

t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e

collectif interdisciplinaire

rue d'Edimbourg, 16 / 1050 Bruxelles
T. +32(0)2 503 24 75
info@transitscape.net
www.transitscape.net

Pierre Larauza, directeur artistique
pierre@transitscape.net T. +32(0)484 42 17 68

Emmanuelle Vincent, directrice artistique
emmanuelle@transitscape.net T. +32(0)495 27 28 35

Diffusion
Pierre Larauza
diffusion@transitscape.net
T. +32(0)484 42 17 68



Performance urbaine

Interactivité sonore

Festivals 2004-2009 avec INSERT COIN

voir www.transitscape.net pour mise à jour

Festival **BrxlBravo**, 2009, Bruxelles (Belgique)
Festival **Sonorama**, 2009, Besançon (France)
Festival **Les Bains Numériques #3**, 2008, Enghien-les-Bains (France)
Festival **Les Folies**, 2007, Maubeuge (France)
Festival **VIA**, 2006, Mons (Belgique)
Festival **C trop court**, 2006, Jeumont (France)
Festival **Arborescence**, 2006, Marseille (France)
Festival **AVXL**, 2006, Ixelles (Belgique)
Festival **Les Transnumériques #2**, 2006, Ixelles (Belgique)
Festival **Arts Electroniques Netdays**, 2004, Bruxelles (Belgique)

Une fiction participative en milieu urbain...

