



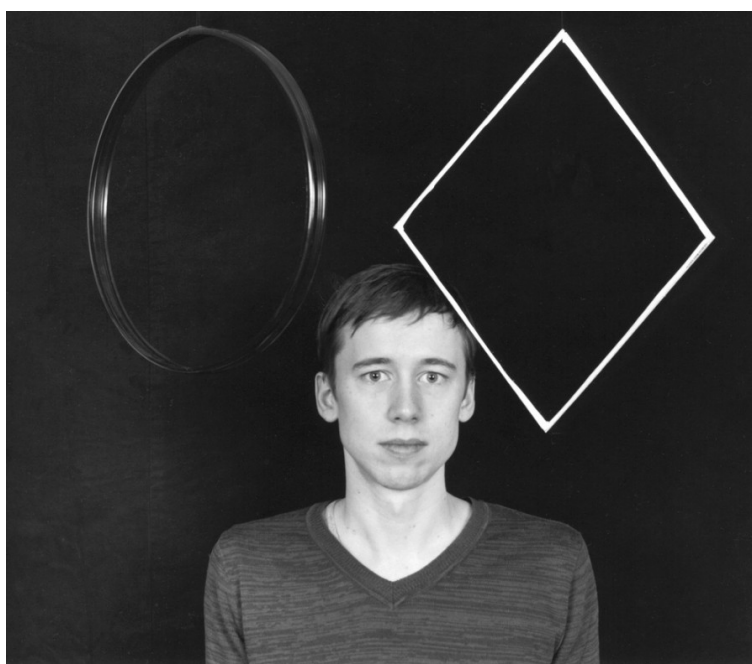
**THÉÂTRE DE LA BASTILLE**

76 rue de la Roquette - 75011 PARIS

www.theatre-bastille.com

# **Gaze is a Gap is a Ghost**

*dossier d'accompagnement*



**Daniel Linehan**

**17 > 21 décembre 2012 à 20 h**

**Service des Relations avec le Public**

**Elsa Kedadouche** : 01 43 57 70 73 / [elsa@theatre-bastille.com](mailto:elsa@theatre-bastille.com)

**Nicolas Transy** : 01 43 57 42 14 / [nicolas@theatre-bastille.com](mailto:nicolas@theatre-bastille.com)

**Christophe Pineau** : 01 43 57 81 93 / [christophe@theatre-bastille.com](mailto:christophe@theatre-bastille.com)

Avec le soutien de la Direction régionale des affaires culturelles d'île-de-France-Ministère de la Culture et de la Communication,  
de la Ville de Paris et de la région d'île-de-France.

# SOMMAIRE

<b>RÉSUMÉ</b> .....	page 3
<b>ENTRETIEN</b> .....	page 4
<b>LE DISPOSITIF</b> .....	page 5
<b>LE PROCÉDÉ CHORÉGRAPHIQUE</b> .....	page 6
<b>MATÉRIAUX</b> .....	page 7
<b>LA DANSE ET LES ARTS NUMÉRIQUES</b> .....	page 7
<b>DEVENIR AUTRE</b> .....	page 8
<b>PISTES DE RÉFLEXION</b> .....	page 8
<b>PISTES D'ATELIER</b> .....	page 9
<b>PARCOURS</b> .....	page 9

# GAZE IS A GAP IS A GHOST

avec

**Salka Ardal Rosengren**

**Anneleen Keppens**

**Maria Silva**

*chorégraphie et mise en scène*

**Daniel Linehan**

*dramaturgie*

**Aaron Schuster**

*création costume*

**Icaro Ibañez-Arricivita**

*production*

**Caravan Production**

*Nos investigations sont centrées sur le corps, que nous concevons comme une entité multi-facettes dans laquelle le dynamisme, le langage, le mouvement, le rythme et les perceptions interagissent de façon extrême.*

Daniel Linehan

## Résumé

Le talentueux chorégraphe américain, Daniel Linehan, présente sa nouvelle création au titre aussi énigmatique qu'envoûtant. Développant la matrice d'un solo de *Zombie Aporia*, présenté en 2011 au Théâtre de la Bastille, il imagine une mise en scène plaçant en son centre un dispositif original. Une double représentation s'offre simultanément au spectateur : l'une *in vivo* est la chorégraphie, l'autre est sa retransmission du point de vue des trois interprètes. Ainsi se confrontent les dualités corps-technologie et passé-présent. Et nos repères se troublent...

