

LIPS LAB

RÉSIDENCE DE RECHERCHE & CRÉATION

APPEL À CANDIDATURES //
Nouvelles narrations immersives

Riche de 40 ans d'expérience dans l'articulation entre arts et sciences, nouvelles écritures musicales & scéniques et nouvelles technologies, GRAME, créé en 1982, est aujourd'hui l'un des huit centres constitutifs du réseau des centres nationaux de création musicale, labellisation créée par le Ministère de la Culture en 1997.

GRAME est un lieu d'accueil et de résidence pour les compositeurs, les interprètes, les chercheurs et les artistes de diverses disciplines et produit à Lyon la B!ME, Biennale des musiques exploratoires, temps fort de projets transdisciplinaires : une série de spectacles, de concerts et d'expositions innovantes autour du médium sonore à destination de tous. Chaque année, ses projets pédagogiques et de médiation permettent de faire découvrir et expérimenter la richesse, l'originalité et la vitalité des musiques d'exploration.

GRAME possède en son sein un pôle de chercheurs en informatique musicale qui participe à cette synergie arts-sciences et développe des techniques

et outils en faveur de la création sonore et des compositeurs.

Nouvelles narrations immersives

LIPS LAB - pour « Laboratoire in(ter)disciplinaire de prototypes scéniques & sonores » - vise à créer des écritures communes aux différents médias et à mener une réflexion profonde sur les notions de co-écriture, d'interdisciplinarité et d'intermédialité. Ainsi, les participantes et participants travaillent ensemble, en groupes ou individuellement, encadrés par une équipe d'artistes pluridisciplinaire et expérimentée. Cette expérience se réalise au travers de sessions très libres, composées de workshops, d'échanges d'expériences, de tests, d'écriture, de prototypes, de mises en situation, en pratique, de rapport à l'espace, au public, aux dispositifs, à la technique, avec comme fil conducteur l'immersion et son apport dans la construction d'un projet artistique.

Le but de cette thématique est de questionner la



GRAME
CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE, LYON

valeur ajoutée de l'immersion dans le spectacle, son intérêt apporté au rapport au public et la place du dispositif dans un projet. La narration au sein des créations en environnements immersifs est un enjeu à la fois complexe, stimulant et essentiel à la réussite de l'œuvre. Cette question fait appel à de nombreux savoirs et compétences, rarement abordés dans les formations existantes.

Ce laboratoire a pour but de soutenir la montée en compétences des artistes et le développement de leur réseau professionnel, ainsi que le partage de savoir-faire et de bonnes pratiques autour des enjeux de l'art numérique et de l'écoresponsabilité tout en donnant le temps et les moyens nécessaires à l'émergence de projets personnels innovants. L'expérience de l'équipe encadrante permettra donc d'aider les participants dans leur réflexion autour des dispositifs immersifs et leur intérêt dans le discours artistique, autour de l'expérimentation, du prototypage, d'échanges, de keynotes et de mises en pratique de manière continue.

LIPS LAB prendra ses quartiers au Pôle Pixel à Villeurbanne (Pôle des Industries Numériques) tout au long du projet, bénéficiant d'espaces de travail (studios/plateaux) dédiés et des partenaires présents sur le site (<https://polepixel.fr/>). L'association au projet de l'European creators Lab (<https://european-creators-lab.com/>), de la Fondation Williams et d'Altantix permettra une mise en réseau des projets des participants.

Enfin, la restitution publique de LIPS LAB réunira des professionnels et des structures partenaires et constituera un temps de repérage artistique et de réflexion commune avec l'équipe de mentors. Une valorisation des participants, de leur démarche et de leur projet final sera réalisée sous forme de book ainsi que sur le site internet de GRAME.

Opérationnellement, LIPS LAB est :

- un laboratoire d'expérimentation offrant l'opportunité d'explorer les écritures hybrides
- une résidence en 3 temps alternant workshops, masterclass, temps de travail libres ou accompagnés en plateau et studio, rencontres avec les artistes encadrants et restitution
- un espace de rencontre et une formation professionnalisante, non diplômante
- la mise à disposition des moyens techniques, scientifiques et artistiques de GRAME, Centre national de création musicale

QUI ?

8 candidates et candidats sélectionnés

6 artistes encadrants :

Julie Desprairies

Chorégraphe, créatrice de projets *in situ* entre l'architecture, la ville et le paysage, elle travaille régulièrement avec des cinéastes et intervient dans différentes structures pour traiter du rapport entre danse et autres disciplines, souvent par la création participative avec les amateurs.

