

SPACE DANCES

Projet de réalité augmentée
chorégraphique

compagnienatachapaquignon

production

Association Corps Au Bord (CAB) / Compagnie Natacha Paquignon

Partenaires de production

Les Subsistances / labo NRV

Fées d'Hiver

Théâtre Astrée



SOMMAIRE

Résumé du projet	p.3
Distribution, partenaires	p.4
Présentation du projet, propos chorégraphique	p.5
Note d'intention des auteurs	p.6
Dispositif technique	p.7
Calendrier prévisionnel	p.8
La compagnie	p.9
MuseoPic	p.10
Equipe artistique	p.11-13
Contact	p.14



RÉSUMÉ DU PROJET

Space Dances est un projet d'œuvre numérique, chorégraphique et sonore pour smartphones ou tablettes tactiles. Un projet de **réalité augmentée**, où le public découvre sur son écran des **danses cachées** dans des espaces inattendus. Le projet est conçu pour développer une écriture chorégraphique à partir de la **relation corporelle à des espaces** qui ne sont pas prévus pour la danse.

Une première étape de Recherche & Développement mène à la conception d'une **application pour smartphones et tablettes tactiles** et d'un **protocole d'écriture adaptable** à différents lieux.

« *Choses que, de temps à autre, on devrait faire systématiquement : [...]*

Dans les immeubles, en général :

les regarder ;

lever la tête ;

chercher le nom de l'architecte, le nom de l'entrepreneur, la date de la construction ;

se demander pourquoi il y a souvent écrit « gaz à tous les étages » ;

essayer de se souvenir, dans le cas d'un immeuble neuf, de ce qu'il y avait avant ;

etc. »

« *Travaux pratiques*

Continuer

Jusqu'à ce que le lieu devienne improbable

jusqu'à ressentir, pendant un très bref instant, l'impression d'être dans une ville étrangère,

ou, mieux encore, jusqu'à ne plus comprendre ce qui se passe ou ce qui ne se passe pas,

que le lieu tout entier devienne étranger, que l'on ne sache même plus

que ça s'appelle une ville, une rue, des immeubles, des trottoirs... »

Georges Perec, *Espèces d'Espaces*



DISTRIBUTION

Conception & chorégraphie : Natacha Paquignon

Artiste visuel : Raphaël Dupont

Artiste sonore : Valentin Durif

Danseurs : Lise Bois, Guillaume Lapasset-Weddigen, Anita Mauro, Natacha Paquignon

Développeurs (recherche, conception et réalisation de l'application) : Amaury Belin, Jillian Boyer / MuseoPic



PARTENAIRES DE PRODUCTION

- MuseoPic : réalisation de l'application pour smartphones et tablettes tactiles
- Les Subsistances / labo NRV seront partenaires du projet dès 2017 avec une mise à disposition d'un espace de travail et de matériel (caméra à 360°).
- Fées d'Hiver, centre de création numérique dans les Hautes-Alpes, accueillera la compagnie dans le cadre d'une résidence de création.
- Théâtre Astrée, Villeurbanne : création d'une œuvre pour le campus de la DOUA, lancement dans le cadre du festival Chaos Danse 2019.

PRÉSENTATION DU PROJET

PROPOS CHORÉGRAPHIQUE

Dans des espaces sont cachées des danses. Pour les révéler, il faut avoir un smartphone ou une tablette tactile et un casque audio. On flashe un marqueur (QR Code, Tag NFC) ou on reconnaît un élément déjà présent dans le monde physique et on utilise la localisation de l'appareil pour faire apparaître sur l'écran la danse cachée.

Les danses sont filmées par un système de captation à 360°.

Pour suivre l'évolution de la danse, il faut suivre les danseurs.

Le contenu caché est à la fois visuel et sonore. Le son est composé de sons concrets, de compositions musicales, de paroles (une personne, un objet ou le lieu peuvent prendre voix pour s'adresser au spectateur, des textes peuvent être lus).

