

ASSOCIATION CORPS AU BORD

COMPAGNIE
NATACHA PAQUIGNON



LIEUX MIROIR

S O M M A I R E

Présentation de la compagnie.....	p.4
Space Dances : un écosystème.....	p.6
du projet à l'écosystème.....	p.6
réalité augmentée / réalité mixte.....	p.7
protocole artistique.....	p.7
diffusion : nouvelle expérience immersive.....	p.9
défis techniques et technologiques.....	p.10
méthodologie & outils auteurs.....	p.10
déclinaisons de l'écosystème Space Dances.....	p.11
partenaires de Space Dances.....	p.13
liens vidéo.....	p.13
Lieux miroir.....	p.14
synopsis.....	p.14
distribution.....	p.14
note d'intention de Natacha Paquignon.....	p.15
les guides.....	p.16
les lieux de transformation.....	p.17
personnages chorégraphiques.....	p.17
adapter l'œuvre à son territoire.....	p.17
L'équipe.....	p.18
MuseoPic.....	p.20
Contact.....	p.21

ASSOCIATION CORPS AU BORD

COMPAGNIE NATACHA PAQUIGNON

Corps Au Bord est créée en 1998. Elle s'appelle alors Kat'chaça, et c'est un collectif pluridisciplinaire. En 2007, Natacha Paquignon en devient la chorégraphe, et la compagnie se recentre sur une recherche chorégraphique de la relation du corps à son environnement. En 2017, la compagnie change de nom. Elle devient Association Corps Au Bord / Compagnie Natacha Paquignon.

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.

Jusqu'en 2012, cette relation entre corps et environnement se concrétise par une recherche sur la matière (l'eau dans *L'Aquarium* et *baby ploof*), un quartier urbain en pleine transformation (*La Maladie des plafonds* en 2009, à partir des témoignages des habitants du quartier Mermoz), la relation à d'autres arts (*trio trio* en 2010, une bande dessinée vivante et dansante avec l'auteur de BD efix et le musicien Pierrem Thinet), notre environnement saturé d'images et de sons (*Des illusions*, création issue d'une recherche sur les illusions, les perceptions et phénomènes inconscients, en collaboration avec des chercheurs en neurosciences du CRNL).

En 2012, dans un monde où la technologie a pris une large place, Natacha Paquignon commence à se demander comment la technologie transforme le corps, et en quoi les frottements entre corps et technologie l'emmènent vers une écriture qui questionne ces nouvelles composantes numériques de notre environnement.

De 2012 à 2017, la compagnie développe une recherche à partir de technologies de captation du

mouvement en temps réel. Elle crée des dispositifs interactifs où le propos chorégraphique découle de la relation du corps au dispositif.

Les projets se déclinent sous plusieurs formes : spectacles, performances, installations. Avec une même volonté de proposer au public une relation directe à l'œuvre, en lui donnant une place d'acteur dans le processus de représentation.

En 2018, avec son projet *Space Dances*, la compagnie s'engage plus loin dans cette dynamique relationnelle par la création d'un concept d'œuvre chorégraphique en réalité augmentée. Elle met en place un processus de recherche artistique et scientifique qui questionne les usages des outils de communication, la relation entre corps physiques et immatériels, entre danse et lieux communs. *Space Dances* devient le nom d'un dispositif pour la création chorégraphique, visuelle et sonore qui repose sur une application pour tablettes tactiles et smartphones.

Les deux premières années de recherche & développement mènent à un premier parcours expérimental aux Subsistances, qui concrétise les thématiques au cœur du concept : la relation du corps à l'espace et la manière dont des corps dansants qui surgissent dans ces espaces les transforment ; la relation entre corps physiques et immatériels, la nécessité du réel pour pouvoir l'augmenter ; la composition de la danse pour l'image, et la définition de protocoles d'écriture chorégraphique dédiés à la réalité augmentée ; la notion de balade, de flânerie chorégraphique, qui questionne la relation au temps : temps du spectateur qui a le droit de se perdre, de choisir de passer par ici plutôt que par là, temps de la danse, du corps, et temps des technologies.

CRÉATIONS DEPUIS 2007

CRÉATIONS CHORÉGRAPHIQUES DE 2007 À 2012

// **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 <https://www.natachapaquignon.com/creations-de-2007-a-2011>

CRÉATIONS CHORÉGRAPHIQUES & NUMÉRIQUES DE 2012 À AUJOURD'HUI

// **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 oeuvre 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 sur la notion de frontière ;
=> **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 groupe Vertoï (1ère 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 qui associe la danse aux arts plastiques & sonores à partir de doudous audio-tactiles, pour 22 interprètes professionnels & amateurs, en situation de handicap ou non.