Marion Roche

Enseignante, artiste et spécialiste de la VR, passée par la sculpture, directrice artistique, sa recherche et sa pratique artistique se concentrent sur les environnements immersifs et les nouvelles technologies dans leur rapport au corps et au temps.

Alexander Schubert

Artiste et compositeur, son travail est internationalement reconnu grâce à la combinaison de genres musicaux différents, au rapport à l'improvisation et s'axe autour d'installations immersives, d'expériences visuelles et sensorielles et du design de programmes informatiques.

Daniel Zea

Compositeur, artiste, directeur artistique et enseignant, il tire son univers de la musique instrumentale et électroacoustique, explorant la performance hybride en mêlant vidéo, son, systèmes de captation gestuelle et programmation.

Sebastian Rivas

Co-directeur de GRAME, compositeur et artiste sonore, son travail évolue entre la musique mixte et instrumentale, la scène et l'espace d'exposition. Il collabore avec des artistes de disciplines diverses du cinéma, à la littérature en passant par la danse, avec des moyens numériques.

Max Bruckert

Réalisateur en informatique musicale, il développe des outils de création musicale électroacoustiques qu'il emploie pour l'écriture et l'improvisation.

Il explore aussi les outils de traitement vidéo, capteurs, interactions lumière-musique, qu'il confronte au spectacle vivant.

Des artistes, théoriciennes et théoriciens invités :
Géraldine Farage, Pierre Jodlowski, Marc Monnet, Richard Brunel, Jean-Cyrille Burdet, (liste définitive en cours).

OÙ ?

• Studio Lumière 1 - Pôle Pixel
(<https://polepixel.fr/v2/wp-content/uploads/2021/07/Fiche-technique-studio-Lumie%CC%80re-1.pdf>)

• Plateau/Studio Grame
(https://www.gramme.fr/files/47453ea8/studios_gramme_maj_20_02_20.pdf)

• Coworking Spaces-Pôle Pixel
(<https://polepixel.fr/outilsetstudios/>)

QUAND ?

- Date limite de candidatures : 6 janvier 2023
- Communication des résultats : 5 février 2023
- 1e session de travail : du 27 mars au 5 avril 2023
- 2e session de travail : juin 2023, dates à déterminer
- 3e session de restitution : juin 2023, à la suite de la deuxième session, date à déterminer

POUR QUI ?

• Créateurs et créatrices émergents, sans limite d'âge

• Profil artistique de toutes disciplines de la composition musicale à la mise en scène, en passant par les arts plastiques, le théâtre, la danse et toutes nouvelles formes hybrides

• Portant un vif intérêt à la création musicale et sonore contemporaine, ayant une démarche d'immersion dans le spectacle vivant

CONDITIONS

• Hébergements et repas du midi pris en charge par GRAME lors des 3 sessions

• Transports et repas du soir à la charge des participants et participantes lors des 3 sessions

DOSSIER DE CANDIDATURE

Le dossier envoyé doit être composé de :

• La fiche de renseignement complétée (nom du fichier : FICHE_NOM)

• un CV détaillé (1 page max) (nom du fichier : CV_NOM)

• une note de réflexion autour de l'idée de l'immersion dans le spectacle (2 pages max) (nom du fichier : NOTE_NOM)

• des exemples de projets significatifs pour vous (3 max) (nom du fichier : EX_NOM)

Le dossier complet est à renvoyer par Wetransfer à production@gramme.fr, à rendre le 6 janvier 2023 au plus tard.



LIPS LAB

RESEARCH & CREATION RESIDENCY

CALL FOR APPLICATIONS //
New Immersive Narratives



© Alice Blangero

With 40 years of experience in the articulation between arts and sciences, new musical and scenic writing and new technologies, GRAME, created in 1982, is one of the eight structures making up the network of National centers for musical creation, a label created by the Ministry of Culture in 1997. GRAME is a place of hospitality and residence for composers, performers, researchers and artists from various aesthetics. GRAME produces the B!ME, Biennial of Exploratory Music in Lyon, a highlight of transdisciplinary projects: a series of performances, concerts and innovative exhibitions based on the medium of sound for everyone. Each year, its educational and cultural outreach projects enable the richness, originality and vitality of exploratory music to be discovered and experienced. GRAME is also a research center for computer music which participates in this arts-sciences synergy and develops techniques and

tools for sound creation and composers.

New Immersive Narratives

LIPS aims to create writing that is common to different media and to carry out in-depth reflection on the notions of co-writing, interdisciplinarity and intermediality. Participants work together, in groups or individually, under the guidance of a multidisciplinary and experienced team of artists. This experience is carried out through work sessions, made of workshops, exchanges of experiences, tests, writing, prototyping, putting into situation, into practice, relationship to space, to the audience, to the devices, to technique, with as a guideline the immersion and its contribution in the construction of an artistic project.