UNE HISTOIRE DE CORPS, D'ESPACES ET DE TEMPS

Space Dances est une pièce dont les spectateurs ne sont pas rassemblés dans une même salle, mais répartis sur plusieurs espaces et plusieurs temporalités. À travers son smartphone personnel ou une tablette mise à disposition dans le lieu, le public voyage dans un autre espace-temps : celui où le lieu est un partenaire de danse.

UNE ÉCRITURE LOCALE ET GLOBALE POUR UN LIEU

Dans chaque espace choisi pour le projet, la danse naît de la relation des corps aux espaces. Elle les transforme, leur donne un sens nouveau, imaginaire, incarné.

La relation entre le corps des danseurs et la technologie influence également l'écriture chorégraphique. La danse est conçue pour un système de captation vidéo à 360° : la danse tout autour.

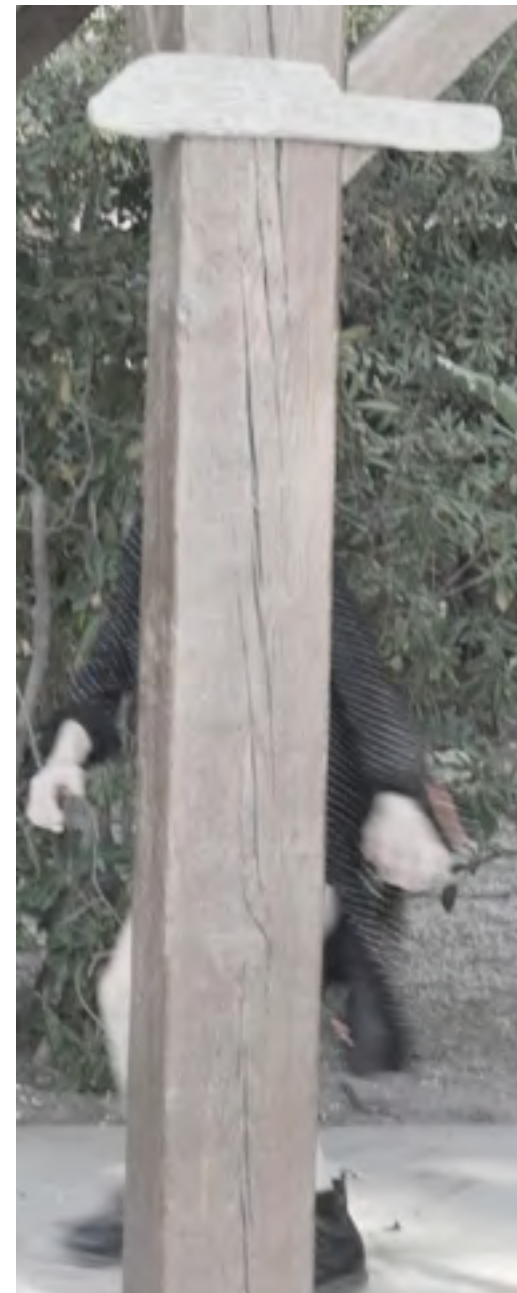
L'écriture globale concerne l'ensemble du lieu.

Elle mène à un récit imaginaire du lieu, comme des épisodes qui peuvent être expérimentés dans des ordres différents. Une forme de narration spécifique où le public joue un rôle dans le déroulement de la pièce.

Le public habite, comme dans la vie, le centre de son champ de perception. Il construit son espace et son spectacle en se déplaçant et en faisant des choix.

Space Dances construit un imaginaire relationnel, dans trois dimensions de relation :

- entre les corps dansants et les espaces ;
- entre le corps des spectateurs, l'outil technologique et les espaces ;
- entre la danse et les technologies.



