

**BATTLE
DES ÉCOLES
2026**

COLLECTIF FAIR-E

**RENNES METROPOLE
ILLE-ET-VILAINE**

INTRODUCTION

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

CONTEXTE

En lien avec Paris 2024 et avec le label « Terre de Jeux 2024 » dont bénéficiait la Ville de Rennes et plusieurs villes du département Ille-et-Vilaine, le collectif FAIR-E a initié le Battle des Écoles, une action d'Éducation Artistique et Culturelle d'envergure avec les établissements scolaires (primaires, collèges, périscolaires) et les structures associatives locales tout au long de la saison 2023-2024.

Dans ce cadre, de janvier à juin 2024, 700 élèves de différents établissements du territoire ont suivi des parcours artistiques axés sur la pratique chorégraphique et l'apprentissage des danses hip hop. Ces ateliers, menés par des artistes professionnel·les, ont permis de développer un travail de corps, de composition et de sens autour des danses hip hop et des corpus techniques / historiques qui les relient les unes aux autres. À cela s'est ajouté, pour certaines classes, la participation à un concours chorégraphique spécifique pour favoriser la participation du plus grand nombre de classes.

L'ensemble de l'action a été pensée en lien avec le thème des jeux vidéo et des animés populaires. Chaque classe a ainsi été préparée et sensibilisée par les artistes en amont avant de s'affronter de manière symbolique à travers ces différents univers, familiers pour les élèves, et aujourd'hui entrés dans l'imaginaire collectif. Les enseignant·es, parents, proches et ami·es ont également été mis à contribution pour habiller les équipes aux couleurs des personnages mythiques de la cosmogonie du gaming ou de l'animation.

Le 20 juin 2024, les élèves ont ensuite été invité·es à venir représenter, en équipe, leur établissement lors d'un temps fort festif et joyeux proposé sous la forme d'un battle géant inter-écoles qui s'est déroulé dans la patinoire Le Blizz, à Rennes. Des shows chorégraphiques d'équipes artistiques professionnelles ont également été programmés pour donner à voir la pluralité des techniques propres au corpus des danses hip hop.

Cette proposition a été intégrée à (UNDER)GROUND, événement dédié à la mise en lumière d'une nouvelle génération d'artistes issue des danses de la marge et de l'underground.

Quelques chiffres en 2024

Le Battle des écoles a touché 700 enfants, soit 28 classes du CE2 à la 4^{ème} pour 18 établissements scolaires, accompagnés par 30 enseignant·es dans le cadre des parcours artistiques et de l'événement.

En amont de l'événement, environ 1200 enfants ont également participé aux restitutions qui se sont déroulées dans les établissements fin juin 2024.

Le jour du battle, environ 500 personnes étaient dans le public pour assister à l'événement. 1200 personnes ont suivi le live stream réalisé dans le cadre d'un partenariat avec le Centre de ressources et d'études audiovisuelles (CREA) de l'Université Rennes 2.

17 artistes ont mené et coordonné les ateliers de pratique artistique et emmené leur groupe au battle.



PERSPECTIVES 2026 > 2028

Projet inédit à l'échelle d'un territoire pour relier dans un même mouvement amateur·ices et professionnel·les, artistes, créateur·ices, sportif·ves, habitant·es, enfants, parents, enseignant·es... le **Battle des écoles** fait converger secteur artistique / culturel et éducation nationale, volonté d'excellence artistique et dimension éducative, envergure collective et dynamique événementielle.

Riche de cette première expérience et des retours positifs des établissements scolaires et partenaires lors de l'édition 2024, le collectif FAIR-E souhaite poursuivre cette aventure collective avec le déploiement de deux éditions articulées sur deux années scolaires (2025/2026 puis 2027/2028).

A noter que l'année 2028 marquera la fin de mandat du collectif FAIR-E à la direction du CCNRB.

LES ENJEUX : INNOVATION ET EXCELLENCE ARTISTIQUE

Le *Battle des écoles* fait converger quatre enjeux :

La dimension éducative : au-delà de l'apprentissage de la danse, le projet convoque l'imaginaire des élèves par l'élaboration des étendards, la découverte de l'univers musical et culturel des danses hip hop, l'apprentissage d'un vocabulaire autour des danses de la marge, le travail de la mémoire des gestes et des chorégraphies. La possibilité d'aller voir un spectacle en lien avec la proposition de l'artiste intervenant·e en classe ou la technique utilisée lors des ateliers est également un point fort du projet.

