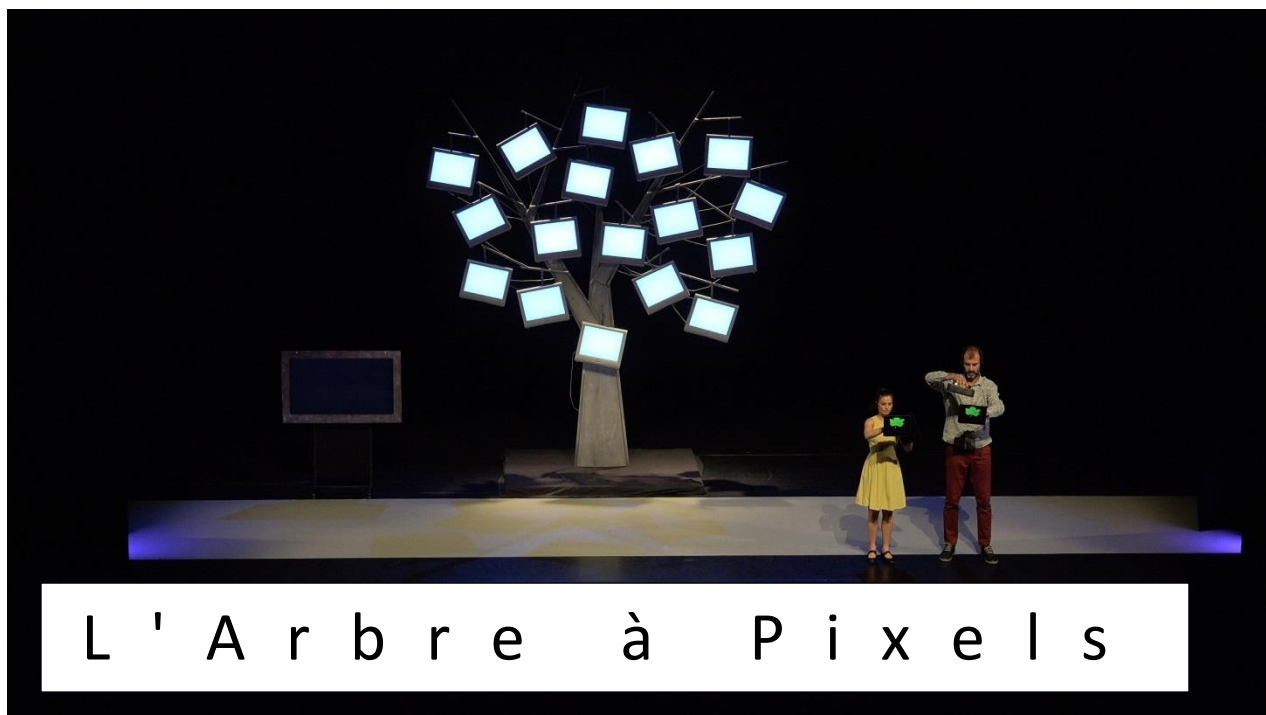


SPECTACLE NUMÉRIQUE // DANSE // JEUNE PUBLIC



CRÉATION DÉCEMBRE 2016

Première le 6 décembre à l'Estran de Guidel (56)

Compagnie ATCHE

MISE EN SCENE ET CRÉATION DU DISPOSITIF NUMERIQUE // GILLES ROUSSEAU

Interprétation : **Gilles Rousseau // Fanny Paris (danseuse contemporaine)**

Spectacle tout public **des 3 ans**

Durée **30 mn**

Jauge : **400 pers**

Espace Plateau minimum : **8 m d'ouverture // 5 m de profondeur**

Remerciements **Xavier Lejeune - salle de l'Estran à Guidel (56) // Binic-Etables sur Mer (22)**

Site: **GIIL.FR**

Contact administratif et diffusion // 06.07.97.76.84 // compagnie.atche@gmail.com

Compagnie ATCHE // 22 bis rue des promenades 22170 PLELO

Licence N°2 : 108 15 24



L'HISTOIRE

L'histoire se passe en quatre temps distincts.

