

24 ET 30 SEPT. 2016

DANSE CONNECTÉE



DANSE TRANSMÉDIA

*Quelles synergies entre
les mondes de la danse
et du numérique ?*

Sur proposition de la Maison de la Danse de Lyon, avec le soutien de la DGCA, ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de la 17^e Biennale de la danse de Lyon et en partenariat avec Imaginove, « I love Transmédia », la Gaîté lyrique, UGC



24 SEPTEMBRE > LYON

UGC Ciné Cité Confluence de Lyon

Organisé par la Maison de la Danse dans le cadre de la Biennale de la danse de Lyon.
En partenariat avec Imaginove, pôle de compétitivité de la filière des contenus et usages numériques en région Auvergne - Rhône-Alpes.

Conçu par Maxime Fleuriot (Maison de la Danse / Biennale de la danse de Lyon)
avec Patrice Nezan (les Contes Modernes)



QU'EST CE QUE _____ _____ **LE TRANSMÉDIA ?**

Le « Transmédia » désigne des formes de narration audiovisuelles qui se déclinent sur plusieurs supports (télévision, smartphone, écran d'ordinateur, radio, jeu vidéo...). En se conjuguant aux récentes évolutions des technologies (Oculus Rift, Kinect...), le transmédia propose plus d'interactivité au spectateur et s'affranchit du cadre délimité d'un seul médium.

Le transmédia peut-il avoir une application dans le spectacle vivant et dans la danse en particulier ?

L'alliance de la danse et des technologies parcourt tout le 20^e siècle (cf. les travaux de Merce Cunningham par exemple) et se poursuit au 21^e siècle en prenant en compte les technologies contemporaines : interactivité, réalité virtuelle ou augmentée, géolocalisation, applications, capture de mouvement...

Comment la danse et les nouveaux médias inventent-ils ensemble de nouvelles formes ?

MAXIME ——— ——— FLEURIOT



Ancien élève du Centre chorégraphique national de Montpellier (Exerce), **Maxime Fleuriot** travaille d'abord comme journaliste (Danser, Sofa), puis comme conseiller artistique du Festival Montpellier Danse. Il assiste en parallèle différents chorégraphes comme Christian Rizzo, Yuval Pick, David Wampach.

Il est chargé du suivi des politiques d'enseignement, de médiation et de culture chorégraphique au ministère de la Culture et de la Communication de 2012 à 2015. Également réalisateur, il s'intéresse de près aux interactions entre la danse et l'image.

Il est aujourd'hui conseiller artistique de la Maison de la Danse et la Biennale de la danse de Lyon.

VINCENT ——— ——— CAVAROC



Après 7 années passées au Centre chorégraphique national de Montpellier en tant que responsable de la communication, **Vincent Cavaroc** est conseiller artistique à la Gaîté lyrique à Paris de 2011 à 2016 et occasionnellement documentariste pour France Culture.

Associé à la structure d'accompagnement culturel Illusion & Macadam, il assure la direction de production de la compagnie de danse contemporaine Le Kwatt / Xavier Le Roy, et de MM / Mathilde Monnier. Depuis 2015, Vincent Cavaroc est directeur artistique du festival Tropisme basé à Montpellier, centré sur les cultures numériques et musiques actuelles, et est conseiller artistique de European Lab à Lyon.

INTRO
DUC
TIONMAEL _____
_____ LE MÉE

Mael Le Mée est artiste transdisciplinaire. Depuis 13 ans, il élabore des rapports technologiques inédits aux corps et au vivant, ou opère parfois des voyages détouristiques, rassemblant performances, installations, numérique, bio-art, théâtre, vidéo, textes.

Il aborde ainsi l'art comme une technologie de réalité, au même titre que la science, la politique, la religion...

Ses travaux ont été présentés par des institutions comme le Palais de Tokyo, la Gaîté lyrique, France Culture, le MuCEM, ou le Musée d'Histoire des Sciences de Genève. En 2012, il a fondé Dorsa Barlow, compagnie de production artistique transmédiiale.

