

compagnienatachapaquignon

production

Association Corps Au Bord (CAB) / Compagnie Natacha Paquignon

Co-production

Les Subsistances / labo NRV
CCO La Rayonne

Partenaires de production

Scène Nationale d'Aubusson
Musée des Beaux-Arts de Limoges

SPACE DANCES

Visite dansée d'un lieu
en réalité augmentée



SOMMAIRE

Résumé du projet	p.4
Distribution	p.5
Présentation du projet : écritures croisées et recherches conceptuelles.....	p.6-9
Note d'intention des auteurs	p.10-11
Dispositif technique	p.12
Calendrier prévisionnel	p.13-14
Partenaires de production	p.15
ANNEXES	
La compagnie	p.16-17
MuseoPic	p.18
Equipe artistique	p.19-21
Contact	p.22

RÉSUMÉ DU PROJET

Space Dances est un projet d'œuvre numérique, chorégraphique et sonore pour smartphones et tablettes tactiles. Une visite dansée d'un lieu en réalité augmentée, où le public cherche, et découvre sur son écran des danses cachées dans des espaces inattendus. Un récit chorégraphique en épisodes, qui développe une forme de narration spécifique, non linéaire, inspirée de la relation du corps à des espaces non conçus pour la danse.

La danse est filmée avec un système de captation à 360°. Pour suivre l'évolution de la danse, il faut suivre les danseurs. Chaque spectateur participe à la fabrication de son expérience.

Le contenu est à la fois visuel et sonore. Le son est composé de sons concrets, de compositions musicales, de paroles (une personne et le lieu peuvent dialoguer ou s'adresser au spectateur). Il est accessible au public via une application pour tablettes et smartphones qui le guide à travers les espaces du lieu.

Une première étape de Recherche & Développement mène à la conception de l'application et à l'écriture d'un protocole de création à décliner dans chaque lieu.

« 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,

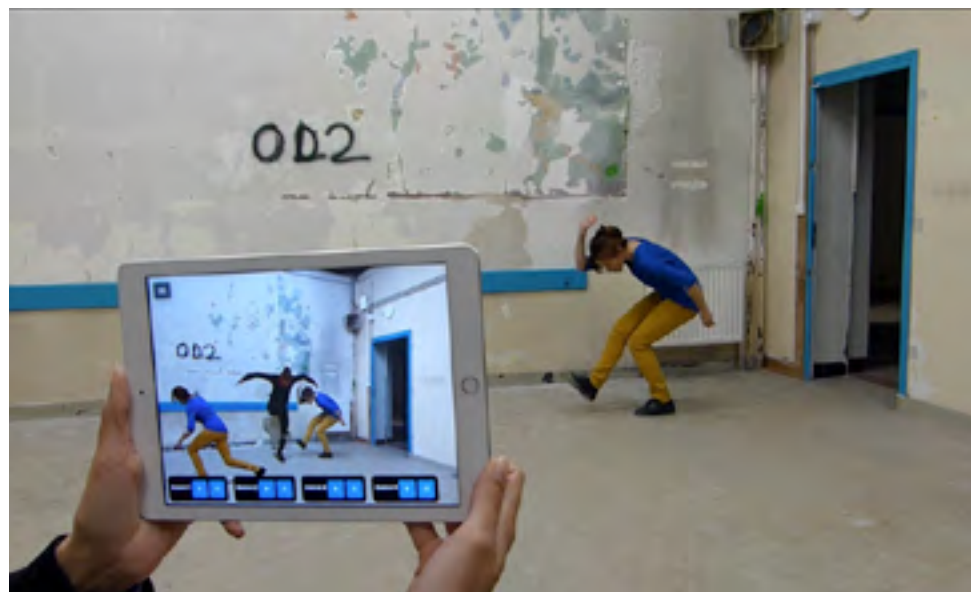
ou, mieux encore, jusqu'à ne plus comprendre ce qui se passe

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

Conceptrice du projet, co-auteure & chorégraphe : Natacha Paquignon

Co-auteur, artiste visuel : Raphaël Dupont

Artiste sonore : Valentin Durif

Danseurs : Lise Bois, Anita Mauro, Natacha Paquignon, 4e danseur en cours de distribution

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



PRÉSENTATION DU PROJET

ENTRE ÉCRITURE CHORÉGRAPHIQUE, VIDÉOGRAPHIQUE ET SONORE LOCALE ET ÉCRITURE CARTOGRAPHIQUE GLOBALE

Space Dances implique des recherches transversales, artistiques, technologiques et conceptuelles, qui avancent en parallèle et se nourrissent mutuellement.

