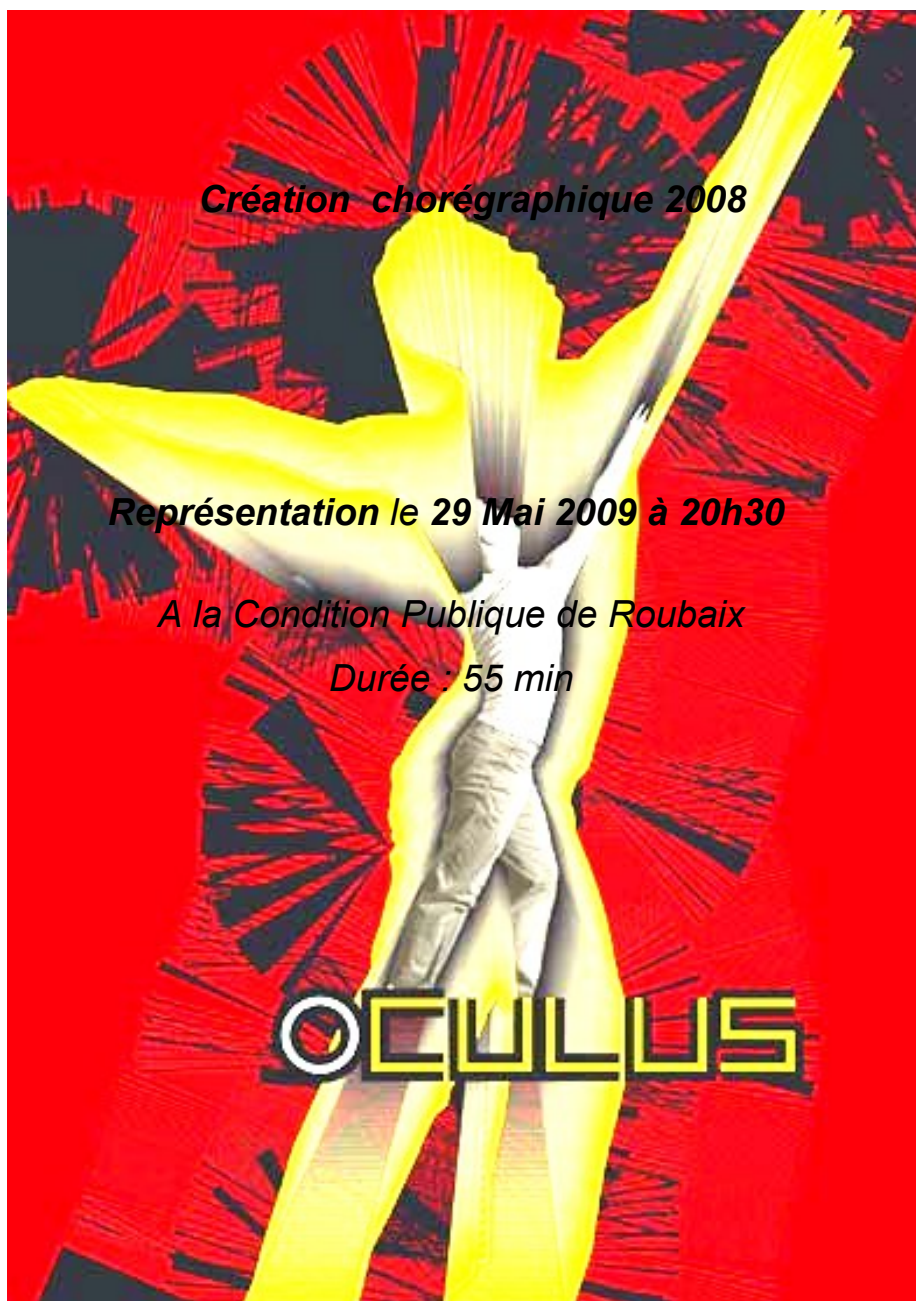


OCULLUS



Compagnie Thomas Duchatelet / La Condition Publique
14 Place Faidherbe / BP 90211 / 59054 Roubaix
Tél. / Fax : +33 (0) 320 590 714
contact@thomasduchatelet.org
www.thomasduchatelet.org
Dossier édité le 19 février 2009