WWW.MAEL-LEMEE.ORG

TABLE RONDE #1

PAROLES ————— ————— D'ARTISTES

COMMENT LES NOUVELLES TECHNOLOGIES
CHANGENT LA DANSE ?

La relation entre nouvelles technologies et la danse n'est pas récente, cependant elle a pris un tout nouveau visage avec l'émergence des réseaux et des nouveaux médias.

Les quatre artistes conviés à cette table ronde ont certes des pratiques très différentes, mais ont tous en commun de faire appel à des outils numériques pour questionner le corps dansant.

En se nourrissant de vidéos virales produites par des amateurs du monde entier, le collectif (LA)HORDE s'intéresse à la façon dont naissent et se disséminent de nouvelles danses populaires, qu'ils retraitent et qualifient habilement de « danses post-internet ». À travers des milliers d'heures de scènes quotidiennes filmées par des population malmenées, Arkadi Zaides construit un vocabulaire chorégraphique de la résistance, une archive vivante politique et engagée.

Pierre Giner, lui, recompose des mondes entièrement virtuels qui portent en eux des fictions peuplées notamment d'avatars dansants qui s'affranchissent totalement du plateau théâtral. Quant à Eric Minh Cuong Castaing, c'est à partir du plateau qu'il propose d'altérer l'expérience du spectateur à travers l'utilisation d'hologrammes, de drones ou de dispositifs de réalités augmentées.

Avec ces quatre artistes, nous nous poserons la question de ce que les technologies appliquées au spectacle vivant modifient dans la façon d'aborder le corps et le plateau, tant en termes de création que de production, de financement ou de compétences à mobiliser. Et pour aller plus loin, pourquoi ne pas renverser la problématique : comment la danse peut changer les nouvelles technologies?



COLLECTIF (LA)HORDE

JONATHAN — — DEBROUWER

(LA)HORDE est un collectif composé de trois artistes : **Marine Brutti**, **Jonathan Debrouwer** et **Arthur Harel**.

Leur répertoire est protéiforme. Ils développent leur pratique à travers la mise en scène, la réalisation de films, l'installation vidéo, la création chorégraphique et la performance.

ARKADI — — ZAIDES

Arkadi Zaidés naît en 1979 dans les territoires de l'actuelle Biélorussie et immigre en Israël en 1990. Il danse au sein de nombreuses compagnies israéliennes telles que la Batsheva Dance Company ou le Yasmeen Godder Dance Group. Il suit le Amsterdam Master of Choreography program de la Theater School (NL) où il obtient son diplôme.

En 2004, il débute une carrière indépendante et son travail est présenté dans de nombreux lieux et festivals à travers le monde. Ses projets traitent de problématiques sociales et politiques, sa pratique artistique engage un débat critique au sein duquel le corps se veut le médium le plus approprié pour traiter les questionnements socio-politiques.

Il développe actuellement sa pratique chorégraphique entre Israël et l'Europe. En 2015 il installe sa compagnie dans la région lyonnaise.



PIERRE _____ _____ **GINER**

Pierre Giner vit et travaille à Paris et ailleurs. Il a fait des nouvelles technologies, de la vidéo, de la téléphonie mobile, des sites web et des jeux vidéo son espace d'expression.

Ses projets reposent sur des contenus narratifs ou informatifs où information et interactivité, critique et romance, linéarité et discontinuité, sens des lieux, des usages et des situations s'allient pour déployer le théâtre de la fiction.