UNE ÉCRITURE CHORÉGRAPHIQUE RELATIONNELLE

L'écriture chorégraphique répond à plusieurs types de relations.

// la relation du corps aux espaces : la danse est conçue par la relation du corps à des espaces quotidiens ou patrimoniaux, extérieurs ou intérieurs. Des lieux qui n'ont pas été conçus pour la danse, voire pour le corps dans le cas d'espaces naturels. Le corps est à la fois récepteur et émetteur. Celui des danseurs reçoit les informations de l'espace et s'en imprègne pour écrire une danse qui ne pourrait pas exister ailleurs de la même façon. La danse naît d'une posture d'observation qui passe par tous les sens de la perception. Et en transformant les espaces, elle leur donne un sens nouveau.

// la composition pour la vidéo : la vidéo permet d'intégrer plusieurs itérations d'un même danseur, de faire apparaître ou disparaître des corps, de superposer des plans et des temporalités différents.

// la relation à la vidéo 360° : la caméra est à la place du spectateur, au centre du champ visuel. Écrire la danse en 360° permet de penser l'écriture à la fois pour le corps des danseurs qui peuvent créer des relations variées entre eux et avec l'espace tout autour, et pour le corps des spectateurs. L'enjeu est d'inclure le public au dialogue chorégraphique. La danse est vue dans un cadre (l'écran de la tablette ou du smartphone). La diffusion limite le champ visuel, comme le font nos limitations physiques. Comme dans la vie, il se passe des choses tout autour de nous, mais nous ne pouvons en voir qu'une partie. Pour voir ce qu'il se passe derrière nous, il faut se tourner. C'est ce que l'œuvre invitera à faire ici, et c'est le sens de l'écriture en 360°. Le cadre de l'écran représente le choix de mettre l'accent, de regarder un endroit particulier de l'espace, une action ou une personne...

// l'écriture pour la réalité augmentée / mixte : L'écriture est pensée en termes de boucles chorégraphiques d'une durée limitée. La réalité augmentée permet de créer des relations entre monde physique et immatériel. Les corps vus à travers les écrans sont à la fois ceux des danseurs qui viennent augmenter les espaces, et tous ceux qui entrent dans le champ de la caméra des appareils, c'est-à-dire qui passent devant les écrans. Un jeu entre corps physiques et immatériels se crée alors, et l'écriture chorégraphique est pensée pour laisser la place à cette interaction. Cette présence des corps physiques dans l'image transforme alors la réalité augmentée en réalité mixte. Les boucles chorégraphiques filmées sont ré-actualisées à chaque nouvelle relation avec un ou des corps physique(s).

Pour le lancement de *Space Dances* dans un lieu, la compagnie imaginera une performance in situ où les danseurs physiques accompagneront leur double immatériel. En-dehors de ces temps de performance, Natacha Paquignon cherche à susciter chez le public l'envie d'entrer dans le cadre pour s'intégrer à la danse.

L'ÉCRITURE VIDÉO

L'écriture vidéo répond elle aussi à plusieurs contraintes spatiales, temporelles et techniques.

// la composition de l'image en 360° : la captation à 360° permet de filmer l'environnement sous tous ses angles et de créer un film où le public peut tourner l'angle de vision pour déceler les éléments qui se trouvent dans les différents endroits de cet espace.

// l'écriture vidéo pour la réalité augmentée : pour qu'il y ait réalité augmentée, il doit d'abord y avoir réalité. Pour respecter le propos chorégraphique, la danse est captée dans les espaces qui l'ont inspirée. Pour apparaître en réalité augmentée, les corps des danseurs doivent être détourés. En environnement réel, le détournement est moins aisé que si la danse était filmée sur fond uni. Le vidéaste a opté pour un système de détournement par soustraction d'images, qui implique une recherche sur les costumes des danseurs, qui doivent trancher avec le fond réel.

L'ÉCRITURE SONORE

Le son aura une importance cruciale dans *Space Dances*. L'écriture sonore se développe dans deux directions :

// L'écriture pour chaque scène : la composition sonore implique une recherche sur les sons des lieux : enregistrement de sons concrets, composition à partir d'éléments physiques du lieu (dans ses projets personnels, le musicien Valentin Durif crée ses propres instruments à partir d'objets divers), recherches sur des environnements sonores du passé du lieu (archéologie sonore). La composition associera à ces sons concrets directement issus de l'environnement des éléments musicaux issus du monde électronique.