SOMMAIRE

Sommaire.....	1
avant propos.....	2
Oculus création chorégraphique.....	3
Oculus notes de travail.....	4
Oculus le dispositif	6
Oculus le jeu.....	7
Oculus stages et actions de sensibilisation.....	8
Oculus l'équipe.....	9
Oculus contacts.....	11

Oculus, nouvelle création chorégraphique de la Compagnie Thomas Duchatelet sera présentée à la Condition Publique à Roubaix le 29 mai 2009.

Créée en résidence à la Maison de l'Art et de la Communication de Sallaumines et au Centre Chorégraphique National de Roubaix, *Oculus* est une pièce qui expérimente avec beaucoup de légèreté et d'humour, la relation fusionnelle entre image et mouvement.

Depuis son installation dans un des « Laboratoires » de la Condition Publique, ma compagnie développe de nombreux projets et partenariats avec les principaux acteurs culturels de la Ville de Roubaix. Après avoir fêté les dix ans de la compagnie en janvier 2008, j'aurai beaucoup de plaisir à retrouver le public de la métropole et de la Ville de Roubaix à l'occasion de cette dernière création de ma compagnie.

A très bientôt !

Thomas Duchatelet

OCULUS CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE

L'œil regarde la danse, la danse regarde le monde. L'œil voit le monde, la danse le traverse.

DISTRIBUTION

Chorégraphe : Thomas Duchatelet

Pédagogue : Kyomi Ichida

Lumière et régie générale : Marie-Hélène Buyle

Images et sons : Jean Paul Brédif / François Chalet/ Claire Cardon

Danseurs Interprètes : Fabienne Donnio, Lionel Bègue, Tuomas Lahti, Adeline Lerme

Costumes : Aurélie Noble

DURÉE DU SPECTACLE

55 minutes

MENTIONS

Coproduction MAC de Sallaumines / Compagnie Thomas Duchatelet
Avec le soutien du CCN Roubaix Nord Pas de Calais et l'accueil studio

La Compagnie Thomas Duchatelet est subventionnée par le Conseil Régional Nord Pas de Calais, les départements du Nord et du Pas de Calais et la Ville de Lille. Elle reçoit également le soutien de Culturesfrance pour ses projets internationaux.

LE CALENDRIER DE LA COMPAGNIE SAISON 2008/2009

18 janvier 2008 *Oculus jeu chorégraphique* Condition Publique

13 septembre 2008 *Oculus jeu chorégraphique* MAC Sallaumines

17 octobre 2008 *Oculus* Les Fêtes de la danse / CCB Arques

27 octobre 2008 *Traits, traces et trajets* Oujda Maroc

20 novembre 2008 *Oculus jeu chorégraphique* MAC Sallaumines

20, 21, 22 novembre 2008/ *Oculus* Création MAC Sallaumines

15, 16, 17, 18 avril 2009 *Traits, traces et trajets*

Palais des Institutions Italiennes et Salle Samuel Becket Tanger Maroc

29 Mai 2009 *Oculus* Création La Condition Publique Roubaix

OCULUS NOTES DE TRAVAIL

Oculus vient du latin et signifie œil, pluriel oculi.

En architecture, l'oculus est une petite baie sans fermeture, de forme circulaire, ovale ou polygonale, pratiquée dans un mur, un toit ou situé au sommet d'une coupole. Appelé également « œil de bœuf », cette ouverture peut-être pratiquée sur une façade, un comble, une porte, un mur, une cloison. Elle peut-être munie d'une vitre et/ ou une grille. Le but est de laisser entrer la lumière du jour et, si elle n'est pas vitrée, de l'air. Dans un parti pris décoratif, l'oculus s'agrandissant deviendra rose ou rosace dans l'art gothique.

