

Filmer le geste chorégraphique

Un projet de Józef Trefeli et Bartek Sozanski

Début du projet : 01.09.2025

Un projet soutenu par : l'Université Paul Valéry (Lyon), les Ateliers d'ethnomusicologie (Genève), la Cie József Trefeli.

Résumé du projet

Dans un monde où les caméras sont omniprésentes, notre projet se propose de développer les outils pour filmer le geste chorégraphique en transformant la caméra en véritable partenaire de création. Cette recherche, menée conjointement par un cinéaste et un chorégraphe, vise à établir une méthodologie pratique pour créer des œuvres chorégraphiques spécifiquement pensées pour l'écran.

À travers une exploration systématique des techniques cinématographiques (valeurs de plan, angles de vue, mouvements de caméra), nous étudierons comment différents outils – de la caméra cinéma au smartphone, en passant par les caméras 360° – peuvent enrichir l'expression chorégraphique. Les danseurs apprendront à adapter leur gestuelle aux spécificités de chaque dispositif. Les chorégraphes développeront leur capacité à concevoir des séquences tirant parti des possibilités de la caméra, tandis que les cinéastes acquerront une compréhension fine du mouvement dansé et de ses exigences spécifiques.

Cette recherche aboutira à un module pédagogique, testé lors de workshops dédiés. Il permettra aux danseurs et chorégraphes de maîtriser les fondamentaux du langage cinématographique, et aux cinéastes d'approfondir leur compréhension des enjeux chorégraphiques. Notre ambition est de combler un manque dans la formation actuelle des professionnels de la danse et de l'image, en développant une approche interdisciplinaire où le geste chorégraphique et l'image filmée se répondent naturellement. Le projet s'inscrit dans la continuité historique des collaborations entre danse et cinéma, tout en proposant des outils adaptés aux enjeux contemporains de la création chorégraphique et audiovisuelle.

Présentation du projet

1. Contexte du projet

Notre parcours artistique nous a amenés à travailler dans des contextes où la danse et le cinéma se sont souvent croisés. Nos collaborations successives ont renforcé une vision partagée sur la manière dont le geste chorégraphique et l'image en mouvement peuvent dialoguer et se nourrir mutuellement.

Nos expériences respectives ont déjà donné lieu à plusieurs créations, dont *Fabula Rasa*, un spectacle mêlant cinéma et théâtre présenté au Théâtre de l'Orangerie à Genève en 2023. Pendant la pandémie, nous avons réalisé *What Are We Fighting For?*, un film de danse réunissant à l'écran quatre danseur·euse·s suisses et quatre de la New Zealand Dance Company. Nous avons également collaboré sur le clip *Parade*, tourné avec des étudiant·e·s des promotions BAD-F et BAT L de la Manufacture.

Ce projet de recherche prolonge cette exploration. Nous souhaitons continuer d'examiner la manière dont le cadrage, la relation entre espace scénique et espace filmique, et le rythme du montage transforment la perception du mouvement. Nous cherchons à construire un dialogue où ces deux disciplines s'influencent et se transforment, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives artistiques.

Depuis les débuts du cinéma, la danse a fait l'objet de multiples tentatives de captation. Le développement d'outils techniques plus accessibles (caméras légères, smartphones) et l'essor de la diffusion en ligne ont amplifié l'intérêt de filmer la danse, que ce soit pour des teasers, des captations, des œuvres chorégraphiques spécifiquement pensées pour l'écran, ou encore des expérimentations mêlant scène et image projetée.

Pourtant, il n'existe pas à notre connaissance de formation spécifique qui prépare les danseurs et les chorégraphes à concevoir la danse en tenant compte des spécificités et du potentiel de l'image en mouvement. Cette recherche répond à ce besoin en proposant des outils spécifiques pour former les danseurs au travail avec la caméra, en développant une méthodologie spécifique pour la création chorégraphique à l'écran et en s'appuyant sur la collaboration entre un chorégraphe et un cinéaste. Elle vise à clarifier et à formaliser des outils permettant de traduire l'intention chorégraphique à l'écran, et cherche à comprendre comment la caméra influence la manière dont les danseurs abordent le geste, l'espace et le temps devant la caméra.

Le projet s'inscrit dans la continuité d'une longue histoire d'interaction entre danse et cinéma, en se concentrant sur la création d'une forme hybride – screendance – où la chorégraphie est spécifiquement conçue pour l'écran. Cette recherche s'adresse tant aux cinéastes et chorégraphes qu'aux danseurs souhaitant intégrer les outils cinématographiques dans leur pratique artistique.

