

PIXEL

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
SAISON 2015 -16



anthéa
antipolis
théâtre
d'antibes

Cher(e) enseignant(e),

Vos élèves et vous-même assisterez dans quelques semaines au spectacle Pixel à anthéa, théâtre d'Antibes.

Ce dossier pédagogique vous aidera à préparer les jeunes spectateurs dans la découverte de ce spectacle en vous apportant des informations et des pistes pédagogiques exploitables en classe, en amont de la représentation. D'autres activités et pistes de travail vous permettront de prolonger l'expérience de spectateur après que le rideau soit retombé.

Au plaisir de vous accueillir à anthéa !

RECOMMANDATIONS

Le spectacle débute à l'heure précise. Il est donc **impératif d'arriver AU MOINS 45 minutes à l'avance**, les portes sont fermées dès le début du spectacle. Afin de gagner du temps, les élèves doivent laisser leurs sacs dans l'établissement scolaire.

Pendant la représentation, il est demandé aux enseignants de veiller à ce que les élèves demeurent silencieux. **Il est interdit de manger et de boire dans la salle, de prendre des photos ou d'enregistrer.** Les téléphones portables doivent être éteints. Toute sortie de la salle sera définitive.

Nous rappelons aux enseignants et accompagnateurs que les élèves restent sous leur entière responsabilité pendant toute leur présence à anthéa et nous vous remercions de bien vouloir faire preuve d'autorité si nécessaire.

SOMMAIRE

INFORMATIONS PRATIQUES	4
La Compagnie Käfig	5
Mourad Merzouki	6
La compagnie Adrien M / Claire B	7
Armand Amar	8
Benjamin Lebreton	9
LE SPECTACLE	10
Le spectacle	11
Note d'intention	12
Le hip-hop	13-14
Le petit lexique de la danse hip-hop	15
Le numérique	16-17
PISTES PÉDAGOGIQUES	18
Pistes pédagogiques	19-20
ALLER PLUS LOIN	21
Apprendre à analyser un spectacle	22
Pour aller plus loin...	23
ANNEXE 1 : De la mosaïque au pixel art	24
ANNEXE 2 : Le guide du super spectateur	25

INFORMATIONS PRATIQUES

Direction artistique et chorégraphie **Mourad Merzouki**

Assistante du chorégraphe **Marjorie Hannoteaux**

Création numérique **Adrien Mondot, Claire Bardainne**

Création musicale **Armand Amar**

Interprétation **Rémi Autechaud dit RMS, Kader Belmoktar, Marc Brillant, Elodie Chan, Aurélien**

Chareyron, Yvener Guillaume, Amélie Jousseaume, Ludovic Lacroix, Xuan Le, Steven Valade,

Médésséganvi Yetongnon dit *Swing*

Lumières **Yohann Tivoli, assisté de Nicolas Fauchaux**

Scénographie **Benjamin Lebreton**

Costumes **Pascale Robin, assistée de Marie Grammatico**

Production **Centre Chorégraphique National de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig**

Coproduction **Maison des Arts de Créteil, Espace Albert Camus – Bron**

Avec le soutien de la **Compagnie Adrien M / Claire B**

Représentation scolaire :

Jeudi 26 mai à 14h

Genre danse contemporaine

à voir à partir de 6 ans

Durée 1h10

LA COMPAGNIE KÄFIG

Créée en 1996 par Mourad Merzouki, et implantée à Créteil, la compagnie Käfig a mis sur le devant de la scène le hip-hop en tant que moteur d'une nouvelle impulsion interdisciplinaire. Le cirque, les arts martiaux, la danse contemporaine sont vecteurs de créations artistiques et épousent avec passion les directives de la danse hip-hop. Dès sa création, le chorégraphe Mourad Merzouki, a souhaité insuffler au hip-hop un nouvel élan, loin des préjugés qui ont longtemps perduré face à l'évocation de cette danse : la rue, l'exclusion ou encore la marginalisation.

Le langage propre au hip-hop a pu se déplacer au sein des structures culturelles institutionnalisées et dépasser le statut de « culture urbaine ». Avec plus de 10 créations à son actif, la compagnie a réussi à s'implanter au sein de plus de 40 pays et à diffuser largement leur langage scénique. Ces différents voyages ont notamment permis une confrontation entre le hip-hop et des univers artistiques éloignés : danse taïwanaise, acrobatie, capoeira, danse de rue, etc. À travers ses différentes créations, la compagnie Käfig a permis au hip-hop de trouver sa place sur la scène de la danse contemporaine française ainsi qu'à trouver un nouveau public grâce à des créations hybrides. Avec Pixel, Mourad Merzouki signe cette fois une chorégraphie résolument moderne et tournée vers les arts numériques, nous donnant ainsi à voir le potentiel de création de la vidéo-projection.

Käfig création en 1996

Génération Hip-Hop création en 1997

Récital création en 1998

Dix versions création en 2001

Le Chêne et le Roseau création en 2002

Mekech Mouchkin création en 2003

Corps est graphique création en 2003

Terrain vague création en 2006

Tricôté création en 2008

Correria Agwa création en 2008 et 2010

Boxe Boxe création en 2010

Yo Gee Ti création en 2012

Käfig Brasil création en 2012

7Steps création en 2014

Pixel création en 2014

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



MOURAD MERZOUKI CONCEPT, DIRECTEUR ARTISTIQUE ET CHORÉGRAPHE

Né à Lyon en 1973, Mourad Merzouki s'est imposé comme une figure majeure du mouvement hip-hop en France depuis les années 1990, mais aussi et surtout comme chorégraphe contemporain incontournable.