ERIC _____ _____ **MINH CUONG CASTAING**

Diplômé de l'École de l'Image des Gobelins à Paris, Eric Minh Cuong Castaing a été pendant plusieurs années créateur dans le cinéma d'animation. Intéressé par les écritures chorégraphiques en temps réel, il découvre d'abord le hip hop, puis le butō, sous la houlette des maîtres Carlotta Ikeda et Gyohei Zaitso, et enfin, la danse contemporaine avec le plasticien chorégraphe allemand Va Wöfl. Il a fondé sa propre compagnie, Shonen, en 2007, propose des pièces chorégraphiques, installations et films diffusés en France (CND, Scène national de Poitiers, ..) et en Europe (Tanzhaus de Dusseldorf, Charleroi-danse...) et collabore désormais avec de jeunes créateurs de sa génération, tels que Silvia Costa, Alessandro Sciarroni ou Pauline Simon...

Il est également artiste associé au Ballet National de Marseille pour 3 ans.



TABLE
RONDE
#2

NOUVELLES ————— ————— TECHNOLOGIES

COMMENT DÉPLOYER LA DANSE EN
DEHORS DE L'ESPACE SCÉNIQUE ?

Écriture transmédia, mapping, scénographie interactive... Nos quatre invités ne sont pas issus du champ chorégraphique mais recherchent avec les outils qu'ils maîtrisent de nouvelles façons de représenter ou de raconter. Ils possèdent tous un solide bagage technique qu'ils mettent au profit de leur propre création ou de celle d'autres artistes. À travers l'évocation de leurs propres projets,

nous espérons ouvrir des pistes de réflexion pouvant s'appliquer au champ chorégraphique et initier un dialogue avec les différents artistes présents dans l'assemblée.



PIERRE —————
————— **CATTAN**

Fondateur du studio Small Bang, **Pierre Cattan** a produit notamment les applications *Cinematicity*, *BirdLab*, *Les Saisons : Morphosis* et *Phallaina*. Il réalise et produit les lives de Mediapart.



DAVID —————
————— **CHANEL**

David-Alexandre Chanel a co-fondé THÉORIZ, un studio de création Art & Technologies spécialisé dans les expériences interactives et le videomapping.

À la croisée des nouvelles technologies, du numérique et de l'art, l'équipe d'ingénieurs et d'artistes de THÉORIZ imagine des expériences et des concepts innovants.



NORDINE ——— ————— GHACHI

Nordine Ghachi (co-fondateur de DOWiNO / directeur technique et créatif) est un gamer, programmeur et game designer depuis l'adolescence.

Il est diplômé notamment d'un Master Édition Numérique et compte 13 ans d'expérience dans le jeu vidéo et le serious game aussi bien en conception qu'en supervision.



PIERRE ——— ————— HOEZELLE

De formation initiale ingénieur (INSA de Lyon) puis spectacle (ENSATT) et art contemporain (Le Fresnoy), **Pierre Hozelle** à tout d'abord travaillé dans plusieurs institutions culturelles lyonnaise pour se concentrer assez rapidement sur l'écriture et la réalisation de dispositif pour des compagnies de spectacle vivant et plus particulièrement dans l'espace public.

Il collabore avec KompleX KapaharnaüM, Entre chien et loup puis Acte et plus récemment le pudding théâtre pour leurs dernières créations. Il mène en parallèle un travail artistique personnel de plasticien.

TABLE RONDE #3

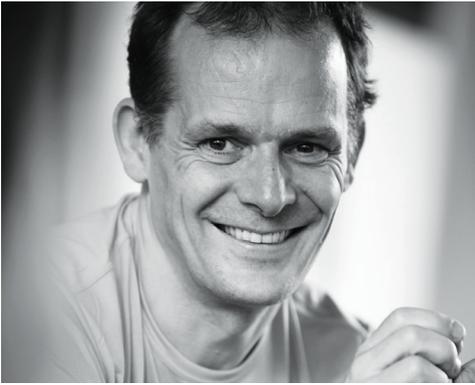
RÉALITÉ ————— ————— VIRTUELLE

QUEL AVENIR POUR LA DANSE ?