2. Objectifs

1. Définir la spécificité des films de danse et identifier les outils techniques de tournage et de montage qui les caractérisent

- Question : En quoi le film de danse constitue-t-il un genre distinct des films de fiction et des documentaires, y compris ceux consacrés à la danse ?

- Question : Le film de danse se situe-t-il entre le documentaire et l'œuvre d'art ? Relève-t-il d'un genre spécifique avec ses propres codes, ou doit-il être envisagé comme une hybridation entre captation et écriture cinématographique du mouvement ?
- Question : Quels procédés de tournage (valeurs de plan, cadrages, mouvements de caméra, différentes optiques, etc.) et quels procédés de montage (rythme, découpage, effets de transition, split screen) contribuent à structurer et à révéler l'expérience du geste chorégraphique ?
- Question : Comment ces outils techniques peuvent-ils être adaptés ou innovés pour créer un langage cinématographique propre à la danse ?

2. Développer et systématiser une grammaire visuelle adaptée à la danse filmée

- Question : Comment filmer la danse au-delà de la simple captation afin de révéler pleinement l'intention chorégraphique, la dynamique du mouvement et l'expérience du danseur ?
- Question : Comment la présence de la caméra peut-elle influencer et enrichir la création chorégraphique ?
- Question : Comment formaliser une grammaire visuelle en utilisant les outils cinématographiques (cadrage, valeurs de plan, mouvements de caméra, montage) pour décoder et transmettre l'intention chorégraphique ?

3. Former les danseurs et chorégraphes à l'interaction avec la caméra et créer un module pédagogique

- Question : Comment intégrer l'usage de la caméra dans la pratique chorégraphique afin de permettre aux danseurs et aux chorégraphes d'acquérir une compréhension approfondie de la grammaire visuelle et d'adopter une approche créative de la danse filmée ?
- Question : Quels supports de formation – tutoriels, vidéos, conférences performées, cours ou modules – pourraient être mobilisés pour transmettre efficacement les acquis aux futures générations de danseurs et de cinéastes ?

Buts visés :

- Identifier et analyser les procédés techniques spécifiques aux films de danse en les comparant aux pratiques utilisées dans d'autres genres cinématographiques.
- Formaliser une grammaire visuelle qui dépasse la simple captation pour révéler l'intention artistique et la dynamique du mouvement.
- Concevoir un module pédagogique destiné à former les danseurs et chorégraphes à l'utilisation de la caméra, tout en sensibilisant les cinéastes aux spécificités de la captation du geste dansé.

3. État de l'art

3.1 Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications

Depuis les débuts du cinéma, la danse a fait l'objet d'expérimentations novatrices qui ont contribué à forger un langage visuel unique. Dès 1896, lors de la Toronto Industrial Exhibition, le cinématographe

des frères Lumière a permis de projeter des images de la danseuse Loïe Fuller. À la même époque, *The Black Crook* (1896) intégrait déjà la danse comme élément narratif.

Au début du XXe siècle, le film expérimental *Ballet mécanique* (1924) réalisé par Fernand Léger et Dudley Murphy explorait l'abstraction du mouvement. La période des comédies musicales hollywoodiennes (années 1930) voit l'essor de films tels que *Top Hat* (1935) et *Swing Time* (1936), qui mettent en valeur l'harmonie entre chorégraphie et narration. Dans un autre registre, Busby Berkeley révolutionne la mise en scène des numéros dansés en introduisant des compositions géométriques complexes et des prises de vue aériennes, transformant la danse en un spectacle cinématographique total.

Les années 1940 marquent une nouvelle exploration du geste filmé avec Maya Deren et son œuvre *Meshes of the Afternoon* (1943), premier d'une série de films où elle expérimente la relation entre mouvement, espace et montage. Citons aussi *The Red Shoes* (1948) de Powell et Pressburger, véritable ode au ballet classique.

Dans la période d'après-guerre, Martha Graham, figure emblématique de la danse moderne, voit sa chorégraphie *Appalachian Spring* filmée en 1958.

Cette période marque ainsi une diversification des approches, où la danse ne se limite plus à une simple illustration musicale, mais devient un véritable langage filmique, oscillant entre abstraction, composition géométrique et narration visuelle.