// **2018-2021** : *Space Dances* : œuvre numérique pour smartphones et tablettes puis dispositif de création danse & réalité augmentée.

// **2020-2022** : *Lieux Miroir*, premier spectacle chorégraphique en réalité augmentée issu de l'écosystème *Space Dances*.

Plus d'infos sur <https://www.natachapaquignon.com/>

SPACE DANCES

UN ÉCOSYSTÈME



DU PROJET À L'ÉCOSYSTÈME

De 2018 à 2020, la compagnie a développé un **écosystème pour la création chorégraphique, visuelle et sonore en réalité augmentée et mixte**. Il se compose de : la **compagnie Natacha Paquignon** : conception de l'écosystème et des projets, création chorégraphique, visuelle, sonore ; le vidéaste et ingénieur **Maxime Touroute** : création visuelle et développement d'un système de post-production vidéo reposant sur la création d'un programme de détourage automatique des corps ; la société **MuseoPic** et son cofondateur, ingénieur et designer d'expériences **Amaury Belin** : développement de l'application mobile de réalité augmentée par laquelle le public a accès à l'œuvre.

Le dispositif fait surgir des corps dansants dans des espaces inattendus, lieux communs publics ou privés. Le public, muni de sa tablette ou de son smartphone, casque sur les oreilles, explore un territoire pour lequel des scènes chorégraphiques ont été créées. Il est guidé par une carte du territoire de jeu, et par des éléments en réalité augmentée visuelle ou sonore. Le dispositif implique une nouvelle forme d'écriture, dans laquelle le public a un rôle actif.

Le projet a pour objectif d'offrir un nouveau type d'expérience artistique sur smartphone et tablette tactile, à travers des danses projetées en réalité augmentée. Nous expérimentons les possibilités artistiques offertes par cette nouvelle forme de restitution et développons une application mobile, utilisable d'un lieu à l'autre, pour diffuser ces expériences.

Cette exploration se situe à un moment important de notre temps sociotechnique. La réalité augmentée est une technologie au potentiel énorme, qui devrait changer nos vies dans les années à venir, comme l'ont fait internet ou le smartphone. Or, la forme que prendra concrètement cette surcouche virtuelle, entre nos yeux et notre réalité, est aujourd'hui à inventer. Il reste encore beaucoup de libertés aux designers afin de préciser les techniques d'interaction qui cristallisent, dans les années à venir, nos usages de cette technologie.

Expérimenter maintenant avec ce médium dans un objectif artistique paraît donc important, afin de laisser aux artistes une place dans la concrétisation du prochain espace numérique dominant..

Cet écosystème implique des principes pour la création artistique, des protocoles techniques, des solutions technologiques¹.

¹ Il est difficile d'établir avec précision la ligne de démarcation entre technique et technologie. L'acception initiale de technologie en tant que science qui étudie la technique, ou discours sur la technique, ne semble plus d'actualité. Nous choisissons donc ici de suivre l'hypothèse du philosophe de la technologie Michel Puech, qui résume ainsi sa position : "L'essentiel de la philosophie de la technologie s'écrivant maintenant en anglais, l'usage du mot "technologie" (technology) tend à se répandre. L'anglais n'utilise presque pas le terme "technique", qui existe pourtant, avec un sens assez étroit, mais intéressant : "technique" d'un artiste (peintre, pianiste...), ou savoir-faire directement corporel en général (danseur, gymnaste...). D'où l'hypothèse, simple mais puissante : "technique" désignerait des actions directement corporelles, de l'ordre du geste, et "technologie" désignerait directement ou non des objets et donc, par extension, tout ce qui est lié à leur usage, leur production, leur présence dans le monde. C'est le geste qui est technique, c'est l'objet qui est technologique. Technique et technologie ne s'opposent donc en rien, elles se fondent l'une en l'autre, exactement comme le geste et les artefacts humains." (Article "Science, technique, technologie" écrit pour Futura Sciences en 2008, modifié en 2015).

RÉALITÉ AUGMENTÉE / RÉALITÉ MIXTE

La réalité augmentée, c'est d'abord la réalité. Le monde physique dans lequel nous sommes. À cet environnement réel viennent se superposer, dans un écran, des éléments virtuels, ou immatériels, qui augmentent la réalité. Ici ce sont des corps dansants, des danseurs bien réels. Ils ne sont pas là physiquement, mais ils sont là en puissance, en attente d'une actualisation par le public, qui devient une sorte de magicien du réel : il déclenche l'irruption de danseurs dans le monde qui l'entoure.