// L'écriture pour la déambulation à travers les espaces : le son s'ajoutera à la cartographie pour aider au guidage des spectateurs.

L'ÉCRITURE CARTOGRAPHIQUE GLOBALE : 3 PISTES DE PARCOURS

L'œuvre développe une forme de narration particulière, qui relie entre eux différents espaces d'un même lieu. La chorégraphe envisage actuellement 3 pistes de parcours pour un même lieu, chacun impliquant un degré de proximité différent avec le réel.

// Le premier niveau sera constitué de scènes chorégraphiques où l'écriture est issue de la relation concrète du corps à l'espace et aux objets qui le composent. La danse détournera et prolongera des actions directement inspirées par l'espace, sa morphologie, sa fonction, ses matériaux, sa taille...

// Le deuxième niveau évoquera le lieu à d'autres temps. L'écriture s'inspirera de l'histoire du lieu (temps passé) ou imaginera un environnement futur : même lieu, autre temps.

// Le troisième niveau de parcours mettra en scène les esprits du lieu. Le corps des danseurs et leur relation aux espaces seront dé-réalisés : ils pourront changer de taille, apparaître en partie seulement, sortir des murs ou du sol...

L'ÉCRITURE TECHNOLOGIQUE D'UNE APPLICATION POUR TABLETTES ET SMARTPHONES



L'objectif de la recherche technologique est de concevoir et de développer une application pour tablettes tactiles et smartphones qui sera le support pour accéder à *Space Dances*. La recherche comprend plusieurs volets :

// Réalité augmentée : reconnaissance visuelle d'objets déjà présents dans le monde physique pour déclencher les vidéos / calibration de la boussole pour la reconnaissance visuelle / module de vidéo 360° avec gestion de la transparence / guidage fin vers l'élément déclencheur de la vidéo.

// Cartographie : création d'un module cartographique interactif.

Le développement de l'application est prévu en 4 phases. Il est d'abord réalisé pour une unique sorte de tablettes tactiles sous iOS (iPads, niveaux 1 à 3 de l'application), puis pour tous les appareils iOS et Android (niveau 4 de l'application) :

// Le niveau 1 mène à un prototype permettant une démo supervisée sur 3 espaces maximum.

// Le niveau 2 mène à un prototype que l'utilisateur peut utiliser en autonomie après avoir reçu des instructions.

// Le niveau 3 mène à une application fonctionnelle et robuste que l'utilisateur peut utiliser en autonomie sur des tablettes équipées mises à la disposition du public par le lieu.

// Le niveau 4 mène à une application fonctionnelle et robuste pour iOS et Android, téléchargeable sur les stores des appareils.

UN PROJET DE RECHERCHES CONCEPTUELLES

Avec ce projet multiforme, la chorégraphe souhaite développer un volet de recherches conceptuelles qui concerne trois sujets principaux :

- // la relation corps & espaces,
- // la relation corps & technologies,
- // la question des communs.

Elle envisage cette recherche en partenariat avec plusieurs chercheurs, enseignants et étudiants de l'Université de Lyon (partenariats en cours avec plusieurs équipes de l'UDL).

Elle souhaite également travailler à la documentation du projet sur l'ensemble de ses volets.

Les premières étapes de recherche avec la caméra VUZE 360 du Labo NRV ont donné lieu à un début de documentation, disponible sur le site du labo NRV :

<http://labo-nrv.io/actu/natacha-paquignon/>



NOTES D'INTENTION DES AUTEURS

NATACHA PAQUIGNON, CHORÉGRAPHE & DANSEUSE

Space Dances marque une nouvelle étape dans ma recherche sur les liens entre corps et environnement, et entre danse et technologies. Pour la première fois, je développe un travail qui n'est pas à proprement parler du spectacle vivant. Il poursuit mes recherches sur un langage relationnel et sur la notion de frontière poreuse, ambivalente, à la fois séparation et médiation. Comme presque tous mes projets, il n'aboutira pas à une forme unique, mais s'adaptera à chaque contexte.

Cette recherche d'une esthétique du local, de l'in situ, de l'ici et maintenant, est influencée par ma pratique du Qi Gong, par la phénoménologie et les recherches en neurosciences sur la cognition incarnée. C'est-à-dire ce qui, dans la philosophie orientale ou occidentale, parle de la relation d'interdépendance et de création mutuelle entre corps, esprit et environnement.