Au début des années 1970, des chorégraphes et cinéastes ont contribué à développer le langage spécifique de ce qu'on appelle aujourd'hui la cinédanse. Charles Atlas, proche collaborateur de Merce Cunningham, est souvent cité pour son travail pionnier qui fait dialoguer mouvement et caméra. Leurs expérimentations illustrent comment la caméra peut transformer, restructurer, voire réinventer la chorégraphie.

Plus tard Chantal Akerman ou Wim Wenders ont montré comment la mise en scène, le montage, le choix des cadres et le recours à des technologies innovantes (3D, réalité virtuelle) peuvent enrichir l'expérience visuelle et la perception du mouvement dansé

Perspectives théoriques et études récentes

La riche histoire de l'alliance entre cinéma et danse a donné lieu à un important corpus de recherches.

Sherril Dodds a largement contribué à l'analyse des représentations de la danse à l'écran, en mettant en lumière les interactions entre chorégraphie, médias et culture populaire. Dans son livre *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*, dans le chapitre consacré à l'interaction entre la danse et la caméra, elle analyse le travail de Merce Cunningham en collaboration avec le cinéaste Charles Atlas. Dans *Fractions* (1978), par exemple, il exploite la géométrie du cadre vidéo en organisant la disposition des danseurs de manière à épouser l'angle de

la caméra, intégrant ainsi les contraintes visuelles du dispositif dans la structure même de la chorégraphie.

Katrina McPherson propose une méthodologie concrète pour la captation et l'édition de la danse. Dans le livre *Making Video Dance: A Step-By-Step Guide to Creating Dance for the Screen*, dans le chapitre consacré au montage et à la structuration de la danse à l'écran, Katrina McPherson met en évidence l'importance du montage dans la création d'une chorégraphie spécifiquement pensée pour le médium cinématographique. Elle explique comment le montage peut radicalement modifier la perception du mouvement, en juxtaposant des séquences issues de lieux et de moments différents afin de générer une danse qui n'existe qu'à l'écran. McPherson insiste également sur le rôle actif du spectateur, qui comble les ellipses entre les plans, participant ainsi à la construction d'un récit chorégraphique affranchi de la continuité d'une performance en direct.

D'autres ouvrages, tels que *Envisioning Dance on Film and Video* (2002, dirigé par Judy Mitoma) et *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (2016, édité par Douglas Rosenberg), complètent ce panorama et permettent de comprendre la complexité et l'évolution de ce dialogue entre le corps en mouvement et l'image.

Enfin, Stéphane Bouquet, l'intervenant régulier à la Manufacture, a dirigé l'ouvrage *Danse / Cinéma* (2012), qui explore en profondeur le point de rencontre entre la caméra et le corps en mouvement. Ce recueil, réunissant entretiens, essais et analyses littéraires, offre une perspective contemporaine sur la manière dont l'image cinématographique transforme le geste dansé.

Le champ académique de la cinédanse, également appelée screendance, s'est structuré autour de publications spécialisées, notamment l'*International Journal of Screendance* qui explore régulièrement les innovations dans ce domaine. La revue couvre un large éventail de thématiques : analyses de films emblématiques, études de cas sur des chorégraphes-cinéastes, réflexions sur l'impact des nouvelles technologies ou encore aspects pédagogiques liés à l'enseignement de la cinédanse.

La diffusion de la cinédanse s'organise aujourd'hui à travers un réseau international de festivals et de plateformes spécialisées, comme le Festival International de Vidéo Danse de Bourgogne ou Dance Camera West aux États-Unis.

Citons encore des archives numériques comme celles du Screendance Network qui permet de consulter des œuvres variées, allant du documentaire à la performance expérimentale. Les nouvelles technologies (vidéo à 360°, réalité augmentée, intelligence artificielle) élargissent encore le champ des possibles, appelant chercheurs et artistes à questionner sans cesse la relation entre corps, caméra et espace numérique.

Cette riche documentation théorique et pratique en matière de cinédanse met en évidence un champ interdisciplinaire en pleine expansion, structuré par des contributions théoriques, historiques et méthodologiques, ainsi que par l'apport concret d'artistes et de créateurs qui ont su développer

des langages hybrides entre scène et écran. Cette connaissance accumulée fournit un socle solide pour poursuivre la recherche, formuler des questionnements nouveaux, et élaborer des outils pédagogiques pertinents destinés aux danseurs et chorégraphes désireux de maîtriser la grammaire spécifique de la danse filmée.