Dans un premier moment, un homme et une femme se rencontrent. Cette rencontre se fait grâce à un chien symbolisé par une flèche qui va les amener l'un vers l'autre. Ces deux-là sont très différents, lui, immense, elle plutôt petite mais cette différence qui devient complémentarité va les amener à s'associer pour redonner vie à un arbre desséché. Ce sera le deuxième temps du spectacle, celui d'une création fructueuse, caractérisée par la renaissance du feuillage de l'arbre. Puis dans un troisième temps les deux démiurges admirent, émerveillés, leur arbre s'animer de manière très poétique. Pour finir, un dialogue fait d'effets magiques et saisissants va s'instaurer entre l'arbre et le duo de danseurs

LE LANGAGE

Ce spectacle utilise le langage universel de l'image diffusée dans des moniteurs vidéo. Sa singularité vient d'un savoir-faire acquis en suivant l'évolution technologique des outils vidéo qui m'a permis de mettre au point un système original de synchronisation simultanée d'une vingtaine de sources vidéo différentes.

L'association de la danse contemporaine, forme artistique la plus proche des arts numériques, à ce dispositif s'est fait de manière très naturelle et évidente.

Il est aussi utilisé des effets de magie numérique qui rajoute du spectaculaire au poétique.

La création de ce spectacle est un long cheminement. Il aura fallu diverses expériences pour qu'un jour je puisse imaginer d'additionner 3 petites formes existantes pour en faire un seul de 30 minutes environ.

Car dans cet art, la minute est longue à créer, à l'image du dessin animé !

LA THEMATIQUE

Un peu par hasard, ou pas, mon travail a toujours tourné autour la thématique du faux semblant, imiter ou cacher le réel pour inviter le spectateur à mieux le découvrir ou le redécouvrir, à mieux le voir ou à le voir différemment. Le Pont Neuf emballé par Christo a vraiment influencé mes premiers choix artistiques.

Cette fois ci, c'est l'Arbre le sujet! Mais pas seulement.

Dans l'Arbre à Pixels, on va suivre deux histoires en parallèles. La création d'un arbre Numérique d'une part et la rencontre fructueuse entre deux êtres différents, celle d'une petite femme et d'un grand homme, d'autre part.



LES INTERPRÊTES

Gilles Rousseau

Après une formation initiale en mécanique et technologies, Gilles ROUSSEAU entre au RIDC, école de danse contemporaine alors dirigée par Françoise Dupuy, en 1986. Il y étudie la gestuelle et la chorégraphie avec, entre autres, Marie France Delieuvin, Peter Goss, jusqu'en 1989. À l'occasion d'un travail sur le thème de l'immobilité au sein de la compagnie Yannick Kergreis, il découvre l'univers du mime.

Parallèlement à ses participations aux travaux de diverses compagnies parisiennes et bretonnes, il développe ses propres créations, invariablement inclassables et étranges, à la croisée de plusieurs disciplines. Il invente successivement Les Doubles, Les Bio-Machines, puis L'Automate Magicien. Ce gros personnage exhibant un ventre-écran marque le début de ses recherches sur des systèmes vidéo en 1992. Le succès de ces expérimentations l'amène naturellement à créer sa propre compagnie, la cie Atchoumm, en 1994.

En 2006 il crée son premier spectacle narratif Automat'hic. La vidéo est déjà présente. Depuis 2008, Giiil mène ses recherches dans un atelier gigantesque, le "Hangar", espace de 350m2 situé dans les Côtes d'Armor. Les proportions de ce lieu de travail lui donnent toute latitude pour approfondir une démarche à présent exclusivement dédiée à l'installation vidéo et à l'art numérique en grand format.

Son travail est axé sur la circulation d'images dans des dispositifs multi-écrans à agencement variable. Il a mis au point un système de synchronisation de sources vidéo sur des supports fixes ou mobiles. Son univers se situe entre arts plastiques et arts numériques, dans des systèmes où il est toujours physiquement présent.

Depuis 2011, Il a créé : L'Arbre Numérique, performance de 11 minutes et installation composée de 17 écrans plats, Rêve de Roses, un duo de performers équipés de 4 iPads et 4 iPad Show, magie contemporaine à 4 iPads.

En 2016, il réunit 3 de ces formes pour faire l'Arbre à Pixels.

Fanny Paris

Fanny Paris a étudié la musique et la danse aux conservatoires de Pantin, de La Roche Sur Yon et de Rennes. Diplômée du conservatoire de danse de Rennes et de l'université de Rennes en musicologie, elle s'intéresse à l'éducation et à la pédagogie et se forme au DE auprès du Centre National de la Danse de Pantin. Depuis 2011, elle danse principalement pour des compagnies de spectacles jeunes publics. Elle tient ses influences des chorégraphes et enseignants qu'elle a côtoyé comme Kristen Cere, Dominique Jégou, Catherine Legrand, Richard Anegbele, Fabrice Dasse, Benjamin Lamarche, Sylvain Richard et Florence Tissier.