Si l'apport de la technique modifie la perception de soi et du monde, Daniel Linehan entreprend ici une exploration plus étonnante encore de la relation intime unissant l'humain à la technologie.

N.T.

## Entretien avec Daniel Linehan

**Nicolas Transy :** *Votre précédente pièce Zombie Aporia est découpée en plusieurs séquences bien distinctes. L'une d'entre elles est un solo que vous interprétez, en parlant et dansant. L'originalité de cette scène est la projection simultanée d'une vidéo, comme si une caméra disposée sur votre front transmettait les images en instantané. Parmi toutes ces scénettes expérimentales, pourquoi avoir choisi de développer celle-ci plutôt qu'une autre ?*

**Daniel Linehan :** La partition du solo de *Zombie Aporia* était écrite avec beaucoup de précision, d'exactitude, dans un souci de concordance entre la vidéo et la chorégraphie. Dans ma nouvelle création, *Gaze is a Gap is a Ghost*, il y a d'autres idées en jeu que je souhaite développer, notamment la proximité de plusieurs danseurs dans ce même dispositif, leurs propres perceptions de l'action. Le rapport au temps sera toujours un enjeu important : chercher la confusion du passé de l'enregistrement vidéo et le présent de la représentation. Mais j'imagine une forme moins pure en créant de l'inattendu et des distorsions. Développer l'idée initiale en travaillant davantage avec l'architecture et tout l'environnement de la salle, ses objets, ses couleurs, la présence des autres danseurs. Créer un jeu de miroir entre eux car ils seront face aussi à leur propre image et le public face à une double représentation.

**N.T. :** *Le temps est dans l'art chorégraphique inextricablement réduit au présent. Votre dispositif permet alors de déstructurer la temporalité et d'interroger le réel. Quels sont les effets escomptés ?*

**D.L. :** Je veux utiliser le fait bien connu que le danseur répète inlassablement, et l'introduire au cœur de la pièce. Ce qui est passionnant dans le processus de répétition, c'est l'expérience vécue qui est potentiellement différente. À la différence des danseurs, le public n'a pas cette expérience. Dans cette pièce, je lui donne cette possibilité dans une perception un peu étrange puisque la répétition est presque simultanée à la vidéo. À chaque fois, ce sera inévitablement différent et c'est cet écart même infime qui m'intéresse et dont je joue en introduisant de petites variations. Ainsi, je veux entretenir un amalgame entre les modifications intentionnelles et celles inconscientes, comme pour engendrer des petits « bugs ». Je provoque donc cet effet de trouble temporel.

De plus, on utilise souvent la forme de l'unisson dans la danse que ce soit avec la musique ou dans des mouvements d'ensemble synchronisés. Ici, la notion d'unisson associe technologie et corps. Un écran sera disposé au centre du plateau, découpé en plusieurs bandes entre et à l'intérieur desquelles les interprètes pourront circuler, se cacher, jouer avec le support qui double la représentation.