La convergence entre le secteur artistique et culturel et l'éducation nationale : l'action, qui réunit entre 500 et 700 élèves sur une même saison, permet de faire coopérer les élèves, l'équipe du CCNRB, le corps enseignant, les artistes, les parents d'élèves pour la réalisation d'un projet de qualité artistique et professionnelle inscrit dans les principes de l'EAC. L'engagement des enseignant·es, très volontaires et en accord avec le projet, permet l'ancrage d'une relation de qualité entre la communauté éducative et le secteur culturel. Le projet permet par ailleurs de faire dialoguer le monde académique avec des acteur·ices autodidactes. In extenso, il amène à s'interroger sur les fondamentaux pédagogiques nécessaires aux actions d'Education Artistiques et Culturelles qui tendent à intégrer le corpus hip hop et dont la transmission se base sur des principes spécifiques au « pair à pair » et à l'autodidaxie.

La volonté d'excellence artistique : cette action permet de placer l'enfance au cœur du projet, d'établir une capacité à se réunir et de fournir un niveau artistique exigeant et qualitatif aux élèves. Elle comprend avant tout un véritable enjeu propre aux piliers de l'EAC et de la pédagogie de l'enfance, notamment lors des ateliers de pratique menés en amont pour apprendre à se dépasser, se rencontrer autrement et accepter de danser face aux autres. Le projet est ainsi une source de motivation collective et de déplacement personnel pour les élèves.

L'envergure et la dynamique événementielle : lors de la journée dédiée à l'événement, qui se veut conviviale et festive, le battle est ponctué par des shows des artistes qui ont suivi les ateliers. La générosité des artistes, la qualité des propositions proposées et la possibilité de découvrir leur travail en font un « mini festival » pour tous les participant·es.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le battle est un mode de pratique propre aux danses hip hop, qui est dans son organisation et sa finalité très spécifique. Par le prisme du *Battle des écoles*, il s'agit avant tout d'ouvrir un nouveau cadre d'exploration éducatif et artistique avec les élèves afin de les encourager à développer leur pratique artistique et permettre la rencontre des artistes et des œuvres.

→ Pratiquer

- Aborder la notion d'équipe à travers une pratique artistique collective
- Apprendre à appréhender l'espace scénique et s'affirmer en public ou face au groupe
- Entrer dans un processus de création à partir d'un imaginaire commun
- Chercher à développer sa propre gestuelle à partir de techniques hip-hop (break, popping, locking, électro, house dance, hip hop freestyle...)
- Développer l'écoute musicale et aborder le lien entre la musique et le mouvement
- Accepter le regard de l'autre
- Prendre confiance en soi grâce au groupe
- Développer une culture de l'empathie et du fairplay

→ Fréquenter

- Aller voir un spectacle en lien avec la proposition de l'artiste ou la technique utilisée
- Découvrir des lieux de danse variés (rue, gymnase, salle de spectacle...)
- Rencontrer des artistes issu·es de la marge artistique et des pratiques artistiques minoritaires dans le champ du spectacle vivant et de la représentation institutionnelle

→ S'approprier

- Découverte de la culture chorégraphique hip hop
- Découvrir l'origine des battles (lieu, contexte, arrivée en France...) et leur mode de pratique (jusqu'à leur présence aux JO)
- Apprendre à connaître et utiliser le vocabulaire technique spécifique au break (anglais)
- Découvrir les différents rôles impliqués dans un battle (danseur, MC, DJ...)

Les parcours artistiques

Différents parcours artistiques sont imaginés pour permettre un large choix aux établissements, sur le temps scolaire ou périscolaire, soit des parcours de 10-12 heures à 30 heures de pratique selon la nature du groupe.