3.2 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications effectuées par le(s) requérant(s) dans le domaine des travaux projetés.

En ce qui concerne la formation des danseurs et chorégraphes, il n'existe, à notre connaissance, une seule formation universitaire en screendance en Europe : le Master en Screendance de la London Contemporary Dance School. Toutefois, ce programme s'adresse principalement aux cinéastes plutôt qu'aux danseurs ou chorégraphes.

Par ailleurs, la cinéaste israélienne Adi Halfin, connue pour ses captations des spectacles de la compagnie de danse Batsheva, propose des master classes sur la réalisation de films de danse. En mars 2024, Bartek Sozanski a eu l'opportunité de participer à l'une de ces sessions. Cette expérience a confirmé l'existence d'un véritable intérêt pour la réflexion autour de la danse filmée et les outils spécifiques à son écriture cinématographique. Halfin développe toutefois une méthodologie principalement destinée aux réalisateurs. Notre approche, en revanche, se concentre sur les danseurs et chorégraphes, en leur donnant les moyens d'intégrer la caméra comme un élément structurant du geste chorégraphique.

4. Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet (nom, titre, fonction, compétences et expérience professionnelle en relation avec le projet)

Nous souhaitons collaborer avec (à confirmer) :

- Adi Halfin, cinéaste : Nous prévoyons une session de travail en visioconférence afin d'analyser et d'approfondir la méthodologie qu'elle a développée pour filmer la danse. Son expertise en captation et en mise en scène du mouvement, notamment à travers ses collaborations avec la compagnie Batsheva, apportera un éclairage précieux à notre recherche.
- Étudiants du Master création spectacle vivant de l'université Montpellier 3 : Leur formation interdisciplinaire leur permettra de contribuer à l'expérimentation des différentes techniques de mise en scène du geste chorégraphique et à l'analyse de la relation entre danse et caméra.

5. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

Phase 1 : Recherche théorique (1 semaine) :

- Étude approfondie de la littérature et des publications académiques sur la cinédanse
- Analyse de films et vidéos de danse existants
- Identification des techniques cinématographiques pertinentes
- Analyse des approches déjà mises en œuvre pour filmer la danse et identification des pistes d'amélioration.

Phase 2 : Exploration pratique entre cinéaste et chorégraphe (2 semaines)

- Expérimentation avec différents outils et techniques cinématographiques :
 - o Différentes valeurs de plan (large, moyen, serré, macro)
 - o Angles de vue (plongée, contre-plongée, dutch, vue d'en haut)
 - o Différents types de caméras (caméra cinéma, appareil photo numérique, smartphone, GoPro, Caméras 360°, etc.)
- Exploration des mouvements synchronisés entre danseurs et caméra : la caméra comme partenaire de danse
- Techniques de stabilisation :
 - o Caméra à l'épaule
 - o Trépied fixe
 - o Gimbal
- Mouvements de caméra (travelling avant et arrière, pan, tilt, travelling à 360°, etc.)
- Possibilités offertes par le montage : ralentis, accélérés, split screen, etc.
- Documentation du processus
- Développement de la méthodologie

Phase 3 : Workshop avec étudiants (1 semaine) prévu à l'université Montpellier 3 Master création spectacle vivant

- Test des outils développés avec un groupe d'étudiants : comment la présence de la caméra affecte-t-elle le geste dansé ?
- Recueil des retours et adaptation de la méthodologie

Phase 4 : Développement pédagogique (2 semaines)

- Création d'un module pédagogique

Phase 5 : Workshop de transmission (1 semaine) – prévu à la Manufacture – BAD ou MARs

- Test du module pédagogique avec un nouveau groupe d'étudiants
- Finalisation de la méthodologie

Phase 6 : Synthèse des résultats (1 semaine)

- Documentation des résultats de la recherche sous une forme encore à définir

6. Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)

- Bartek Sozanski prendra en charge la partie filmique du projet. Il expérimentera différentes valeurs de plan, angles de vue et mouvements de caméra pour filmer le geste chorégraphique. Il assurera la direction du tournage et la coordination des moyens techniques (caméras, éclairages, stabilisateurs, etc.).
- Jozsef Trefeli supervisera l'élaboration du matériel chorégraphique en fonction des besoins du projet. Il guidera les danseurs dans l'exploration de mouvement adapté à la captation filmique et travaillera sur l'adaptation des séquences chorégraphiques en fonction des dispositifs de tournage.
- Ateliers d'ethnomusicologie (ADEM) mettront à disposition des locaux de répétition pour les phases d'expérimentation où nous allons tester les interactions entre mouvement et caméra.
- La compagnie Jozsef Trefeli assurera la gestion administrative du projet, incluant la rédaction des contrats, la gestion budgétaire et la coordination des demandes de financement. Elle veillera également à la logistique globale du projet, en facilitant l'organisation des répétitions, des tournages et des collaborations entre les différents acteurs impliqués.

7. Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie

Notre recherche vise à :

- Former une nouvelle génération de danseurs et chorégraphes capables d'intégrer les spécificités de l'image en mouvement dans leur pratique, en développant une compréhension technique et artistique du dialogue entre caméra et geste chorégraphique.
- Élaborer une grammaire propre à la screendance, définissant les principes fondamentaux qui régissent la relation entre mouvement et sa captation par la caméra.
- Créer une méthodologie pratique permettant aux chorégraphes d'adapter leur écriture au médium cinématographique.
- Développer un module pédagogique destiné aux danseurs, chorégraphes et cinéastes.
- Enrichir la représentation de la danse au cinéma : réfléchir à la manière dont la danse est filmée et perçue à l'écran, en développant un langage cinématographique capable de capter l'essence du mouvement chorégraphique.

Ce projet de recherche devrait donc permettre de proposer une formation en screendance, encore très peu enseignée en Europe, offrant aux danseurs et chorégraphes une maîtrise des outils audiovisuels et une compréhension approfondie du langage cinématographique.

Ce projet ne se limite pas à un outil pédagogique ; il ouvre également de nouvelles voies pour la création en danse et en cinéma. Pour les danseurs, il ouvre un espace d'exploration où la caméra devient partie intégrante de la chorégraphie. Pour les chorégraphes, il permet de repenser l'écriture du geste en intégrant les spécificités du langage cinématographique, du cadrage au montage. Pour les cinéastes, il offre des clés pour filmer la danse en dépassant la simple captation. Ce projet favorise ainsi une approche créative où la danse et l'image en mouvement dialoguent de manière inédite.

Perspectives futures

Cette recherche initiale sur le développement et la systématisation d'un langage cinématographique pour la danse filmée pourrait évoluer vers un projet plus ambitieux intégrant les technologies numériques.

Les nouvelles technologies offrent des perspectives prometteuses pour la cinédanse : La capture de mouvement permettrait d'analyser et d'archiver précisément les mouvements dansés. La réalité virtuelle transformerait l'expérience du spectateur en proposant une immersion totale dans l'espace chorégraphique. L'intelligence artificielle générative ouvrirait de nouvelles possibilités créatives.

Ces développements technologiques permettraient d'enrichir considérablement le langage cinématographique de la danse établi dans la présente recherche, ouvrant la voie à de nouvelles formes d'expression artistique à l'intersection de la danse, du cinéma et du numérique.

8. Valorisation du projet (décrire les mesures de valorisation du projet envisagées et leur calendrier)

Afin d'assurer une diffusion efficace de notre recherche et d'ouvrir des opportunités pour sa poursuite et son extension, plusieurs actions de valorisation seront mises en place à différentes étapes du projet :

- Publication d'un article dans le journal de recherche détaillant les enjeux, la méthodologie et les résultats du projet.
- Création d'une plaquette de présentation du projet afin de promouvoir le module pédagogique développé à l'issue de notre recherche. Ce document précisera les objectifs pédagogiques, les compétences visées et les modalités de mise en œuvre du module. Il pourrait être diffusé auprès des institutions de formation en danse et en cinéma, ainsi qu'aux structures culturelles intéressées par l'intégration de la caméra dans la création scénique.
- Une rencontre à la Manufacture pour exposer les grandes lignes de notre méthodologie et échanger avec un public de professionnels, étudiant·e·s et chercheurs en danse et cinéma. Cette rencontre servira à discuter des perspectives d'application de notre approche et à envisager des collaborations futures avec d'autres institutions et artistes.

Complément du dossier suite au préavis de l'IRMAS.

Dimension recherche du projet

Notre projet de recherche se situe à l'intersection de deux pratiques historiquement liées mais encore peu articulées de manière systémique : la danse et le cinéma. À ce jour, il n'existe pas de méthodologie formalisée offrant aux danseurs et chorégraphes des outils pour concevoir leurs créations en intégrant pleinement les spécificités de l'image en mouvement.