**N.T. :** *Sur quels matériaux littéraires et artistiques ayant pour sujet le temps et la technique vous appuyerez-vous ?*

**D.L. :** Pour l'instant, j'ai quelques pistes de recherches. Certaines œuvres m'intéressent en particulier : *Presentation of self in everyday life* du sociologue et linguiste Erving Goffman ; *Action in Perception* du philosophe américain Alva Noë, dont j'emprunte l'idée que la vision et le mouvement sont profondément interconnectés ; ainsi que le film d'Alfred Hitchcock, *The Man Who Knew Too Much*. Les points de vue de la caméra dans les films d'Hitchcock m'ont toujours captivé. Ils donnent souvent à voir l'inévitable d'une situation, un meurtre par exemple qui va se produire. Cette tension sera présente dans *Gaze is a Gap is a Ghost* à travers les vidéos pré-enregistrées qui susciteront un état d'inéluçabilité. Mais je suis encore en recherche.

**N.T. :** *Est-ce que le texte aura encore une place et un enjeu importants comme dans Zombie Aporia ?*

**D.L. :** Non, cette fois l'attention sera focalisée sur les effets visuels et sonores : l'image, la perception, le rythme du mouvement et sa respiration. Cependant, il n'est pas exclu qu'il y ait du texte. Des mots émergeront sûrement dans l'optique de faire ressortir des détails, de resserrer l'attention sur certains éléments. Sans doute mes propres textes.

**N.T. :** *À notre époque, la relation entre l'homme et la technique ne cesse de se complexifier et la dépendance de s'accroître. Formulez-vous une critique en travaillant sur ce lien ?*

**D.L. :** Non, je ne formule aucune opinion critique. En revanche, la technologie présente dans la pièce donne accès à l'imagination et peut engendrer l'écriture chorégraphique. En ce sens, elle est positive. C'était le contraire dans *Zombie Aporia*, puisqu'elle suscitait un devenir hystérique. En tous cas, mon avis

sur cette problématique est simple : l'appropriation de tous nos outils technologiques complexifie notre vie de façon aussi négative que positive. Ce qui est certain et dont il faut tenir compte, c'est qu'elle fait désormais partie de nous.

**N.T.** : *Comment qualifieriez-vous l'esthétique de votre chorégraphie ?*

**D.L.** : Ce qui est récurrent dans ma démarche artistique est l'utilisation de motifs de répétition, de juxtaposition, d'effets de changements soudains et d'absence de transition. Le corps ayant ses contradictions internes me fournit naturellement une discontinuité que je tente d'exploiter. À partir d'une idée simple, je cherche très souvent à la développer au maximum et même à la dépasser. Deux aspects ambivalents sont aussi à noter : d'un côté le corps, très engagé et pulsionnel, et de l'autre l'écriture chorégraphique, qui peut le contraindre à un calme et une exactitude des mouvements.

**N.T.** : *C'est une pièce pour trois interprètes. Quels rôles auront-ils dans la création ? Dans la pièce, se cantonneront-ils à être de « simples exécutants » faisant ainsi disparaître l'interprète, pour reprendre ainsi les termes et expériences de Deborah Hay ?*

**D.L.** : Je conçois toujours mes pièces en collaboration avec les interprètes en en dialogue avec eux, en fonction d'eux, tout en ayant la décision finale. Dans cette création, je ne serai pas interprète, pour avoir davantage de distance, étant donné le travail visuel complexe mis en œuvre. Dans *Gaze is a Gap is a Ghost*, je laisserai une part de liberté interprétative aux danseurs dans le but précis de créer, par touches subtiles, des contrastes face à l'expression neutre de la vidéo.

## Le dispositif

Un des soli de *Zombie Aporia* interprété par Daniel Linehan est à l'origine de cette création. Version étendue, développée, remaniée, *Gaze is a Gap is a Ghost*, projette d'expérimenter encore davantage la relation du corps à la technologie.

