorégraphie Gilles Jobin Danse Susana Panadés Díaz, Victoria Chiu, Diya Naidu, Gilles Jobin, Tidiani N'Diaye Plateforme RV et technologie immersive

Costumes et décors virtuels Jean-Paul Lespagnard

Environnement sonore Carla Scaletti Directeur de production Camilo De Martino Scans 3D et capture de mouvement Artanim

Artiste 3D Tristan Siodlak Editeur 3D Camilo De Martino Artiste technique Rémy Maetz Assistante du chorégraphe Susana Panadés Díaz Directeur technique Hugo Cahn Techniciens Hugo Cahn, Camilo De Martino

Administration et comptabilité Gonzague Bochud

Production Cie Gilles Jobin Genève - Suisse Coproduction Arsenic, Lausanne Soutiens Ville de Genève, Canton de Genève, Pro Helvetia - Fondation suisse pour la culture, Loterie Romande, Fondation Meyrinoise du Casino, Fonds mécénat SIG

CIE GILLES JOBIN _____

La compagnie Gilles Jobin est une fondation à but non lucratif qui a fait des studios 44 un lieu d'effervescence, pionnier pour la formation professionnelle du danseur, la reconnaissance de la danse contemporaine en Suisse et la stimulation des échanges internationaux à travers de nombreuses initiatives : entraînement du danseur, actions pédagogiques et de sensibilisation, workshops, résidence d'artistes, projets avec les pays du Sud, notamment en Áfrique et en Amérique latine. Passionné par les nouvelles technologies, Gilles Jobin développe depuis plusieurs années des projets de recherche fondamentale au sein du Medialab de la compagnie Gilles Jobin, notamment à travers une résidence artistique au CERN en

2012, ou encore avec les GVA Sessions, des rencontres où des artistes et des scientifiques internationaux sont invités à échanger et partager leurs connaissances ou leurs perspectives.

ARTANIM ____

Artanim est une fondation à but non lucratif, fondée en 2011 et dédiée au développement et à la promotion de la capture de mouvement. Artanim mène des projets de recherche et développement, selon deux axes de recherche principaux : la recherche médicale, où la capture de mouvement combinée à l'imagerie médicale 3D est utilisée afin de mieux comprendre les structures articulaires; mais aussi le développement d'applications en réalité virtuelle ou augmentée, avec un focus sur l'interaction en temps réel et en utilisant des technologies de pointe de capture de mouvement.

À PROPOS DU SPECTACLE

L'expérience offerte par VR_I est unique en son genre grâce à la technologie déve-loppée. Real Virtuality est une plateforme immersive et multi-utilisateurs combinant un environnement en 3D et un espace réel. C'est à ce jour la seule solution disponible sur le marché qui propose une expérience immersive totale.

VR I est une pièce 100% virtuelle dans laquelle cina spectateurs sont immergés ensemble et en temps réel dans un espace virtuel total. Devenant spectateur-caméra, le spectateur est placé au cœur du dispositif comme protagoniste et acteur de son expérience personnelle. Immersive et contemplative, la pièce invite le spectateur-avatar à suivre son propre point de vue. La technologie Real Virtuality développée par Artanim permet l'immersion totale du spectateur en combinant espace réel et espace virtuel.

Ainsi, les frontières entre le danseur et le spectateur sont abolies. Ils évoluent tous deux sur un même plan et dans un même espace-temps, à la croisée des chemins entre réel et numérique.

Grâce à la technologie de capture de mouvement, il est désormais possible de restituer la danse dans toute sa fluidité. Si les décors et l'environnement sont virtuels tout comme l'enveloppe des danseurs, le mouvement, lui, est bien réel.

Dans VR_1, spectateurs et danseurs se partagent le plan horizontal. C'est la présence réelle du corps du spectateur dans un espace physique cohérent qui permet à la pièce des jeux d'échelle surprenants. Ainsi, le spectateur-voyageur peut, au détour d'un désert grandeur nature se trouver face à des danseurs de 30 mètres de haut ou, plus tard, apercevoir à ses pieds des danseurs minuscules.

Grâce à ce dispositif unique, la pièce interroge notre perception de la réalité et notre capacité à nous adapter instantanément à des univers potentiels.

NOTE D'INTENTION _____

La danse est une expérience intense qui se vit en direct. C'est la concordance d'un même espace-temps partagé entre les spectateurs et les performeurs. Public et interprètes convergent au même moment, dans un même espace, sur le plateau pour les uns, dans la salle pour les autres, puis se retrouvent au sortir tous un peu plus âgés que lorsqu'ils étaient entrés dans la salle. C'est cette réalité temporelle qui donne sa force au spectacle vivant. Les nouvelles technologies de l'image peuvent désormais reproduire et même augmenter cette sensation.

Comme beaucoup de chorégraphes, j'avais connaissance des premiers essais de capture de mouvement dont le rendu était assez sommaire. Mais en 2013, lors d'une visite aux studios d'Artanim, basés à Meyrin-Genève, i'ai pu constater les progrès accomplis dans ce domaine. J'ai immédiatement décidé d'en intégrer à mes projets. Ainsi, une première capture de mouvement a eu lieu chez Artanim pour la création du duo FORÇA FORTE. l'en ai tiré un film d'une dizaine de minutes, mettant en scène deux danseurs virtuels qui "traversent l'écran" pour devenir les danseurs réels du duo scénique. Les images projetées à l'ouverture de la pièce sont "pilotées" en direct par l'un des danseurs. Celui-ci modifie l'angle de la caméra en temps réel, proposant ainsi des points de vue inédits sur la danse grâce à la mobilité de la caméra virtuelle. Ărtanim a ensuite proposé d'intéarer les captures de mouvement de ce duo virtuel dans une démo intitulée A ballet from the inside pour son système Real Virtuality. A mesure que je me familiarisais avec le dispositif, je prenais conscience du bond technologique qui venait d'être franchi entre une réalité virtuelle statique et le système de réalité virtuelle immersif et total développé par Artanim. Sans hésiter, je proposai de créer une pièce chorégraphique avec ce dispositif de réalité virtuelle immersive. Ce sera VR 1. Pour cette pièce, nous avons cherché autour de la question de l'échelle des corps. L'espace de capture étant forcément réduit à la taille d'un studio nous avons dû inventer des stratégies efficaces de mise en espace du mouvement pour ensuite l'adapter à des espaces comme un désert ou un jardin. Il a aussi fallu réfléchir à comment accompagner le regard du spectateur dans un univers où il/elle est libre de son point de vue.

Gilles Jobin

AUTOUR DU SPECTACLE

CONFÉRENCE #NEUROSCIENCE

Conférence autour des liens entre danse et nouvelles techonologies. Vendredi 18 octobre, à Ginger & Fred.

JOURNÉE C'EST EXTRA #DANSECONNECTEE Samedi 19 oct de 13H à 22H