Ce projet vise à combler cette lacune en développant un système cohérent permettant de traduire l'intention chorégraphique à l'écran, tout en analysant comment la présence de la caméra transforme le geste dansé.

Si la littérature spécialisée explore diverses approches de la cinédanse, elle demeure fragmentaire : les recherches se focalisent sur des outils isolés sans proposer de cadre méthodologique global intégrant cadrage, valeurs de plan, mouvements et angles de caméra pour enrichir la chorégraphie filmée.

Nous proposons de systématiser cette articulation en intégrant la caméra et l'opérateur comme éléments constitutifs de l'écriture chorégraphique. L'objectif est d'explorer comment danseur, caméraman et dispositif filmique peuvent co-construire l'expérience du mouvement, au-delà d'une simple captation. Notre hypothèse est que le langage cinématographique (cadrage, plan, mouvement de caméra, montage) doit être envisagé non plus comme un simple dispositif technique, mais comme un partenaire actif de la création chorégraphique.

Les workshops prévus dans notre projet seront conçus comme des laboratoires de recherche où nos hypothèses seront testées dans des conditions pratiques. L'observation des interactions entre dispositifs filmiques et geste dansé permettra d'affiner progressivement notre système conceptuel.

Le module pédagogique issu de cette recherche ne sera pas une simple transposition didactique, mais un outil évolutif conçu comme un espace d'expérimentation où les processus d'apprentissage et de transmission sont eux-mêmes objets de recherche.

État de l'art (complément)

Outre les références traitées dans la première version du dossier (Dodds, McPherson, Mitoma, Rosenberg), plusieurs autres ouvrages enrichissent le champ. Leur apport permet d'élargir notre perspective théorique et historique à des enjeux contemporains liés à la circulation des images et à la diversification des formats de production et de diffusion.

Erin Brannigan, dans *Dancefilm: Choreography and the Moving Image* (Oxford UP, 2011), retrace la filiation qui relie les avant-gardes muettes aux productions numériques contemporaines, analysant les collaborations chorégraphes-réalisateurs à travers des études de cas précises.

Louise et Jim Spain proposent avec *Dance on Camera: A Guide to Dance Films and Videos* (Scarecrow Press, 1998) une ressource exhaustive sur quelque 1 400 films et vidéos de danse répertoriés aux États-Unis, couvrant un large spectre de styles et d'aires culturelles.

Colleen Dunagan, dans *Consuming Dance: Choreography and Advertising* (Oxford UP, 2018), explore l'appropriation de la danse par l'industrie visuelle, mettant en lumière les circulations entre publicité, vidéoclip et plateformes sociales.

Enfin, plusieurs plateformes numériques permettent d'observer concrètement la rencontre entre danse et image en mouvement :

- Numeridanse.tv, vidéothèque internationale libre d'accès ;
- la rubrique « Dance » de NOWNESS, axée sur les formes expérimentales ;
- Films.Dance, initiative internationale pilotée par Jacob Jonas The Company ;
- la section « Dance » du service Marquee TV ;
- la collection « Dance on Screen » de Sadler's Wells Digital Stage, dédiée aux créations chorégraphiques nativement conçues pour l'écran.

Lectures et réalisations des requérants (complément)

Notre approche s'appuie sur une étude de la littérature spécialisée et des réalisations filmiques, complétée par notre propre pratique chorégraphique et cinématographique.

Nous avons analysé les démarches d'artistes tels qu'Adi Halfin, Thierry De Mey et Wim Wenders afin de mieux comprendre leurs choix techniques et esthétiques dans la relation geste-image.

En mars 2024, nous avons suivi un masterclass *Dancing with the Camera* avec Adi Halfin. Cette formation intensive de deux jours portait sur la réalisation de films de danse, en mettant l'accent sur l'interaction entre mouvement et caméra, la structuration narrative visuelle, et la préparation de tournages impliquant danseurs et cameramen. Si sa méthodologie s'est révélée riche, elle demeure centrée sur le regard du réalisateur, intégrant de façon limitée la dimension chorégraphique dès la conception du projet.