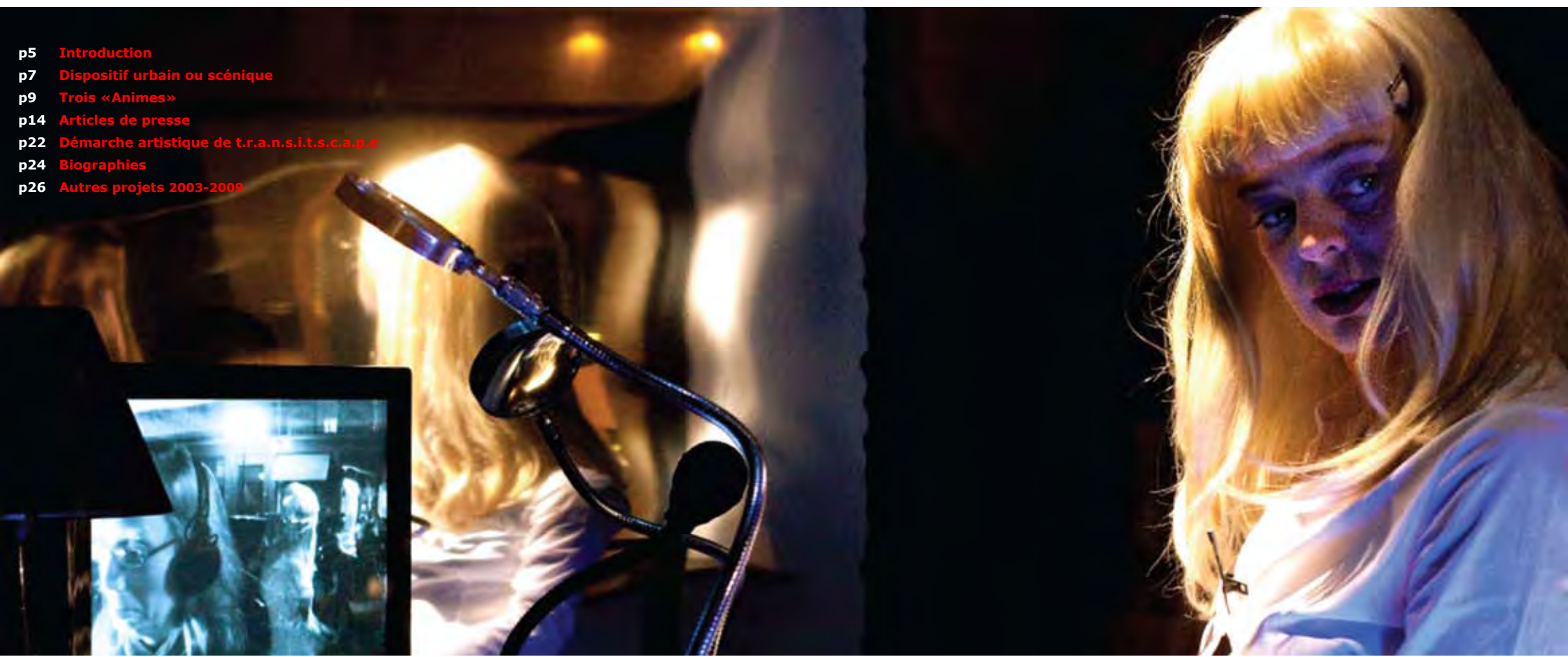
INSERT COIN

Insert coin, performance interactive pour 3 performeuses (durée 3h), Belgique

Conception, chorégraphie, scénographie et mise en scène **Pierre Larauza + Emmanuelle Vincent**
Texte **Cécile Cozzolino** Création sonore **Shoubi or not ?**
Performeuses **Séverine Faramond, Cécile Cozzolino, Emmanuelle Vincent**
Régisseur général **Serge Payen** Assistante scénographie **Sarah Jacobs**

Une production de **Transcultures**.
Avec le soutien de l'agence WBTD Wallonie Bruxelles Théâtre Danse
et du Wbi Wallonie-Bruxelles International.





- p5 Introduction
- p7 Dispositif urbain ou scénique
- p9 Trois «Animes»
- p14 Articles de presse
- p22 Démarche artistique de t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e
- p24 Biographies
- p26 Autres projets 2003-2009

“ Pour entrer en contact avec ces poupées vivantes, il faut mettre un casque. La poupée se met à parler. Un poème, une improvisation, une chanson. Puis s’arrête, vaque à ses activités dans son aquarium. Trois boutons permettent de lui donner un ordre, mais lequel ? Un face-à-face étrange se met en place, séparé par une vitre. Commandant, commandé, à moins que ce ne soit l’inverse. Les textes nous sont adressés. Les chorégraphies, les regards aussi.”

Odile de Plas, *Le Monde*



1. introduction

INSERT COIN

Insert coin, performance interactive pour 3 performeuses (durée 3h), Belgique

Ludique voyeurisme

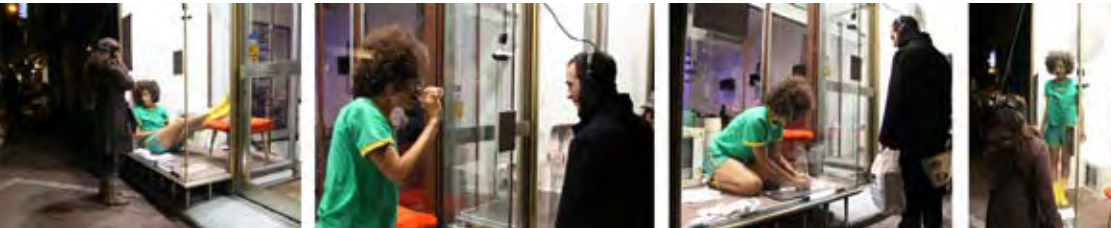
3 femmes derrière
des parois transparentes
face à un spectateur-joueur
sous le regard des autres ...



