



# EVE

DANCE IS AN UNPLACEABLE PLACE  
DANCE IS AN UNPLACEABLE PLACE  
DANCE IS AN UNPLACEABLE PLACE



« Eve, la danse est un espace sans lieu »  
est une performance de danse  
contemporaine basée sur des films de  
Réalité Virtuelle Incarnée. Eve est la  
rencontre entre le virtuel et le réel,  
pour réveiller les sensations du  
déplacement.

## COMPAGNIE VOIX & OMNIPRESENZ





## Contact

Production

Compagnie Voix  
+33 6 85 08 43 83  
contact@compagnievoix.com

compagnievoix.com  
omnipresenz.com

Distribution internationale

Diversion cinema - Paul Bouchard  
+33 6 26 62 63 00  
paul@diversioncinema.com

diversioncinema.com



## Présentation du projet

VR, comme son nom l'indique, est virtuel. Et tout ce dont vous avez besoin est un casque pour le voyage. Ce qui est perdu dans ce changement instantané, c'est le rituel d'entrer dans un nouveau espace sous forme physique. Ce projet tente de rétablir l'expérience corporelle au sein du virtuel, à la fois à travers l'aspect du corps et sa capacité à communiquer. Nous créons une atmosphère suspendue-rêveuse pour entrer dans un autre corps, prêt à regarder une danse rapprochée, à s'exprimer avec la danse et à observer aussi l'expérience des autres.

Nous travaillons à la création et à l'ouverture d'un lien pour associer physiquement trois chorégraphies aux vidéos de réalité virtuelle et une chorégraphie réalisée en direct, sur la scène. Pour ce faire, nous sélectionnons et fixons les points de contact entre les corps des danseuses et les corps des utilisateurs. Ces contacts produisent le sens d'incarnation (embodiment), construisant une géométrie des mouvements chorégraphiques.

Les quatre chorégraphies – trois en vidéo et une en direct – sont des voyages entre dimensions, et elles donnent forme aux questions: qu'est-ce qui provoque une rencontre des cultures? comment se manifeste la rencontre entre l'homme et la machine? Comment la nature se comporte-t-elle à côté de la civilisation?

La danse, ainsi que la réalité virtuelle, nous emmène dans une autre réalité mentale, hors de notre zone de confort. La danse est donc une métaphore pour expérimenter une alternative par rapport au chemin établi, et en même temps elle nous fait renouer avec le monde physique. La danse est inépuisable, à l'exception de tout endroit où nous avons déjà été. Nous voulons souligner les progrès débridés et l'utilisation inconditionnelle de la technologie, avec une méta-performance basée sur la technologie.



## Les films EVR et le spectacle

Sur scène, trois danseuses sont la représentation des différents visages d'une Pachamama, son énergie féminine, sa sinuosité et sa conscience. Le rituel inspiré par la Terre Mère vient du "Pacha", qui en aymara et en quechua signifie la terre, le monde, l'univers. Ce rituel amène trois personnes, choisies au hasard parmi le public, à trois endroits inattendus, où ils entrent dans la peau de quelqu'un d'autre, et où la danse est une langue révolutionnaire: une situation sociale dans une vieille rue de la ville de Barcelona; la confrontation avec un alter ego technologique, précis, froid, multiplie; l'expression collective de la nature qui ne réduit jamais sa puissance.

Le public est spectateur d'un rituel qui comprend la participation des danseuses et des personnes choisies. La musique articule le rythme rigoureux de l'action chorégraphique, qui se connecte aux chorégraphies virtuelles lors des embodiments, les contacts physiques permettant aux dimensions de créer des dialogues. Les histoires virtuelles, immersives et multi-sensorielles, sont visibles à l'extérieur à travers des projections.

Les histoires EVR sont des contextes narratifs différents, mais construit sur la même structure rythmique et ayant un dénominateur commun: la recherche du rôle du corps et du mouvement, et les effets de la proximité humaine dans le virtuel, basé sur la théorie Proxemics, et la prédisposition à imiter, basé sur la théorie Neurone Miroir. D'une part, les personnages virtuels sont proches de l'utilisateur et font partie de son environnement, tout en générant un sentiment de présence. D'autre part, l'utilisateur reconnaît le nouveau corps comme étant le sien et a tendance à suivre ses mouvements.





## 1.OH HOME

L'Europe accueille un grand nombre d'immigrés et le pourcentage augmente avec la grande crise des migrants des dernières années. Nous sommes ouverts à la migration des personnes, mais nous débattons toujours de la façon de gérer l'impact à la diversité culturelle. La chorégraphie décrit le concept de chez soi et de migration, traduisant au mouvement trois textes des auteurs Claudie Lesselier, Pico Iyer et Warsan Shire, avec six danseurs dans la scène urbaine de Barcelone.