NOTES D'INTENTION DES AUTEURS

NATACHA PAQUIGNON, CHORÉGRAPHE & DANSEUSE

Space Dances marque une nouvelle étape dans ma recherche sur les liens entre danse et technologies. Pour la première fois, je développe un travail qui n'est pas à proprement parler du spectacle vivant.

Space Dances naît du désir d'explorer plus loin la relation du corps aux espaces. De dénicher la poésie dans notre environnement. De dire la danse partout. Ce projet prolonge ma recherche sur un langage relationnel et la question de la frontière, poreuse, ambivalente, médiation et séparation.

La phénoménologie, en particulier la philosophie de Maurice Merleau-Ponty, et le principe de l'énaction du neurobiologiste et philosophe Francisco Varela, font partie des travaux qui influencent ma recherche. Tous deux affirment la relation entre corps, cerveau et environnement, la co-détermination d'un organisme et de son environnement, l'importance de l'expérience à la première personne. La perception devient une action. Ses recherches ont mené F. Varela à développer une pratique dite de l'attention/vigilance proche de la méditation bouddhiste pour développer la capacité de présence à l'esprit et au corps.

Cette philosophie alimente mon désir de chercher une esthétique du local, de l'in situ, du moment présent.

La pièce s'actualise dans le réel par l'action de chaque spectateur et par l'intermédiaire d'un outil personnel, téléphone portable ou tablette. L'outil, détourné de ses fonctions habituelles, prend la place d'une médiation entre le spectateur et la pièce. Il devient une porte vers l'imaginaire.

Il y a quelque chose de ludique là-dedans. Pour l'équipe, dans le fait d'aller dénicher des danses dans la relation avec des espaces inhabituels, inattendus, dans la conception d'une écriture globale comme un jeu de piste. Et pour le public, par sa place d'explorateur d'espaces et de chercheurs de danses.

RAPHAËL DUPONT, VIDÉASTE, SCÉNOGRAPHE, ARTISTE VISUEL

Dans un questionnement autour du geste, nous intervenons sur le monde, sur l'espace qui nous entoure. Et le monde intervient à son tour sur notre corps comme une réponse !

Face au monde l'humain amène le geste. Le geste devient parfois insuffisant, alors vient l'outil. Le marteau, la pelle, le couteau. Il devient une interface avec le monde pour en faciliter le façonnage, pour le saisir avec plus de justesse que ne l'aurait fait le simple poing. L'outil peut devenir un moyen d'atteindre le monde, et parfois, de manière paradoxale, le mettre à distance.

Il y a des outils aujourd'hui dont nous ne pouvons plus nous passer. Le smartphone, l'ordinateur et basiquement l'ensemble des objets connectés. Ils deviennent nos outils de prédilection pour appréhender le monde. Savoir si c'est une bonne ou une mauvaise chose n'a pas sa place ici, c'est une réalité.

Je souhaite questionner ici comment les interfaces numériques pourraient devenir autre chose qu'un espace numérique virtuel autocentré et devenir potentiellement le médiateur entre le corps dépendant et l'espace réel qu'il traverse.

VALENTIN DURIF, MUSICIEN, TECHNICIEN DU SON, PROGRAMMEUR

Le travail du son visera à reconstituer l'univers sonore du lieu, pour mieux le distordre, l'altérer, en faire une hallucination auditive qui viendra compléter le discours vidéo et chorégraphique, tout en tenant son propre discours, musical et sonore.

Le public sera invité à porter un casque qui l'isolera de l'environnement sonore ambiant, et qui complétera l'immersion dans cet espace paradoxal.

DISPOSITIF TECHNIQUE

SYSTÈME DE CAPTATION

Nous souhaitons réaliser la captation des chorégraphies à l'aide d'un système de **captation vidéo à 360°**. Ce système nous permettra de filmer l'environnement choisi sous tous ses angles et de créer des vidéos où le public pourra tourner l'angle de vision pour déceler les éléments (danseurs, personnes ou objets) qui se trouvent dans les différents endroits de cet espace. L'un des enjeux techniques sera de trouver la compression vidéo adaptée pour associer qualité et légèreté.