Créer pour ici une danse qui ne pourrait exister ailleurs est une manière d'incorporer ce principe de co-création.

Ecrire la danse pour des espaces communs (publics ou privés), c'est dire que le corps dansant a sa place partout. Inviter les corps à s'appropriier ces espaces. Aller à la rencontre du public à travers son corps, en s'invitant sur son chemin.

Le corps est notre commun le plus évident. Ici le dispositif à 360° place le spectateur au cœur du dialogue chorégraphique. En cherchant à l'intégrer corporellement dans la danse – sans pour autant lui demander de danser sauf s'il en a envie, je cherche à mettre l'accent sur ce commun corporel. A inciter le public à faire des choix de déplacement, à co-créer l'œuvre. C'est le public qui crée une partie de l'in situ : la création chorégraphique parle d'ici, les choix de chaque spectateur parle de maintenant.

Placer la danse dans des espaces qui n'ont pas été conçus pour elle est aussi une manière de surprendre les corps des danseurs. De leur offrir des protubérances et des creux, des matériaux naturels ou manufacturés, des surfaces horizontales ou verticales, des fonctions et imaginaires, qui deviennent des sources d'inspiration concrètes pour la danse.

Mon intérêt pour la confrontation du corps aux technologies reflète aussi mon envie d'intégrer de la surprise à un monde technologique qui a tendance à vouloir tout prévoir. Le corps, c'est la surprise. C'est la possibilité de varier son rapport au temps et à l'espace. Confronter une écriture sensible aux outils technologiques me permet de mener une réflexion sur la relation au temps. En détournant les objets quotidiens que sont le smartphone ou la tablette, je propose d'en faire des outils d'exploration. Des loupes à travers lesquelles le spectateur scrute les espaces pour faire apparaître les danses en réalité augmentée. Des partenaires qui permettent un jeu entre monde physique et immatériel. L'outil reprend sa fonction de médiation entre soi et le monde.

C'est bien de corps dont il s'agit ici. Du corps des danseurs qui écrivent une danse qui sera figée dans le passé mais laissera la place pour une interaction dans le présent. Des corps des mêmes danseurs qui danseront avec leur double immatériel lors de temps spécifiques. Et des corps des spectateurs qui sont les acteurs de l'apparition de l'œuvre et qui peuvent s'immiscer dans les boucles chorégraphiques.

Au côté ludique de l'expérience s'ajoute le pari que la technologie soit une porte vers la création artistique, vers la danse et la manière dont elle donne un sens aux espaces.

RAPHAËL DUPONT, VIDÉASTE, SCÉNOGRAPHE, ARTISTE VISUEL

Space Dances soulève des questions qui m'intéressent aussi bien en tant que vidéaste qu'en tant que scénographe.

L'image est omniprésente dans ce projet, c'est elle qui permet au public d'aller au contact des danseurs.

Spaces Dances propose de superposer deux temps. Le temps présent expérimenté par le public via la caméra du smartphone ou de la tablette et le temps de la danse, réalisé en amont grâce à la caméra 360°.

La vidéo à 360° fait sortir la captation du cadre traditionnel rectangle de cinéma. On filme en volume, dans une bulle. Mais le spectateur voit dans un cadre traditionnel. Pour lui donner la sensation de la bulle, il faut lui donner envie de changer de perspective, de tourner, de regarder autour de lui. L'écriture chorégraphique et la composition de l'image vont de pair, et sont pensées à la fois par rapport à l'espace et par rapport au public : comment on s'adresse à lui, comment tel mouvement, ou absence de mouvement, l'invite à porter son attention sur tel ou tel élément et lui propose plusieurs possibilités pour qu'il puisse faire des choix.

Une danse située dans des espaces qui ne sont pas conçus pour elle attire l'attention. C'est étrange, inhabituel, il y a des chances pour que le public ait envie de chercher où sont cachées les danses. Mais nous souhaitons dépasser cette dimension ludique, inciter le public à observer son environnement physique, et à interroger sa relation au réel et au temps.