À l'âge de sept ans, il commence à s'intéresser aux arts martiaux ainsi qu'au cirque. Il découvre à travers ces domaines une esthétique du mouvement, un art de la défense et de l'expression corporelle, ainsi que l'harmonie des chorégraphies collectives. Mourad Merzouki se rapproche progressivement de la danse jusqu'à ce qu'il découvre le hip-hop à l'âge de 15 ans. Bien que cette rencontre le passionne, il ne cesse de multiplier les pratiques artistiques et sportives. En 1989, l'artiste crée sa première compagnie, Accrorap, avec Kader Attou, Eric Mezzino et Chaouki Saïd. Forts de propositions, les artistes suivent un leitmotiv précis, à savoir permettre au hip-hop d'investir les lieux institutionnalisés.

En 1996, Mourad Merzouki présente le spectacle *Käfig* aux Rencontres Urbaines de la Villette à Paris qui devient rapidement le nom de sa nouvelle compagnie. Ce terme, qui signifie «cage» en allemand ainsi qu'en arabe, exprime la volonté du chorégraphe de dépasser les limites imposées au hip-hop et à la danse. Les créations qu'il propose par la suite n'ont eu de cesse de renouveler le genre chorégraphique à travers des formes hybrides mais aussi une esthétique nouvelle. Les scénographies occupant une place importante dans les spectacles de la compagnie, Mourad Merzouki expérimente et s'amuse avec les matières, les formes, la lumière, le son, les genres... Il s'inspire ainsi d'influences diverses qu'il puise dans ses voyages et ses collaborations, tout en restant toujours fidèle au mouvement hip-hop.

En juin 2009, Mourad Merzouki est nommé à la direction du Centre Chorégraphique National de Créteil et du Val-de-Marne. Dès son arrivée, il développe son projet, intitulé « La danse, une fenêtre sur le monde » dont la directive est de rendre accessible au plus grand nombre les différentes formes chorégraphiques contemporaines. Pluridisciplinaire, il accomplit parallèlement un travail de formation et de sensibilisation à la danse hip-hop.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

CLAIRE BARDAINNE CRÉATION NUMÉRIQUE

Claire Bardainne est artiste plasticienne, scénographe et designer graphique, diplômée de l'École Estienne et de l'ENSAD de Paris. Ses recherches visuelles se concentrent sur le lien entre signe, espace et parcours, explorant les allers et retours entre imaginaire et réalité. Elle collabore à plusieurs projets liés à la mobilité urbaine et co-fonde le Studio de graphisme BW, spécialisé dans le domaine de la culture et de l'architecture. A partir de 2007, elle accompagne en tant que plasticienne les travaux théoriques de chercheurs en sociologie de l'imaginaire et collabore notamment aux Cahiers européens de l'imaginaire. En 2009, elle publie l'essai-livre d'art *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*, CNRS Editions, Paris, 2009, avec Vincenzo Susca. Elle rencontre Adrien Mondot lors de sa participation en février 2010 au Labo#5.

ADRIEN MONDOT CRÉATION NUMÉRIQUE

Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur dont le travail explore et interroge le mouvement, se situant au point d'intersection entre l'art du jonglage et l'innovation informatique. Initialement chercheur en informatique, il imagine de nouveaux outils de création graphique s'affranchissant de la réalité. En 2004, il fonde la compagnie Adrien M, il s'agit alors pour lui de mêler étroitement les arts numériques, sonores, le jonglage et le mouvement, explorant les liens entre innovation technologique et création artistique. Avec le spectacle *Cinématique* en 2009, il remporte le Grand Prix du jury de la compétition internationale « Danse et Nouvelles Technologies » organisée par le festival Bains Numériques à Enghien-les-Bains. Il multiplie aussi les collaborations, notamment avec Kitsou Dubois, Stéphanie Aubin, Ez3kiel et au sein de laboratoires de recherche indisciplinés qu'il organise régulièrement et qui lui permettent de nourrir ses réflexions et ses travaux de recherche.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



ARMAND AMAR CRÉATION MUSICALE

Français d'origine marocaine, né à Jérusalem, Armand Amar part très tôt à la rencontre de l'«ailleurs» promis par des musiques extra-européennes. D'abord en autodidacte, toujours à la recherche très physique des expériences, puis pendant des années marquées au sceau d'un engagement total, qui le conduisent à pratiquer les tablas, à découvrir le zarb ou les congas, auprès de différents maîtres de musiques traditionnelle et classique.

Dès 1976, il découvre la danse, à l'invitation du chorégraphe sud-africain Peter Goss, anthropologue de formation. Il trouve alors un rapport direct à la musique, le pouvoir d'improviser sans contraintes, les vertus de l'échange in situ. Deux aventures parallèles enrichissent sa palette : son implication dans l'école de comédiens de Patrice Chéreau et l'enseignement au Conservatoire National Supérieur sur les rapports musique et danse. Il travaille depuis avec de nombreux chorégraphes comme Marie-Claude Pietragalla, Carolyn Carlson, Francesca Lattuada, Russell Maliphant. Ces multiples influences spirituelles et musicales se retrouvent dans ses musiques de films, parmi lesquels : AMEN.