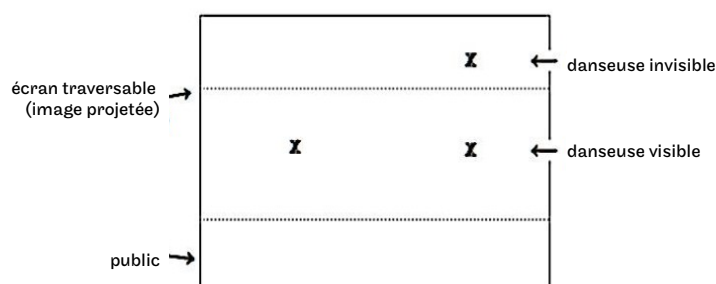
### Le solo de *Zombie Aporia*

Il s'agit d'un parcours chorégraphié de Daniel Linehan, caméra virtuelle au front transmettant les images sur un écran en fond de scène. Comme si la vidéo dictait la chorégraphie, l'interprète suit scrupuleusement les orientations et les dynamiques véhiculées par les images. L'impression rendue par ce solo décontenance, la raison nous convainc que nous ne vivons pas le direct, mais la danse interprétée sous nos yeux nous fait croire le contraire. La notion de représentation est mise à mal : « *Ceci est seulement live, ceci est vraiment live, ceci ne peut être live, il se trouve que c'est live* ». Daniel Linehan

## Extension et développement

Dans *Gaze is a Gap is a Ghost*, cette fois trois danseuses et deux captations vidéo interagissent. Les vidéos sont projetées sur un écran de bandes de tissu que les interprètes peuvent traverser pour se retrouver à l'avant ou à l'arrière de l'image. De plus, un jeu de lumière permet de rendre visible ou de masquer la partie située au loin de l'écran.

Les vidéos sont générées par deux caméras portées par les interprètes pendant des répétitions qui précèdent le spectacle. Elles constituent donc des séquences de danse à part entière. Une fois projetées pendant la représentation, ces séquences sont intégrées dans la composition par les interprètes. Les deux caméras peuvent passer entre les mains des trois danseuses, d'où une inversion possible des rôles entre le « voir » et l'« être vu », et la mise en abîme décalée, asynchrone, de la danse.



La notion d'extension fonctionne à plusieurs niveaux. Daniel Linehan élargit les limites de la définition de l'humain : vivre aujourd'hui signifie avoir accès à des technologies développant les capacités de l'organisme : « *La technologie n'est pas un élément qui nous est extérieur, elle fait partie de nous* ».

En s'affranchissant du seul regard du spectateur, *Gaze is a Gap is a Ghost* lui fait partager ce que voit l'interprète. Cela permet de créer une relation d'empathie relative. Empathie, car le spectateur a une vision subjective de l'espace scénique comme s'il voyait à travers ses yeux. Relative, car elle ne concerne qu'un seul de nos sens, la vision.

Le temps est également étendu, voire distendu car la projection d'une séquence captée invite à la comparaison entre ce que l'artiste a vu dans le passé et ce qu'elle voit à l'instant de la représentation (les sièges vides, par exemple, ont été remplacés par des membres du public). L'impossibilité de reproduire exactement la répétition engendre ainsi des écarts temporels entre l'action sur scène et l'image projetée. Le public perçoit la tentative de reproduction des actions, une reproduction faite à la fois d'analogie et de décalage entre l'événement enregistré et l'événement en direct.

Une chorégraphie nécessite de fait un schéma construit au préalable, mais aussi des écarts par rapport à ce schéma établi. L'être humain ne peut pas se conformer totalement à une structure (ici chorégraphique) qui tente de fixer exactement la temporalité de tous les événements.

Dans cette pièce, la vidéo représente la norme chorégraphique à suivre, une norme que l'interprète n'arrivera et ne voudra pas toujours respecter.

### ***Le corps contemporain est un corps étendu***

*Gaze is a Gap is a Ghost* est un travail sur le corps contemporain, le corps au centre des technologies contemporaines.

Nous devons jouer avec notre corps tel qu'il est aujourd'hui, ne pas penser en termes de « retour au corps » et nous retirer des réalités, mais plutôt aller vers de nouvelles configurations corporelles, avec un corps intégrant la technologie.