→ Parcours long / TETRIS — 30h : 2h d'ateliers par semaine sur une période de 10 semaines + préparation / participation au battle

→ Parcours intermédiaire / PACMAN — 30h : 4h d'ateliers par semaine sur une période de 5 semaines + préparation / participation au battle

→ Parcours resserré / MARIO KART — 30h : 2h d'ateliers par jour sur une période de 2,5 semaines + préparation / participation au battle

→ Parcours péri & extra-scolaire / POKÉMON — 20h : 1h d'atelier par semaine sur 2 trimestres (TAP Rennes 1er degré) + préparation / participation au battle

Ces parcours sont adaptés en discussion avec les établissements, en cohérence avec le rythme de chaque classe. Tous les parcours comprennent à minima 20h de pratique et 1 rencontre de 2h dite « Culture générale » sur les cultures vidéo-ludiques avec un·e intervenant·e invitée suivi du battle et du temps de restitution interne à chaque établissement auprès des autres élèves. Les classes assistent également à un ou plusieurs spectacles pendant la saison au CCN ou dans des lieux partenaires.



Les artistes pressentis pour l'édition 2026

Phaonce (Sons of Wind), Aurélien Mouafo, Iffra, Sofian Jouini, Bouzid Ait Atmane, Kaê Les Ratz, Timothée Lejolviet, Mathias Rassin, Clarisse Tognella, Liss Funk, Paradox-Sal, Oumrata Koné, Clémentine Césaire, Inès Mauricio, Krissy & Lyso (Sons of Wind)

Les spectacles à découvrir pendant la saison 2025 – 2026

4.3 de Andrège Bidiamambu et Seren Kano (création 2025)
Du 8 au 11 octobre 2025 / CCN St-Melaine

Inspiré par le locking et ses motifs de polyrythmie, les danseurs et chorégraphes Andrège Bidiamambu et Seren Kano se réapproprient et expérimentent avec les éléments qui constituent l'essence de cette danse. Ils imaginent une réflexion autour de leur pratique commune, un outil de communication à la manière d'un langage, un cadre d'échange entre jeux, contraintes et points de connexion.

Autothérapie de Mackenzy Bergile (création 2025)
Du 12 au 15 novembre 2025 / Dans le cadre du festival TNB / CCN St-Melaine

Avec *Autothérapie*, Mackenzy Bergile signe un nouveau solo porteur de l'héritage et des croisements de sa gestuelle inclassable, entre hip hop et danses traditionnelles haïtiennes, ancrées dans le vodoun. « Mon ambition est celle d'émanciper les gestes de leur essence originelle, de les transmuter en une poésie de l'existence, (...) faisant éclore un geste narratif polysémique qui réinvente nos destinées collectives. »

Attitudes : Meet the makers (création 2025)
Du 18 au 20 décembre 2025 / CCN St-Melaine

En décembre 2025, le collectif FAIR-E propose une semaine de spectacles, battle, film, workshops, temps d'échanges professionnels en guise de clôture de la zèretournée européenne des artistes soutenus par Attitudes, réseau fondé par 6 partenaires européens.

Plateau partagé avec : *Jogo de Dentro* de Jerson Disonama et Kaê Carvalho (France), *Untitled* de Majeko (Suède) et *Mirar* de Iron Skulls (Espagne)

Abîmes de Linda Hayford (création 2026)
Du 3 au 7 février 2026 / Dans le cadre du festival Waterproof / TNB

Après *Shapeshifting*, *AlShe/Me* et *Recovering*, *Abîmes* est la première création de groupe de Linda Hayford. Elle représente une étape clé dans la continuité de son travail de recherche, de transmission et d'écriture chorégraphique et symbolise une bascule immersive et engagée dans la fiction.

Ici, la chorégraphe souhaite mettre en lumière ce qu'est son interprétation des potentielles créatures existantes dans un monde parallèle au nôtre. Des êtres hybrides avec une gestuelle commune, imprégnée par ce qui pourraient être autant de langages corporels naturels d'archétypes encore inconnus par nos humanités contemporaines, qui s'élèvent pour révéler comment chacun et chacune contribue, par ses propres complexités individuelles, à celle, élargie du monde d'aujourd'hui.

Sawata de Nadeeya Gabrieli (création 2025)
Hiver 2026 / CCN

Sawata est un voyage introspectif et une exploration de la mémoire, de l'identité et des racines culturelles. Partant de son histoire personnelle, d'un sentiment de perte, la chorégraphe délivre un cri du cœur et du corps, une traversée intime en quête de reconnexion à soi.