Un puits de lumière. Qui laisse passer le vent. Le souffle. Le mouvement.

La fonction de l'oeil est de recevoir et de transformer les vibrations électromagnétiques de la lumière en influx nerveux qui sont transmis au cerveau. L'oeil fonctionne comme un appareil photographique.

L'œil est rond, forme parfaite, pour saisir chaque instant, chaque partie de ces corps qui soufflent la vie. Le souffle du mouvement à travers l'oculus. La lumière des corps à travers la lentille. Qui regarde l'autre à travers l'oculus ? L'œil regarde la danse, la danse regarde le monde. L'œil regarde le monde à travers la danse. De l'un à l'autre qui voit ? Qui regarde ?

L'œil, à la fois miroir, abîme et passage, organe sensible relié à notre cerveau par le nerf optique. Cheminement complexe des informations sans cesse triées, analysées, répertoriées. Perception rétinienne de la lumière et des corps en mouvement. Surface lisse. Double vision, voir double et voir trouble, double jeu, illusions et désillusions.

L'oculus laisse passer le souffle, laisse passer la lumière... Ou est-ce la lumière qui regarde à l'intérieur ? Est-ce le souffle qui s'invite et qui se faufile ? La danse est lumière. La lumière qui devient matière. Une matière à écrire, une matière à créer : un corps à corps permanent entre la danse et ceux, celles qui regardent. La lumière qui s'imprime sur le film grâce à l'œil de la caméra. La danse se fait souffle... un souffle qui s'engouffre dans l'abysse, dans le puit noir qu'est l'œil de la camera. Un souffle qui souffre dans l'effort des corps, dans l'effort du mouvement. Qui a quelque chose à dire, quelque chose à montrer. Un souffle qui ressort grandi, matérialisé par l'image, dans une kinesthésie de plus en plus grande.

La danse se fait oculus... un aller-retour incessant entre l'intérieur et l'extérieur.

Une fenêtre.

Un « entre ».

Entre le monde et l'homme,

Entre le monde qu'elle dit et l'œil qui la regarde, un passage.

Un « aller vers », vers ce qu'il y a à chercher, au-delà de l'image, au-delà de l'œil.

Ouverture et fermeture du diaphragme (en photographie). Laisser entrer la lumière et l'air (en architecture).

Voir et revoir la clarté du geste à travers le prisme de mes rêves et pensées. Cent lumières traçant dans l'obscurité un faisceau oblique et multicolore.

En quoi la danse peut elle modifier notre perception du réel, notre regard sur le monde ? Comment la technologie de l'image peut modifier notre regard, nous leurrer, où au contraire ouvrir une fenêtre, donner à voir le mouvement, artefact traduisant l'insaisissable réalité.