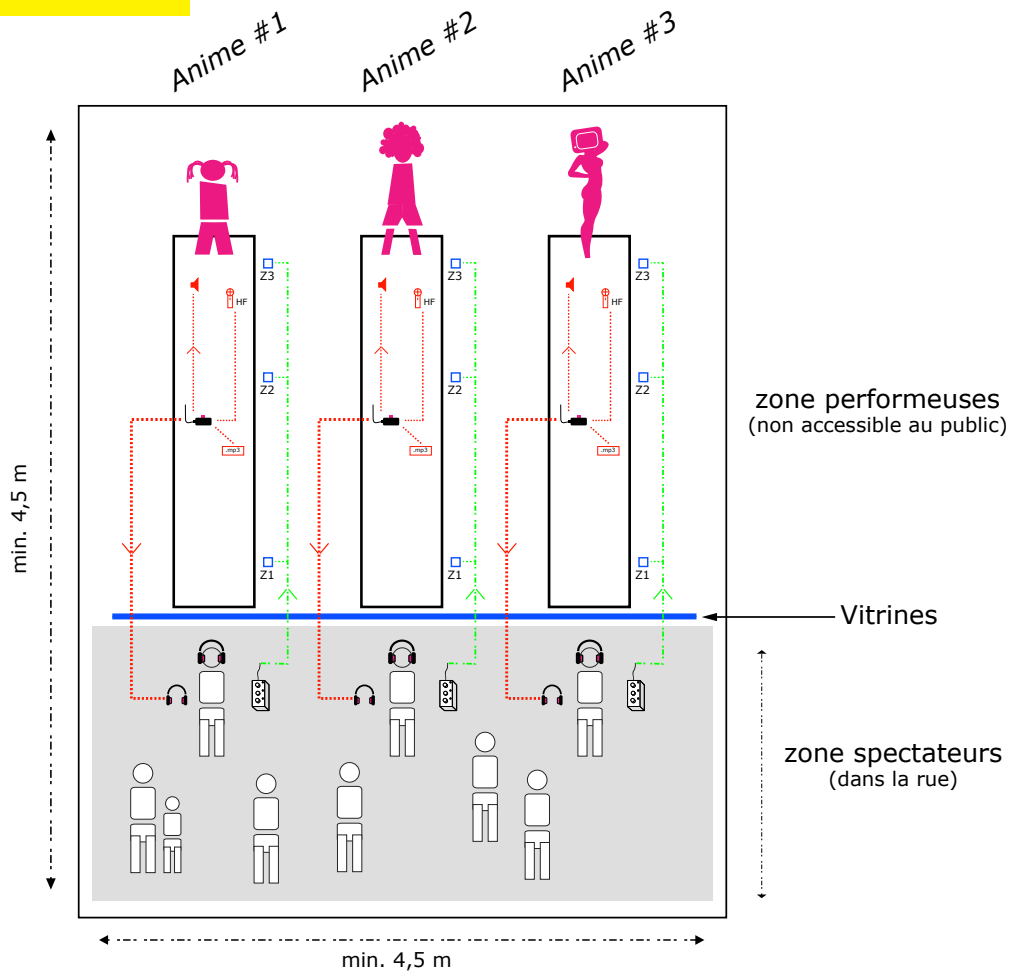
Insert Coin, installation-performance interdisciplinaire pendant laquelle la danse, le texte, l'image, l'univers virtuel et l'environnement sonore se côtoient, provoque l'attitude participative du public dans un esprit de proximité et d'intimité.

Parmi les spectateurs, 3 spectateurs-joueurs peuvent entrer en interaction avec 3 performeuses inscrites derrière une paroi transparente avec pour seul lien un casque sonore et un boîtier de navigation. Le public voyeur évolue librement devant elles...

Textes, danses et dérisions se mêlent autour de problématiques telles que la manipulation, l'assouvissement ou le contrôle physique et mental.

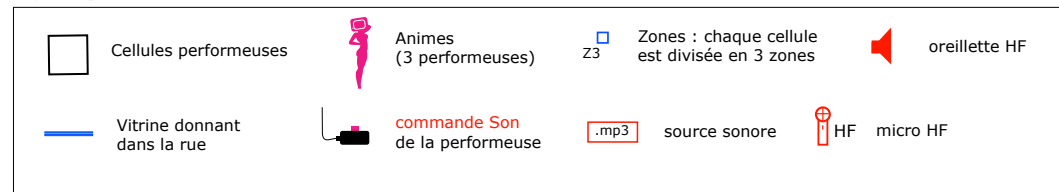


«...Chacune des 3 jeunes femmes performeuses est un instrument. Via un dispositif interactif (boîtier activant diverses séquences conçues et interprétées spécialement pour le spectateur) le spectateur devient joueur...»

