

Atelier Danse & Machinima Tidiani N'Dyaye et Isabelle Arvers

Cette proposition d'atelier est inédite et vise à réunir dans le cadre d'un même atelier, de la danse et des machinimas. C'est un atelier où l'écriture de mouvements se mêle à l'écriture de scènes audiovisuelles conçues à partir de jeux vidéo.

Les participants à cet atelier découvrent simultanément la composition chorégraphique et la réalisation cinématographique vidéo ludique tout en participant à un échange entre ces deux formes :

- comment la danse peut-elle influencer l'écriture cinématographique vidéo ludique ?
- comment le jeu vidéo et les univers visuels qui s'en dégagent peuvent-ils inspirer une écriture chorégraphique ?

Chaque journée de l'atelier comprend des moments de danse et de conception de films à partir de jeux vidéo. Ce sont les mêmes personnes qui dansent et qui créent des machinimas. Toute la partie danse est filmée afin de pouvoir incruster certains mouvements ou moments de danse à l'intérieur du machinima. Les captations vidéos permettent aussi de concevoir un teaser des meilleurs moments de l'atelier de danse et de le projeter lors de la restitution publique à la fin de l'atelier.



Atelier machinima d'Isabelle Arvers et Ahmed El Shaer sur les mutations de sfrontières à la compagnie, lieu de création à Marseille, 2014

Interaction danse/machinima

Les images de jeu vidéo peuvent être reprises dans la danse pour donner des idées de mouvement. La danse est filmée et peut ensuite être incrustée dans un machinima grâce à l'utilisation d'un fond bleu lors de l'atelier de composition chorégraphique.

En fonction de ce qui est composé en danse il est possible de faire appel à différents univers visuels issus de jeux vidéo et de créer ensuite des images à partir de plusieurs jeux vidéo pour entrer en dialogue avec les mouvements chorégraphiques.

Il est aussi possible de s'inspirer des figures et mouvements issus de jeux vidéo pour la danse et de les intégrer dans l'atelier d'écriture comme si on écrivait un film de jeu vidéo (apparition, disparition, plusieurs personnes, une seule, etc...)

Trois types d'interaction entre la danse et des machinimas sont donc possibles :

- Captation des mouvements de danse et incrustation dans les images de jeu vidéo
- Conception d'univers visuels pour répondre à la composition chorégraphique
- Mimétisme des mouvements de danse dans les jeux vidéo





I is an other, machinima réalisé par Isabelle Arvers, 2013

L'atelier machinima/game art vise à aborder les jeux vidéo de manière critique et artistique, sous forme d'installation, de performance, de peinture numérique en mouvement, de jeu, d'interactivité ou encore de vidéo. Un machinima est un film conçu à partir de l'enregistrement de séquences audiovisuelles, produites lors de parties de jeu vidéo. Ces séquences de jeu sont capturées en temps réel grâce à un logiciel de capture vidéo externe ou intégré au jeu vidéo. Les séquences audiovisuelles ainsi obtenues sont alors montées à l'aide d'un logiciel de montage vidéo.

L'atelier sur les machinimas débute avec une projection d'extraits de films montrant la variété de jeux utilisés pour concevoir des films ou des vidéos, ainsi que la variété d'approches, de la plus fan à la plus expérimentale. Ensuite nous visionnons différentes pratiques artistiques ou films détournant des jeux vidéo, puis nous regardons des vidéos de game art avec des travaux d'artistes reconnus dans le domaine.

A la suite de cette présentation/projection, je montre les différentes techniques de production de machinimas, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou Muvizu ou avec des jeux vidéo, comme GTA ou

Fall OUT en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel. Je propose aussi l'utilisation de jeux indépendants afin d'élargir les champs visuels et la diversité des univers de jeu proposés.



L'atelier de recherche chorégraphique commence toujours par des exercices de mises en mouvement du corps, un échauffement inspiré du butoh, du body weather. Le BODY WEATHER LABORATORY ou Météorologie du corps est une recherche de mouvement fondée par MIN TANAKA, danseur, improvisateur et agriculteur japonais, largement représentée dans le monde. Cette pratique complète du corps propose une exploration aigüe, précise et ouverte du mouvement. Elle pousse le danseur dans ses limites physiques aussi bien que dans l'amplitude des mouvements, elle fait appel à la mémoire sensorielle, et réexamine le corps en tant que processus dynamique et porteur de transformations. Le stage s'articule autour :

- d'un entraînement rythmé et rigoureux pour le corps et l'esprit
- d'exercices sensoriels qui développent la conscience du mouvement ; du développement de l'imaginaire du corps
- d'une étude de l'improvisation et de la performance.