Le Couperet et Eden à l'Ouest de Costa-Gavras, Le Concert (César de la meilleure musique de films en 2009), Va, vis et deviens, La Source des femmes de Radu Mihaileanu, Hors-la-loi et Indigènes de Rachid Bouchareb, La Faute à Fidel de Julie Gavras, Le Premier Cri de Gilles de Maistre, La jeune fille et les loups et Tu seras mon fils de Gilles Legrand, Sagan et Pour une Femme de Diane Kurys. Il compose également pour les réalisateurs Alexandre Arcady, Yann-Arthus Bertrand et Nicolas Vanier. Il vient de recevoir le Amanda Award 2014 pour la meilleure bande originale d'un film pour A Thousand Times Goodnight du réalisateur norvégien Erik Poppe. Armand Amar a fondé en 1994 le label Long Distance avec Alain Weber, réunissant aujourd'hui une soixantaine de titres de musique traditionnelle et classique. Il a créé en juin 2011, au Festival des musiques sacrées du monde de Fès (Maroc) un « oratorio mundi » nommé Leylâ & Majnûn, avec une quarantaine de chanteurs et musiciens de tous horizons. Le spectacle a été repris à la salle Pleyel à Paris en avril 2014.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



BENJAMIN LEBRETON SCÉNOGRAPHIE

Après un cursus en architecture du paysage à Paris, Benjamin Lebreton poursuit sa formation à Lyon à l'École Nationale des Arts et Techniques du Théâtre en scénographie. Diplômé en 2005, il travaille depuis en France et à l'étranger comme scénographe pour la danse, notamment avec Mourad Merzouki avec qui il poursuit une collaboration depuis près de 9 ans sur chacune de ses créations, ou encore Maguy Marin avec laquelle il vient de collaborer.

Pour le théâtre, il conçoit des décors pour Phillipe Awat à Paris, ou encore Catherine Heargreave, Thomas Poulard, David Mambouch, les Transformateurs, Valerie Marinèse, la compagnie Scènes à Lyon ; en Allemagne il a réalisé la scénographie de la création du « Songe d'une nuit d'été » de W. Shakespeare au StaatTheater de Wiesbaden.

Parallèlement il exerce également l'activité de graphiste pour des événements culturels, comme le festival Karavel à Bron, ou le festival Kalypso au Centre Chorégraphique National de Créteil et du Val-de-Marne, dont il a été graphiste plusieurs années.

Il réalise par ailleurs de nombreuses affiches et documents pour des créations de spectacles. Dans ce domaine il a également réalisé les signalétiques de bâtiments tels que la nouvelle école Louis Lumière à Saint-Denis, ou le campus euro américain de Sciences Po Paris à Reims.

A photograph of two dancers in a dynamic, acrobatic pose. The dancer in the foreground is wearing a red long-sleeved shirt and dark pants, with one arm extended horizontally. The dancer behind him is wearing a yellow long-sleeved shirt and dark pants, with one arm raised high. The background is a dark grey or black field filled with numerous small, white, cross-shaped light patterns, resembling a starry sky or a digital grid. The text "LE SPECTACLE" is overlaid in the center in a bold, red, sans-serif font.

LE SPECTACLE

LE SPECTACLE

« Nous souhaitons ouvrir la voie d'une conversation entre le monde de synthèse projeté en numérique et le réel du danseur. »

Mourad Merzouki

Pixel est la première création qui invite la vidéo à entrer dans la danse. La création plonge les sept hip-hoppers et les trois circassiens dans un univers en trompe l'oeil où la réalité n'existe plus, où le vrai et le faux se confondent. *Pixel* est donc une création à la croisée des disciplines, entre danse hip-hop, arts numériques afin de comprendre comment elles se nourrissent, échantent les unes avec les autres.

Pixel, c'est aussi la première expérience de Mourad Merzouki mêlant hip-hop et vidéo interactive. Une création qui plonge l'artiste et le spectateur dans de nouveaux espaces et de nouvelles matières : une habile rencontre entre le monde de synthèse de la projection numérique et le réel du corps de l'artiste qui s'immerge dans un espace étranger pour y vivre une expérience ludique.

Sur un plateau en trois dimensions, la vidéo accompagne les danseurs dans leurs mouvements et devient un véritable décor dans lequel ils évoluent. Un dialogue s'établit alors entre le monde virtuel et la réalité jusqu'à trouver le subtil équilibre afin que danse et représentations immatérielles se répondent sans que l'une ne prenne le dessus sur l'autre.

Pixel dégage une nouvelle esthétique poétique et onirique au cœur de laquelle se trouve un numérique vivant. Le décor virtuel imaginé par la Compagnie Adrien M / Claire B envoute le spectateur afin de proposer aux spectateurs une immersion dans leur univers. Le mouvement devient le maître mot de la pièce chorégraphique dans lequel chaque élément scénographique circule et évolue pour offrir une impression de déplacements constants.

Les prouesses physiques des danseurs épousent les prouesses techniques afin d'offrir une poésie du corps.

« Comment le danseur évolue-t-il dans un espace fait d'illusion, sur un plateau en trois dimensions, la vidéo pouvant tour à tour accompagner son mouvement comme l'entraver ? Ces nouveaux chemins de découverte me permettront de travailler sur cette extension du réel et de me confronter à un univers impalpable : étrangeté pour un chorégraphe qui se nourrit de matière. Habiter la danse dans un espace où le corps n'est confronté qu'à des rêves, faire évoluer le geste dans les paysages mouvants créés par Adrien M. et Claire B. »

Mourad Merzouki

NOTE D'INTENTION

Nous sommes confrontés sans cesse à l'image, la vidéo, le numérique. Les écrans nous entourent et il n'y a qu'à traverser les grandes capitales de certains pays du monde pour imaginer ce que sera la ville de demain : une forte exposition à l'image qui aujourd'hui fait partie de notre quotidien. Le projet « Pixel » est né d'une première rencontre avec Adrien Mondot et Claire Bardainne et de la fascination que cela m'a procuré ; j'ai eu la sensation de ne plus savoir distinguer la réalité du monde virtuel et eu très vite l'envie de tester un nouveau rapprochement en exploitant ces nouvelles technologies avec et pour la danse.