Mon ordinateur occupe plus mon temps et mes pensées que de nombreuses parties de mon corps. Dans une large mesure, il a rejoint mon existence corporelle.

Aujourd'hui, nous ne pouvons refuser cette considération. Il faut poursuivre une réflexion sur l'utilisation des apports technologiques.

## **Le procédé chorégraphique**

L'approche créative se situe surtout dans le dispositif et dans la chorégraphie, la vidéo n'est qu'un effet qui se superpose à la chorégraphie et rend compte d'un point de vue subjectif, parce qu'il donne à voir ce que le corps montre.

L'effet dramaturgique recherché est étroitement lié à la forme d'unisson entre corps et technologie et à ses perturbations. Il y a un aller-retour entre la chorégraphie et la vidéo : une forme dicte l'autre et *vice e versa*.

### ***Perspective et marche***

La chorégraphie sera fondée sur la marche. Il ne s'agira pas seulement de l'action naturelle de marcher mais surtout d'une marche exploitée dans toutes ses dimensions : direction, rythme, pénétration dans l'air, pression et contact au sol, élévation, détachement.

Rappelons que la marche constitue un des éléments chorégraphiques fondamentaux dans beaucoup de danses. Par exemple, les danses de bal, le ballet classique comme la danse folklorique sont composés d'innombrables séries de pas qui viennent articuler les corps de la chorégraphie.

De la même façon, l'approche de Daniel Linehan visera à produire un système chorégraphique complexe à partir d'une action simple. Un système qui tiendra compte de tous les paramètres qui la constituent. Lorsque l'on marche vers un objet, l'image de cet objet s'agrandit. Lorsque la marche est angulaire ou circulaire, l'image se déplace à l'inverse du sens de déplacement. L'effet de parallaxe est très intéressant également : en se déplaçant parallèlement à des objets, ceux qui sont éloignés semblent bouger plus lentement que ceux qui sont proches.

La relation entre locomotion et changement d'image est au centre du questionnement chorégraphique de cette pièce.

### ***Référence***

> La marche et la course sont des éléments chorégraphiques très présents dans la célèbre pièce de Dominique Bagouet : *So schnell*.

Se référer à l'association Les Carnets Bagouet.

[www.lescarnetsbagouet.org](http://www.lescarnetsbagouet.org)

## Matériaux

- *The Parallax View* de Slavoj Žižek.  
J'emprunte l'idée qu'un point de vue mobile est ce qui rend possible la compréhension.

- *The Enactive Approach to Perception in Action in Perception* de Alva Noë  
J'emprunte l'idée que la vision et le mouvement sont intimement connectés.

- *The Object Stares Back : On the Nature of Seeing* de James Elkins  
J'emprunte l'idée que des objets vus par des personnes donneraient l'impression d'observer en retour ces dernières.

- *L'homme qui en savait trop* (1956), de Alfred Hitchcock,  
De façon générale, les points de vue et plans d' Hitchcock m'intéressent et m'inspirent.

Daniel Linehan

## La danse et les arts numériques

*Nous avons besoin d'une connexion avec la technologie. Il n'y a pas de meilleur art que la danse pour la réaliser. Vous êtes en train de faire un travail important, un travail qui a besoin d'être fait. Avec mes meilleurs souhaits.*

John Cage

Dès les années 60, le collectif d'artistes et d'ingénieurs EAT (Experiments in Art & Technology), avec notamment Robert Rauschenberg et Billy Klüver, a tenté d'intégrer les nouvelles technologies dans le domaine de l'art. La vocation de « Experiments in Art and Technology » a endossé la responsabilité de bâtir une méthode de collaboration efficace entre les artistes et les ingénieurs.

Au cours des années 70, l'Allemand Joseph Beuys fut l'un des artistes les plus représentatifs de ce courant. Il faut nommer également les artistes américaines Meredith Monk et Laurie Anderson.