DIFFUSION SUR SMARTPHONES / TABLETTES

Pour la diffusion sur smartphones ou tablettes tactiles, nous faisons le choix de créer une **application pour les systèmes Android et iOS**.

Le public devra télécharger cette application via le store de leur appareil.

Cette solution permettra de télécharger les vidéos en début de parcours et de ne pas dépendre de la qualité du réseau internet pendant la visite.

L'application permettra de déclencher les vidéos à 360°.

Elle comprendra également une interface avec des fonctionnalités annexes (notamment un texte de présentation du projet).

Technologies impliquées (voir précisions dans la note technique, disponible sur demande)

- Localisation GPS

- Localisation par iBeacon (bluetooth)

- QRCode / Tag NFC / Reconnaissance visuelle sans marqueur (reconnaissance d'un élément du monde physique)

- Lecture vidéo 360° : lecteur de vidéo (composants SDK / recherche sur les types de flux vidéo)

- Navigation 360° : gyroscope + accéléromètre

DIFFUSION SONORE

Pour entendre la création sonore, le public devra se munir de **casques audio** branchés à leur smartphone ou à leur tablette tactile.

Lorsque les vidéos seront présentées dans des lieux qui auront accueilli une résidence, nous souhaitons mettre à la disposition du public des **appareils Android équipés dans le lieu**. Ceci permettra une expérience optimale pour les spectateurs.

Mais nous souhaitons aussi que chaque utilisateur puisse utiliser son propre matériel pour révéler les danses.



CALENDRIER PRÉVISIONNEL

Mai-juin 2017 :

- conception du projet
- recherche d'un développeur pour concevoir l'application pour smartphones et tablettes

Septembre 2017 - février 2018 :

- Recherche de partenaires de production : lieux pour mettre en œuvre l'écriture du projet
- Recherches liées à l'écriture chorégraphique, locale et globale, du projet : mise au point du protocole d'écriture local et global. Premières résidences in situ.
- Recherches pour la captation vidéo à 360°
- Recherche de partenaires financiers

Février - mai 2018 :

- Recherche et développement pour la conception de l'application
- Résidences de création : création d'une première pièce pour un lieu : création chorégraphique et sonore, captation vidéo
- Intégration des premières vidéos à l'application. Premiers tests

Juin - septembre 2018 :

- Réalisation d'une version test de l'application et mise en œuvre dans un ou plusieurs lieux

Fin 2018 - 2019 :

Finalisation de l'application et diffusion dans les lieux de résidence. L'œuvre créée peut rester de manière pérenne dans le lieu. Nous proposons d'organiser un événement pour le lancement de la diffusion de la pièce. Cet événement se présentera sous la forme d'une performance chorégraphique et sonore avec les 4 danseurs de la compagnie. Il aura pour objectif de présenter au public l'installation *Space Dances*.

PISTE D'ÉVOLUTION DU PROJET

Dans un premier temps, *Space Dances* met en œuvre une écriture pour des lieux spécifiques à partir d'un protocole de création qui doit s'adapter à chaque lieu. Par la suite, il est possible d'imaginer un développement pour des espaces publics où il est moins question de récit imaginaire et de parcours que de jeu de piste. Le jeu consisterait à localiser les endroits où des danses sont cachées. Une sorte de geocaching chorégraphique, où l'on va dénicher des danses cachées dans des espaces inattendus, en extérieur. L'application aide à trouver les danses cachées.



LA COMPAGNIE

Natacha Paquignon s'intéresse à la question de la frontière. Elle cherche à rendre poreuse la frontière entre art et société, à inscrire sa démarche artistique dans son environnement sensible et social.