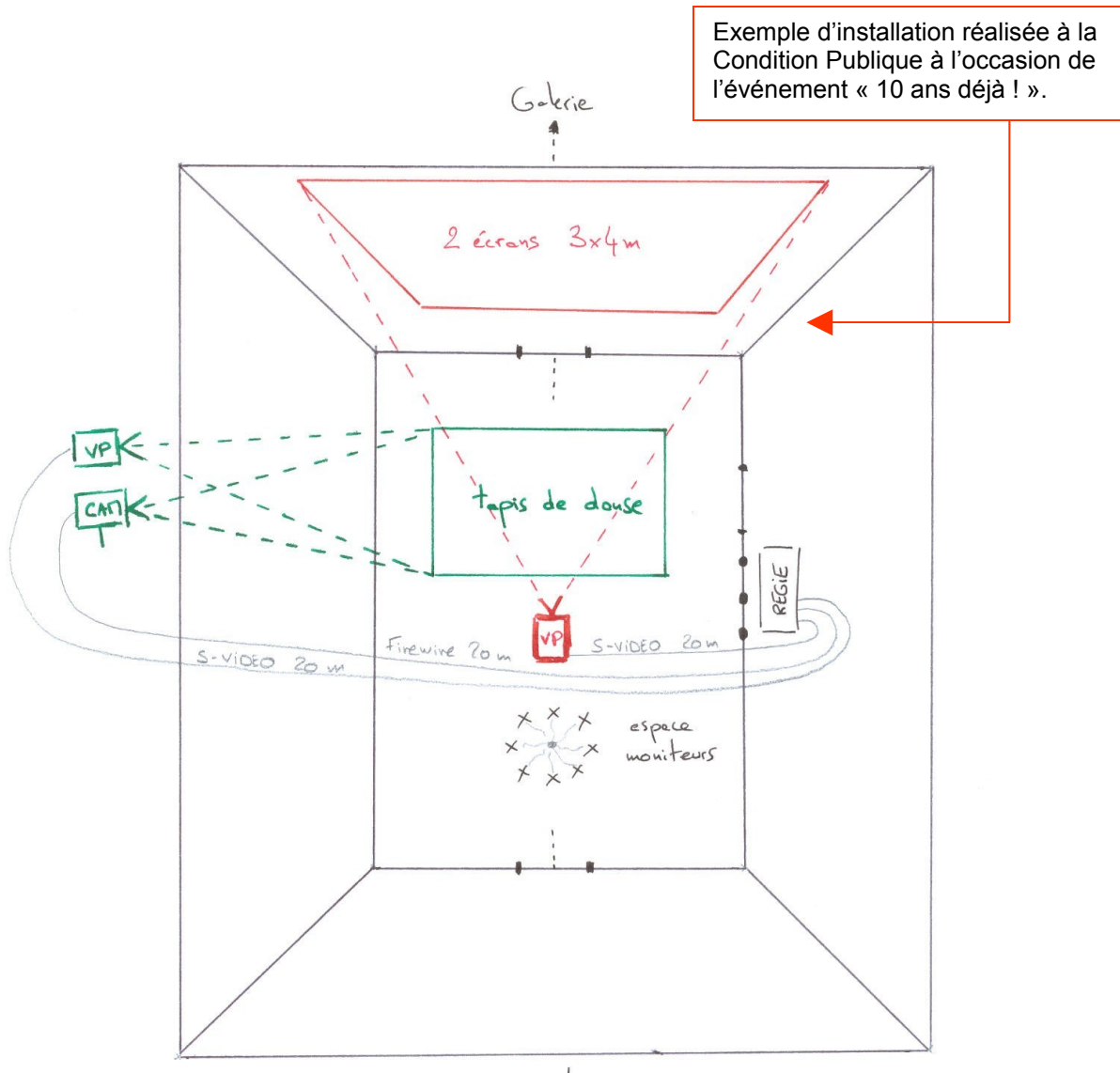
Un «entre», entre le monde et l'homme, entre le monde qu'il dit et l'œil qui le regarde, un passage, un «aller vers», vers ce qu'il y a à chercher au-delà de l'image, au-delà de l'œil. Vers lui.

TD,
25 septembre 2007



OCULUS LE DISPOSITIF

Le dispositif utilisé dans la création chorégraphique *Oculus* associe simultanément l'image, le son et le mouvement en « real time ». Ce procédé d'écriture a pu être mis en œuvre grâce à l'utilisation d'un nouveau logiciel intitulé Modul8V2¹. Ainsi, les danseurs évoluent devant l'œil de la caméra qui transmet au public via une projection en temps réel la danse vue à travers le prisme du logiciel utilisé par le vidéaste.



¹ Modul8V2 est une application conçue pour le mix et la composition de vidéo en temps réel. Elle a été développée pour le live. Contrairement à bien d'autres mixers vidéo, Modul8V2 permet de créer la composition souhaitée plutôt que de se contenter d'un jeu de filtres prédéfinis. Et par composition, il faut comprendre des compositions à la fois dans l'espace et le temps. Il est possible de bouger, pivoter, mettre à l'échelle comme dans un simple logiciel de traitement d'images, mais le tout en temps réel.