Cette première expérimentation entre la danse et la vidéo interactive a été vertigineuse pour les interprètes participant au projet. Avec la même curiosité et l'esprit d'ouverture qui m'anime, je me confronte pour cette nouvelle aventure à cet univers impalpable qu'est la projection lumineuse développée par la Compagnie Adrien M / Claire B. Le défi de faire dialoguer ces deux mondes, tout comme celui de trouver le subtil équilibre entre les deux pratiques afin que danse et ces représentations immatérielles se répondent sans que l'une ne prenne le dessus sur l'autre, me déstabilisent une nouvelle fois dans ma manière d'appréhender le mouvement. Je poursuis cette quête du mouvement, que je développe et remets sur le métier à chacune de mes créations, avec de nouvelles contraintes et de nouveaux partenaires de jeu.

Comment le danseur évolue-t-il dans un espace fait d'illusion, sur un plateau en trois dimensions, la vidéo pouvant tour à tour accompagner son mouvement tout comme l'entraver ?

Au-delà des projections vidéo, j'ai souhaité que la musique d'Armand Amar vienne se poser sur la chorégraphie et l'image comme une invitation supplémentaire au voyage. Accompagnant les interprètes, elle fait ressortir l'énergie tout autant que la poésie, habitant les corps des danseurs. Ces nouveaux chemins de découverte me permettent de travailler sur cette extension du réel et de me confronter au monde de synthèse : étrangeté pour moi qui me nourrit habituellement de corps et de matière. Habiter la danse dans un espace où le corps n'est confronté qu'à des rêves, faire évoluer le geste dans les paysages mouvants créés par Adrien et Claire. J'ai souhaité ouvrir la voie d'une conversation entre le monde de synthèse de la projection numérique et le réel du corps du danseur.

Chacun s'est immergé dans un espace qui lui était étranger de manière ludique, dans le partage, en s'appuyant sur la virtuosité et l'énergie du hip-hop, mêlé de poésie et de rêve, pour créer un spectacle à la croisée des arts.

MOURAD MERZOUKI

LE HIP-HOP

Né aux États-Unis dans les ghettos noirs et latinos du Bronx dans les années 1970, la culture hip-hop est apparue en amenant avec elle un ensemble de codes, de valeurs, d'attitudes et un langage propre, associés à trois disciplines artistiques : la musique, le graff et la danse. Elle est apparue dans le contexte d'une lutte contre la violence des gangs en proposant une alternative aux combats de rue : le défi par la musique et la danse. L'aspect artistique n'a donc pas été un facteur essentiel dans l'apparition de ce mouvement. C'est l'expressivité brute du corps et de l'esprit qui a permis l'émergence du hip-hop, détournant ainsi la violence vers des performances créatives nouvelles et impressionnantes. Cette nouvelle impulsion a induit dans l'univers des gangs un mouvement mettant en avant la force individuelle au sein des collectifs : l'énergie du groupe met en lumière les compétences de chacun.

Parallèlement, le contexte socio-économique est significatif. À cette époque, un fossé se creuse entre la majorité blanche américaine et les minorités américaines. La condition de vie des classes afro-américaines et latino-américaines se dégradent suite à un effondrement de l'immobilier et d'une suppression totalitaire des lieux d'habitations. La population s'effondre et c'est à travers des révoltes identitaires que cette dernière va puiser son énergie. Ces formations sont cependant fortement réprimandées, les ghettos se multiplient, les gangs explosent et l'insécurité bat son plein. C'est dans cette situation de chaos qu'une renaissance va émerger afin d'apporter un certain positivisme et une créativité : la culture hip-hop. Culturellement, cette naissance n'est pas si inattendue avec la progression et l'affirmation, dans les mêmes années, de la musique noire américaine. Il prend alors ses racines au sein de ce courant musical. Cet entremêlement n'est pas insignifiant car tous deux prônent la communauté et le besoin d'exprimer le symbole d'un ensemble, d'un tout.

À travers l'analyse du terme, on découvre son essence même : « to hop » signifie « danser ». Attribut majeur du mouvement, les performeurs vont évoluer au cœur de différents styles de danses. L'espace public réquisitionné devient très vite un lieu de cohésion et de partage et s'adapte en une salle d'entraînement. Les moyens d'expressions sont alors nombreux et le hip-hop en intègre un certain nombre : la musique, le graffiti, le break dance ou encore le rap. L'espace public réquisitionné devient très vite un lieu de cohésion et de partage et s'adapte en une salle d'entraînement. C'est cette spontanéité de la danse, l'improvisation qui va attirer le public et les danseurs.

LE HIP-HOP

Le hip-hop, reconnu comme un « art émergent », est un art qui s'est développé hors d'un cadre institutionnel avant d'être reconnu. Moteur majeur, le succès public a joué et continue à jouer un rôle essentiel dans la reconnaissance de ces formes d'expressions. Cette nouvelle culture évolue et se nourrit de tout ce qui l'entoure. La danse hip-hop est, en effet, migratoire : elle se déplace constamment. À peine dix ans après son apparition aux États-Unis, le hip-hop s'est diffusé et s'est implanté au sein des quatre coins du monde notamment grâce aux relais des médias (en France, grâce à l'émission H.I.P-H.O.P, en 1984, animée par Sydney). Cette migration s'est traduite également socialement : depuis les ghettos, les banlieues et le monde de la rue, le hip-hop a pris peu à peu sa place au cœur des institutions et des centres culturels. En effet, suite à ces nombreuses mutations, le hip-hop a progressé de la rue à la scène. Ces lieux de transmission ont migré progressivement vers des espaces institutionnalisés et reconnus comme tremplin artistique. Cette légitimation atteint son apogée suite à la nomination de deux chorégraphes pionniers à la tête de Centres Chorégraphiques Nationaux en France : Kader Attou à La Rochelle et Mourad Merzouki à Créteil. Considéré trop longtemps comme simple mouvement social, le hip-hop s'intègre alors au cœur même de l'art chorégraphique.