Cette approche la mène à déplacer de plus en plus son travail de création dans des espaces publics, et à chercher des processus d'écriture qui incluent le public. Son travail se nourrit de rencontres et de coopérations avec des personnes situées en-dehors du champ chorégraphique : artistes programmeurs, chercheurs, usagers d'un espace commun, citoyens...

Sa recherche sur les liens entre le corps dansant et son environnement la conduit depuis quelques années à développer un langage chorégraphique et numérique à partir de dispositifs interactifs conçus pour la danse. Certains dispositifs sont imaginés pour le spectacle. D'autres sont conçus comme des installations numériques et chorégraphiques interactives, destinées à faire danser le public dans des espaces inattendus.

La création artistique devient le lieu d'une expérience de la relation, à la fois dans son processus de création et lors des représentations. En se déplaçant ou non, le public choisit son point de vue, son engagement corporel dans son expérience de spectateur.

LES PIÈCES DANSE & ARTS NUMÉRIQUES

2015 // Cabines. Cabines parle de frontières. Qu'est-ce qui nous sépare ? Qu'est-ce qui nous réunit ? Comment la frontière laisse-t-elle passer la relation ?

La création repose sur un dispositif composé de 3 cabines, 3 petits mondes aux frontières différentes. Chacune est habitée par un-e danseur-se. Le dispositif interagit avec leurs mouvements qui génèrent ou modulent le son, la vidéo, la lumière. La création repose sur un recueil de paroles de personnes issues de différents territoires et cultures.

Leurs voix composent une partie de la matière sonore de la pièce.

Plus d'infos : http://natachapaquignon.fr/?page_id=50

2016 // Eclaboussures. Solo créé à partir de fragments de mémoire sensorielle de la danseuse Anita Mauro. Mémoires kinesthésiques, visuelles, sonores, olfactives, émotionnelles, liées à des situations où le corps se risque à aller au-delà de ses propres limites.

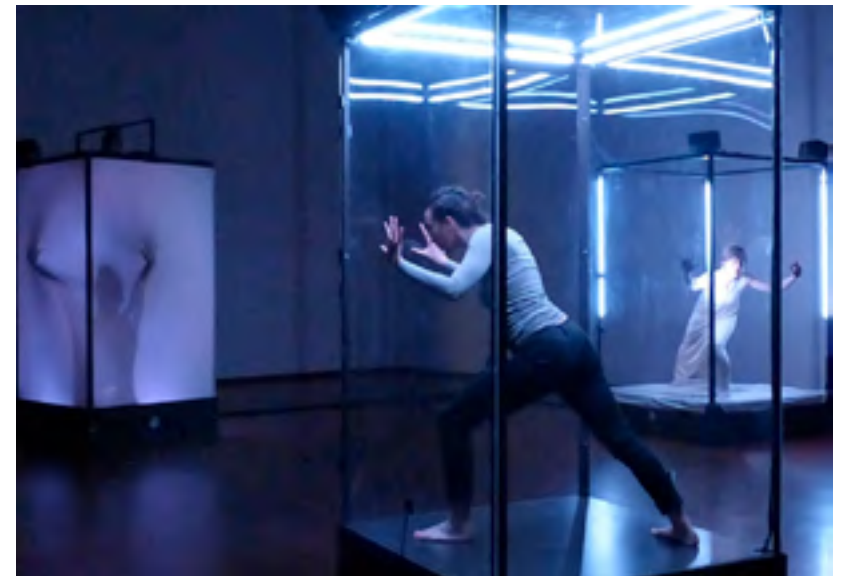
Plus d'infos : http://natachapaquignon.fr/?page_id=562

2016 // Paysages intimes. Pièce pour 8 danseurs professionnels et amateurs, valides et en situation de handicap, composée de 4 petites formes qui évoquent une relation singulière à la mémoire des danseurs et aux lieux qui les ont marqués.

Plus d'infos : http://natachapaquignon.fr/?page_id=587

2016 // Lire avec le corps. Installation interactive et performance autour d'un texte.