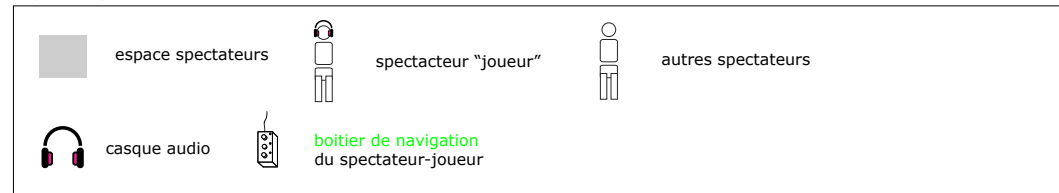


Légende

Espace performeuses



Espace spectateurs



2. dispositif

3 Animes pour un intime face-à-face

Les cellules des 3 performeuses sont elles-mêmes divisées en 3 zones où elles exécutent pendant 3 heures en continu une série d'actions et d'images explicites (micro-performances) dans l'intimité avec un spectateur-joueur qui crée son propre montage.

La narration dans Insert Coin est non linéaire et fragmentée, le spectateur-joueur décidant de l'ordre des séquences. L'espace poétique né du contraste entre la sensualité des performeuses et l'inquiétante étrangeté du dispositif.

Chaque **performeuse** a une commande audio qui lui permet de choisir le son du casque audio du spectateur :

- soit le son live du micro de la performeuse
- soit la musique préenregistrée

Chaque **spectateur "joueur"**

- un casque audio avec :
 - soit le son live du micro de la performeuse.
 - soit la musique préenregistrée
- un boitier de navigation qui lui de choisir une zone d'action pour la performeuse, définissant ainsi son propre montage narratif.

3. Trois «Animes»

Anime #1 à l'intérieur d'une **boucherie**

Cette cellule interroge le statut du corps et plus précisément le corps féminisé, consommable et consommé, le corps objet et standardisé.

« J'aime le sang.

Cru.

Boudin noir.

Période de chasse cyclique,

Adicte.

Attitude toxicomaniaque.

Ce que je ferais

Pour attraper, immobiliser et tuer gibier ?

Manger, mâcher et déglutir Gibier ?

Un Gibier à la chair tendre et repu de sang.

De quoi être capable pour me désaltérer de l'élixir Carmin ?

Pour siroter du flux sanguin ?

Plaisir carnivore.

Jusqu'où je pourrais aller pour manger cru

De la chair ?

De la viande ?

Des abats ?

Jusqu'où je pourrais aller pour rogner des os

Encore plus, toujours plus ?

Devenir bouchère ?

Charcutière ?

Non.

Être bestial. »

Extrait de texte



Performeuses

Anime #1 **La Boucherie**



*Anime #2 à l'intérieur d'un **appartement***

Cette cellule est l'expression de l'échec physique et mental dû à l'assouvissement et à la manipulation.

« Un Xanax, anxiolytique; un comprimé trois fois par jour, lundi mardi mercredi jeudi vendredi samedi dimanche. Contre les dérèglements thyroïdien ; un comprimé de Levotirox matin et soir, matin (pour le mardi) soir ,(mercredi) matin (jeudi) soir (vendredi) matin (samedi) soir (dimanche) matin amen . Un petit Dipiperon à midi Contre les troubles du comportement. Un prozac le matin un antidépresseur. Un quart de Lexomil le soir. »

Extrait de texte

***PASSAGE** entre deux mondes
La **CHAIR** comme garant du réel
Le **SON** comme traversée virtuelle*

Performeuses

Anime #2

L'Appartement

Performeuses

Anime #3

Le Bureau

*Anime #3 à l'intérieur d'un **bureau***

Cette cellule est l'expression du contrôle, de l'étiquetage et de l'uniformisation des codes sociaux.