*Pourquoi confronter le corps intime aux technologies numériques ? Parce qu'aujourd'hui, les technologies numériques construisent l'image du corps. Elles la constituent mais dépossèdent, dans le même temps, le corps de son image... Il nous semble donc que c'est avec ces mêmes outils et moyens qu'il est nécessaire de travailler à se réapproprier l'image et l'intimité du corps à l'ère du numérique.*

Philippe Franck

Aujourd'hui, la danse contemporaine incorpore sous différentes formes ces notions de performance associée aux nouvelles technologies. En France, de nombreuses compagnies et réseaux promeuvent le développement des arts numériques, les ancrant au cœur de leur réflexions et processus créatifs.

- Le Corps Indice : compagnie de danse et arts numériques créée en 1992 à Montréal, dans le but de promouvoir des formes d'expressions hybrides reliées à la danse actuelle ou à la problématique de la performance, du mouvement et du corps.

[www.corpsindice.com](http://www.corpsindice.com)

- Mutin : association bruxelloise transdisciplinaire constituée de Céline Verdan, Philippe Jelli et Florence Corin tournée vers la création et la réflexion liées à la danse, la vidéo, la musique électronique et les technologies numériques.

[www.mutin.org](http://www.mutin.org)

- K. Danse : compagnie se distinguant par le développement d'une écriture chorégraphique contemporaine basée sur une constante dialectique entre le corps vivant (vécu) et le corps visuel et virtuel.

[www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)

- AADN (Développement des Arts et Cultures Numériques) : réseau développant un axe de soutien à la création artistique multimédia, à travers lequel il assume un rôle de producteur et de diffuseur.

[www.aadn.org](http://www.aadn.org)

- Corpus Media : plateforme de circulation artistique et de médiation autour de formes hybrides en danse et arts numériques. Il a pour objectif de créer des liens entre équipes artistiques, réseaux professionnels et lieux culturels et d'offrir aux publics l'accès à une scène numérique interrégionale, au travers de spectacles, performances, installations, laboratoires de création, ateliers, et un espace d'information commun.

[www.corpusmedia.k-danse.net](http://www.corpusmedia.k-danse.net)

## Devenir autre ----->

Corps ----->	Prothèse
Naturel ----->	Technologique
Surface ----->	Texture
Pureté minimaliste----->	Décor intégré
Quête ----->	Investigation
Virtuosité ----->	Faiblesse
Identité ----->	Multiplication de perspectives
Unisson et similitude ----->	Répétition et différence
Dispositif visuel ----->	Expérience de perception
La cage de scène représentant le cadre et l'arrière plan----->	La cage de scène représentant l'intimité et le premier plan
Sensation empathique ----->	Vision empathique
Image en mouvement----->	Perspective en mouvement
On voit des images ----->	On voit des mouvements
On voit des mouvements ----->	La vue est mouvement

Daniel Linehan

## Pistes de réflexion

### Définition

Art numérique : on désigne par art numérique tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques : ordinateurs, interfaces et réseaux. La définition englobe les multiples appellations désignant des genres particuliers de l'art numérique, comme l'art virtuel, l'art en réseau, le cyberart, etc.

### Réflexion

#### ★ Corps et technologie

- Dans quelles mesures la technologie serait-elle un prolongement du corps ?
- La présence quotidienne de la technologie est-elle forcément une aliénation ?
- Quel devenir pour le corps humain dans l'environnement hautement technicisé d'aujourd'hui, déjà celui de demain ?

### Ouvrages

- *Danse et nouvelles technologies : enjeux d'une rencontre*, Olympe Jaffré, éd. L'Harmattan, 2007.
- *Arts et nouvelles technologies*, Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac, éd. L'Harmattan 2007.
- *Improvisation Technologies*, William Forsythe, éd. Hatje Cantz, 2000.
- *Corps Numériques en scène*, Philippe Franck, éd. Le Centre des arts, 2008.