Deux temporalités se superposent alors : le temps présent expérimenté par le public, et le temps de la danse filmé en amont.

L'environnement réel, le temps présent, comprennent le paysage dans lequel nous nous trouvons, mais aussi les êtres et objets en présence. Si quelqu'un passe devant l'écran, il sera inclus à l'image. Nous parlons alors de réalité mixte, qui met en relation les corps physiques et les corps immatériels. Nous menons une recherche particulière pour offrir une expérience chorégraphique de réalité mixte dans le cadre de performances qui associent les corps physiques des danseurs présents dans l'espace à leurs corps immatériels dans l'écran.



PROTOCOLE ARTISTIQUE

// danser dans des lieux communs

Le dispositif fait surgir des corps dansants dans des espaces inattendus. C'est un concept pour créer des œuvres chorégraphiques pour des lieux communs, patrimoniaux (par exemple les Subsistances) ou publics (une place, une rue, un parc, un quartier, une ville...). En apparaissant en réalité augmentée dans les espaces, la danse les transforme, leur donne une autre lecture.

// écrire la danse pour l'écran : un langage entre danse & cinéma

// Paradoxes de l'image : entre intimité et distance

Les œuvres créées à partir du dispositif sont conçues pour être vues à travers des écrans de tablettes tactiles ou de smartphones. Il y a un certain paradoxe entre la relation intime qui se crée entre des danseurs et un spectateur qui déclenche lui-même la danse par son action, et la distance imposée par l'écran.

Natacha Paquignon a développé un langage à la lisière de la chorégraphie et du cinéma. La danse est le langage premier. Si la réalité augmentée donne l'illusion que les danseurs sont là, devant soi, l'expérience est néanmoins très différente d'un spectacle vivant, et l'écriture chorégraphique répond à des exigences spécifiques.

Tout l'enjeu de l'écriture artistique découle de la rencontre entre le désir de la chorégraphe de développer son propos chorégraphique, et le désir du public d'explorer, de retrouver le plaisir quasi-enfantin de la chasse aux trésors, d'être surpris.

Notre protocole d'écriture chorégraphique pour la réalité augmentée se déploie dans deux directions principales : l'écriture chorégraphique à proprement parler pour les corps non augmentés, ou naturellement augmentés, des danseurs ; et la composition des corps à l'image.

// Une danse relationnelle

La relation du corps à l'espace est à la base du projet. Les créations parlent de la manière dont les espaces et les corps se transforment mutuellement. L'inspiration peut venir du contact physique entre les corps et les éléments de l'espace, de l'imaginaire ou de la mythologie des espaces.

Nous avons défini plusieurs principes de composition chorégraphique à décliner en fonction des lieux et des projets, notamment :

- _ inclure le public à la danse : la danse prévoit des interactions avec le spectateur ;
- _ des métamorphoses : recherche sur la transformation des états corporels et de la forme du corps ;
- _ une danse contrastée : travail sur une musicalité contrastée, avec des superpositions de rythme, de vitesse et de dynamique, des ruptures.

// Composition de l'image

Ces corps qui font irruption en réalité augmentée dans le monde réel ont quelque chose de fantomatique. Ils sont comme les esprits des lieux. En parallèle de l'écriture chorégraphique, la composition de l'image nous permet d'introduire des éléments surnaturels pour accentuer les illusions, éveiller la curiosité du public, le surprendre, troubler ses perceptions, le tenir en haleine ou lui offrir un moment de contemplation.

Chaque scène est composée selon un story-board conçu par Natacha Paquignon et le vidéaste Maxime Touroute. Les danseurs sont pré-positionnés dans l'espace pour construire des chorégraphies en interaction avec le décor. La réalité augmentée nous offre une très grande liberté sur la manière dont les danses apparaissent et s'articulent. C'est l'occasion de jouer avec les caractéristiques du lieu pour créer des danses qui défient les lois du réel : apparitions et disparitions, téléportations, danseurs en double... Chaque lieu est une opportunité de créer quelque chose de nouveau. La création chorégraphique invite les spectateurs à se poser des questions sur leur rapport au réel, sur la vérité de l'image, sur la relation entre mondes physique et immatériel.

// Des scénarios complexes et riches de contenus

À l'écriture locale des scènes chorégraphiques s'ajoute l'écriture globale du scénario sur l'ensemble du territoire de jeu. Ce scénario implique le public en tant qu'acteur de son propre parcours. L'interaction entre le spectateur et l'œuvre est au cœur du processus d'écriture scénaristique.