Les origines ont évoluées au contact de nouvelles disciplines artistiques afin d'insuffler, même 40 ans après sa création, une émergence continue. Le hip-hop a su migrer dans son contenu même, s'éloignant des bases américaines pour s'enrichir au contact d'autres danses, contemporaines, africaines, mais aussi classiques. Le hip-hop devient un outil pour revendiquer ses idées et ses opinions à travers un brassage culturel, musical et gestuel.

« Loin de rester enfermé dans sa propre discipline, le hip-hop a su s'ouvrir à d'autres formes de danses, et notamment la danse contemporaine. Il s'agit pour les chorégraphes d'échanger leur langage, d'ouvrir leur univers à celui de l'autre, et de se nourrir de ses différences. Le hip-hop a toujours été une danse plutôt pudique : fuyant la nudité, le sexe et le contact des corps, elle était une danse individuelle au sein d'un groupe. Pourtant, aujourd'hui, sous l'influence de la danse contemporaine, les corps tendent à se rapprocher ; le contact s'est fait entre les disciplines et entre les corps. Aujourd'hui, le hip-hop continue à explorer de nouveaux territoires et à se développer à l'étranger. Il s'ouvre toujours plus aux autres styles de danses, désireux de s'enrichir, d'évoluer et de s'implanter d'avantage dans le paysage chorégraphique international. »

Extrait du dossier thématique réalisé par la Maison de la Danse de Lyon
+ d'infos sur www.numeridanse.fr

LE PETIT LEXIQUE DU HIP-HOP

Comme toute discipline artistique et génération, le hip-hop détient ses codes et son propre vocabulaire qui s'applique aux domaines de la danse mais aussi de la musique.

BATTLE : littéralement « bataille », confrontation verbale, scénique et chorégraphique entre deux rappeurs ou breakers.

BEAT : désigne la pulsation sur laquelle est rythmée la chanson.

BREAK DANCE : style de danse au sol né dans les ghettos des États-Unis, dans les années 1970, caractérisé par des mouvements acrobatiques, exécutés autour d'un point de repère.

BREAKBEAT : morceaux de musique créés avec des parties choisies d'une musique et mises en boucle.

BREAK DANCE : danse enchaînant des figures acrobatiques et des pas de danses.

GRAFFITI : nom donné aux dessins ou inscriptions calligraphiées, peintes, ou tracées de diverses manières sur une propriété.

LA HOUSE : style de danse qui se traduit par des pas d'origines très variées (salsa, claquettes, danse africaine etc.). Style très léger et aérien.

LA HYPE : danse qui repose d'un côté sur les épaules et des sauts sur place et d'un autre côté, sur le poids du corps qui se déplace rapidement d'avant en arrière ou de droite à gauche.

LE POPPING : style de danse hip-hop basé sur des contractions et décontractions musculaires rythmées.

SAMPLE : technique musicale à la base des breakbeats, consistant à jouer en boucle des parties de morceaux préexistants.

LE SMURF : vient du mot « schtroumpf », terme adopté par les danseurs qui portaient des gants blancs et des bonnets blancs comme les personnages de la bande dessinée. Fondé sur une dissociation des parties du corps, les danseurs donnent l'impression de se déplacer sans bouger ou de se disloquer.

WAVE : de sa traduction « vague » signifie une ondulation qui parcourt le corps de haut en bas ou l'inverse, de façon latérale, ou d'avant en arrière. La figure se pratique au sol ou debout.

LE NUMÉRIQUE

Le numérique bouleverse les écritures scéniques d'aujourd'hui, inscrivant l'immatériel au cœur de la réflexion sur la matière, la scénographie, le corps, offrant une formidable opportunité de travail sur l'imaginaire. Le numérique est progressivement envisagé et perçu comme un élément organique, mobile, vivant, éphémère, aléatoire et sensible dont les artistes se servent désormais pour réinventer leurs créations artistiques.

L'IMAGE NUMÉRIQUE

On désigne sous le terme d'image numérique toute image (dessin, icône, photographie...) acquise, traitée ou stockée sous forme binaire (suite de 0 et de 1). Sa représentation visuelle se fait ainsi grâce au codage, ligne par ligne et point par point. Dans le cas des images à deux dimensions, les points sont appelés « pixel ». Il est reconnu que le mot « pixel » vient d'une contraction de deux mots anglais : « picture » et « element » (partie de l'image) ou « picture » et « cell » (cellule de l'image).

LE PIXEL

Le pixel est le plus petit élément homogène composant une image numérique auquel peuvent être affectés des attributs comme une couleur ou une luminosité. Le codage de l'image informatique se fait en écrivant successivement les bits correspondant à chaque pixel, ligne par ligne en commençant par le pixel en bas à gauche.

LA COMPAGNIE ADRIEN M / CLAIRE B

La compagnie Adrien M / Claire B qui a collaboré à la création du spectacle, s'appuie sur les avancées technologiques afin d'intégrer le numérique dans le champs des arts vivants.

Co-dirigée par Claire Bardainne et Adrien Mondot, la compagnie soutient un nouveau langage visuel mêlant numérique, graphisme, esthétique et art vivant. Leurs créations prennent appuie sur des formes multidisciplinaires et notamment sur le numérique comme matière vivante. La volonté des artistes est de « placer l'humain au centre des enjeux technologiques et le corps au cœur des images » (compagnie Adrien M / Claire B).