Limbo de Suzanne Degennaro (création 2026)
Hiver 2026 / CCN

À travers le whacking, Suzanne Degennaro souhaite mettre en mouvement un état qui l'a toujours suivi et dans lequel il/elle se sent à la fois prisonnier-e et étrangement confortable ; cet état lui permet de faire le parallèle entre plusieurs choses : le vécu intersexe, la sensation de vivre à coté de soi, l'errance constante à travers le spectre du genre, le rapport au temps. Tout comme le vécu d'une génération désillusionnée et sans repères, qui ne sait pas combien de temps encore il lui reste à vivre sur terre. Dans ce solo chorégraphique, l'artiste flotte dans son propre *Limbo*, sans but précis à part celui de faire la fête.

L'effet Mère de Carmel Loanga (création 2025)
Hiver 2026 / CCN

À travers le solo *Effet Mère*, Carmel Loanga cherche à relever un défi : celui de témoigner, partager et transmettre une tranche de vie, une expérience atypique et singulière. De la mort de son père et du départ brutal de son pays natal à l'adolescence, elle poursuit son parcours de femme noire africaine jusqu'aux scènes françaises et son expérience de mère, comme une étape inversée pour refermer la boucle de la mort à la vie. Carmel Loanga vient frapper le rythme de cette précieuse existence, accompagnée par l'image de cet arbre déraciné qui se reconnecte à la terre jusqu'à donner un nouveau fruit.

Maison Lou(p) d'Oumrata Konan (création 2026)
Printemps 2026 / CCN

« On apprend aux enfants à se méfier du loup dehors, mais jamais de celui qui se trouve à l'intérieur. » Selon Ipsos, 1 Français sur 10 est victime d'inceste soit 6,7 millions de personnes. Pourquoi est-ce si difficile pour un enfant de remettre en question le-s comportement-s des membres de sa cellule familiale ? J'ai décidé d'interroger ce phénomène qu'est l'inceste à travers plusieurs langages, dont le whacking. Cette danse créée dans les clubs gays de Los Angeles dans les années 70, est née dans l'urgence, le besoin d'expression, de vérité. Elle est, selon moi, l'outil idéal pour parler de ce tabou. Dans le titre *Maison lou(p)*, je vois cette lettre mouette comme le silence, le tabou imposé par le « P »atriarcat sur les enfants.

Programmation sous réserve de modification pour la saison 2025 – 2026 et en cours de construction pour les saisons 2026 - 2027 et 2027 – 2028.



PRODUCTION

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

PARTENAIRES ET RAYONNEMENT

En 2026, le *Battle des écoles* rassemblera des 20 classes (400 à 500 élèves) principalement de la métropole de Rennes ainsi que du département Ille-et-Vilaine. L'événement se déroulera à Rennes.

Partenaires sollicités

- Établissements scolaires : 20 établissements (20 classes) du 1^{er} et 2nd degrés (en cours - primaires et collèges)
- Collectivités : Ville de Rennes / Rennes Métropole, Département Ille-et-Vilaine
- Etat : DRAC Bretagne, Rectorat de Rennes / DAAC
- Presse : Clab, Ouest France
- Université : CREA / Rennes
- Association : 3 Hit Combo
- Autres : Pass Culture, CHU Guillaume Rognier, association Tout Atout

MOBILISATION DES BÉNÉFICIAIRES

Les danses hip hop sont intrinsèquement collectives. Dans cet esprit, outre la découverte d'une pratique chorégraphique, il s'agit de favoriser l'esprit de groupe et la cohésion au sein des classes participant.es, mais également des établissements scolaires, qu'elles représenteront lors du *Battle des écoles*.

L'ensemble de l'action est pensé en lien avec le thème des jeux vidéo et des animés populaires, familiers pour les élèves et aujourd'hui entrés dans l'imaginaire collectif.