Plus d'infos : http://natachapaquignon.fr/?page_id=611



MUSEOPIC

MuseoPic est une jeune start-up lyonnaise spécialisée dans la conception d'applications mobiles innovantes, intégrant notamment des technologies de reconnaissance visuelle, réalité augmentée, et géolocalisation indoor.

MuseoPic fonde son approche sur une expertise technique d'une part, et sur une méthodologie de conception centrée utilisateur d'autre part. Cette double compétence lui permet de prendre en compte les usages existants, et de développer des dispositifs à la fois innovants et faciles à prendre en main pour le public.

À titre d'exemple, MuseoPic propose une application déjà déployée dans plusieurs Musées, et permettant :

- de reconnaître toute œuvre visée par la caméra du smartphone, afin de fournir des informations qualitatives au sujet de chacune d'elles ;
- d'informer le visiteur, désireux d'en savoir plus sur une œuvre, de multiples façons : textes, images, contenus audios, vidéos... ;
- d'enrichir et de rendre spectaculaire la perception de certaines œuvres, grâce à la réalité augmentée (cf références vidéo www.museopic.com/realite-augmentee/) ;
- de guider le visiteur entre les œuvres-phares du musée, des contenus augmentés, des parcours thématiques, pour ne rien louper ;
- de garder en mémoire toutes les œuvres favorites du visiteur, et de lui permettre d'approfondir ses connaissances à leur sujet à tout moment, même après la visite.

Pour se faire une idée de l'application en action, voici une [VIDEO DE PRESENTATION](#)

INTÉGRATION AU PROJET SPACE DANCES

De manière évidente, le savoir-faire de MuseoPic semble particulièrement pertinent pour le projet *Space Dances* d'un point de vue technique. La start-up maîtrise en effet l'ensemble de la chaîne de compétences nécessaires à la production d'applications smartphones, mais surtout l'éventail des composantes technologiques innovantes envisagées pour le projet.

De façon plus subtile, le savoir-faire de MuseoPic lié aux usages mobiles et à la conception centrée utilisateur, pourrait aussi être précieux dans le cadre de *Space Dances*.

En tant qu'individus, le smartphone est devenu un allié incontournable dans nos déplacements, et dans la découverte des lieux et espaces urbains. Il nous aide à définir un itinéraire, organiser nos moyens de transport, prendre connaissance des horaires d'ouverture d'un lieu public, etc. Dans un tel contexte, *Space Dances* propose de dépasser le rapport strictement utilitariste que le smartphone instaure avec les lieux qui nous entourent. La connaissance fine des usages mobiles développés par MuseoPic permettrait de jouer avec les codes et usages existants, afin de ré-introduire une dimension poétique dans ce rapport, et ainsi de permettre une re-découverte intuitive de l'espace urbain par un biais artistique.

LES ACTEURS DU PROJET MUSEOPIC

Jillian Boyer - CEO : Entrepreneur dans l'âme animé par l'innovation, Jillian est dirigeant de MuseoPic, spécialiste du développement de projets innovants.

Amaury Belin - CTO : Passionné par les technologies numériques et leurs usages, Amaury est développeur mobile, spécialiste de la réalité augmentée.



ÉQUIPE ARTISTIQUE

NATACHA PAQUIGNON CHORÉGRAPHE & DANSEUSE

Natacha Paquignon vient, par ordre chronologique, du judo, de la musique, de la danse, de l'anglais, de la recherche universitaire sur les pères pèlerins puritains et leur manière d'influencer les conceptions du corps aux États-Unis, du Qi Gong et de la Médecine Traditionnelle Chinoise.

Probablement, ce parcours éclectique lui donne envie de développer une recherche sur la notion de frontière et sa dimension dialectique, contradictoire, sur ce qui est entre, cet endroit qui porte la promesse à la fois du dialogue et de frottements.

