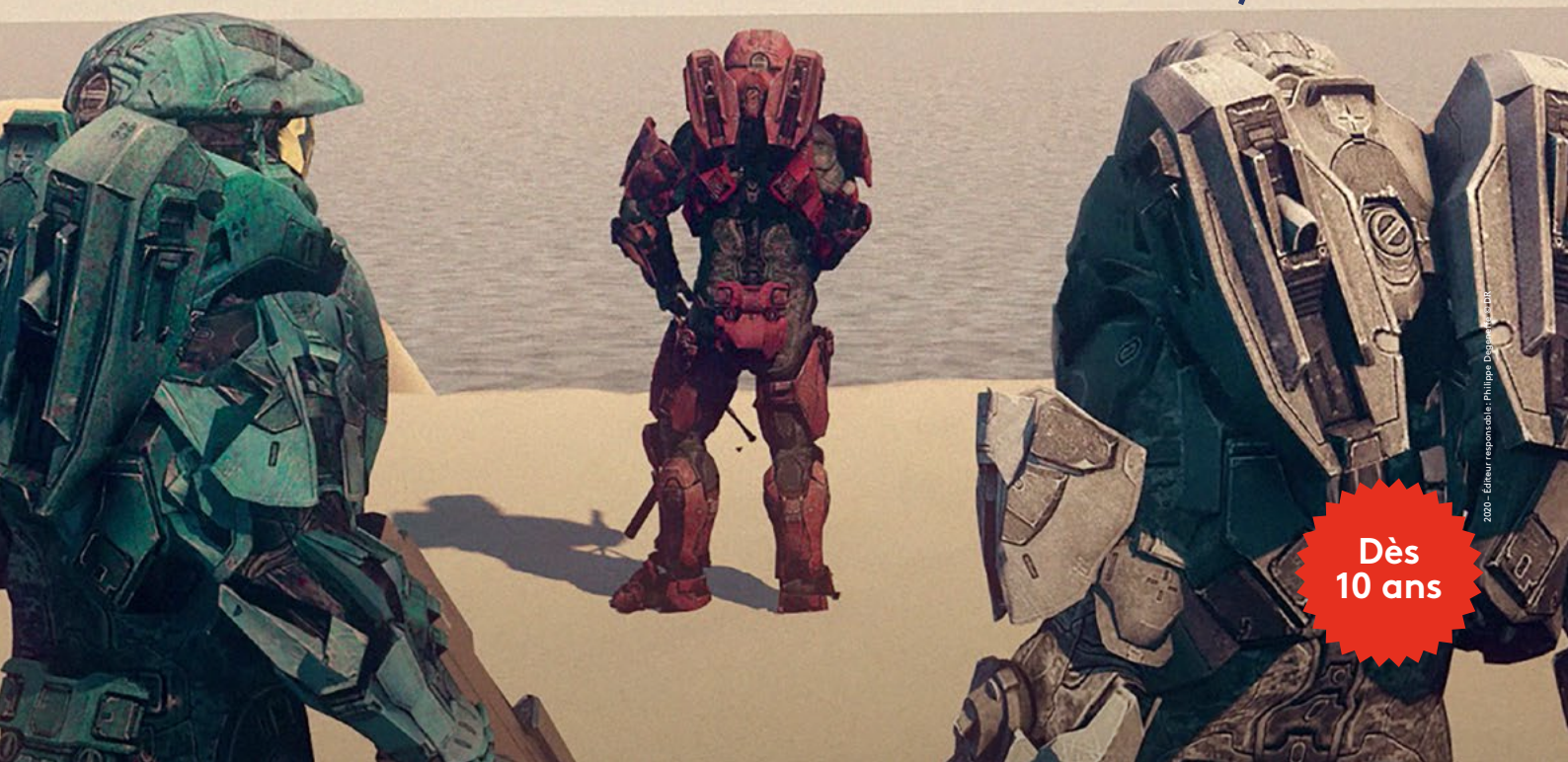


Julie Bougard

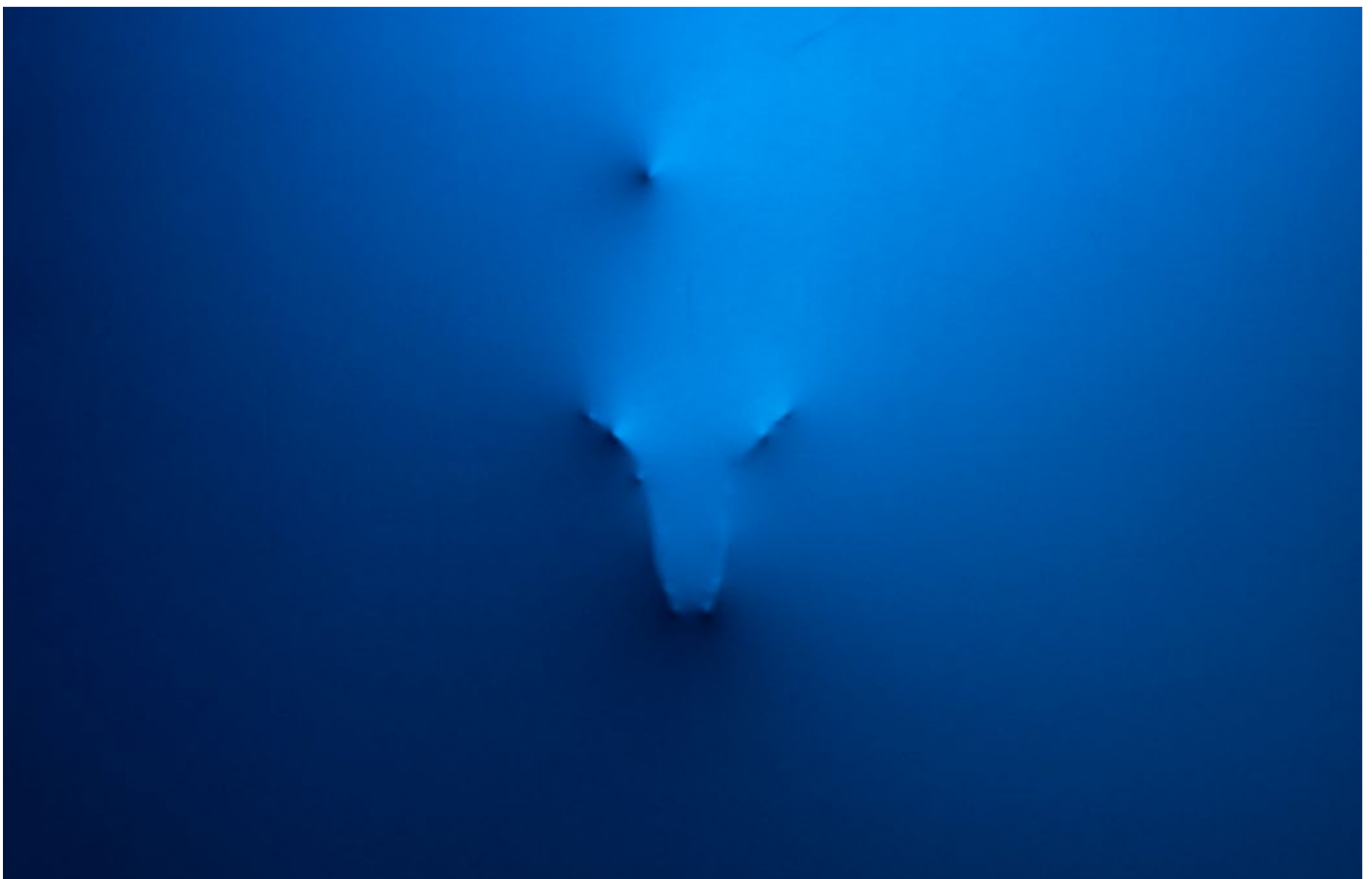
Stream Dream

Libérez
votre
réalité.



Dès
10 ans

**Il y a deux danseurs
et une danseuse
Il y a un jeu
Il y a le joueur
Il y a de la chair, de la sueur,
de l'électrique
Il y a les espaces
Il y a le vide.**





© Mathilde Rocchetti

**« Aux moments de crise, ce n'est pas contre un ennemi extérieur qu'on lutte, mais toujours contre son propre corps. »
G. Orwell, 1984**

Puisant dans la culture des jeux vidéos, trois danseurs questionnent avec un brin d'absurde leur rapport à l'existence, leurs limites, leur solitude aussi.