L'environnement dans lequel nous plonge la compagnie, mêle des images hypnotisantes qui nous immerge dans un univers singulier et poétique. Le décor créé par les vidéos ne cesse de se mouvoir et les artistes tentent de danser en s'adaptant à lui, chaque nouveau pixel entraînant inévitablement un nouveau mouvement. Les images virtuellement produites sur ordinateur, prennent vie sur le plateau et apparaissent à nos yeux comme une réalité concrète et palpable. La compagnie utilise le numérique afin de créer un miroir de la société et de notre environnement. Tel que dans un rêve, les performeurs doivent alors se confronter à cette réalité et surmonter les épreuves qu'elle représente.

LE NUMÉRIQUE

LE LOGICIEL D'EXPÉRIMENTATION « eMotion »

«Baptisé « eMotion » (pour electronic Motion, mouvement électronique), l'objectif initial de ce logiciel est d'explorer les interactions entre image et corps dans l'optique du spectacle vivant. Si le projet est issu des recherches sur le jonglage, il en dépasse largement les contours, mais hérite cependant d'un rapport concret et sensible à la matière, au corps et au mouvement. Toutes les images sont générées, calculées et projetées en direct pour offrir une synthèse sensible, d'une présence palpable sur scène, selon une règle cruciale qui détermine toute la programmation informatique : penser l'énergie qui anime les objets, plutôt que la forme extérieure de leur mouvement. Les mathématiques ou l'informatique deviennent ainsi les outils possibles d'une construction poétique, déviés de leur utilité fonctionnelle, elles permettent la fabrication de nouveaux espaces sensibles bien que synthétiques. Elles ouvrent les portes de l'imaginaire et le virtuel, dans sa coïncidence avec le réel, délivre sa puissance d'évocation.»

(Extrait du dossier *Pixel*, Sandrine Gasmi, théâtre de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences – Meylan)

« Nous cherchons à transformer la perception, à brouiller les pistes du vrai et du faux, à franchir les frontières quotidiennes du réel, et faire apparaître des choses qui ne sont pas « possibles » : changer à la volée les propriétés de la matière, inverser la gravité, donner la sensation d'un volume uniquement avec des projections plates. »

CLAIRE BARDAINNE ET ADRIEN MONDOT

A woman in an orange patterned outfit is performing a backbend on a floor with a white grid pattern. She is looking towards the camera with a slight smile. The text "PISTES PÉDAGOGIQUES" is overlaid in red on the image.

PISTES PÉDAGOGIQUES

PISTES PÉDAGOGIQUES

Réfléchir sur l'histoire du mouvement hip-hop à travers ses origines et son histoire sociale

- Comment est-il considéré aujourd'hui par les institutions culturelles ?
- En intégrant les lieux de diffusions institutionnels, la danse hip-hop quitte la rue pour investir les salles de spectacles. Ce changement de lieu modifie-t-il la réception ainsi que la perception du public ?

Dans une perspective de liens avec les autres disciplines artistiques

- s'intéresser au monde cinématographique en faisant visionner aux élèves des films clés et représentatifs de la culture hip-hop :
 - « Wild Style » de Charlie Ahearn (1983)
 - « Beat Street » de Stan Lathan (1984)
- proposer en Éducation physique une approche pratique de la danse hip-hop à travers des ateliers d'initiation.
- En Histoire de l'art, faire le parallèle entre les nouvelles pratiques numériques représentées dans *Pixel* et les courants suivants :
 - L'impressionnisme consiste à poser la peinture par touches visibles, mettant en avant l'aspect vibrant d'une ambiance générale plus qu'une représentation hyperréaliste de la réalité observée.
 - Le pointillisme est davantage une juxtaposition de couleurs à lire comme une synthèse optique de la couleur. Exemple : des points jaunes juxtaposés à des points bleus se lisent comme du vert.
 - Le pixel art est un courant né dans les années 1980 et inspiré de l'univers des jeux-vidéos. Initialement, il s'agissait de créer des images numériques, pixel par pixel, telle une mosaïque. Le courant s'est progressivement étendu et désigne désormais toute représentation plastique ou visuelle de pixels (voir les exemples proposés en annexe 1).