The aim of this theme is to question the added



GRAME
CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE, LYON

value of immersion in the performance, its interest in the relationship with the audience and the impact of technology in an artistic project. The narrative within creations in immersive environments is a challenge that is complex, stimulating and essential to the success of the work. This question calls for a lot of knowledge and skills that are rarely addressed in existing training courses.

This laboratory will address questions that are essential to our practices, such as the ecological impact of technology, technicality in performance and in scenic and immersive projects. The experience of the team will help the participants in their reflection on immersive devices and their interest in the artistic discourse, around experimentation and exchange in a continuous way.

Finally, the public restitution of the LIPS Lab will bring together professionals and partner structures and will constitute a time of common reflection with the team of mentors and promotional content will be created as part of the promotion of this project.

WHAT?

- an incubation laboratory offering the opportunity to explore hybrid writing
- a 3-part residency alternating between meetings and exchanges with the artists, time on the stage and in the studio, and time for presenting the different stages of the work
- a professional training, not leading to a diploma
- the use of the technical, scientific and artistic resources of GRAME, Centre national de création musicale

WHO?

8 selected candidates.

6 artists and theorists featuring:

Julie Desprairies

choreographer, creator of in situ projects between architecture, the city and the landscape, she works regularly with filmmakers and intervenes in

different structures to deal with the relationship between dance and other disciplines, often through participative creation with amateurs.

Marion Roche

Teacher, artist and specialist in VR, with a background in sculpture, artistic director, her research and artistic practice focus on immersive environments and new technologies in their relationship to the body and time.

Alexander Schubert

Artist and composer, his work is internationally recognized thanks to the combination of different musical genres, the relationship to improvisation and is centered around immersive installations, visual and sensory experiences and computer program design.

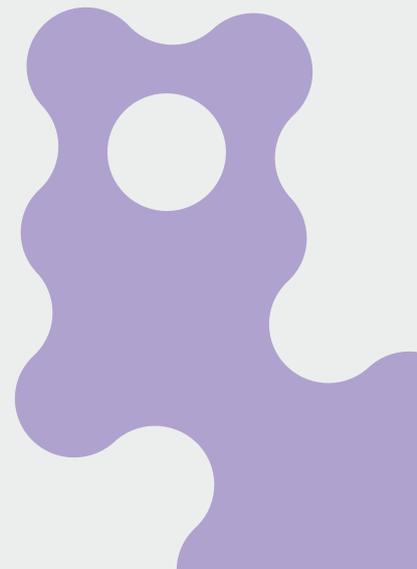
Daniel Zea

Composer, artist, artistic director and teacher, he draws his universe from instrumental and electroacoustic music, exploring hybrid performance by mixing video, sound, gestural capture systems and programming.

Sebastian Rivas

Co-director of GRAME, composer, his works are performed in the main contemporary music festivals in the world, by renowned ensembles. His current work evolves between mixed and instrumental music, the stage and the exhibition space.

Guest artists, technical specialists and theorists: Géraldine Farage, Pierre Jodlowski, Richard Brunel, Jean-Cyrille Burdet... (list tbc).





WHEN?

- Application deadline: January 6, 2023
- Communication of results: February 5, 2023
- 1st working session: March 27 to April 4, 2023
- 2nd working session: June 2023, dates to be determined
- 3rd feedback session: June 2023, following the second session, date to be determined

ADDITIONAL INFORMATION

- Professional training, non-graduate program
- Professional integration objectives, support to young creation, artistic research
- Accommodation and lunch provided by GRAME
- Transports and evening meals are not provided

FOR WHO?

- Emerging artists
 - No age limit
 - All disciplines: composers, sound artists, musicians, performers, choreographers, dancers, visual artists, stage directors, scenographers, etc. having a trans-disciplinary approach and initiating themselves in scenic or performative arts
- 

- With a keen interest in music and sound creation and in the notion of immersion in live performance

HOW TO CANDIDATE

A complete application must include:

- information sheet attached (file name : FICHE_NAME)
- curriculum vitae (1 page maximum) (file name : CV_NAME)
- reflection note on extended narratives and immersion in artistic projects and performing arts (2 pages maximum) (NOTE_NAME)
- examples of significant/meaningful projects in your opinion (3 maximum) (EX_NAME)

The complete file to be sent by Wetransfer to production@game.fr

Deadline for application is January 6th, 2023