Nos créations antérieures ont constitué des terrains d'expérimentation. *Fabula Rasa* (2023) interrogeait l'interaction entre performance et image filmée, montée et projetée en direct. *What Are We Fighting For?* (2020), conçu pendant la pandémie, nous a conduits à élaborer une chorégraphie virtuelle : quatre danseurs filmés à distance, sur deux continents, ont été réunis par le montage, créant une partition commune malgré l'absence de rencontre physique. *Parade* (2022), clip vidéo également réalisé pendant le confinement dans un musée déserté, en collaboration avec des étudiant·e·s de la Manufacture, explorait une caméra mobile agissant comme partenaire du mouvement dansé.

En parallèle, nous avons étudié des ouvrages de référence, tels que *Dance on Screen* (Dodds), *Making Video Dance* (McPherson) et *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (Rosenberg).

En décembre 2023, nous avons mené un projet d'idéation soutenu par la bourse du Pour-cent culturel Migros, consacré aux relations entre danse, caméra et technologies numériques. Cette phase expérimentale a permis de tester de premières intuitions sans aboutir encore à une structuration méthodologique formalisée. L'ensemble de ces expériences a fait émerger plusieurs hypothèses de travail, que nous souhaitons désormais tester de manière systématique dans la présente recherche.

Il s'agit notamment d'examiner :

- comment la caméra, par son cadrage et ses mouvements, peut créer un nouvel espace chorégraphique virtuel, distinct de l'espace réel où évolue le danseur ;
- comment le montage, par ses coupes, ses raccords et ses effets (ralenti, accéléré), peut générer une temporalité spécifique au film de danse, impossible à reproduire dans une performance live ;
- comment la présence physique de la caméra peut être intégrée à la partition dansée ;
- et comment certains choix cinématographiques (gros plan, ralentis, split screen) révèlent des qualités perceptives inaccessibles en représentation scénique.

Méthodologie (complément)

Phase 3 : Workshop expérimental – Université Montpellier 3 (1 semaine)

Ce workshop testera nos hypothèses auprès d'étudiants du Master Création Spectacle Vivant. Il sera structuré autour d'exercices pratiques et de retours analytiques.

- Présentation des concepts clés et hypothèses.
- Exercices progressifs : adaptation au cadre mobile, interaction danseur-caméraman, transformation de l'espace par le cadrage, construction de chorégraphies par le montage.
- Élaboration de mini-partitions intégrant le dispositif filmique.
- Développement d'un vocabulaire gestuel spécifique à l'interaction avec la caméra.

Phase 4 : Développement pédagogique (2 semaines)

Objectif : formaliser un module structuré de recherche-crédation et transmission.

- Analyse critique des résultats précédents ; sélection des dispositifs les plus féconds.
- Structuration d'un cadre théorique : typologie, modèle conceptuel, articulation des principes fondamentaux.
- Conception d'un parcours pédagogique progressif (de la théorie à la pratique).

- Élaboration d'outils pour danseurs (comment adapter son mouvement aux contraintes et possibilités du médium filmique) et chorégraphes (comment concevoir une œuvre intégrant dès sa genèse la dimension cinématographique).

Phase 5 : Workshop de validation – La Manufacture (1 semaine)

Cette phase testera le module auprès d'un nouveau groupe (étudiants en BAD ou MARs).

- Travail approfondi sur la « chorégraphie à trois » : danseur, caméraman, caméra.
- Développement de partitions définissant les trajets du caméraman comme éléments dramaturgiques.
- Recherche sur les possibilités d'interaction directe entre danseur et caméra (contact, manipulation, échange de rôles)
- Évaluation : efficacité pédagogique, ajustement des outils, documentation des adaptations.
- Élaboration collaborative de nouvelles approches avec les participants.

Phase 6 : Synthèse des résultats (1 semaine)

Cette phase finale vise à formaliser les connaissances acquises tout au long du processus, en les structurant dans un cadre théorique et méthodologique clair, destiné à accompagner la création chorégraphique intégrant pleinement la dimension filmique.

- **Élaboration d'un vademécum méthodologique** : ce document proposera aux artistes, chorégraphes et cinéastes des outils concrets, une typologie des dispositifs filmiques, des principes de montage et des cadres d'analyse pour penser, filmer et chorégraphier la danse à l'écran.
- **Rédaction d'un rapport de recherche** détaillant le processus, les découvertes et les implications pour la pratique artistique

Cette méthodologie vise à construire un véritable système de création et d'analyse, fondé sur l'interaction entre geste chorégraphique et image filmée. Elle se distingue par son approche systématique, sa nature collaborative entre chorégraphe et cinéaste, et son ambition de renouveler les pratiques existantes par une méthodologie applicable, critique et évolutive.