Un trio à la narration insolite mêlant danse, théâtre et images en 3D, pour explorer la force d'attraction des jeux de rôles et leur transfert dans le monde réel.

Loin de chercher à critiquer l'ère numérique et l'individualisme de notre temps, la pièce préfère s'oxygéner des potentiels d'imaginaire et de liberté de ces espaces qui échappent aux lois du «raisonnable».

Des espaces où, si l'objectif est effectivement d'avancer toujours plus loin, ce que l'on y gagne, c'est avant tout son indépendance, son libre arbitre, sa pensée, sa différence.

Extraits d'un article de Gilles Bechet

Paru dans waw magazine n°48



© Mathilde Rocchetti

Dans un spectacle tout public, la chorégraphe Julie Bougard décode la séduction et les logiques de l'univers du jeu vidéo. Pour y arriver, elle utilise le terrible pouvoir de la danse, «L'art de tous les possibles» ! [...]

Lors des multiples ateliers qu'elle a donnés à des ados et à des jeunes enfants, Julie Bougard n'a pu que constater la présence grandissante des écrans, quels qu'ils soient, dans leur quotidien et dans celui de leurs parents. [...]

Le spectacle ne se veut pas un règlement de compte et encore moins une critique de l'univers vidéoludique. [...]

Avec son oeil de chorégraphe, elle n'a pu manquer de remarquer que le corps est omniprésent dans le jeu vidéo.

Un corps qui se métamorphose d'une boule de quelques pixels à une armoire bodybuildée dans laquelle le joueur ou la joueuse se glisse pour vivre des aventures et des sensations

inaccessibles dans le monde réel. D'emblée, Julie Bougard s'est demandée comment associer le corps vivant et le corps virtuel sur un plateau. L'un est soumis à la gravité alors que l'autre s'en est complètement affranchi. Au-delà du déplacement dans l'espace, l'univers du gaming questionne les réflexes et les comportements sociaux.

«On y parle d'émancipation par rapport au monde et de la capacité à se prendre en main. L'univers du jeu est souvent très concurrentiel. On joue pour gagner. Qu'est-ce que cela nous dit du gagnant dans notre quotidien ? Est-ce celui qui écrase les autres, celui qui est le plus fort ou celui qui a le plus d'argent ?»

La suggestion par la scénographie, le son et la lumière

Très vite la chorégraphe a abandonné l'idée de reproduire le décor d'un jeu vidéo sur le plateau, préférant la voie de la suggestion en évoquant l'architecture du jeu avec ses lignes de fuite et ses codes.[...]

Le son a un pouvoir de suggestion très fort. Pas besoin d'images pour suggérer que les interprètes volent, glissent ou tombent dans l'eau. Tous les métiers de la scène participent à ce travail de suggestion et en particulier la lumière avec laquelle on peut créer aussi bien des grottes que des labyrinthes, avec laquelle on peut faire apparaître ou disparaître les danseurs en un claquement de doigts.

Stream Dream s'adresse au jeune public.

C'est une première pour la chorégraphe mais aussi une suite logique de son parcours artistique et professionnel.

«J'ai aussi des ados à la maison. Ils ont un univers bien à eux que je commence à comprendre de mieux en mieux. Cela me met en confiance et, en même temps, je ne dis pas que je fais un spectacle pour enfants. Il s'adresse à eux, mais il doit aussi me parler.»[...]