La réalité virtuelle est au centre de toutes les attentions, tantôt annoncée comme une révolution technologique majeure et durable, tantôt comme un gadget de plus, à caractère éphémère. Les industries du jeu vidéo et du cinéma font le pari de la révolution en investissant massivement ce nouvel espace. Comment le spectacle vivant, qui par essence s'adresse à une communauté réunie dans un même espace, peut-il se saisir de cet outil qui pousse à l'expérience individuelle ? Le « virtuel » est-il le nouveau territoire à conquérir pour l'art chorégraphique ? Constitue-t-il une nouvelle scène ? Si la réalité virtuelle permet d'augmenter les sensations et la perception, ne diminue-t-elle pas la dimension sensible et intime de la danse adressée à un public ?

Pour débattre de ces questions, nous présenterons les démarches de quatre artistes qui font dialoguer la danse et la réalité virtuelle. Le chorégraphe **Gilles**

Jobin immerge le spectateur au cœur de la danse. Libre de se mouvoir dans un espace aux côtés de danseurs avatars, le spectateur devient moteur de l'écriture chorégraphique. **Claire Bardainne** et **Adrien Mondot** évoluent avec finesse tant dans le champ des arts numériques que celui des arts vivants, développant leurs propres outils informatiques pour être au plus proche de leur questionnement. Leur recherche en cours lie réalité virtuelle et augmentée dans un projet d'exposition. La chorégraphe **Gwendaline Bachini**, elle, a délaissé très tôt l'espace scénique pour construire une œuvre à la croisée de la danse, de l'image et des nouvelles technologies. À travers l'utilisation de différentes technologies de pointe, elle n'a de cesse de replacer l'humain et le vivant au centre du monde numérique.



GILLES ————— ————— **JOBIN**

Gilles Jobin débute par une formation classique au CDI Rosella Hightower à Cannes et chez Béatriz Consuelo à Genève. Il danse ensuite dans les compagnies des chorégraphes lausannois Fabienne Berger et Philippe Saire, ainsi qu'avec la Catalane Angels Margarit. Ses premiers solos, *Bloody Mary* (1995), *Middle Swiss* (1996) et *Only You* (1996), marquent ses débuts de chorégraphe sous la forme d'une trilogie. Partie prenante d'une nouvelle génération de créateurs, l'artiste helvète poursuit une carrière internationale remarquée à travers une suite de pièces dont *The Moebius Trip* en est le manifeste.

D'abord centré sur le corps, puis sur le mouvement, il amorce une nouvelle période en 2009. Inventant des dispositifs et des structures d'écriture à chaque fois différents, il poursuit recherche et création tout en s'investissant dans le développement de la danse en Suisse à travers les diverses activités de sa compagnie.

GWENDALINE — ————— **BACHINI**

L'artiste new media **Gwendaline Bachini** crée des œuvres chorégraphiques interactives et s'intéresse à des sujets tels que l'Identité/l'Évolution des espèces. Elle réalise *Tactim*, sa première œuvre interactive en 2007 à Berlin avec Humatic GmbH. Après une résidence en Chine pour le projet *Beijing, Field to Dance*, le partenariat avec Humatic GmbH se poursuit en Italie avec une participation à *Mind Box*, installation chorégraphique en collaboration avec la Cie Zappala et l'IRCAM puis avec une participation à la réalisation de 7 pièces interactives pour l'ouverture de Sensapolis (Allemagne). Depuis 2011, l'Artiste poursuit cette voix en France et a engagé un partenariat avec 4D View Solutions, Sip conseil et les chercheurs de l'INRIA (Grenoble) pour le cycle danse média immersif *Animo*.

Ce cycle de créations se concentre sur « l'erreur » dans les mécanismes de l'évolution du vivant et intègre les technologies du projet R&D *Creamove*.



ADRIEN —————
————— **MONDOT**

Adrien Mondot est artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur. Son travail explore et interroge le mouvement, se situant au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique.