## Pistes d'atelier

### ★ Travail sur la répétition et l'unisson

> Répéter une dizaine de fois un enchaînement chorégraphique assez court en se concentrant sur l'exactitude de l'exécution des mouvements.

Est-ce que cela a engendré une sensation de lassitude ? Comment la contourner ?

Instinctivement, votre attention s'est-elle portée sur certaines rythmiques et qualités de mouvements ?

> Recommencer et analyser les variations qui se sont inévitablement manifestées.

> Renouveler l'expérience avec le même enchaînement, cette fois-ci à plusieurs et en canon.

Extraire de l'enchaînement un passage d'une vingtaine de secondes afin de créer un refrain. Imaginer un événement sonore très bref (un mot, une phrase, un son, une note) qui servirait d'appel au refrain.

> Recommencer le canon chorégraphique en introduisant ces deux éléments : chacun des interprètes peut à tout moment déclencher le refrain. Une fois ce dernier achevé, reprendre exactement l'enchaînement là où il s'est arrêté.

### ★ La question de l'interprétation

> Les sensations intérieures peuvent-elles être en contradiction avec l'interprétation qu'on en fait ?

> Tenter l'opposition entre l'expression corporelle et le ressenti. Exemple : concevoir un sentiment intérieur fort comme la colère et interpréter une danse qui révèle des qualités contraires.

*N.B. Ces pistes d'atelier sont inspirées de ma propre expérience de danseur. Ce ne sont que des propositions qui demandent à être développées...*

N.T.

## Parcours

### Daniel Linehan

Après quatre années passées à New York, Daniel Linehan, danseur et chorégraphe, poursuit désormais à Bruxelles un travail de recherche au sein de P.A.R.T.S.. Il est interprète pour Miguel Gutierrez et le Big Art Group, Mark Haim et Wil Swanson. Il collabore avec Michael Helland pour de nombreux duos, présentés à New York, Philadelphie, Montréal. En 2007-2008, il est artiste en résidence à Movement Research (New-York).

Daniel Linehan crée le solo *Digested Noise* en 2004 (Dance Theater Workshop, New York), le quintette *The Sun came* (Triskelion Arts, Brooklyn) et *Human Content Pile*, pour quatre danseurs (The Kitchen, New York), en 2006.

Le solo *Not About Everything\** créé en 2007 et présenté en 2010, le fera connaître auprès du public français. En 2009, le duo *Montage for Three\** est présenté dans le cadre des Rencontres chorégraphiques internationales de Seine-Saint-Denis. *Zombie Aporia* est sa précédente création qui a été présentée au Théâtre de la Bastille en novembre 2011.

\* Les deux pièces ont été présentées au Théâtre de la Bastille en janvier 2010 dans le cadre de HORS-SERIE n°2.

### Anneleen Keppens

Elle a étudié à l'Académie Royale de Ballet à Anvers et à P.A.R.T.S.. Pendant ses études, elle crée : *Ice Duet* avec Soo Jin-Chun, *Trio One*, ainsi que le solo *Ad Infinitum*.

En 2009, elle crée le spectacle *Due All*, en collaboration avec le vidéaste Koen Moerman, et danse dans la vidéo *Chaotic Maze* de la paysagiste Martha Schwartz.

Sur invitation du Brussels Poetry Collective, elle crée en 2011 un solo présenté à la Monnaie dans le cadre du festival de littérature Passa Porta. Actuellement, elle travaille avec Cecilia Lisa Eliceche à la création *Cow's Theory*. Après une résidence dans le cadre de l'Explore Dance Festival à Bucarest en octobre 2011, elle gagne le deuxième Prix Jardin d'Europe.

## **Salka Ardal Rosengren**

D'origine suédoise et islandaise, elle vit et travaille à Bruxelles. Elle se forme au Ballet à Stockholm et poursuit ses études à P.A.R.T.S. à Bruxelles, jusqu'en 2010. Elle participe à DanceWEB, travaillant sur un projet d'Eszter Salamon et Christine de Smedt. Elle collabore également avec Mia Lawrence et présente son propre travail au Bâtard Festival, au Beursshouburg et dans d'autres lieux bruxellois. Elle fait partie des trois interprètes de *Zombie Aporia*.