Le dispositif, conçu par François Chalet² pour *Oculus* se décline également sous la forme d'une installation vidéographique à laquelle sont conviés pratiquants amateurs et professionnels. A chaque représentation, une invitation est lancée à tous les artistes, chorégraphes, danseurs et pratiquants de la danse, professionnelles et amateurs, à venir « voir » et participer. Sous la forme d'un jeu aux règles simples, chaque participant propose alors une courte intervention, sa danse, dans ce dispositif associant images filmées en temps réel et danse. Fenêtre ouverte sur le monde, fenêtre ouverte sur la danse... *Oculus* se transforme ainsi en jeu interactif.



² Artiste invité aux « *Nuits Blanches* » à Paris dernièrement, **François Chalet** est le concepteur du dispositif *Oculus*. Ses réalisations sont drôles, osées, profondes, directes. Son humour corrosif fait appel à l'imagination, son dessin s'adapte au gré de sa fantaisie.

OCULUS STAGES ET ACTIONS DE SENSIBILISATION

En amont de la représentation, la compagnie Thomas Duchatelet propose également des actions de formation et de sensibilisation à la danse contemporaine. Depuis ses débuts le chorégraphe et son équipe interviennent à tous les échelons de l'Education Nationale.

Durant les périodes de création, la compagnie propose des actions pédagogiques ciblées dans les différents lieux de résidence et d'accueil. Ces actions ont pour objectif le développement de la pratique professionnelle et amateur ainsi que la formation des publics et sont, par conséquent, étroitement liées à la création et à la diffusion des œuvres chorégraphiques. Le chorégraphe et son équipe sont très présents dans les différents dispositifs mis en place dans les écoles et universités : modules artistiques et culturels dans les IUFM, ateliers de pratiques artistiques dans les écoles primaires et collèges, danse au bac dans les lycées et enfin, actions de sensibilisation dans les universités...



Oculus le jeu, se décline sous différentes formes, avec un ou plusieurs ateliers en amont du spectacle et aboutir ainsi à des restitutions, performances, lever de rideau ou autres... Dernièrement, **l'école du CCN** de Roubaix et la **Compagnie de l'Oiseau Mouche** ont participé à ce dispositif aux côtés des danseurs amateurs et professionnels de la métropole lors du 10^e anniversaire de la Compagnie Thomas Duchatelet le 19 / 01 / 2008 à La Condition Publique.

Pour la prochaine représentation de *Oculus* le 29 mai 2009, des ateliers et des conférences ont été mis en place avec **l'Ecole d'Architecture et de Paysage de Lille** ainsi que **l'Université Charles de Gaulle Lille 3**.

Ces ateliers permettent de solliciter de nouveaux publics tout en les impliquant dans un système de création attractif et ludique où chaque individu nourrit l'œuvre de sa touche personnelle.

Pour plus d'information, n'hésitez pas à nous contacter pour imaginer ensemble des projets sur mesure.

A vous de jouer !

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

THOMAS DUCHATELET

Originaire de Valenciennes, il crée sa compagnie en 1996, après avoir passé sept années au Tanztheater Wuppertal Pina Bausch en temps qu'interprète. Grâce au soutien des structures culturelles de la région de nombreuses créations ont pu être mises en oeuvre. Le parcours de sa compagnie de danse en région Nord Pas-de-Calais est particulièrement riche et de belles collaborations artistiques ont pu voir le jour dans différents domaines : architecture, patrimoine, arts plastiques et visuels, nouvelles technologies. Thomas Duchatelet déploie une écriture à la fois charnelle et abstraite, entièrement dédiée au mouvement.