INDICATEURS ET ÉVALUATION

Indicateurs micro (tout au long du projet)

- Évaluation formative : les élèves seront évalués tout au long du processus, à travers des critères tels que l'implication, la créativité, et l'autonomie dans l'élaboration de leurs performances
- Critères d'engagement : engagement corporel, respect des consignes créatives, capacité à innover tout en restant fidèle aux pratiques transmises
- Auto-évaluation : les élèves seront invités à réfléchir sur leurs progrès et sur l'impact des danses autodidactes dans leur parcours scolaire
- Questionnaire proposé par l'équipe du CCN aux enseignant-es en fin de projet
- Rencontres intermédiaires et rencontre bilan entre l'équipe du CCN et les enseignant-es

Indicateurs macro (en amont et en aval)

- Nombre de classes / élèves touchés
- Nombre d'établissements engagés
- Nombre de retombées presse

Outils possibles

- Grille d'observation pendant les ateliers utilisée par l'enseignant-e et/ou l'intervenant-e artistique (critères observables : engagement, progrès technique, prise d'initiative, travail en groupe)
- Utilisation d'une grille d'évaluation critériée fournie aux enseignant-es
- Auto-évaluation / fiche à remplir par les élèves avant/après le battle (« Ce que j'ai appris », « Ce que j'ai osé faire », « Ce que j'aimerais améliorer »)
- Oral collectif ou individuel avec retour sur expérience entre l'enseignant-e et les élèves de type réflexif (Qu'ai-je ressenti ? Qu'ai-je compris de cette forme artistique ?)
- Production numérique en complément (carnet numérique, vidéo de performance, audio podcast avec retour d'expérience)

PRODUCTION

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

PRÉPARATION ET COORDINATION

2 à 3 réunions sont prévues en amont de l'action :

- Une 1^{ère} réunissant les enseignant-es afin de présenter les enjeux du projet d'un point de vue pédagogique et pratique, et répondre aux questions.
- Une 2^{ème} réunissant enseignant-es et intervenant-es artistiques avec une présentation collective de l'action, puis des temps de travail individuels entres artistes et enseignant-es pour commencer à co-construire les ateliers.
- Une 3^{ème} réunion pour finaliser avec les enseignant-es l'organisation.

RESSOURCES ET PROLONGEMENTS

- Vidéos : battles, spectacles, documentaires, témoignages de danseurs
- Références : compagnies, danseurs-ses, pièces emblématiques
- Liens interdisciplinaires : histoire-géo (mouvements culturels), musique (beatmaking), arts visuels
- Prolongements possibles : création vidéo, podcast, exposition, carnet numérique

ÉQUIPE MOBILISÉE

- Artistique : 1 chorégraphe du collectif FAIR-E sera en charge de la direction artistique et la coordination
- Suivi / gestion et encadrement des classe : trois personnes (2 permanent-es et 1 personne en renfort CDD) se répartiront le suivi des classes participant-es et assureront la coordination des groupes et la gestion administrative avec les établissements.
- Production : 1 chargée de production coordonnera l'ensemble du projet, en lien avec 1 directrice de production (équipe permanente)
- Technique : 1 régisseur général en CDDU sera embauché pour la coordination technique de l'événement, en complémentarité de l'équipe technique permanente (1 directeur technique et 1 régisseur général). Deux techniciens en CDDU seront également présent-e pour l'événement
- Communication : la coordination de la communication sera assurée par la responsable de communication (équipe permanente). Un renfort presse sera menée par l'agence de presse Pierre Laporte communication.

BUDGET

L'ensemble du projet sera monté et coordonné par le CCN de Rennes et de Bretagne, à l'initiative du collectif FAIR-E. Les financements EAC attribués à la structure en 2026, 2027 et 2028 par la DRAC Bretagne seront orientés sur l'action dans son ensemble.

Pour chaque édition, l'apport de ressources complémentaires par la DRAC, la Ville de Rennes (EAC), le département d'Ille-et-Vilaine (EAC), accompagné du soutien de la CDC (mécénat), viendront conforter le budget et permettront de limiter les coûts de participation pour les établissements scolaires, qui pourront également solliciter des financements auprès des dispositifs existants et du Pass Culture.

Le cas échéant, la recherche de partenaires privés (sponsoring, mécénat, club de partenaires), en local, pourra consolider le budget de chacune des deux éditions.