« 1) Votre aspect physique :

- *je le garde pour moi*
- *un vrai canon !*
- *très agréable à regarder*
- *plutôt agréable à regarder*
- *dans la moyenne*
- *pas terrible*
- *ce n'est pas à moi de le dire*
- *est-ce vraiment important ? »*

Extrait de texte



4. articles de presse

"Insert Coin met en scène le passage dynamique d'un médium à un autre (danse, théâtre, performance, chant, musique, installation multimédia) développant plus particulièrement la thématique de la contamination réciproque entre réalité et monde virtuel. Chacune des 3 jeunes femmes performeuses est un instrument. Via un dispositif interactif (boîtier activant diverses séquences conçues et interprétées spécialement pour le spectateur) le spectateur devient joueur jusqu'au moment où il décide de quitter l'installation ou encore que la performeuse « reprenne la main » et échappe à sa commande. Il s'agit de se défaire de la dichotomie virtualité/réalité en jouant plutôt sur la complexité de superpositions. Manga, jeux-vidéo, musique électronique et TV reality shows ont nourri la génération de t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e. Quelles étranges mutations ces références opèrent-elles sur notre identité, notre comportement physique et mental ? Comment sommes-nous confrontés à la machine ? Une interrogation ludique, humaine et interpellante sur la question du corps aujourd'hui face à une interface et face à l'autre."

Philippe Franck dans le catalogue du Festival Transumériques 2006

**PASSAGE ENTRE DEUX MONDES
LA CHAIR COMME GARANT DU RÉEL
LE SON COMME TRAVERSÉE VIRTUELLE**



"Le collectif belge t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e explore la notion de proximité à travers la performance Insert Coin. Trois jeunes femmes donnent chacune leur performance derrière trois "vitrines". De l'autre côté du verre, trois membres du public ont la possibilité de communiquer avec elles. Unique moyen d'interaction, hormis le jeu des regards qui s'installe immédiatement : un boîtier permettant aux spectateurs d'orienter les performeuses, dont le jeu oscille entre danse et théâtre, vers l'avant, le centre ou l'arrière. La situation comme le titre de la performance évoquent l'univers des peep-shows que Wim Wenders a immortalisé dans Paris, Texas. Mais ici, les voyeurs sont aussi observés et sont par conséquent dans une posture des plus inconfortables.

Au jeu des performeuses, qui rapidement échappent à tout contrôle, s'ajoute celui des regards qui se croisent et des relations qui s'établissent. N'est-ce pas Nicolas Bourriaud qui écrivait dans Esthétique relationnelle, en 1998, que "la pratique artistique se concentre désormais sur la sphère des relations interhumaines" ?"

Dominique Moulon , magazine Images n°20



© transitscape



© transitscape

“Les spectateurs-joueurs peuvent entrer en interaction avec l’une des trois performeuses, protégée derrière une vitrine, avec comme seul « contact » un casque sonore et un boîtier de navigation. Les textes, danses et autres moyens de captiver l’attention du public cherchent à conscientiser sur des problématiques telles que la manipulation, l’assouvissement ou le contrôle physique et mental. Le but reste de transformer le spectateur en joueur.”

Vincent Danniau dans le magazine CECN n°5

“Privilégiant une interactivité humaine et sensuelle, le collectif t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e fondé par l’architecte/vidéaste Pierre Larauza et la danseuse/comédienne Emmanuelle Vincent, a également exploré, avec l’installation-performance évolutive insert coin cette relation participative avec le visiteur. En actionnant une télécommande, celui-ci peut « activer » une performeuse qui, derrière une vitre, joue, jusqu’à satiété, une saynète de son choix mêlant texte, danse et chant. Le tout peut durer jusqu’à quatre heures d’affilée et les cabines ouvertes sont filmées par une caméra de surveillance qui permet de diffuser, en temps réel, les actions ou attentes des performeuses, sur un écran disposé dans une autre salle du lieu de représentation ou/et, le cas échéant, sur Internet.”