// les passagers

Le processus de création est un concept inclusif. En fonction des projets, la contribution du public peut se faire à plusieurs niveaux : documentation sur le territoire, écriture et enregistrement de textes pour une participation sonore, participation dansée.

Les passagers sont des personnes qui viennent habiter corporellement un espace dans l'œuvre en réalité augmentée et/ou dans la performance. Ils peuvent être une simple présence, ou danser.



DIFFUSION : UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE IMMERSIVE POUR LE PUBLIC

La réalité augmentée est un procédé où un dispositif technique donne l'illusion à un utilisateur que la réalité qui l'entoure incorpore des éléments de nature virtuelle.

Ce dispositif se positionne entre l'utilisateur et son environnement. À travers le dispositif, l'utilisateur perçoit sa réalité directe sur laquelle se superpose, de façon naturelle, une dimension virtuelle.

Nous souhaitons ici redonner aux outils (smartphone, tablette) leur fonction première de médiateurs entre le spectateur et le monde.

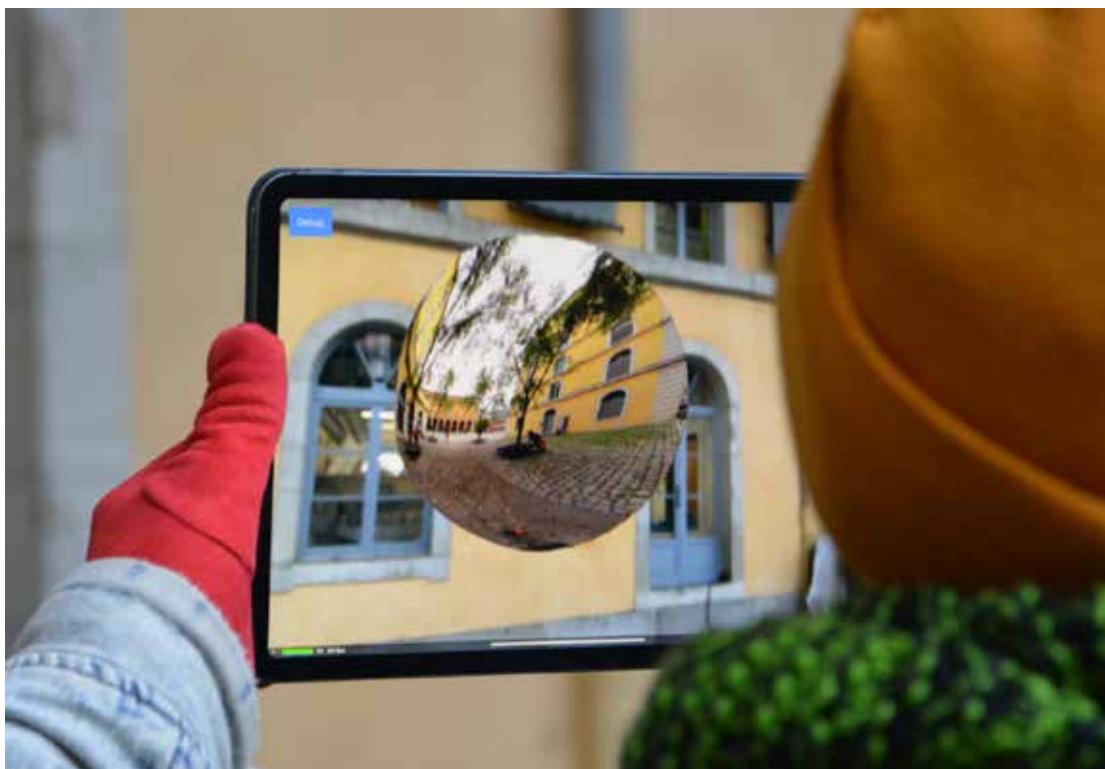
// expérience en solo : une relation intime à l'œuvre

Le concept d'œuvre en réalité augmentée répond à l'envie de la chorégraphe de proposer une relation intime entre chaque spectateur et l'œuvre.

Casque sur les oreilles pour avoir une expérience sonore optimale, chaque spectateur crée son propre parcours d'un lieu à l'autre, d'une scène à l'autre. La création va chercher du côté du Living Art tel que défini par Florent Aziosmanoff : des œuvres qui créent une relation sensible à leur environnement, en particulier au public. Le spectateur a la sensation que la danse s'adresse spécifiquement à lui. Les danseurs le regardent, se détournent de lui, jouent avec ses perceptions. Il y a quelque chose de ludique dans cette expérience artistique. Mais si l'écriture emprunte certains principes du jeu, il n'y a ici rien d'autre à gagner que l'expérience artistique, l'émerveillement, le questionnement, le trouble peut-être.