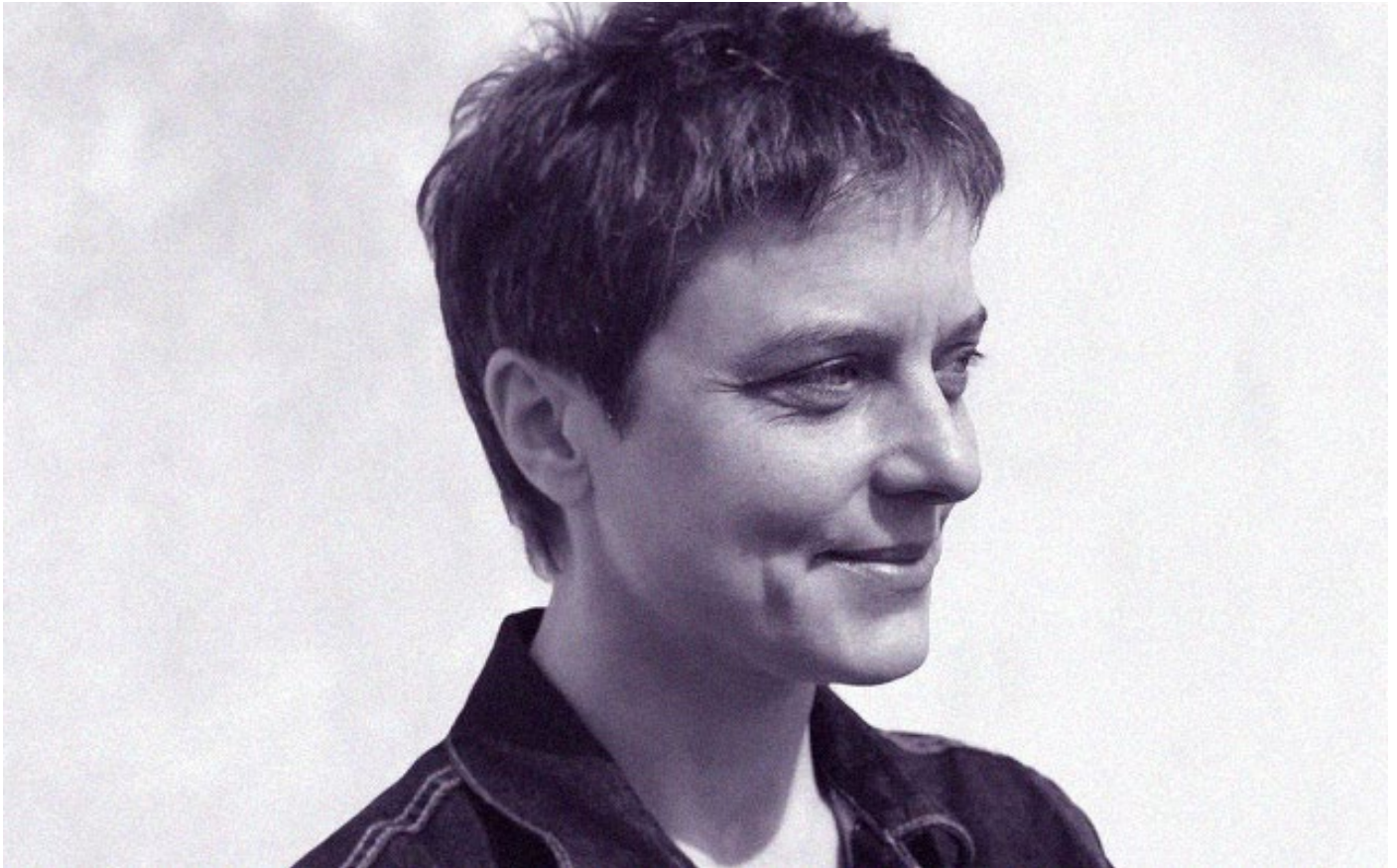
«Je ne fais pas des chorégraphies mais des spectacles. Je me permets d'utiliser le médium qui va le mieux servir le propos, que ce soit le son, la lumière ou le cinéma. Jusqu'à présent, j'ai toujours travaillé avec les images. C'est donc un peu paradoxal que la première fois que je travaille sans, c'est pour évoquer un univers avec une forte identité visuelle. Aujourd'hui, nous sommes tellement submergés par les images qui nous construisent, nous émeuvent, et convoquent nos souvenirs, que cela devient un défi un peu grisant de construire un spectacle sans images.»

Peu importe, puisqu'elle a une confiance inébranlable dans le pouvoir de la danse.

«À mes yeux, c'est l'art le plus complet. Cela parle de l'espace, du temps, du rythme et de l'émotion. Tout le monde peut comprendre. C'est poétique, c'est abstrait et pictural. C'est l'art de tous les possibles.»