Aujourd'hui elle mène une recherche chorégraphique et numérique qui interroge la place du numérique dans l'environnement et la relation qu'il entretient avec nous. Ou que nous entretenons avec lui.

Elle s'intéresse au détournement des outils pour développer une relation poétique, politique, artistique, loin de toute finalité utilitaire.

Son écriture chorégraphique est une recherche sur la capacité à agir et réagir dans un environnement. Les pièces danse et arts numériques sont des formes semi-performatives. Les danseurs sont à l'écoute de ce qui se passe en eux et autour d'eux pour une danse de l'instant. Ce qui n'interdit pas une écriture précise préalable de certaines scènes.

Dans cette recherche chorégraphique et numérique, la notion de frontière est abordée sous plusieurs angles.

La première question est celle, évidente, de la frontière entre monde physique et monde immatériel.

Une autre concerne le rapport entre espace intime et espace public, une interrogation au centre de l'utilisation quotidienne du numérique. Qu'est-ce qu'on met en partage ? Qu'est-ce qu'on garde pour soi ?

La plupart de ses créations sont des projets évolutifs entre spectacle vivant et installation, qui s'affinent, se modifient, en fonction des lieux et des personnes qui les habitent. Elle est en charge de la programmation danse du lieu alternatif Toï Toï Le Zinc à Villeurbanne.

LISE BOIS DANSEUSE

Lise Bois se forme à la danse au Conservatoire à Rayonnement Régional de Lyon, puis avec Kilina Cremona. Dès 2003 elle débute un travail chorégraphique sur des espaces publics. Elle s'installe quelques années à Paris, où elle s'intéresse à la relation musique-danse à travers la danse africaine et les claquettes, et valide une licence de sociologie.

En 2008, de retour sur Lyon, elle intègre la formation «de l'interprète à l'auteur» proposée par le CCN de Rillieux-la-Pape / Cie Maguy Marin et l'Université Lumière Lyon 2. Elle y rencontre notamment la Cie Ex-Nihilo qui confirme son envie de créer et danser dehors.

En 2010 elle crée avec Anne Azéma la Cie Rose Piment qui se spécialise dans la danse pour l'espace public.

Elle travaille pour la première fois avec Natacha Paquignon en tant qu'assistante à la chorégraphie sur la création *Trio trio*. Dès 2011 elle devient interprète pour la compagnie. Elle est titulaire du Diplôme d'Etat de professeur de danse contemporaine et enseigne régulièrement.





GUILHAUME LAPASSET WEDDIGEN
DANSEUR

À l'âge de 14 ans, il commence par pratiquer le hip-hop, notamment le breakdance. Peu de temps après, il entame sa carrière professionnelle tout en se formant « sur le tas », notamment avec la compagnie de danse Subterfuge.

Il découvre la danse contemporaine et le cirque, qui l'amèneront à développer une gestuelle hybride entre danse contemporaine, acrobaties et hip hop.

Même s'il a suivi des cours à Lyon, il se forme surtout à travers l'expérience

professionnelle (Compagnies Ex Nihilo, Irène K, Tiziana Arnaboldi), les formations continues

(Centre National de la Danse, CCNR, Centre National des Arts du Cirque, RamDam) et son propre travail de recherche.

Au fil des rencontres avec des artistes de différents horizons, il prend goût à cette source d'enseignement et développe des « trainings » parallèlement à son travail d'interprète pour favoriser ces échanges.

Actuellement, outre les tournées des spectacles *Eat it* de la Compagnie Irène K et *Parabole*, un solo créé avec la Compagnie du Subterfuge, il s'attelle à une nouvelle création, *Fragiles*, duo avec un pneu, où il explore ce que l'un peut révéler de l'autre, dans un dialogue soucieux de préserver l'autre comme soi-même.

ANITA MAURO
DANSEUSE

Anita Mauro se forme en danse contemporaine au Conservatoire National de Région de Rouen puis au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse à Lyon de 2002 à 2005.