## 2.MULTIPLICATION

Un ordinateur ouvre une fenêtre sur le vaste savoir que les gens peuvent élaborer et partager via Internet. Il s'agit d'un cercle entre les données et la connaissance, c'est un véhicule pour voyager et se transformer. Eve voyage dans un ordinateur, dans un cerveau, dans une autre intelligence. Elle est témoin de la multiplication de l'espace et du temps, de la poésie des langages codés et des possibilités de la technologie et de l'imagination.

## 3.THE ECSTASY OF GOLD RELOADED

Un lieu abandonné revient toujours à la vie après tout événement de l'histoire humaine. Venise et ses îles sont l'exemple d'une vaste étendue d'eau et de terres semi-émergées où les paysages de silence changent avec le flux des marées. Les bateaux traditionnels de la lagune résistent à l'agressivité bruyante des moteurs, aux couleurs de l'eau, le ciel et la terre se mêlent à la brique rouge des édifices humains et les marais salants offrent l'hospitalité à la faune typique des lieux. Dans le film, cette relation homme-nature est représentée par une succession de chorégraphies où la nature réagit et reprend sa place dans un lieu laissé vide par la civilisation.



## Les corps et l'espace de l'homme

Les corps peuvent s'exprimer dans leur propre langue, être un vecteur de réflexion plus profonde, en complément de la superficialité des formes et significations verbales des habitudes communicatives actuelles. Le langage de la danse n'est pas lié à un style spécifique, mais il transmet toujours la psychologie de son créateur. Chaque chorégraphie est construite pour un usage spécifique, dans un lieu spécifique, pour une société spécifique. Ma pensée chorégraphique est une tentative de répondre aux questions qui émergent de ces faits, et donc liée à l'expérience du lieu: de mon point de vue, les lieux et les espaces sont gravés dans nos corps et constituent le terrain fertile et le point de départ. Notre expérience de la réalité nourrit notre conscience, qui s'exprime finalement avec le corps. Le processus de pensée n'est pas abstrait, mais fonctionnel, et travaille avec les images spatiales des corps dans les lieux. Les constructions chorégraphiques dans des espaces spécifiques permettent aux espaces eux-mêmes et aux corps d'évoluer ensemble, de rassembler des expériences du passé avec des espaces imaginaires, puis d'inventer de nouveaux espaces, et donc de nouveaux moyens de communication.

## Chorégraphie et langage

La chorégraphie doit justifier ses intentions d'expression, et comme toute communication, elle est générée par le besoin d'exprimer des concepts. Au cours de ma carrière, j'ai abordé de plus en plus la génération de contenu à partir de la traduction de textes, écrits ou parlés, vers le mouvement. La langue écrite et orale a incontestablement une relation communicative pratique et poétique, mais en tout cas elle naît par nécessité et veut être comprise. Je veux penser à la danse dans les mêmes termes, en régénérant des histoires à partir de ma sensibilité expressive, de la psychologie, des formes corporelles qui transmettent un contenu, et qui exigent attention.





## Biographie de l'Équipe de création

**Margherita Bergamo** (alias Telma Ha) est danseuse contemporaine depuis 2000, après avoir quitté sa carrière dans l'équipe italienne de gymnastique rythmique (médaille d'or en 1995 et 1996). Elle a étudié la Communication à l'Université Ca' Foscari à Venise, et la Chorégraphie au Conservatoire de Danse à Barcelone. Après avoir travaillé avec plusieurs artistes catalans et internationaux, au sein de la compagnie Les filles Föllén, que elle a co-fondé en 2010, elle a dirigé et interprété plusieurs projets sur scène. Elle a récemment dirigé le spectacle "Revisiting Bowie" produit par l'Auditorium de Barcelone, et dirige régulièrement des chorégraphies pour des vidéos musicales, des vidéos d'art et des publicités, tout en cultivant ses compétences pédagogiques. Elle a commencé à travailler dans les films de réalité virtuelle avec Muvers/Erre que erre, et Omnipresenz en 2016. En 2017 elle a fondé la Compagnie Voix.