Julie Bougard



© Yohann Tété

Julie Bougard est née à Mons en 1972.

C'est une artiste engagée qui œuvre dans le domaine des arts de la scène depuis plus de 20 ans. Après des études en danse classique, elle entre à la Arts Educational School de Londres, où elle se forme à la danse contemporaine.

Danseuse mais également pédagogue, chorégraphe, tête chercheuse, elle a monté sa compagnie et créé depuis la fin des années 90 une quinzaine de spectacles en solo ou à plusieurs dans lesquels elle mêle danse et théâtre.

Quand elle ne s'inspire pas d'auteurs comme Beckett ou Fassbinder, il y a souvent dans son travail un regard amusé sur le quotidien, comme dans *Drache*, en 2008, où elle arpente les paysages de notre petit royaume en ciré jaune

et en costume de Gille, ou *L'Ogre de Tervuren* en 2009 où elle évoque le terrible été 69 d'Eddy Merckx. Il y a aussi *Le petit traité d'haltérophilie* en 2011 et *La grande nocturne* en 2013.

En tant que danseuse, elle a travaillé avec Alain Platel, Thomas Lebrun, Sasha Waltz, Joanne Leighton, Thierry Smits, Chris Kondek, Nadine Ganase, Bud Blumenthal, et d'autres. Elle donne aussi des ateliers et des cours de danse à des publics divers, et propose aussi des cours d'éveil corporel et art plastique pour les jeunes enfants.

Distribution

Chorégraphie :

Julie Bougard

Danseurs :Fanny Brouyaux, Denis
Robert, Daan Jaartsveld**Compositeur :**

Laurent Delforge

Création costume :

Silvia Hasenclever

Scénographie :

Julie Bougard

Construction :

Peter Maschke

Création lumière :

Maria Dermitzaki

Création image 3D :

Romain Tardy

Régie générale :

Baptiste Wattier

Régie lumière**(en alternance) :**

John Cooper , Frédéric

Nicaise, Gleb Panteleef

Dramaturgie :

Jean-Michel Frère

Une création de Turba asbl.

Coproduction : Mars -
Mons arts de la scène,
Charleroi danse, Centre
Chorégraphique National de
Tours.**Soutien :**Fédération Wallonie-
Bruxelles/Service de la
danse, Wallonie-Bruxelles-
International, le Centre
Culturel Jacques Franck,
SACD, La Fabrique de
Théâtre, Grand Studio, Pierre
de Lune Centre Scénique
Jeunes Publics de Bruxelles,
Numediart – UMon, Haute
École Albert Jacquard – HEAJ
– Infographie, le Studio Thor.Julie Bougard est
accompagnée par Grand
Studio.

Infos générales et Techniques

Équipe artistique :

3 danseurs et une 1 choré-
graphe

Équipe Technique :

2 régisseurs

âge :

10 ans et +

Durée du spectacle :

52 min. sans entracte

Montage en Jour J-1

Dimensions idéales :

Ouverture de mur à mur :
10m.

Profondeur du plateau : 10m

Ouverture du cadre de scène :

10m min

Pas de pente.

Hauteur sous porteuse : 5m.

Rapport scène salle : frontal

Tapis de danse noir au sol

Fond de scène noir

Pendrillons à l'allemande



Représentations

Création sur Mars, Mons Arts de la scène le mardi 17 novembre 2020.

17 et 18.11.20:

Mars – Mons, arts de la scène, Théâtre Le Manège, BE

25, 26 et 28.11.20:

Centre Culturel Jacques Franck, Bruxelles, BE

16.12.20:

Charleroi Danse, la Raffinerie , FR

27.12.20:

Théâtre les Tanneurs, BE

dans le cadre de Noël au Théâtre

19 > 21.05.2021:

Centre Chorégraphique National de Tours, FR

Contact

Presse

Séverine Provost
General Manager

Noémie Maljean
Project Coordinator
noemie@beculture.be
+32 (0)472 67 40 03

BE CULTURE
info@beculture.be
+32 (0)2 644 61 91

Mars

Bérengère Deroux
Adjointe artistique, production, diffusion
berengere.deroux@surmars.be
Rue de Nimy 106 - 7000 Mons
+32 (0)475 40 65 11