Après une formation en pédagogie au CND de Lyon, elle obtient le Diplôme d'Etat de Professeur de Danse Contemporaine en 2006, et enseigne depuis dans diverses structures.

En 2008, elle suit la formation pluridisciplinaire «De l'interprète à l'auteur» au CCN de Rillieux-la-Pape / Maguy Marin, et obtient une licence d'anthropologie Métiers des Arts et de la Culture.

Elle entame une collaboration avec Natacha Paquignon dès 2009.

En parallèle, elle travaille pour d'autres compagnies : le Kollektif Mac Guffin, la Cie i2(a) de Mathieu Furgé et la Cie Pic la Poule à Poitiers.

Elle est actuellement danseuse interprète pour la Compagnie Nathalie Pernette, la Compagnie Natacha Paquignon et la Compagnie Tramaluna de Marcelo Sepulveda.

En tant que chorégraphe, une première composition jouée dans l'amphithéâtre de l'Opéra de Lyon lui donne le goût de la création. Elle crée un solo en 2009 autour des maltraitances conjugales pour le festival « Brisez le Silence ». En 2014, elle présente un autre solo dans le cadre de la Biennale off de la Danse, *Skjaldmös*.



RAPHAËL DUPONT

SCÉNOGRAPHE - VIDÉASTE - PROGRAMMEUR

Après un Diplôme National d'Arts Visuels (DNA) et un Diplôme National Supérieur Expression Plastique (DNSEP) à l'EESI de Poitiers, Raphaël Dupont explore les nouveaux médias à travers des installations interactives vidéos et sonores. Il collabore également avec différentes compagnies de théâtre ou de danse et avec des groupes de musique pour des créations scénographiques. Il propose des expériences sensorielles, poétiques et corporelles aux spectateurs. Ou encore celles qui mettent en scène la relation du public à l'image, au son et à l'objet.

Il crée des performances et installations vidéo interactives dans le cadre de divers événements. En 2014 il crée la performance CT4C pour le A'Vaulx jazz Festival. Il crée des vidéos et visuels génératifs programmés pour différents spectacles, notamment en 2011 pour la pièce Mysuperlover.com de la compagnie i2a – L'image du corps / Mathieu Furgé à Poitiers.

Il débute une collaboration avec Natacha Paquignon en 2014.

<http://raphaeldpn.com>

VALENTIN DURIF

MUSICIEN - TECHNICIEN DU SON - PROGRAMMEUR

Issu des musiques électroniques et électroacoustiques, les projets de Valentin Durif s'inscrivent essentiellement dans le champ de la lutherie numérique. Il conçoit, fabrique et pratique ses propres instruments ou développe des dispositifs mécaniques et informatiques capables de jouer ses compositions. Empreintes de la même esthétique patinée et intemporelle, ses créations sont présentées sous la forme de concerts-performances (Émincé d'oreilles) ou d'installations (Cliquetis). Sa musique avoisine l'electronica, le noise rock ou l'indus et une veine plus expérimentale de création sonore.

Valentin Durif apparaît sous le pseudonyme grésillant GzzzT pour une partie de son travail et il collabore régulièrement avec l'association AADN à Lyon (arts et cultures numériques) pour laquelle il développe des systèmes interactifs (*Les Hommes Debout*). Il travaille avec Natacha Paquignon depuis 2014.

<http://vdurif.free.fr>



CONTACT

Association Corps Au Bord (CAB) / Compagnie Natacha Paquignon

Siège social 1 rue de Nuits, 69004 Lyon

Tel 09.52.08.96.55

contact@c-a-b.fr

CHORÉGRAPHE Natacha Paquignon

choregraphe@c-a-b.fr / 06.86.45.08.04

PRODUCTION Charlotte Duval

production@c-a-b.fr

PRODUCTION & DIFFUSION Augur'Art // Audrey Hadorn & Vanessa Ceroni

contact@augurart.com