**Daniel Gonzalez** est un artiste numérique né en Colombie et basé à Barcelone. Il se considère comme un explorateur d'art électronique et un créateur de design d'interaction, avec un intérêt particulier pour l'art sonore, l'art interactif, la recherche empathique, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'incarnation, la téléprésence et l'innovation sociale. Il a reçu, entre autres prix, une mention d'honneur dans le Prix Ars Electronica 2014 (Linz, Autriche) avec l'Association à but non lucratif Be Another Lab, créateurs de "The Machine To Be Another", un système EVR qui utilise les illusions de propriété du corps, l'art de la performance et la réalité virtuelle pour comprendre la relation entre l'identité et l'empathie à partir d'une perspective incarnée. Daniel est également le fondateur d'Omnipresenz, un studio de création XR basé à Barcelone qui se concentre sur la réalité virtuelle incarnée, la téléprésence et la narration immersive.

L'équipe de création est complétée avec les danseuses Camille Chevalier, Jane Fournier, Nahuel Renaud, Jenna Beaudoin, Élise Boileau et Raphaëlle Renucci. Mark Lee, scénariste et producteur cinématographique, Lucia Candelpergher, productrice, Kirstin Huber, designer spécialisée en dramaturgie contemporaine, Dale Nichols, compositeur et musicien, Paloma Bomé, styliste et créateur de costumes, et Cédric Lachasse, développeur.

## Crédits

Chorégraphe, Producteur & Co-créateur: Margherita Bergamo / Conception d'Interaction, Développeur VR & Co-créateur: Daniel González / Scénariste & Producteur Associé: Mark Lee / Producteur Associé: Lucia Candelpergher / Compositeur Musique & Concepteur Sonore: Dale Nichols / Concepteur Visuel: Kirstin Huber / Costumière: Paloma Bomé / Éclairagiste: Hugo Dalphond / Développeur: Cédric Lachasse / Photographe: João Queirolo / Captation Vidéo: Émilie Léveillé / Interprétation: Mathilde Allemand, Naomi Charlot, Camille Chevalier, Jane Fournier. / Production & Distribution: Compagnie Voix & Omnipresenz / Avec le soutien de: Département de Saône-et-Loire, BeAnother Lab, Le Réservoir Ville de Saint Marcel, École de Danse Contemporaine de Montréal, Oculus VR / Première du 11 au 14 octobre 2018 à Tangente Danse et Festival de Nouveau Cinéma, Montréal QC



## Films

### OH HOME (Barcelone)

Interprétation: Yeinner Chicas, Marta Hervás, Ignacio Jiménez, Anabella Pareja, Laura Sormunen, Junyi Sun / Costumière: Amira-Sade Moodie / Maquillage et coiffure: Medusa Alegre / Remerciements: Hangar.org, Centre Civic Barceloneta, Grilled Cheese Studios et Chandra X-ray Observatory

### MULTIPLICATION (Lyon)

Interprétation: Clémence Peytoureau / Costumière: Amira-Sade Moodie / Remerciements: Chandra X-ray Observatory

### THE ECSTASY OF GOLD RELOADED (Venise)

Interprétation: Lara Ballarin, Aurora Dal Maso, Leila Ghiabbi, Chiara Lombardo, Veronica Marangon, Marta Giovanna Tabacco, Carolina Alessandra Valentini, Chiara Vecchiato, Magdalena Wojcik / Assistance Chorégraphique: Martina Marianni / Concepteur Visuel: Matteo Rattini / Costumière: Amira-Sade Moodie / Remerciements: Padovadanza, IVESER Villa Hériot et Chandra X-ray Observatory

## Presse

<https://www.laval-virtual.com/fr/award-winners/>

<https://www.kff.tw/EN/news/newsDetail/4329>

<https://www.fisheyemagazine.fr/decouvertes/les-rencontres-darles/danse-du-virtuel-et-du-reel>

<https://blog.laval-virtual.com/hymne-au-lacher-prise-la-danse-virtuelle-de-eve-gagne-le-coeur-des-festivaliers-et-le-laval-virtual-art-vr-awards>

<https://blog.laval-virtual.com/margherita-bergamo-invite-la-realite-virtuelle-dans-son-art/>

<https://www.ouest-france.fr/high-tech/laval-virtual/laval-virtual-recto-vrso-quand-le-visiteur-entre-dans-le-corps-d-une-danseuse-en-mouvement-6271711>

<https://www.ledevoir.com/culture/danse/535205/la-danse-en-milles-feuilles-technologiques>

<https://www.ledevoir.com/culture/danse/538925/critique-danse-de-l-utopie-au-cynisme-a-tangente>

<http://www.dfdanse.com/article2379.html>

<http://surlespasduspectateur.blogspot.com/2018/10/sur-mes-pas-en-danse-retour-sur-une.html>

## Liens vidéo

<https://vimeo.com/316104755>

<https://vimeo.com/269903684>