KYOMI ICHIDA

Kyomi Ichida est née à Osaka au Japon. Diplômée de l'université de Chukyo à Nagoya, elle quitte son pays natal en 1973 pour Londres où elle prend ses premiers cours de danse à l'école du Ballet Rambert. Elle rejoint plus tard le Folkwang Tanz Studio dirigé par Susanne Linke puis le Tanztheater Wuppertal de Pina Bausch où elle poursuivra une brillante carrière. En 1998, elle rejoint la Compagnie Thomas Duchatelet, y assure la formation des danseurs interprètes et donne régulièrement des masters classes en France et à l'étranger. Désormais elle s'engage de plus en plus dans les actions pédagogiques notamment avec Walzer dans le cadre du programme « Danse au Bac ».

FRANÇOIS CHALET

Artiste invité aux « *Nuits Blanches* » à Paris dernièrement, il est le concepteur du dispositif *Oculus*. Ses réalisations sont drôles, osées, profondes, directes. Son humour corrosif fait appel à l'imagination et au sens de l'absurde, son dessin s'adapte au gré de sa fantaisie. Après des études à L'Ecole de Graphisme de Berne, François Chalet travaille et remporte de nombreux prix en Allemagne et en Suisse pour ses dessins et ses réalisations d'animation avant de collaborer en temps que vidéaste avec la compagnie Thomas Duchatelet depuis 2005.

JEAN PAUL BRÉDIF, COMPOSITEUR

Musicien « ébriateur », il compose, bricole, assemble et colle des sons, des mots et des musiques pour la danse, le théâtre et la vidéo. Il a déjà composé plusieurs des bandes son des créations de la Compagnie Thomas Duchatelet. Artiste aux multiples facettes, il déploie de nombreux projets au sein de l'association Labo m. Association d'artistes qui décline à sa manière, le mouvement, la musique et la matière, sous forme de stages, performances, expositions, spectacles et concerts.

CLAIRE CARDON

Suite à l'obtention en 2005, d'un diplôme d'IUP Ingénierie des Arts de l'Image et des Spectacles Vivants complété l'année suivante, par un Master Cinéma à Lille 3 parcours recherche, Claire Cardon intègre la Compagnie en tant que stagiaire vidéaste et assistante à la scénographie sur le spectacle [Entre 0 \(...\) et l'infini](#). Après avoir filmé les créations de la compagnie, elle intègre en août 2007 la compagnie en temps qu'assistante multimédia sur le projet [Federdanse](#) dans le cadre d'un Contrat d'Accompagnement dans l'Emploi.

DANSEURS INTERPRÊTES

FABIENNE DONNIO

Originaire de Bretagne, Fabienne Donnio entre dans la Compagnie Thomas Duchatelet en 1998 et participe aux créations de celle-ci. Après avoir étudié au Conservatoire National de Région de Rennes, elle passe une année scolaire à la Saint Paul's School dans le New Hampshire aux Etats-Unis, puis entre en 1992 au Centre National de Danse Contemporaine d'Angers l'Esquisse où elle rencontre de nombreux chorégraphes. Jusqu'en 2001 elle sera Interprète dans la compagnie Paul *Les Oiseaux* de Valérie Rivière, puis dans la compagnie Anonyme de Sidonie Rochon. Parallèlement à sa carrière d'interprète, Fabienne Donnio est aussi pédagogue et mène des actions de sensibilisation et de formation dans les universités, lycées et collèges.

LIONEL BEGUE

Il rejoint la Compagnie Thomas Duchatelet en 2008 pour la création *Oculus*.

Après s'être formé grâce aux multiples approches pédagogiques et expérimentales proposées par : le CNR de la Réunion (sous la direction de Marie Christine d'Abaddie), et le CNSMD de Lyon où il participe aux créations de Yann Raballand, Marion Ballester et Thierry de Mey.

A l'issue de sa formation, c'est avec Odile Duboc qu'il entame son activité professionnelle puis Jacquy Auvray et Pascal Montrouge. Par la suite, il travaille avec les compagnies Litécox et sol i tu et collabore à différents événementiels pour Francesca Bonatto ou Annick Charlot (compagnie Acte). En 2006, il intègre la compagnie Gianni Joseph pour *Ladies Men* et la reprise de *l'écrin*. En 2007 il fait deux reprises de rôle dont *Je cacherais mes peurs sous le tapis* et une création *nhuit* pour Cyril Viallon (cie Caryatides) puis rencontre en 2008 François Raffinot pour *Thésée*.