PLANNING

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

ÉDITION 2026 : BRETAGNE

Janvier / avril 2025	Préparation, coordination, développement projet et co-construction avec les partenaires
Mai 2025 <i>Période 5</i>	Manifestation d'intention des établissements scolaires et extra-scolaires
	Dépôt des demandes de financements annuelles
Juin 2025 <i>Période 5</i>	Validation des établissements
Septembre / octobre 2025 <i>Période 1</i>	1 ^{ère} rencontre avec les enseignant-es / Présentation du projet
	Sortie culturelle : spectacle 4.3 / CCN St-Melaine
	Validation des artistes intervenant-es et des plannings avec les enseignant-es
Novembre 2025 <i>Période 2</i>	Sortie culturelle : spectacle <i>Autothérapie</i> / CCN St-Melaine
	Choix des noms des équipes
Décembre 2025 <i>Période 2</i>	Lancement de la création des visuels par équipe
	Sortie culturelle : spectacle <i>Attitudes : Meet the makers</i> / CCN St-Melaine
	2 ^{ème} rencontre : enseignant-es / artistes intervenant-es
Janvier 2026 <i>Période 3</i>	Lancement des ateliers dans les établissements
	Conférence / rencontre dans chaque classe sur les cultures vidéo-ludiques avec 3 Hit Combo
	Poursuite des ateliers dans les établissements
Février 2026 <i>Période 3</i>	Livraison des visuels
	Sortie culturelle : spectacle <i>Abîmes</i> / TNB
	Poursuite des ateliers dans les établissements
Mars 2026 <i>Période 4</i>	Livraison des visuels
	Sortie culturelle : spectacle CCN St-Melaine
	Poursuite des ateliers dans les établissements
Avril 2026 <i>Période 4</i>	Livraison des visuels
	3 ^{ème} rencontre avec les enseignant-es : point d'étape et préparation du Battle
	Sortie culturelle : spectacle CCN St-Melaine
Mai 2026 <i>Période 5</i>	Poursuite des ateliers dans les établissements
	Finalisation des costumes / cosplay / accessoires
	Réalisation des étendards
Juin 2026 <i>Période 5</i>	Fin des ateliers dans les établissements
	Restitution interne dans les établissements
	Évènement collectif
	Rencontre bilan avec les enseignant-es et partenaires

PLANNING

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

ÉDITION 2028 : BRETAGNE

Janvier / avril 2027	Préparation, coordination et développement projet et co-construction avec les partenaires
Mai 2027 <i>Période 5</i>	Manifestation d'intention des établissements scolaires et extra-scolaires
	Dépôt des demandes de financements annuelles
Septembre / octobre 2027 <i>Période 1</i>	Validation des établissements
	1 ^{ère} rencontre avec les enseignant-es / Présentation du projet
	Sortie culturelle
Novembre 2027 <i>Période 2</i>	Validation des artistes intervenant-es et des plannings avec les enseignant-es
	Sortie culturelle
Décembre 2027 <i>Période 2</i>	Choix des noms des équipes
	Lancement de la création des visuels par équipe
	Sortie culturelle
	Lancement des ateliers dans les établissements
	Conférence / rencontre dans chaque classe en lien avec la thématique du battle
Janvier 2028 <i>Période 3</i>	2 ^{ème} rencontre avec les enseignant-es
	Poursuite des ateliers dans les établissements
Février 2028 <i>Période 3</i>	Poursuite des ateliers dans les établissements
	Livraison des visuels
	Sortie culturelle
Mars 2028 <i>Période 4</i>	Poursuite des ateliers dans les établissements
	Finalisation des costumes / cosplay / accessoires
	Sortie culturelle
Avril 2028 <i>Période 4</i>	Fin des ateliers dans les établissements
	Restitution interne dans les établissements
	Évènement collectif
Juin 2028 <i>Période 5</i>	Rencontre bilan avec les enseignant-es et partenaires



COLLECTIF FAIR-E

BATTLE DES ÉCOLES — 2026

LE COLLECTIF FAIR-E

Composé de Bouzid Ait Atmane, Iffra Dia, Céline Gallet, Linda Hayford, Saïdo Lehlouh, Marion Poupinet, Ousmane Sy (1975-2020), le collectif FAIR-E est le premier collectif nommé à la direction d'une institution culturelle labellisée. Il dirige le CCN de Rennes et de Bretagne depuis janvier 2019. Nourri-es et inspiré-es par l'énergie et l'ouverture d'esprit qui les caractérise, FAIR-E propose aujourd'hui un programme artistique et culturel protéiforme et innovant, réfléchi comme un espace de partage et de rencontres, au service des artistes, des créateur-ices, des pratiquant-es et des pratiques artistiques, qui fédèrent tous les publics et met en valeur les artistes issu-es des marges esthétiques, du divers et de l'autodidaxie.