Philippe Franck dans “L’art du processus ou le temps performer”, hors-série magazine Scène

“En inversant le rôle du spectateur et le conviant, à travers un dispositif scénique astucieux, à participer à l’action en créant sa propre histoire, Insert coin offre une expérience théâtrale et chorégraphique unique et singulière, que chacun peut s’approprier ou réinventer à sa manière. Le dispositif scénique ordonnant une relation avec le public à mi-chemin entre l’installation et la performance laisse poindre un fort intérêt pour le rapport que l’homme entretient aux interfaces qui l’entourent.”

Vincent Delvaux dans le magazine CECN n°4



t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e est né en 2003 de la rencontre entre l'architecte metteur-en-scène Pierre Larauza et la danseuse chorégraphe Emmanuelle Vincent, désirant confronter et croiser leur discipline avec les arts visuels et les arts sonores.

Basé depuis 2004 à Bruxelles, le collectif pluridisciplinaire rassemble des collaborateurs internationaux : danseurs, musiciens, vidéastes, acteurs, écrivains, informaticien, ingénieur du son et graphiste.

Parallèlement t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e dirige depuis 2007 l'école de danse et des arts de la scène *La Confiserie*.

« Nos projets s'inscrivent dans une recherche interdisciplinaire où nous nous intéressons à la contamination réciproque entre les différents médias et à l'effacement des frontières entre disciplines.

Nous tentons de faire naître une relation ambiguë, non hiérarchisée et percutante, entre corps, espaces, dramaturgie et technologies.

Dans nos créations le thème du déplacement physique et mental est récurrent et la place à l'interculturalité est reine.

Les lieux de transit (aéroport, chambre d'hôtel mais aussi game center, call shop...) sont la base de notre réflexion sur la solitude et la suspension entre l'ici et l'ailleurs.

Privilégiant une déconstruction ludique et un rapport à la chair, nous nous emparons des nouvelles technologies pour critiquer un monde qui semble soumis à son absurde contrôle.

Ni technofans, ni technophobes, nous n'envisageons la relation entre la scène et les technologies non pas comme une simple confrontation mais comme un moyen d'observation mutuelle, de façon souterraine et non spectaculaire.

Le glissement d'un médium à un autre constitue l'essentiel du discours que modulent nos spectacles, donnant naissance à des projets hybrides et protéiformes.

Nous interrogeons la place du spectateur, son implication entre témoin et voyeur. Face à une narration non linéaire et un dispositif complexe (scénique ou urbain) le spectateur doit recomposer, analyser et résoudre.

Déjouer le système de représentation traditionnelle, telle est notre envie : bousculer les codes.

Notre narration est constituée de collages et de déformations avec un goût pour le morcellement, la discontinuité et la fragmentation, offrant aux spectateurs une nouvelle forme de fable contemporaine. »

Pierre Larauza + Emmanuelle Vincent



6. biographies

Pierre Larauza (France, 1976), metteur-en-scène, scénographe, vidéaste, co-fondateur de transitscape, est un artiste pluridisciplinaire impliqué dans des projets individuels et collectifs dans les domaines des arts vivants, de l'architecture et des arts visuels. Il est diplômé de l'école des Beaux-Arts de Bordeaux (1998), de l'école d'Arts Numériques de Sydney, Australie (2001) et de l'école d'Architecture de Paris-la-Villette (2004).