// une expérience collective de réalité mixte pour l'inauguration

La compagnie est une compagnie de danse, elle a besoin de temps de rencontre physiques avec le public. Pour l'inauguration de l'œuvre dans un territoire, ou dans le cadre d'événements divers, elle propose une performance chorégraphique déambulatoire. Cette fois, le public est guidé à travers les lieux par les danseurs et leurs complices. La performance explore la réalité mixte : les danseurs physiques dansent avec leur double immatériel. Elle est interprétée par les danseurs de la compagnie et les passagers.



BASE TECHNIQUE & TECHNOLOGIQUE DE SPACE DANCES

La réalité augmentée chorégraphique et sonore que nous développons ici représente un challenge technologique, tant dans le domaine de la vidéo que de la réalité augmentée.

La création repose sur le développement de solutions techniques et technologiques dans deux domaines : une application mobile de réalité augmentée, et la post-production vidéo.

Un dossier technique disponible sur demande détaille l'ensemble des étapes, techniques et technologies développées pour le projet.

// Vidéo

Pour apparaître en réalité augmentée dans les espaces réels, les corps des danseurs doivent être détournés : nous devons éliminer tout le décor pour ne conserver que les corps des danseurs.

Le vidéaste et ingénieur Maxime Touroute a mis au point **Deep Roto, un programme de détourage automatique des corps** avec une approche hybride associant intelligence artificielle (détection des corps humains, des visages, processus de segmentation), algorithmes mathématiques (background subtraction, détection de mouvement par flot optique) et approches traditionnelles de tournage vidéo (fond vert).



// Application mobile de réalité augmentée

Le projet repose sur le développement d'une **application mobile de réalité augmentée** par MuseoPic, qui répond à plusieurs enjeux :

// reconnaissance visuelle et ancrage dans la réalité : les éléments virtuels que nous affichons doivent s'ancre dans la réalité, et se positionner de façon pertinente à côté d'objets réels. Nous exploitons pour cela diverses technologies de reconnaissance visuelle qui permettent de détecter ces objets, comprendre leur position, et positionner par rapport à ceux-ci des éléments virtuels.

// diffuser la danse en réalité augmentée : au centre de notre dispositif, on trouve un ensemble de vidéo, situées avec précision dans l'espace, et permettant à l'utilisateur de revivre une danse écrite pour le lieu où il se trouve.

// guider le spectateur : le spectateur doit explorer le territoire de jeu, se transformer en explorateur pour trouver les danses en réalité augmentée. Nous utilisons une panoplie de procédés interactifs complexes pour que le spectateur / visiteur soit localisé en permanence sur le territoire.

// déclencher la scène chorégraphique ou sonore : une fois arrivé dans l'espace de jeu, le spectateur voit apparaître devant lui un ou plusieurs boutons. En cliquant sur l'un de ces boutons, il déclenche la scène.

Un **dossier technique** disponible sur demande présente en détail les techniques et technologies développées pour le projet.

ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX DE SPACE DANCES

Nous sommes en train de construire une méthodologie du projet sous le prisme de ses enjeux environnementaux. Nous sommes accompagnés par l'agence HESPUL pour construire un protocole d'écriture du projet qui prenne en compte le mieux possible cette dimension écologique afin de réduire son empreinte sur l'environnement.

DÉCLINAISONS DE L'ÉCOSYSTÈME SPACE DANCES

Actuellement l'écosystème comprend :

// Space Dances, une visite dansée d'un territoire en réalité augmentée

À travers cette visite imaginaire, nous concevons un jeu de piste qui amène le public à découvrir des lieux inattendus et à vivre une expérience de danse immersive.

Chaque visite est co-construite avec les partenaires territoriaux (collectivités, acteurs locaux, population...). Elle met en œuvre un processus de création partagée qui propose aux habitants du territoire concerné de prendre part à diverses étapes du projet.



Un premier parcours à Villeurbanne

Nous construisons actuellement un parcours qui reliera deux quartiers de Villeurbanne : les Buers / Croix Luizet et l'Autre Soie. La partie du parcours créée aux Buers / Croix-Luizet est construite dans le cadre d'une résidence de territoire co-pilotée par la Ville de Villeurbanne et la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, en partenariat avec de nombreux acteurs locaux.

La partie créée à l'Autre Soie est créée en partenariat étroit avec le CCO.

La visite dansée des Buers / Croix-Luizet sera inaugurée le 4 juin 2021. Le parcours complet reliant les deux quartiers sera inauguré en mai 2022 dans le cadre du festival Mémoire Vive.