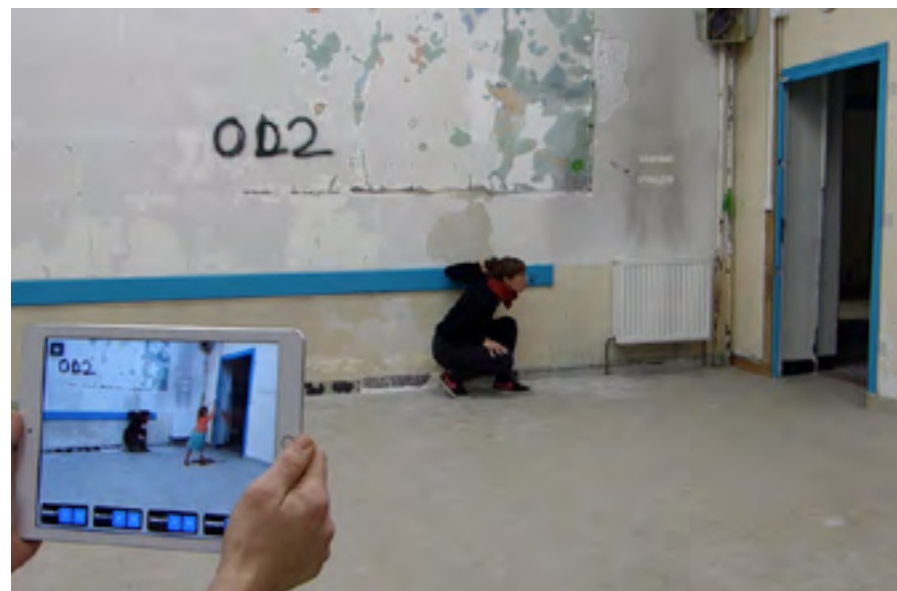
Il faut alors introduire le doute pour inviter le public à faire des aller-retour fréquents entre l'écran et le réel.

Dans la composition de l'image, je chercherai à apporter des décalages, des éléments en arrière-plan, qui apparaissent en réalité augmentée et créent le doute : qu'est-ce que je suis en train de voir ? Cette image est-elle dans mon écran ou dans le monde physique ?

C'est-à-dire, pour en revenir à la question du temps : dans quel temps existe ce que je vois ? Est-il dans la vidéo, dans le même espace mais dans le passé ? Ou est-il là, devant moi ? Si le public a besoin de vérifier régulièrement ce qu'il voit, il est obligé de regarder l'environnement, et se pose régulièrement cette question liée au temps et à l'espace.

Une recherche spécifiquement liée au medium vidéo à travers des jeux de montage permettront également de superposer des temps différents au sein même de l'image. Une même personne pourra ainsi être présente plusieurs fois simultanément dans l'image (multiplication du même corps). Il sera aussi possible de superposer des rythmes différents (une boucle chorégraphique associée à un déplacement continu, par exemple).

Cette question de la superposition de temps différents sera au cœur de mes recherches. Je souhaite composer le parcours comme un scénario qui parle de temps multiples.



DISPOSITIF TECHNIQUE

SYSTÈME DE CAPTATION & TRAITEMENT VIDÉO

Nous réalisons la captation des chorégraphies à l'aide d'un système de **captation vidéo à 360°**. Actuellement nous testons la caméra VUZE 360° grâce à un partenariat avec les **Substances / Labo NRV**.

L'un des enjeux techniques est de trouver la compression vidéo adaptée pour associer **qualité et légèreté**.

Le détournage des corps des danseurs est réalisé avec After Effects.

Les films doivent ensuite être traités

(application de filtres, format spécifique) pour pouvoir être intégrés au programme de réalité augmentée.

DIFFUSION SUR SMARTPHONES / TABLETTES

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

(voir les technologies impliquées dans l'étude réalisée par MuseoPic pour le projet, disponible sur demande).

Les spectateurs devront télécharger cette application via le store de leur appareil.

Cette solution, qui représente la 3e phase du projet (voir calendrier), permettra de télécharger les vidéos en début de parcours et de ne pas dépendre de la qualité du réseau wifi 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, une carte pour se repérer dans l'espace...).

Nous développerons d'abord l'application pour un modèle unique de tablette tactile dont le système d'exploitation est stable : l'iOS de l'iPad (phase 1 de développement et phase 2 de production en 2018 et 2019). Une fois créée, elle pourra être développée plus aisément à la fois pour iOS et Android, et être accessible aux smartphones (phase 3 en 2020 : production et diffusion).

Pour entendre la création sonore, le public devra se munir de casques audio branchés à leur smartphone ou à leur tablette tactile (ou utiliser les haut-parleurs dans le cas d'une visite en petit groupe).