Parallèlement à ces réalisations et mises en scènes pour transitscape, il participe à différentes expositions et festivals internationaux et a récemment publié un essai visuel *XS Property shops* au sein de l'ouvrage collectif *HK Lab2* (Map Book Publishers, Hong Kong). Il a assisté l'architecte chinois Gary Chang, la photographe Belge Marie-Françoise Plissart et collabore depuis 2006 en tant que scénographe avec Olivier Bastin (L'Escaut). Il a été également chercheur à l'Université Polytechnique de Hong Kong travaillant sur le projet *Pearl River Delta* avec Map Office (recevant le prix *Inspiration* en mai 2003 à la 1ère Biennale Internationale d'Architecture de Rotterdam). Son travail vidéo *Urban transit O'bodyes* se construit autour des lieux/non-lieux et sur le mouvement et la place du corps. Corps qu'il tente de neutraliser dans l'essai photographique *Bodiestransit*. Sa recherche actuelle *Paysages rhizomatiques* est une exploration a-disciplinaire de différents phénomènes urbains à travers le dé-codage du territoire de Hong Kong.

Emmanuelle Vincent, (France, 1978), chorégraphe, danseuse, pédagogue, est diplômée d'un DEUST «Formation de formateur aux métiers du théâtre» (Bordeaux 3, 1998) et d'un DEA en Arts du spectacle (Sorbonne-Nouvelle, Paris 3, 2002) dans lequel elle développe une recherche sur La quête du mouvement à l'heure du numérique sous la direction de Georges Banu. Elle débute la danse classique à l'âge de 6 ans. D'une nature sportive et créatrice elle s'essaie à différentes activités corporelles et physiques. Elle découvre ainsi à 18 ans la danse contemporaine. Parallèlement, elle suit des workshops en théâtre (Ariane Mnouchkine, Georges Bigot, Georges Bonnaud, Eloi Recoing...) et en danse contemporaine (Ultima Vez, Anne Van der Broeck, Mathilde Monnier, Lyse Seguin, Sydney Dance Company...).

Après avoir vécu un an à Sydney, elle crée en 2003 le collectif transitscape avec Pierre Larauza. Elle réalise à Hong Kong *Over the Game* (vidéo-danse) puis vient vivre à Bruxelles et crée *Insert Coin* (installation-performance). En résidence pour *Call Shop* (théâtre-danse) à la Maison Folie de Mons, le spectacle a reçu le Prix du jury professionnel du Festival Via 2007. Elle a récemment dansé dans *Finale* de Robert Pacitti et *Two Close* de Jodi Allen Obeid.

Elle est également impliquée dans des projets cinématographiques et vidéos. Depuis 2004, elle enseigne la didactique de la danse à l'Université de Louvain-la-Neuve (UCL) et dirige depuis septembre 2007 l'école de danse et des arts de la scène de transitscape : La Confiserie.

Séverine Faramond (France, 1973), comédienne et chanteuse, est diplômée d'un DEUST et d'une maîtrise en Arts du spectacle «La Complexité des rapports homme/femme chez Pina Bausch» (Bordeaux 3, 2000). Elle se forme en tant que comédienne avec Georges Bigot, le Théâtre des Chimères et la Cie Les Enfants du Paradis.

Séverine est actuellement en tournée avec la Cie les Enfants du Paradis avec un spectacle jeune public qui allie le théâtre et le chant et travaille sur le prochain album de Shoubi or not ?

Cécile Cozzolino (France, 1981), comédienne, fait sa formation à l'Ecole Régionale d'Acteur de Cannes, et rencontre différents textes, artistes et approches théâtrales. Elle travaille avec Gildas Milin, David Lescot, Jean-Pierre Vincent, Valérie Drevelle, Charlotte Clamens, Francis Viet, Didier Galas, et d'autres.

Elle rencontre Emmanuelle Vincent à Bruxelles en 2005 sur la performance *Finaly* de la Pacitti Company et collabore par la suite avec transitscape en tant que performeuse pour l'installation-performance *Insert Coin* et dans *Call Shop* où elle écrit une partie du texte.

7. fiche technique

DISPOSITIF ET MATÉRIEL

La configuration scénique se fait en salle où les performeuses sont inscrites derrière des parois transparentes en pvc. Le public évoluant librement devant les «vitrines».