// Lieux miroir

Lieux miroir est notre première création chorégraphique en réalité augmentée écrite comme un spectacle. Cette pièce est l'objet du présent dossier. Dans *Lieux miroir*, les scènes sont écrites et filmées une fois pour toutes. Le travail d'adaptation au territoire se situe sur des aspects précis.

// Danses instantanées pour des événements

En 2021, nous souhaitons développer une nouvelle déclinaison de l'écosystème pour proposer une expérience de réalité augmentée ou de réalité mixte dans le cadre d'événements variés (festivals ou autres événements).

À partir d'une bibliothèque de scènes chorégraphiques, nous proposons d'investir un espace par la danse en réalité augmentée le temps d'une journée ou d'une soirée.

Une version simplifiée de l'application sera conçue pour ce type d'événement : un seul espace est exploité.

// Transmission

Nous avons imaginé un **workshop** qui permet au public de traverser par la pratique toutes les étapes de création chorégraphique en réalité augmentée. Le public expérimente alternativement la création d'une courte scène dansée, la captation vidéo (leur scène est filmée), le détourage vidéo (sensibilisation au programme développé par Maxime Touroute), l'export vidéo pour l'application et l'intégration de la scène détournée dans l'application de réalité augmentée. Il a ainsi la satisfaction de voir sa scène apparaître en réalité augmentée dans l'espace réel. Nous avons également mis au point une **masterclass** que nous avons expérimentée pour la première fois lors du Mirage Festival en avril 2019. Cette masterclass présente le projet, ses enjeux artistiques, technologiques, environnementaux.



// Recherche conceptuelle

Natacha Paquignon mène une démarche de recherche-action sur les enjeux artistiques et sociaux des créations issues de l'écosystème. Cette recherche explore différents axes :

La relation du corps à l'espace : en quoi ces œuvres hybrides, qui n'occupent aucun espace physique tout en étant là, dans l'espace, en attente d'une actualisation par un spectateur, peuvent renouveler la présence artistique dans l'espace public ? Comment les espaces et les corps se transforment mutuellement ?

La relation au territoire et à sa population : comment mettre au point un protocole de création partagée qui favorise la participation du public et le métissage des corps ? Comment associer exigence artistique et participation de non professionnels, qui ne sont pas forcément des amateurs ?

La relation du corps aux technologies : comment s'emparer des outils technologiques quotidiens comme le smartphone et la tablette et leur redonner leur rôle de médiateurs entre soi et le monde ? Que signifie l'être humain augmenté ? Quelle est la relation possible entre le temps du corps et le temps des technologies ?

Les enjeux environnementaux : quelle articulation entre la création avec les technologies et les préoccupations environnementales ?

Les enjeux de trace et de partage d'expériences : Comment documenter ces projets qui emmènent vers de nouvelles écritures, et impliquent de nouvelles dynamiques partenariales, tout en s'appuyant sur des technologies à l'évolution extrêmement rapide ? Comment partager les recherches pour qu'elles soient accessibles à d'autres équipes ?

Natacha Paquignon a débuté un travail de documentation qu'elle partage sur son site internet sous la forme du Journal de *Space Dances*. Il décrit ses 4 volets : la danse, la vidéo, la création sonore, et la réalité augmentée.
<https://www.natachapaquignon.com/lejournaldespacedances>

En octobre 2019, Natacha Paquignon a été invitée par l'Université de Lyon à participer à une table ronde dans le cadre du séminaire *Arts (ou art) de chercher : l'enseignement supérieur face à la recherche création*. Le texte issu de sa communication est publié dans l'ouvrage collectif *L'art de chercher*, paru en 2020 aux éditions Hermann sous la direction d'Éric Dayre et David Gauthier.

En octobre 2020, elle est invitée à présenter ses recherches autour de *Space Dances* lors d'un workshop organisé par l'École Urbaine de Lyon avec quatre écoles (les Beaux-Arts, la Martinière, Strates, la Cité du Design) dans le cadre de la semaine à l'école de l'anthropocène 2021.