L'atelier de recherche chorégraphique, consiste à laisser la place pour la composition libre du mouvement, à l'improvisation, explorer l'espace, le regard ainsi que le dialogue qui passe par le contact des corps, des yeux, des sensations...

Déroulé de l'atelier danse & machinima

L'atelier danse/machinima dure cinq jours et se termine par une restitution publique sous forme d'une projection du machinima créé et de la vidéo des meilleurs moments de danse et d'une conférence projection d'Isabelle Arvers sur le détournement artistique du jeu vidéo et de ses possibles interactions avec le spectacle vivant. Chaque étape de l'atelier doit permettre à chacun de rentrer dans le processus créatif :

Lundi

Matin : Découverte des machinimas, histoire des machinimas, visionnage d'extraits de films et découverte des techniques de réalisation filmique avec des jeux vidéo.

Pause

Après-midi : échauffement et atelier de composition (un à un & deux à deux) ensuite tout le groupe regarde un ou plusieurs jeux vidéo et l'après midi se termine par un atelier d'écriture/composition chorégraphique. Danse sur fond bleu pour incrustation. Myriam Boyer filme l'atelier de composition chorégraphique.

Pendant la soirée, Tidiani N'Diaye et Isabelle Arvers regardent les images filmées et donnent des indications à Myriam Boyer pour le montage des captations vidéo.

Mardi

1H d'échauffement

2H de danse. Tidiani donne un cours et fait une proposition de recherche de composition de gestes à deux ou gestes en solo qui apprend à une autre personne ou à tous. Danse sur fond bleu pour incrustation. Myriam Boyer filme la fin des 2 heures.

Pause

14h-17H apprentissage des différentes techniques de création de films à partir de moteurs de jeu vidéo (éditeur vidéo à l'intérieur) captation temps réel de game play et montage de scènes et création de scènes audiovisuelles à partir de logiciels dédiés. Myriam Boyer monte les captations filmées le matin.

Mercredi

45 min d'échauffement

2H15 reprise des éléments de composition vus pendant les deux premiers jours. A partir des mouvements qui ont été créés par les participants, Tidiani N'Diaye les accompagne, les aide à préciser leurs mouvements, à structurer le mouvement dans l'espace et dans le temps. Danse sur fond bleu pour incrustation. Myriam Boyer filme.

Pause

14h-17H approfondissement de l'apprentissage et conception de scènes audiovisuelles avec des machinimas. Myriam Boyer monte les captations filmées le matin.

17h-18H visionnage par le groupe des scènes de machinimas créées et des captations vidéo de danse

et décision en groupe de la direction à prendre en danse et en machinima pour les deux jours suivants, afin de finaliser la composition chorégraphique et le machinima.

Jeudi

1h30 de danse (une demie heure d'échauffement et une heure de répétition)

2h de machinima

Pause

1h30 de danse (une demie heure d'échauffement et une heure de répétition) Danse sur fond bleu pour incrustation. Myriam Boyer filme.

2h de machinima. Myriam Boyer monte les captations.

Vendredi

1H30 de danse. Danse sur fond bleu pour incrustation. Myriam Boyer filme.

Pause

Finalisation de la partie machinima. Myriam Boyer monte les captations.

Samedi

Projection du machinima et d'un teaser de l'atelier danse et conférence d'Isabelle Arvers sur le détournement artistique du jeu vidéo et ses possibles interactions avec le spectacle vivant.



Isabelle Arvers est auteur, critique et commissaire d'exposition indépendante. Son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet et les nouvelles formes d'images liées au réseau et à l'imagerie numérique.

Diplômée de l'Institut d'Etudes Politiques et d'un DESS en Gestion de projets culturels, Isabelle Arvers s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. Pionnière dans le domaine du game art en France, elle a été Commissaire de l'exposition Playtime-la salle de jeux de Villette Numérique (2002), ainsi que de la galerie de net.art sur les « jeux sonores ». Ses projets d'expositions et d'événements ont ensuite présenté le jeu vidéo comme un nouveau langage et comme un moyen d'expression pour les artistes : Organisation d'un concert de gameboy music au Project 101, Paris, 2004. Commissaire de Mind Control, une exposition de net.art du festival Banana RAM, Ancona, Italie 2004. Coordinatrice du jeu Node Runners à Paris pour la Région Ile de France, 2004. Commissaire de l'exposition Reactivate dans le cadre du festival Gametime, Melbourne, Australie 2004/2005. Commissaire de l'exposition No Fun ! Games and the gaming experience pour le festival Pikel à Bergen en Norvège, 2005. Jouer au Réel, 2007, Gamerz 2009-2014, Salon Numérique à la Maison Populaire, Montreuil, et Game Heroes à l'Alcazar, Marseille, 2011.