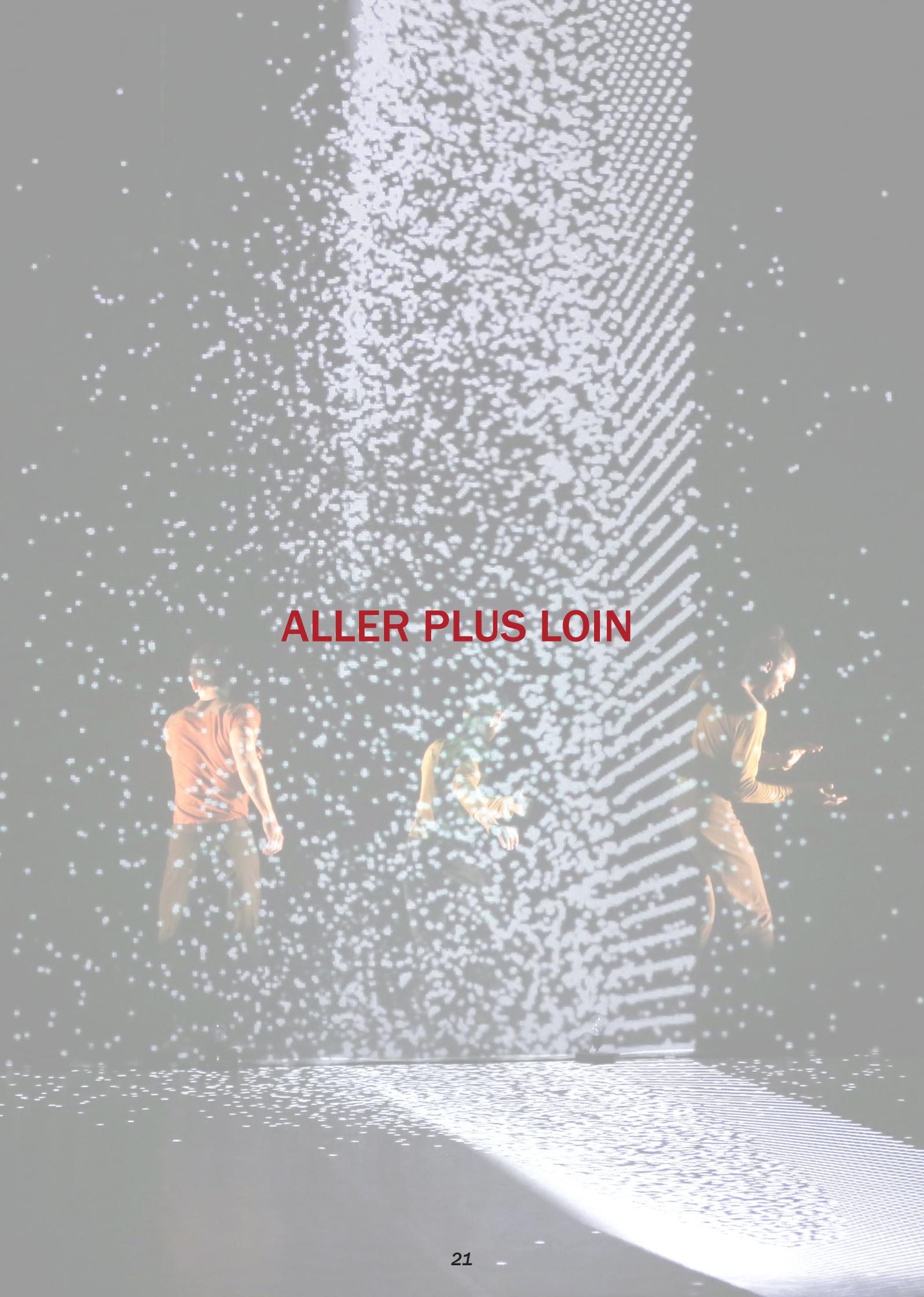
PISTES PÉDAGOGIQUES

Amorcer un travail collectif autour de l'analyse et la réception du spectacle

- Demander aux élèves de dresser une liste de mots qui évoquent le spectacle et mettre en commun ces données pour établir plusieurs catégories : ce qui appartient à la scénographie, ce qui s'apparente à une narration, ce qui exprime une émotion, ce qui constitue un jugement ou une interrogation à propos du spectacle.
- Identifier les différents éléments de la scénographie (ensemble des éléments picturaux, plastiques et techniques qui permettent l'élaboration d'une chorégraphie) : que se passe-t-il sur le plateau ? Quels décors accompagnent les danseurs ?
- Proposer aux élèves de réaliser un croquis d'une des scènes du spectacle qui les ont marqués et touchés : dessiner le plateau, les danseurs, les éléments scéniques ainsi que les projections lumineuses qui apparaissaient durant ce moment clé.

Initiation au numérique comme vecteur de création artistique

- Effectuer un travail autour du numérique : quelle place détient-il au sein du monde chorégraphique ? Apparaît-il comme un élément essentiel à la pièce ? Apporte-t-il une dynamique, une poésie à la gestuelle des corps ?
- Aller sur le site <http://www.numeridanse.tv/fr/> afin de découvrir les diverses influences du numérique dans le champ du spectacle vivant (exemple : Loïe Fuller, Alwin Nikolais ou encore Philippe Découflé).
- Initier les élèves au logiciel eMotion développé par Adrien Mondot. Ce dernier est téléchargeable sur le site <http://www.am-cb.net/emotion>. Vous trouverez un tutoriel à l'adresse suivante <http://www.vimeo.com/1008937>.

A large-scale digital art installation featuring a massive grid of light points that recedes into the distance, creating a sense of depth and perspective. Three people are present: one on the left in a red shirt, one in the center in a green shirt, and one on the right in a yellow shirt. They appear to be interacting with the light field. The floor is dark, and the overall atmosphere is futuristic and immersive.

ALLER PLUS LOIN

APPRENDRE À ANALYSER UN SPECTACLE

L'analyse permet aux spectateurs d'apprendre à organiser et à formuler les remarques et impressions nécessaires à la critique et à la compréhension d'un spectacle. Les pistes d'analyses suivantes ne sont pas exhaustives et sont susceptibles d'évoluer selon les pièces ciblées.

I. Présentation du spectacle et de la représentation

- Titre, distribution, création, œuvre écrite, auteur
- Genre (théâtre, danse, mime, cirque, clown, etc.)
- Présentation du lieu de représentation, identité, programmation
- Date, jour (festival, programmation classique, date supplémentaire, etc.), durée
- Le public (salle pleine, moyenne d'âge, atmosphère, accueil, écoute, etc.)