PARTENAIRES

PARTENAIRES DE PRODUCTION

- // Les Subsistances / Labo NRV – Lyon
- // Scène Nationale d'Aubusson
- // CCO La Rayonne – Villeurbanne
- // SMAC Les Abattoirs – Bourgoin-Jallieu

PARTENAIRES FINANCIERS

Space Dances a reçu le soutien de :

- Scam / La Culture avec Copie Privée (Brouillon d'un rêve formes et écritures émergentes)
- DRAC Auvergne-Rhône-Alpes et Région Auvergne-Rhône-Alpes : aide dans le cadre du fonds [SCAN]
- Ville de Villeurbanne
- Ville de Lyon
- Fondation de France



labo NRV
Numérique
Réalités
Virtualités



LES ABATTOIRS
SCÈNE DE MUSIQUE ACTUELLE www.lesabattoirs.fr

Scam*



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



villeurbanne



Space Dances a reçu le soutien de *Brouillon d'un rêve* de la Scam et du dispositif *La Culture avec Copie Privée*

LIENS VIDÉO

La compagnie a créé un album de présentation Vimeo qui retrace le processus de création de *Space Dances* :
<https://vimeo.com/showcase/5470506>



LIEUX MIROIR



SYNOPSIS : DES LIEUX ET DES PERSONNAGES DANSÉS

Si les lieux étaient vivants ? S'ils avaient des propriétés qui révèlent nos personnalités cachées ?

Trois étranges guides se transforment au contact du paysage : chaque espace fait apparaître une facette de leur identité.

Les guides apparaissent à l'entrée de chaque lieu. Construits comme des Personnages Non Joueurs (PNJ) dans les jeux vidéo, ils s'adressent au public quand celui-ci s'en approche. La guide psychologique analyse en quoi les lieux permettent à telle ou telle identité de se dévoiler. La guide historique raconte une anecdote historique sur chaque lieu. Le guide pratique donne des informations pratiques au public : dans quelle zone se placer et quelles actions réaliser pour voir surgir les différentes personnalités.

Lieux Miroir est un voyage dans une dimension où les lieux ont le pouvoir magique de révéler nos identités multiples.

Le spectateur se déplace dans un territoire de jeu composé des 3 lieux répartis dans l'espace public : la Place aux recoins, le Passage aux sorcières et le Square du tour. À la manière d'un explorateur, il part à la recherche des lieux, des guides et des personnages dansés qui peuplent les espaces.

DISTRIBUTION

Autrice : Natacha Paquignon

Chorégraphe : Natacha Paquignon, avec la complicité des danseurs

Danseurs : Lise Bois, Clément Olivier, Natacha Paquignon.

Co-auteur (création visuelle), captation et post-production vidéo : Maxime Touroute, vidéaste et ingénieur

Co-auteur (création sonore), compositeur, musicien, technicien du son : Valentin Durif

Conception et réalisation de l'application de réalité augmentée : Amaury Belin, MuseoPic

Écriture des textes : Natacha Paquignon, en collaboration avec Lise Bois

Textes historiques : extraits de lettres, bulletins municipaux, documents historiques variés, en fonction du territoire exploré.

NOTE D'INTENTION DE NATACHA PAQUIGNON

Avec *Lieux miroirs*, la frontière entre intérieur et extérieur que j'explore depuis toujours prend un sens nouveau.

Quand j'ai démarré *Space Dances*, j'avais l'intuition que la réalité augmentée allait me permettre de rassembler deux sillons patiemment creusés qui semblent contradictoires. D'un côté la relation du corps à l'environnement qui part d'une posture d'observation mettant en jeu tous les sens de la perception : observer l'environnement, les manières dont il nous touche, et transcrire ces sensations, ou idées, en mouvement. De l'autre côté la relation du corps aux technologies, qui fait suite à la première : c'est parce que le monde se peuplait d'outils que j'ai eu envie d'explorer ce rapport du corps aux outils et aux technologies.

C'est donc dans ces deux directions a priori opposées que j'ai mené ma recherche, qui aboutit aujourd'hui à mon premier spectacle chorégraphique en réalité augmentée : *Lieux miroir*.

Avec cette œuvre hybride, entre spectacle, œuvre visuelle et parcours ludique, je pousse plus loin ma recherche sur la relation entre danse et qi gong, un art martial interne chinois que je pratique depuis des années. *Lieux miroir* est le résultat de ma recherche sur la manière dont le qi gong peut devenir un outil de création, être intégré à la composition comme une technique d'écriture.

Le qi gong est l'art de chercher la relation permanente, et en perpétuelle évolution, entre soi et l'environnement. Entre l'intérieur et l'extérieur. C'est aussi une manière d'accepter la transformation constante. Comme disent les Chinois : "la seule chose qui ne change jamais, c'est que tout change tout le temps".

L'idée de travailler sur nos personnalités multiples, changeantes, est une étape de ma recherche sur la relation entre intérieur et extérieur. Ici la frontière ne se situe plus entre soi et le monde extérieur, mais entre soi et soi. Je cherche ici une frontière plus intime, qui permette aux danseurs de faire sortir d'eux-mêmes des facettes qu'ils n'ont pas encore exprimées en mouvement.