Bref CV du requérant principal /chef de projet

Bartek Sozanski

Né en Pologne et basé en Suisse, Bartek Sozanski s'est formé en Pologne, France et au Royaume-Uni, où il a récemment obtenu un Master en réalisation. Il travaille depuis 30 ans comme comédien, metteur en scène, réalisateur et enseignant en Suisse et à l'étranger.

Il a mis en scène neuf spectacles et réalisé neuf courts-métrages primés dans plus de quarante festivals internationaux. Intervenant régulier à la Manufacture où il forme la nouvelle génération d'acteur·ices aux outils de jeu pour la caméra.

József Trefeli

D'origine hongroise, né en Australie et installé à Genève depuis 1996, József Trefeli est diplômé en danse de l'université de Melbourne (VCA). Il a présenté ses spectacles dans plus de 40 pays, explorant la danse contemporaine, le cabaret, le théâtre, la comédie musicale, le cinéma et l'opéra.

Il a reçu en 2017 le Prix Suisse de la Danse pour Creature. Sa pièce Ipseity, a obtenu cinq nominations aux Masques d'Or 2021, dont celles du meilleur chorégraphe et de la meilleure production de danse contemporaine.

En 2023, il a été nommé Fellow de la New York Bogliasco Foundation et a reçu un Special Fellowship de la Fondation Gianni Biaggi De Blasys.

Bibliographie et références

Lumière, Auguste et Lumière, Louis et Fuller, Loïe. (1899). *La danse serpentine* [Film].

Vignola, Robert G. (1916). *The Black Crook* [Film].

Léger, Fernand et Murphy, Dudley. (1924). *Ballet mécanique* [Film].

Berkeley, Busby (1933). *Footlight Parade* [Film]. Warner Bros. Pictures

Sandrich, Mark. (1935). *Top Hat* [Film]. RKO Radio Pictures.

Stevens, George. (1936). *Swing Time* [Film]. RKO Radio Pictures.

Deren, Maya et Hackenschmied, Alexandr. (1943). *Meshes of the Afternoon* [Film].

Powell, Michael et Pressburger, Emeric. (1948). *The Red Shoes* [Film]. General Film Distributors.

Glushanok, Peter et Graham, Martha. (1958). *Appalachian Spring* [Film].

Atlas, Charles, Cunningham, Merce. (1973). *Walkaround Time* [Vidéo].

Cunningham, Merce, Atlas, Charles (1975-76). *Merce by Merce by Paik Part One: Blue Studio: Five Segments* [Vidéo].

Akerman, Chantal. (1983). *Un jour Pina a demandé...* [Film]. Institut National de l'Audiovisuel (INA)

Wenders, Wim. (2011). *Pina* [Film]. Studio Film + Video.

Dodds, Sherril. (2001). *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. Routledge.

Mitoma, Judy (Dir.). (2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. Routledge.

Bouquet, Stéphane. (Dir.). (2012). *Danse / Cinéma*. Centre National de la Danse.

McPherson, Katrina. (2013). *Making Video Dance: A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*. Routledge.

Rosenberg, Douglas (Éd.). (2016). *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. Oxford University Press.

International Journal of Screendance. The Ohio State University Libraries

Boulegue, Franck & Hayes, Marisa C. (Éds.). (2015). *Art in Motion: Current Research in Screendance / Art en mouvement: Recherches actuelles en ciné-danse*. Cambridge Scholars Publishing.

Brannigan, Erin. (2011). *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. Oxford University Press.

Kappenberg, Claudia. (2009). *Does Screendance Need to Look Like Dance?* International Journal of Performance Arts and Digital Media, 5(2-3), 89-106.

Mitoma, Judy, Zimmer, Elizabeth & Stieber, Dale Ann (Éds.). (2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. Routledge.

Hagan, Cara (Éd.). (2017). *Screendance: From Film to Festival—Celebration and Curatorial Practice*. McFarland & Company.

Rosenberg, Douglas. (2012). *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford University Press.

Bench, Harmony. (2020). *Perpetual Motion: Dance, Digital Cultures, and the Common*. University of Minnesota Press.

Blanco Borelli, Melissa (Éd.). (2014). *The Oxford Handbook of Dance and the Popular Screen*. Oxford University Press.

Rosenberg, Douglas (Éd.). (2016). *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. Oxford University Press.

Greenfield, Amy *FilmDance Festival* November 29 - December 11, 1983