TUOMAS LAHTI

Il rejoint la Compagnie Thomas Duchatelet en 2004 pour la création [Entre 0 \(...\) et l'Infini](#) et participe aux créations suivantes. Après une formation à l'Ecole du Ballet de l'Opéra National de Finlande, il entre en 1999 au CNDC d'Angers et obtient en 2001 le diplôme de formation supérieure en danse contemporaine. En 2001 il rejoint la Compagnie Marion Ballester et participe à la création de *Bord à Bord*. Il entre en 2002 au sein du CCNRB, dirigé par Catherine Diverrès. C'est en 2003 qu'il rencontre la Compagnie Christiane Blaise et interprète en 2004 le rôle titre dans la pièce *Näkki* créée par la compagnie finlandaise Glims & Gloms dirigée par Tuomo Railo. En 2006, il rejoint les compagnies Gilles Veriepe pour la création *Zoet*, la compagnie Michel Kelemenis pour la création *Pasodoble*, et poursuit son travail avec la compagnie Luc Petton pour la création *La Confiance des oiseaux*, joué au Festival d'Avignon 2008.

ADELINERME

En 2000, elle rencontre Thomas Duchatelet et participe aux créations de la Compagnie. Après avoir obtenu son diplôme de fin d'étude à l'ENMD de La Rochelle, elle entre en 1997 au CNDC l'Esquisse d'Angers sous la direction de Joëlle Bouvier et Régis Obadia, où elle rencontre de nombreux chorégraphes et pédagogues. Lors de sa formation, elle crée *Simplement une*, solo qui a reçu la mention spéciale du jury à l'unité de valeur chorégraphique du CNDC puis obtient en 1999 son diplôme de fin d'études. Elle rejoint ensuite la Compagnie Sosana Marcelino et depuis 2002, elle est interprète dans la Compagnie Gianni Joseph où elle reprend un rôle dans *Ladies*. La même année, elle participe au projet événementiel *La nouvelle innocence chorégraphié* par Joëlle Bouvier, compagnie L'Esquisse puis intègre la compagnie Cré-Ange en 2003.

ACCÈS

VENIR A LA CONDITION PUBLIQUE

EN MÉTRO

Ligne 2, arrêt Roubaix Eurotéléport
Correspondance en bus ligne 29 direction Leers Eglise
Arrêt Roubaix Faidherbe

EN TRAMWAY

Direction Roubaix, terminus Eurotéléport

EN VOITURE DEPUIS LILLE

Par la Voie Rapide Urbaine, N356. Direction Tourcoing Centre/Roubaix
Suivre la voie rapide jusqu'au bout direction Wattlelos / Mouscron N356.
Continuer toujours tout droit, passer 3 feux.
Au rond point, prendre la 1ère à droite, direction Centre Ville.
Toujours tout droit, jusqu'au T.

Par les mini tunnel, N350. Direction Roubaix. Suivre Eurotéléport et
continuer tout droit. A la station Eurotéléport (terminus de tramway/méto),
continuer toujours tout droit, traverser le boulevard des Nations Unies,
prendre en face la direction Wattlelos.
Au 1er feu, à droite et tout droit jusqu'au T.

LA COMPAGNIE THOMAS DUCHATELET

Compagnie Thomas Duchatelet
La Condition Publique
14 Place Faidherbe / BP 90211
59054 Roubaix
téléphone / télécopie : +33 (0) 320 590 714
www.thomasduchatelet.org
contact@thomasduchatelet.org

LA CONDITION PUBLIQUE

Contacts téléphoniques
La Condition Publique : 03 28 33 57 57
Billetterie : 03 28 33 48 33
billetterie@laconditionpublique.com