A partir de 2005, elle s'intéresse aux machinimas (films conçus à l'intérieur de mondes virtuels à l'aide de moteurs 3D temps réel ou de jeux vidéo) et organise des projections au Centre Pompidou, dans des festivals en France et à l'étranger (Tchéquie, Brésil, Canada) et depuis 2009, elle organise des ateliers d'initiation ou de réalisation de machinimas, visant à démocratiser une pratique qui transforme un objet de consommation de masse en outil de production de sens. En partenariat avec le Festival Gamerz à Aix-en-Provence, elle conçoit les premières expositions de machinimas en galerie d'art et poursuit son travail de commissariat avec des expositions de jeux indépendants, game art et retrogaming en France avec Jeux rêve, Jeux Politiques et à l'étranger avec Evolution, à venir à Vancouver en août prochain.

En 2014, Isabelle Arvers crée Kareron pour promouvoir, diffuser, produire et communiquer autour de projets artistiques et pédagogiques (cours, conférences, organisation et animation d'ateliers) dans les domaines de l'art, du numérique et des jeux vidéo, en France et à l'étranger. Ce programme d'éducation artistique et populaire entend proposer à tous une nouvelle proximité à l'art et construire avec les expressions actuelles un rapport chaleureux, ludique et instructif. Isabelle Arvers s'associe à Myriam Boyer, artiste et chargée de communication.

Ateliers machinima par Isabelle Arvers

Ososphère, Strasbourg

Groupe de 4 - 4h : 28 sept. 2010

Collège de Feyzin, Lyon

Avec l'artiste Benjamin Nuel

En partenariat avec l'Épicerie moderne

Classes de 6ème et 4ème

12 x 1h30 : nov. 2010 à avril 2011

Ososphère, Strasbourg

2 groupes de 6 - 3 x 6h

Du 8 au 10 déc. 2010

Exposition «Play it yourself», Paris

Studio 13/16 du Centre Pompidou

Accueil du public en continu

2 x 6h : 15,16 janv. 2011

Exposition Game Heroes, Marseille

Bibliothèque Alcazar

Accueil en continu du public

2 x 4h : 11,12 mars 2011

MJC Caudebec en Caux, MJC Fécamps

Avec Passeurs d'images - 2 groupes de 8 - 2 x 8h : 20, 21

avril 2011

Festival "Grain à démodre", Le Havre

Groupe de 12

4 x 8h : 22, 23 av. et 7, 8 juil. 2011

Salon du jeu Go Play One, Hyères

Accueil du public en continu de 11 h à 18h : 2, 3 juin

2011

Open Crea PRIMI, Marseille

Atelier pour professionnels à la Boate

Juin 2011

École Supérieure d'Art, Cambrai

Atelier de création, 12 étudiants

3 x 6h : 5, 6, 7 fév. 2012

Théâtre Toulon Liberté, Toulon

Accueil du public en continu de 11h à 19h : 31 mars, 1er

avril 2012

Stereolux, Nantes

Atelier de création, 10 adolescents

5 x 8h : du 10 au 19 avril 2012

Salon du jeu Go Play One, Hyères

Atelier machinima et atelier de création de niveau de jeu

- Accueil du public en continu de 11 à 18h

2, 3 juin 2012

MASH UP FILM FESTIVAL, Forum des Images, Paris

Atelier de création et accueil du public en continu de 12h

à 18h 22, 23, 24 juin 2012

Cinema Méliès, ACRIRA, Grenoble

Atelier pour professionnels, 8h - 2012

Centre for Digital Media, Vancouver

Intégration des machinimas dans les cours de master
(droit, rapid prototyping, gestion de projet) - 2012

Master Arts et Médias numériques, Sorbonne, Paris

Cours de 4h sur les machinimas Déc. 2012 et 2013

Fritures numériques, La maison des Métallos, Paris

Game camp et atelier machinima, accueil du public en
continu 8 au 11 janv. 2013

«Déjoue le jeu», Fabrique numérique

Digital Art Festival à Bron

6 x 8h avec exposition des oeuvres réalisées les 7, 8, 9
fév. 2013

Labo Asca, Beauvais

Atelier de création, 10 adolescents

5 x 8h : 25 fev. au 1er mars 2013

Collège Iqbal Masih, Plaine St Denis

Avec les artistes Clyde Chabot et Sébastien Rousset

Réalisation de doubles virtuels à partir d'un texte de
Médée 4 x 1h30 : janv. à avril 2013