II. Espace de jeu et scénographie

- Analyser le cadre spatial, l'organisation scénographique
- Repérer les déplacements des danseurs, la présence sur scène, occupation de l'espace
- Description du rapport scène et salle (frontal, bi frontal, proximité, quatrième mur)
- Description du décor
- Repérer les objets et les accessoires (références, nature, usages, formes, couleurs, matières, symbolique etc.) et leur nature

III. Création son, lumières et vidéo

- Lumières (à quels moments, l'importance quantitative, quelle signification, la symbolique des couleurs, l'effet suscité, atmosphères, ambiances, rythmes etc.)
- Son (ambiance sonore, rythmes, signification, dissocier le type de son, musiques ou chansons, instruments, bruitages, son intégré à l'ambiance ou ayant un rôle dramaturgique, sources, rôles d'illustration)
- Vidéo et numérique (support de projection, rôle dans la scénographie, contenu, image directe ou différée, image illustrative, figurative, symbolique, ponctuelle, signification)

IV. Mise en scène et interprétation

- Parti pris du metteur en scène – chorégraphe (réaliste, symbolique, théâtralisé, expressionniste)
- Interprétation (jeu corporel, choix des acteurs, voix, diction, rythme)
- Rapport entre l'acteur/danseur, l'espace et le groupe (occupation de l'espace, déplacements, entrées/sorties de scène, communication non verbale, regards)
- Costumes (contemporains, historiques, couleurs, formes, praticité, matières, signification, milieu social, famille, caractère, maquillage, nudité etc.)

POUR ALLER PLUS LOIN...

DÉCOUVRIR

Vidéos officielles de la Compagnie Käfig : www.youtube.com/user/CieKafig

Bande annonce du spectacle Pixel : www.youtube.com/watch?v=z_Hu57QTqqE

CINÉMA, DOCUMENTAIRE

Wild Style de Charlie Ahearn, 1983

Style Wars de Tony Silver, 1983

Beat Street de Stan Lathan, 1984

8 Mile de Curtis Hanson, 2002

Rize de David LaChapelle, 2005

MUSIQUE

Rapper's Delight – The Sugarhill Gang, 1979

Grandmaster Flash & The Furious Five – The Message, 1982

Afrika Bambaataa – Planet Rock, 1999

OUVRAGES SUR LE HIP-HOP

BAZIN Hugues, *La culture hip-hop*, Desclée de Brouwer, 1995

VERNAY Marie-Christine, *Le hip-hop*, Éditions Actes Sud, 2011

GADET Steve, *La Culture hip-hop dans tous ses états*, Éditions L'Harmattan, 2010

NINI Soraya, *Hip-Hop : lexique illustré des figures de danse hip-hop*, Nice : Z'éditions, 1996

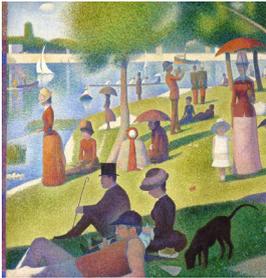
OUVRAGE SUR L'ART NUMÉRIQUE

DE MÈREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies : art, vidéo, art numérique*, Éditions Larousse, 2005

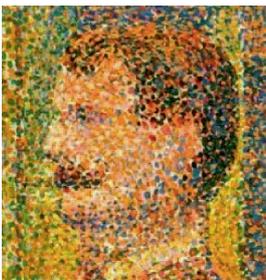
ANNEXE 1 DE LA MOSAÏQUE AU PIXEL ART



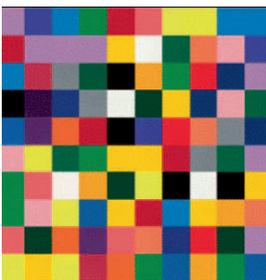
1. Eté : scène de sacrifice, IIIe siècle, Empire Romain, Musée d'Archéologie nationale de Saint Germain en Laye



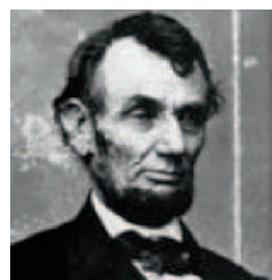
2. Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte, 1886, Georges Seurat



3. La parade, Georges Seurat, 1889



4. 4900 Couleurs : Version II via la Serpentine Gallery, Gerhard



5. Lincoln, Salvador Dalí, 1975 (portrait d'Abraham Lincoln)



6. Géant de gaz, 2013, Jacob Hashimoto, géant



7. Yellow, Sculpture en lego, Nathan Sawaya



8. Re-kindling, 2008, Shawn Smith

ANNEXE 2 LE GUIDE DU SUPER SPECTATEUR



Lorsque vous allez au théâtre pour voir un spectacle, il faut continuer de suivre quelques règles afin que tout se passe bien :

- Ne pas crier ni courir dans le théâtre afin de ne pas gêner les autres spectateurs
- Écouter son professeur ET aussi l'équipe du théâtre
- Éteindre son téléphone car il peut gêner les acteurs et les autres spectateurs
- Ne pas manger ou boire dans la salle de spectacle
- Aller s'asseoir calmement lors de l'entrée en salle car les acteurs se préparent derrière le rideau
- Rester calme pendant le spectacle car chaque bruit ou mouvement peut perturber les comédiens

Quelques conseils :

- Ne pas oublier d'aller aux toilettes avant de rentrer en salle car il sera difficile de sortir pendant le spectacle
- Si vous avez un petit rhume, n'oubliez pas de prendre des mouchoirs
- À la fin du spectacle, tout le monde applaudit même ceux qui se sont ennuyés car les artistes ont longuement travaillé afin de pouvoir vous présenter un spectacle dont ils sont fiers

Surtout, n'oubliez pas de prendre beaucoup de plaisir et de profiter du spectacle !



À BIENTÔT, À ANTHÉA

Laéticia Vallart

chargée des relations avec le jeune public,
les scolaires et les enseignants
l.vallart@anthea-antibes.fr
04 83 76 13 10



antipolis
théâtre
d'antibes