Bouzid Ait Atmane – Directeur artistique / chorégraphe

Se plier au sol, être debout : c'est en faisant des va-et-viens entre les postures basiques des personnages de jeux de plateforme que Bouzid Ait Amane trouve son chemin en tant que danseur. Bien que prédisposé pour le break et les passages au sol, c'est pourtant à la verticale, en arborant l'étendard du locking, danse éminemment liée au funk et à la spontanéité, qu'il s'exprime et s'accomplit comme performeur, interprète puis chorégraphe.

Au cœur du cercle, espace central du battle, « Zid » développe tout au long de son parcours de danseur un penchant pour le langage direct. De ce lexique naît en 2015 *Dans l'arène*, pièce co-chorégraphiée avec Yanka Pédrón. Cette pièce pour deux danseurs raconte l'inspiration tirée de l'affrontement, naviguant entre séances d'entraînement et moments de compétition, en enjambant le clivage séparant le battle de la chorégraphie de plateau. Dans *R1R2 START* (2017), première pièce écrite individuellement, le chorégraphe se joue des codes numériques et des actions réelles dans un hommage didacticiel à la culture du jeu vidéo ; un point de passage analogue à son travail d'interprétation du « Tetris » au sein du groupe Géométrie Variable jusqu'en 2021.

Que ce soit par la proximité aux univers du jeu vidéo ou son rapport intime à la compétition, le chorégraphe explore ce que le jeu, dans ses règles et autour, permet de variétés d'interactions, de possibilités de mouvements, de liberté, de contrainte et d'émancipation. Avec *Manège* (2020), il réactive souvenirs d'enfance et sensations communes en invitant six interprètes à circonvoluer sur le plateau tournant d'un carrousel, entre mouvements cinétiques et punchlines visuelles.

Aujourd'hui, Bouzid Ait Atmane invente et développe de nombreux concepts de battles qui sont tout autant de terrains d'expérimentation dédiés à nourrir son écriture chorégraphique et faire se rencontrer les communautés de danseur-euses : *The Ones* invite crews et écoles aux esthétiques plurielles à se confronter en équipe tandis que le *Fighting Dance Battle*, cosigné avec l'association 3 Hit Combo, propose de mélanger dans le même exercice danse et jeu vidéo de combat.

Toujours désireux de faire s'entrechoquer les univers, Bouzid Ait Atmane pousse sa recherche autour du syncrétisme entre danse et jeu vidéo dans une nouvelle dimension avec *Taieki*. Dans une pièce interactive à découvrir à l'horizon 2024, le public est amené à prendre le contrôle par la manipulation d'une manette, influant directement sur les choix des protagonistes en scène et faisant évoluer la narration du spectacle en fonction des choix collectifs. Processing...

Bouzid Ait Atmane est membre du collectif FAIR-E et co-directeur du CCN de Rennes et de Bretagne.

Actions d'Éducation artistique et culturelle menées par Bouzid Ait Atmane
[5 vidéos courtes à découvrir ici](#) (mot de passe : ZID)



RETOUR EN IMAGES SUR L'ÉDITION 2024

Capsule de 1'46" (Battle des écoles)

<https://vimeo.com/1039706555/5a4cb6b40a>

Capsule de 3' (Ateliers)

<https://vimeo.com/1066901203/f502eab6bc>

www.ccnrb.org

@ccnr.faire



FAIR-E COLLECTIF FAIR-E
CENTRE CHORÉGRAPHIQUE
NATIONAL DE RENNES
ET DE BRETAGNE



Le Centre chorégraphique national de Rennes et de Bretagne, dirigé par le collectif FAIR-E, est une association subventionnée par le ministère de la Culture (Direction régionale des Affaires culturelles / Bretagne), la Ville de Rennes, la Région Bretagne et le Département d'Ille-et-Vilaine. Photos : J. Brudieux, Le Kabuki