Quand ce sera possible, nous souhaitons mettre à la disposition du public des tablettes tactiles équipées 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 & PARTENAIRES

PHASE 1 : PHASE DE DÉVELOPPEMENT
ÉCRITURE D'UN PROTOCOLE DE CRÉATION & D'UN PROTOTYPE DE L'APPLICATION
JANVIER 2018 - AVRIL 2019 // LIEU : LES SUBSISTANCES

Les premières recherches se déroulent aux Subsistances et au labo NRV.
Elles ont pour objectif d'écrire un protocole de création à décliner dans tous les lieux.

Il contiendra notamment :

- // le déroulé des étapes de mise en œuvre du projet dans chaque lieu ;
- // le protocole de captation et de traitement pour la vidéo 360° ;
- // le type d'espaces à exploiter dans chaque lieu (par exemple un espace avec des bancs, un espace pouvant tenir lieu d'agora...), et une base chorégraphique pour chaque espace ;
- // le nombre minimal et maximal d'espaces à relier dans un même lieu
- // les principes narratifs pour les parcours dans un même lieu ;
- // les bases de la création sonore ;
- // ...

Ce protocole de création a pour mission de nous permettre de décliner l'œuvre en s'adaptant à chaque lieu sans devoir tout recréer.

Cette 1e phase comprend elle-même plusieurs étapes :

Janvier - décembre 2018 : 13 jours de résidence aux Subsistances / labo NRV.

- // Recherche chorégraphiques et vidéo à partir de la caméra VUZE 360 menant à la définition d'un protocole de captation vidéo et à des principes d'écriture chorégraphique.
- // Mise au point d'une technique de détournement des corps des danseurs.
- // Recherches technologiques pour intégrer des vidéos de danse à l'application MuseoPic, et premiers tests de réalité augmentée.

20/10/18 : L'Aventure Ordinaire - CCO La Rayonne : Cet événement - inauguration du nouveau lieu du CCO dans le quartier L'Autre Soie à Villeurbanne permet une première expérience participative à partir du projet.

Janvier - mars 2019 : 18 jours de résidence aux Subsistances

- // Écriture d'une première scène pour Les Subsistances.
- // Écriture du protocole de création.
- // Développement du module 360° pour la réalité augmentée et développement de la phase 1 de l'application.
- // Documentation du processus.

Du 4 au 7 avril 2019 : présentation du projet dans le cadre du **Mirage Festival** (modalités en cours de définition)





PHASE 2 : PRODUCTION
CRÉER L'ŒUVRE POUR UN MODÈLE DE TABLETTES
AVRIL - NOVEMBRE 2019

La finalité de cette phase est de créer un premier parcours global pour les Subsistances, et de développer le niveau 3 de l'application : application robuste sur des iPads équipés mis à la disposition du public par le lieu.

Cette phase s'appuie sur le partenariat avec 2 lieux :
Les Subsistances et la Scène Nationale d'Aubusson.

La **Scène Nationale d'Aubusson** accueillera la création d'une première scène de *Space Dances* dans le cadre du **Festival Au Bord du Risque du 23 au 26 mai 2019**. Une résidence de 6 jours en avril permettra de créer et de capter la scène, qui sera présentée au public sur des tablettes prêtées par le lieu (niveau 2 de l'application), accompagnée d'une performance (plusieurs rendez-vous dans la journée).

Le lancement de *Space Dances* aux Subsistances aura lieu dans le cadre du **Festival Nuage Numérique en novembre 2019** (semaine du 18 novembre).

PHASE 3 : FIN DE LA PRODUCTION & DIFFUSION
DÉVELOPPER L'APPLICATION TÉLÉCHARGEABLE SUR LES STORES
JANVIER - DÉCEMBRE 2020

Cette phase permettra d'étendre l'application aux systèmes d'exploitation iOS et Android, et ainsi de proposer l'œuvre sur les smartphones et tablettes personnels du public grâce à une application téléchargeable sur les stores de leur appareil.

Un *Space Dances* sera conçu pour le CCO La Rayonne (voir les partenariats page

Plusieurs partenariats sont en cours de discussion pour développer *Space Dances* dans de nouveaux lieux

Ce sera également une phase de diffusion des œuvres créées dans les différents lieux. *Space Dances* est conçue pour rester dans un lieu de manière pérenne. Elle ne prend aucun espace physique.

Le jour du lancement de *Space Dances* dans un lieu, la compagnie proposera une performance interprétée par les danseur.se.s de la compagnie et, le cas échéant, les danseur.se.s amateur.e.s qui auront participé à la création des danses d'espaces.