## **Maria Silva**

Elle étudie la danse au Conservatoire National de Lisbonne de 1998 à 2006. Grâce à une bourse de la Fundação Calouste Gulbenkian, elle poursuit ses études à P.A.R.T.S.. Depuis 2010, elle collabore avec différents artistes, tout en développant en parallèle ses propres projets. Actuellement, elle travaille avec Veli Lehtovaara sur deux projets de duo : *Light as a Feather* et *Green as an apple*.

## **Aaron Schuster (dramaturge)**

Il s'est spécialisé en Théorie juridique à l'Amherst College (USA). Il obtient un doctorat en philosophie à l'université catholique de Louvain avec sa thèse *The Trouble With Pleasure : Philosophy and Psychoanalysis* dans laquelle il étudie le concept du plaisir dans l'histoire de la philosophie, en terminant par Freud et Lacan. Il effectue des recherches à l'Académie Jan Van Eyck en 2005-2006, et enseigne à P.A.R.T.S. et à l'Académie Royale des Beaux-Arts de Gand (KASK). Il donne des conférences et écrit sur la philosophie européenne au 20<sup>e</sup> siècle et sur l'art contemporain. Il collabore aux projets de différents artistes, notamment à un spectacle de Mario Garcia Torres, un libretto de Loris Gréaud et Raimundas Malasauskas, un film de science-fiction d'Alexis Destoop et un spectacle humoristique de Nicolas Matranga.

## **Kim Hiorthøy (compositeur)**

Graphiste, illustrateur, musicien et cinéaste norvégien, il étudie aux Académies de Trondheim et de Copenhague. Actuellement Kim Hiorthøy habite et travaille à Berlin. Son premier album *Hei* est paru en 2001. Sa musique électronique est difficile à classer : elle est considérée autant comme de la « techno minimale » ou de l'« Intelligent Dance Music ». En live, la musique de Hiorthøy est plus liée à la techno, avec des beats plus forts et rapides. Ses projets graphiques se concentrent surtout sur les fanzines et la conception des pochettes d'albums, en appliquant différentes techniques allant de la photographie au dessin à la plume. Il a également illustré plusieurs livres. Il est représenté par une galerie renommée d'Oslo.

## **P.A.R.T.S.**

Depuis les années 2000, la réputation de l'école P.A.R.T.S. est grandissante. De dimension internationale, cette école conçue comme un laboratoire fait désormais partie des plus grandes et prestigieuses formations en danse contemporaine.

Les « Performing Arts Research and Training Studios » (P.A.R.T.S.) ont ouvert leurs portes en septembre 1995, à l'initiative de la compagnie de danse Rosas et de la Monnaie, l'opéra national de Bruxelles. Le programme d'études artistiques et pédagogiques a été élaboré par Anne Teresa De Keersmaecker, qui assure la direction de l'école.

Cette formation est avant tout un projet artistique : son programme d'études est fondé sur la pratique artistique multiforme d'Anne Teresa De Keersmaecker et d'autres chorégraphes. P.A.R.T.S. se veut un lieu propice à l'éclosion de la condition d'artiste critique et créatif.

De nombreux talents ont déjà vu le jour au sein de cette école, on peut citer en particulier le collectif Busy Rocks accueilli en mars 2011 au Théâtre de la Bastille : *A Mary Wigman Dance Evening* de Fabián Barba et *Dominos and Butterflies* de l'ensemble du collectif ont été présentés lors de HORS-SÉRIE n°3 en mars 2011.

Notons également qu'en 2001, le Théâtre de la Bastille a consacré un mois de sa programmation à l'école P.A.R.T.S. avec une vingtaine de spectacles présentés.