CLAIRE —————
————— **BARDAINNE**

Claire Bardainne est artiste plasticienne, designer graphique et scénographe. Sa recherche se concentre sur le croisement entre image et espace, dans un va-et-vient entre imaginaire et réel.

TABLE RONDE #4

— INSTITUTIONS

QUEL ACCOMPAGNEMENT ?

En se frottant aux outils numériques, le champ chorégraphique est amené à repenser en partie son modèle économique et son environnement partenarial. Les technologies utilisées, souvent expérimentales, demandent d'élaborer de nouvelles collaborations, avec des laboratoires de recherche ou avec des sociétés spécialisées dans l'innovation. Dans ce contexte en mutation permanente, quelle est

la réponse des institutions ? Peuvent-elles évoluer à la même vitesse que les technologies ? Comment appréhendent-elles ces projets qui excèdent bien souvent les strictes frontières disciplinaires et qui décloisonnent l'expérience du spectateur ? Quelles réponses sont apportées en termes de production, de diffusion et de médiation par ces institutions aux artistes investis dans ces démarches ?

INTERVENANTS

Jérôme Delormas

Ancien directeur de la Gaîté Lyrique

Julie Burgheim

Chargée de mission - L-EST/Laboratoire Européen Spectacle vivant et Transmédia

Eli Commins

Chargé de la coordination des politiques numériques - ministère de la Culture et de la Communication

Oriane Hurard

Productrice - I Love Transmédia

Magali Rofidal

Chef de projets nouveaux médias - Imaginove

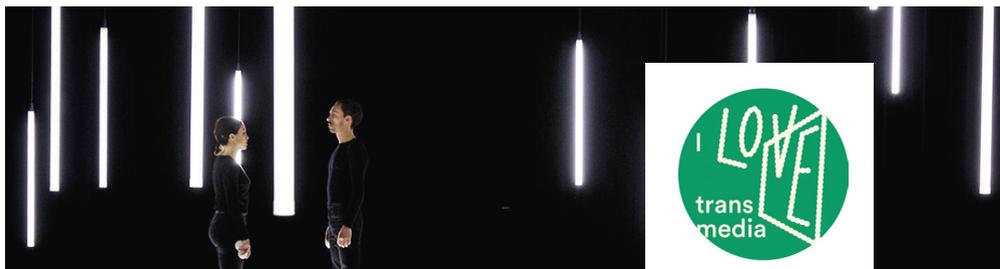
Alice Poncet

Coordinatrice Pôle Image - Maison de la Danse / Numeridanse.tv

SPEED MEETING

17H20 > 18H20

À l'issue de la dernière table ronde, rencontre individuelle entre les intervenants et les porteurs de projet.



Réalité virtuelle, webséries, concerts augmentés, livres interactifs... À l'heure du numérique, la création se conjugue au pluriel, amenant des acteurs de tous horizons à se rencontrer et à collaborer.

Durant 4 jours, le festival *I Love Transmedia* devient le carrefour d'échanges et d'expérimentations entre l'audiovisuel, le jeu vidéo, les arts visuels, le livre, le spectacle vivant et le web. Du 29 septembre au 2 octobre à la Gaîté lyrique, la 5^e édition d'*I Love Transmedia* proposera des expositions

consacrées à la réalité virtuelle et aux jeunes talents de la webcréation, des projections de fictions interactives et de webséries, des rencontres professionnelles, et une programmation musicale spécialement conçue pour la *Nuit Blanche*.

PLUS D'INFORMATIONS
www.ilovetransmedia.fr



Pôle de compétitivité des filières des contenus et usages numériques en Auvergne - Rhône-Alpes (cinéma, jeu vidéo, audiovisuel, serious game, multimédia, smart city, robotique, objets connectés...) **Imaginove** fédère depuis 2006 des entreprises, des établissements d'enseignement et des laboratoires / centres de recherche autour d'un objectif commun : développer les synergies entre ces filières pour stimuler l'innovation, accélérer le développement économique et favoriser le développement des compétences.