AUDIO

- 1 microphones cravate HF (type Sennheiser EW100 + MKE2 GOLD)
- 1 microphone type madona HF (type Sennheiser EW100 + HS4)
- 1 microphone SM58 SHURE
- 2 oreillettes HF (type Sennheiser IE300)
- 3 lecteurs CD audio pro

MONTAGE

Il est demandé à la structure d'accueil un technicien pendant 4h pour le montage et 2h pour le démontage.

HORAIRES RECOMMANDÉS

La performance dure 3 heures sans contraintes d'horaires (jour/nuit...).

PRIX D'ACHAT DE DIFFUSION 1 représentation = 3 heures

Merci de nous contacter pour tout renseignement sur les tarifs :

Chargé de diffusion

Pierre Larauza
diffusion@transitscape.net
T. +32 (0)484 421 768

Il est demandé à la structure d'accueil le logement, le catering et le transport depuis Bruxelles pour 5 personnes.

2003



OVER THE GAME Vidéo-danse, Hong Kong, DV, 27'

Anime, viscéralement dépendante des jeux-vidéo, enregistre le son de ses parties avec un mini-disc. Le lendemain matin, sur les toits de Hong Kong, elle écoute ses enregistrements et revit ses combats virtuels en dansant...

Production : Videotage, Hong Kong | VIDEOTAGE 錄影太奇



2007

Prix des
Rencontres Professionnelles
Festival VIA 2007 à Mons

CALL SHOP Théâtre-danse, 60'

Call shop est une pièce hybride où la scène est vécue comme un lieu d'exil suspendu entre l'ici et l'ailleurs. Le collectif explore à nouveau la question du personnage et le rapport fiction/réalité. Il interroge ici à travers le symbole du call shop la notion même de frontière, ses limites et ses invraisemblances.

Production : manège.mons/ Maison Folie, manège.mons/ CECN, La Maison Folie Wazemmes - Lille. Avec le soutien de TechnocITé et Transcultures.



2004



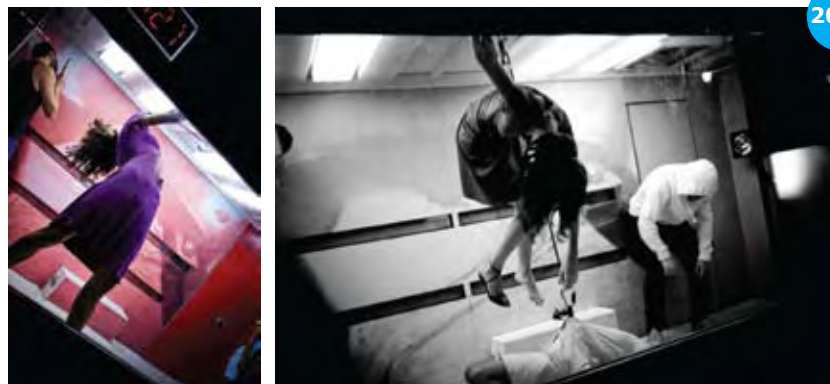
INSERT COIN Installation-performance urbaine, 3h

Trois spectateurs-joueurs peuvent entrer en interaction avec une performeuse inscrite derrière une vitrine avec pour seul lien un casque sonore et un boîtier de navigation. Textes, danses et dérisions se mêlent autour de problématiques telles que la manipulation, l'assouvissement ou le contrôle physique et mental.

Production : Transcultures, Belgique



2009



CHAMBRE(S) D'HÔTEL

Vidéo-danse live/Interview, 3x50'

Une fiction réalité en milieu urbain...

Une production de t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e en coproduction avec le Manège Scène nationale de Maubeuge, le Manège.mons / Maison Folie, le Manège.mons / CECN2 Centre des écritures contemporaines et numériques, TechnocITé, Transcultures. Avec le soutien de l'agence WBTD Wallonie Bruxelles Théâtre Danse, du Wbi Wallonie-Bruxelles International, des Tournées Art et Vie, du Service culturel de la Commune d'Ixelles, du bureau d'architecture L'Escout et de l'entreprise Bellas pour le transport.