PHASE 4 : CONCEVOIR LA TRANSMISSION DU PROTOCOLE
OCTOBRE - DÉCEMBRE 2020

Les auteurs aimeraient à terme transmettre ce protocole de création à d'autres équipes qui souhaiteraient s'en emparer pour créer leurs propres parcours. Pour que cette circulation soit possible, il est nécessaire de formaliser ce protocole.

PARTENAIRES DE PRODUCTION

- **MuseoPic** : réalisation de l'application pour smartphones et tablettes tactiles

- **Les Subsistances / labo NRV** sont partenaires du projet dès début 2018 avec une mise à disposition d'un espace de travail et de matériel (caméra à 360°). Les Subsistances sont coproducteurs du projet pour ses phases 1 et 2 jusqu'à la création d'une visite chorégraphique du lieu en réalité augmentée en 2019/2020.

- La Scène Nationale d'Aubusson accueillera une scène de *Space Dances* pour un espace de son lieu dans le cadre du festival Au Bord du Risque 2019.

- Le CCO La Rayonne co-produira un *Space Dances* participatif. La compagnie mène sur le territoire villeurbannais un projet de création partagée avec un groupe mixte d'artistes professionnels et amateurs, en situation de handicap mental ou valides. Elle mène ce projet en partenariat avec le Foyer APAJH Le Pré Vert et le CCO. Natacha Paquignon a proposé au CCO d'imaginer un *Space Dances* où les différents publics du lieu sont invités à prendre part au processus de création de différentes manières. La recherche au CCO est un laboratoire qui permettra à Natacha Paquignon et Raphaël Dupont de définir les modalités de participation du public à *Space Dances* : à quelles étapes est-ce souhaitable ? Possible ? Difficile, voire impossible ? L'œuvre pour le CCO est prévue pour 2020.

- Le Musée des Beaux Arts de Limoges envisage d'accueillir une version de *Space Dances* adaptée au Musée.

D'autres partenariats sont en cours de discussion.



LA COMPAGNIE

HISTORIQUE DE LA COMPAGNIE

L'association Corps Au Bord est une association loi 1901 créée en 1998. Son premier nom, Kat'chaça, reflète sa genèse coopérative : fondée par Natacha Paquignon et Cathy Pose, l'association est d'abord un collectif pluridisciplinaire : danseurs, comédiens, plasticiens, musiciens, dessinateurs, se rejoignent pour concevoir des pièces collectives.

En 2007, Natacha Paquignon devient la chorégraphe de la compagnie, qui se spécialise dans la recherche chorégraphique à partir du lien entre le corps et son environnement.

En 2017, la compagnie change de nom. Elle devient Association Corps Au Bord / Compagnie Natacha Paquignon.

DÉMARCHE ARTISTIQUE

La compagnie 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, à chercher des processus d'écriture qui incluent le public et à créer des projets modulables qui s'adaptent à leur contexte.

Dans un environnement où les technologies ont pris une large place, ses recherches sur l'influence réciproque du corps et de l'environnement la conduisent depuis quelques années à imaginer des projets associant danse et technologies.

La compagnie développe 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 mettre le public en mouvement dans des espaces inattendus.

GOVERNANCE

En 2016, l'association a souhaité ouvrir son Conseil d'Administration, jusqu'alors composé du seul bureau, pour mettre en place une direction associative collégiale. Le nouveau Conseil d'Administration est composé de 9 personnes, dont 3 membres du bureau : une présidente, un trésorier, une secrétaire. Il réunit des personnes issues de secteurs très variés : création artistique, social, médical, éducation, administration.

Ce CA est un organe de réflexion qui accompagne la démarche artistique de l'association, les projets de la chorégraphe et les questions qu'elle se pose sur la notion de frontière, les relations corps-technologies, création-public, sur l'élaboration de communs... Les réunions du CA sont organisées autour d'une thématique en lien avec une création de la compagnie.



Créations chorégraphiques

// 2007 et 2008 : création de 2 pièces autour de l'élément eau : *L'aquarium*, duo musique et danse tout public, *baby ploof*, solo de danse pour les tout-petits.

// 2009 : *La maladie des plafonds*, pièce conçue à partir des témoignages des habitants du quartier Mermoz à Lyon, un quartier prioritaire de la ville.

// 2010 : *trio trio*, pièce pour une danseuse, un musicien et un auteur de BD.

// 2010 à 2012 : travail de recherche sur les illusions, les perceptions et les phénomènes inconscients. Collaboration avec des chercheurs en neurosciences du Centre de Recherches en Neurosciences de Lyon. Création d'une pièce : *Des illusions*.