Résolument tourné vers la création et la production de contenus, le Pôle de compétitivité **Imaginove** et ses adhérents anticipent les nouveaux usages et s'appuient sur les nouvelles technologies et les nouvelles interfaces pour élargir le champ des possibles. **Imaginove** a pour ambition d'être un des lieux européens de référence où l'on invente le futur de ces filières.

PLUS D'INFORMATIONS
www.imaginove.fr



Depuis plus de 30 ans, la Maison de la Danse propose une programmation où se croisent et se confrontent les esthétiques les plus diverses.

Dirigée par Dominique Hervieu depuis 2011, elle s'attache en particulier à :

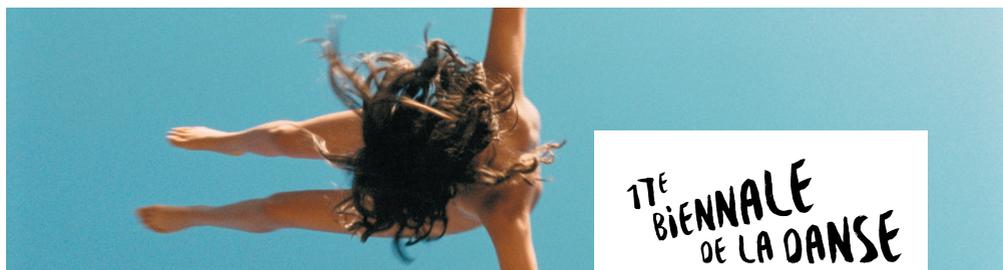
- > donner accès à l'art chorégraphique dans toute sa diversité à des publics hétérogènes,
- > présenter des œuvres d'envergures nationales et internationales,
- > développer la culture chorégraphique avec numeridanse.tv et intensifier les liens entre danse et image,

- > développer une politique de production, de créations et de résidences d'artistes,
- > s'ouvrir aux pratiques amateurs.

Le prochain développement de la Maison de la Danse se traduira par la réhabilitation du musée Guimet de Lyon (Lyon 6) en un Atelier de la Danse – lieu de création, production et laboratoire de pratiques amateurs – complémentaire à l'actuel lieu de diffusion.

PLUS D'INFORMATIONS

www.maisondeladanse.com



La Biennale de Lyon est une association, qui conçoit, produit et organise alternativement deux grands événements internationaux : la Biennale de la danse les années paires et la Biennale d'art contemporain les années impaires. Ses principales missions sont le soutien à la création et à la diffusion, la formation artistique des publics, le rayonnement international de la France et tout particulièrement de Lyon et de sa région et l'animation du territoire.

La Biennale de la danse créée en 1984 par Guy Darnet, devient très rapidement un

événement incontournable, et constitue aujourd'hui le plus grand festival de danse au monde. En 2012, Dominique Hervieu en devient la directrice artistique. La Biennale de la danse est un festival à la fois expérimental et populaire qui rassemble tous les deux ans le monde professionnel de la danse mais aussi près de 100 000 spectateurs.

PLUS D'INFORMATIONS

www.labiennaledelyon.com

www.biennaledeladanse.com

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



**Cette journée se poursuivra
VENDREDI 30 SEPTEMBRE
à la Gaîté Lyrique à Paris**

avec l'objectif de concrétiser les synergies qui auront émergé
entre les mondes de la danse et du numérique à Lyon.

*Les professionnels de la danse, de l'audiovisuel, et du numérique seront invités
à participer à une matinée de workshop. Une table ronde, ouverte à tous,
conclura ces journées avec l'ambition d'ouvrir des perspectives pour une
création chorégraphique réinventée à l'heure du numérique.*

programme détaillé sur le site

WWW.ILOVETRANSMEDIA.FR



INFORMATIONS

Biennale de la danse de Lyon : www.biennaledeladanse.com
Eva Moari : eva.moari@gmail.com / 06.42.32.45.09