La raffinerie numérique, Martigues

Atelier machinima et stop motion Groupe de seniors

2 x 4h : 5, 6 avril 2013

Service Jeunesse de Genevilliers

Accueil du public en continu

13, 14 avril 2013

Press start BPI Centre Pompidou

Atelier de sensibilisation, adultes et adolescents - 2 x 8 h
: 4, 5 mai 2013

Web Visions Barcelone

Avec des professionnels du web design 8h : 27 juin 2013

Ville et machinima

Master fiction numérique, Univ. Montpellier 3

20 étudiants - 17 sept. 2013

Art en jeux, Obsin, Arles

Avec des étudiants de l'Esaix et de l'IUT Arles

4h : du 11 au 24 oct.

Level Art Agora, Wroclaw

Atelier de création, 8 adolescents

3 x 6h : 13 au 15 nov. 2013

Centre for Digital Media, Vancouver

Avec des étudiants en master

Nov. 2013

Connexions en jeux, Evry

Accueil du public en continu : 7 déc. 2013

Ecole supérieure d'arts de Cergy

Avec les étudiants de l'école

2 x 8h : 13 et 14 février 2014

AntiAtlas des frontières, La compagnie Marseille

Atelier de création avec l'artiste Ahmed El Shaer - 2
groupes de 8 adolescents

16h : du 24 au 28 fév. 2014



Tidiani N'Diaye obtient en 2009, après 4 ans de formation dans un centre de danse à Bamako, le premier prix avec la pièce "Bal des Donkelaw" organisée par l'Institut français de Bamako et Donko Seko. Il entre au Centre National de Danse Contemporaine d'Angers en 2011, et obtient le diplôme national supérieur de danseur professionnel et la License art du spectacle de l'Université Paris VIII en 2013. En septembre 2013, il entre au Centre National Chorégraphique de Montpellier pour le cursus Master EXERCE Mathilde Monnier.

Depuis 2010, il mène des projets entre danse et art numérique. Il crée notamment la structure Copier Coller, un centre de danse, de ressources multimédia et de création artistique pluridisciplinaire, opérant entre le Mali et la France.

La création « Naturel Mystique » faite en 2013-2014 a été présentée en working Progress au CNDC d'Angers et a réussi en résidence au studio Gilles Jobin à Genève. La première s'est fait à Paris dans le cadre du festival Essonne Danse à Morsang sur Orge au Théâtre de l'Arlequin le 23 Mars c'est une création alliant danse et création vidéo.

Vidéo de Natural Mystique : <https://vimeo.com/90117280/settings/privacy>

Ateliers de danse de Tidiani N'Diaye

2010 : Bamako atelier de danse avec le centre donko seko à bamako, un lieu dédié à la danse dirigé par Kettly Noel. Atelier avec des enfants. (initiation à la danse contemporaine) tous les après midi de 14h à 17h pendant deux semaines

2011-2013 : Ateliers de réveil corporel et de composition de mouvement pour scolaires et lycéens dans le cadre de la formation Artiste Chorégraphique "FACIV" sous la direction d'Emmanuelle Huynh

2013 : Atelier au festival Souchenfette à Marcé, Angers atelier de danse inspiré du butoh japonais avec le public du festival un après midi

2013 : Atelier avec les enfants du clac V de bamako, les enfants du quartier baco djocoroni Aci et aussi avec des danseurs du copier coller

Novembre 2013 : atelier de danse inspiré du BUtoh japonais dans le cadre de la formation Master de Recherche Chorégraphique "EXERCE" sous la direction de Mathilde Monnier"

2014 : Atelier avec un groupe d'enfants de l'Ecole Pierre et Marie Curie et d'adolescents du quartier d'Angers dans le cadre des 40 ans de jumelage Angers Bamako après l'initiation, atelier d'écriture et de composition pendant une semaine de 10h à 17h

Mars 2014 : Atelier à danse contemporaine pour le spectacle Natural Mystique à Paris pour apprendre aux figurants une partie de son spectacle en deux jours et demi

Juin 2014 : Atelier à danse contemporaine pour le spectacle Natural Mystique à Paris pour apprendre aux figurants une partie de son spectacle en deux jours et demi.