Plus d'infos sur <http://natachapaquignon.fr/> > REPERTOIRE

Créations chorégraphiques & numériques (à partir de 2012)

// 2012 : *Play & Replay* : 1ère expérience danse & arts numériques (vidéo en temps réel). Performance participative sur le jeu vidéo et ses messages inconscients.

// 2013 : début des recherches à partir de **cabines interactives** et mise en œuvre d'une recherche pour inclure le public à des processus de création en suivant différents protocoles.

=> 2015 : *Cabines*, pièce danse & arts numériques pour 3 danseurs et 3 cabines ;

=> 2015 : *Ma cabine est ta cabine*, pièce pour 3 cabines et 15 danseurs professionnels et amateurs, valides et porteurs d'un handicap mental. Début du travail avec le Foyer APAJH Le Pré Vert (1e création avec un groupe de danseurs mixte handicap/valide) ;

=> 2016 : plusieurs projets avec la cabine peau : *Eclaboussures*, solo ; *Paysages intimes*, pièce pour 8 danseurs professionnels et amateurs, valides et porteurs d'un handicap mental ; *Lire avec le corps* : installation et performance à partir d'un texte, destiné à des événements littéraires ou bibliothèques.

// 2017 : *Space Game*, performance sur la relation de la danse aux espaces assistée par informatique (création d'un algorithme qui génère des contraintes d'improvisation pour les danseurs).

// 2018-2019 : *Proximité(s)*, création danse & audio-tactile pour 22 interprètes professionnels & amateurs, en situation de handicap ou non.

// 2018-2020 : *Space Dances* : œuvre numérique pour smartphones et tablettes.

Plus d'infos : <http://natachapaquignon.fr> > danse & arts numériques



MUSEOPIC

MuseoPic est une jeune start-up lyonnaise spécialisée dans la conception d'**applications mobiles** utilisant des technologies innovantes de **reconnaissance visuelle**, **réalité augmentée** et **géolocalisation indoor**, à destination du secteur culturel (musées et lieux de patrimoine).

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.



La structure développe à ce titre l'application MuseoPic, mais propose également des prestations de développement sur mesure, à l'occasion des résidences MuseoPic Tour.

Le lien suivant permet de voir le travail de MuseoPic en images :

<http://www.museopic.com/realite-augmentee/>

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.

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, artistique, politique, 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 technologique, 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.





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*.

DANSEUR À RECRUTER

Un danseur sera recruté en 2019 pour *Space Dances*.



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 développe en particulier pour des spectacles ou performances des dispositifs vidéo programmés qui interagissent en temps réel avec les corps des interprètes (image ou lumière déclenchées ou modulées par le mouvement ou par le son).

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 s'intéresse à la relation entre corps et objet : comment concevoir l'objet (plastique, visuel, sonore) pour qu'il appelle le geste, sans nécessité de médiation ?

Ses compétences vont du domaine de l'image (vidéoprojection, lumière, outils relatifs au tournage, au montage et au traitement de la vidéo) à la programmation, qu'il développe particulièrement avec le logiciel vvvv, tout en ayant des notions de MaxMsp Jitter, Pure Data, Processing et Arduino. Ses diverses installations dans des lieux d'exposition ou des théâtres lui ont permis de développer également des connaissances techniques (protocoles de communication DMX, UDP, Midi, OSC, Bluetooth, etc.). Il débute une collaboration avec Natacha Paquignon en 2014 pour la création *Cabines*.

<http://raphaeldpn.com>

VALENTIN DURIF

MUSICIEN - TECHNICIEN DU SON - PROGRAMMEUR

Issu des musiques électroniques et électroacoustiques, Valentin Durif vit et travaille à Lyon. Ses projets proposent d'associer des univers physiques et concrets à ceux plus abstraits issus du monde électronique et informatique, en créant autant une immersion totale pour le spectateur, qu'une gestuelle musicale visuelle et cohérente. Il conçoit, fabrique et pratique ses propres instruments ou développe des dispositifs mécaniques et informatiques capables de jouer ses compositions. Ses créations sont présentées sous la forme de concerts-performances (*Émincé d'oreilles*) ou d'installations (*Cliquetis*). Sa musique mélange l'électronica, le noise rock ou l'indus 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 et la création *Cabines*.

<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

natacha@c-a-b.fr / 06.86.45.08.04

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

contact@augurart.com

<http://natachapaquignon.fr>