Pour que le public puisse se poser la question de ses propres personnalités cachées, il nous faut être sincères dans notre recherche introspective. Mais alors, comment ne pas aller trop loin ? Comment associer sincérité et pudeur ?

Le rapport à l'écran m'intéresse ici. L'écran, parce qu'il impose une distance entre celui qui voit et celui qui est vu, permet souvent de dévoiler plus qu'on n'oserait le faire dans une relation directe, physique.

Lieux miroir parle de cette frontière entre ce que l'on montre et ce que l'on garde pour soi, de ce que la distance de l'écran nous permet de dévoiler, de la sincérité de l'image.



LES GUIDES

Trois guides constituent le fil rouge de *Lieux miroir*.

À la manière des Personnages Non Joueurs (PNJ) des jeux vidéo, les guides ont un comportement pré-déterminé. Leur vie se déroule indépendamment de la présence des spectateurs. Mais quand une personne s'approche d'eux, ils changent leur action pour s'adresser à elle.

Si le spectateur tourne autour du guide, ce dernier tourne avec lui pour continuer à s'adresser à lui.

Les guides apparaissent à l'entrée de chaque lieu. Ils emmènent le public dans une forme de narration ludique qui lui permet de se repérer dans l'œuvre. Ils sont également des personnages à part entière : c'est à leur transformation qu'on assiste quand on entre dans les espaces.



// Le guide pratique : **Clément**

Clément donne au public les indications pratiques quant au lieu qu'ils s'apprêtent à visiter.

Il leur dit quels espaces contiennent des danses, à quel endroit se placer, dans quelle direction, quelle action réaliser (poser les pieds dans telle direction, appuyer sur un bouton) pour déclencher la scène.

// La guide psychologique : **Lise**

Lise analyse les caractéristiques psychologiques des lieux qui vont permettre aux différentes personnalités de se révéler.

// La guide historique : **Natacha**

Natacha raconte une anecdote historique, le plus souvent vraie, pour chaque lieu.



LES LIEUX DE TRANSFORMATION

Trois lieux, disséminés sur le territoire de jeu, sont les lieux magiques qui morcellent les identités des guides pour les révéler, facette après facette.

// la Place aux Recoins

La Place aux Recoins comporte plusieurs espaces, plusieurs recoins, qui favorisent l'expression de facettes contradictoires des guides : facettes primitives, animales, névrotiques ou joueuses, apaisées.

// le Square du Tour

Le square du tour contient une sphère virtuelle en réalité augmentée. La scène est tournée avec une caméra à 360°. Le public est au centre de l'espace. Les trois danseurs évoluent tout autour de lui. Pour suivre la danse, il doit suivre les danseurs. Il tourne, s'arrête, change de sens... il est inclus à la danse.

Les personnalités qui apparaissent dans ce square sont les indécises, celles qui font des aller-retours, qui ont du mal à choisir une direction.

// le Passage aux Sorcières

Ici, les deux guides féminins se transforment en sorcières d'aujourd'hui, fortes, manipulatrices, magiciennes. Le passage aux sorcières est un lieu de rite qui s'inspire de la mythologie, des légendes de fées, fades, sorcières. La recherche chorégraphique s'appuie sur ces personnages féminins en s'attachant surtout à deux aspects : leur puissance, leur ancrage, leur relation forte à la terre, à la nature ; et leur capacité à se connecter à des dimensions cachées, leurs pouvoirs surnaturels.

Ces trois lieux imaginaires se situent dans des lieux réels. À Aubusson, lieu de la première création de *Lieux Miroir* la Place aux recoins est la Place Tabard, le Square du tour est le parvis de la Scène Nationale, le Passage aux sorcières est sous le Pont de la Terrade, sur l'eau.

PERSONNAGES CHORÉGRAPHIQUES



Lieux miroir déploie une galerie de personnages chorégraphiques. Chaque personnage explore une matière chorégraphique qui représente une facette de l'identité de chaque guide : les identités de Lise, Clément et Natacha deviennent un kaléidoscope de personnages dansés.



La recherche chorégraphique part d'une forme d'introspection. Natacha Paquignon invite les danseurs à découvrir le matériau chorégraphique qui exprime différentes facettes de leur identité. Matériau brut à creuser, façonner, pour composer les différents personnages dansés.

Dans chaque espace vivent plusieurs personnages. Ils se croisent ou s'ignorent, se touchent ou s'évitent.

ADAPTATION DE L'ŒUVRE À SON TERRITOIRE

La majeure partie de *Lieux miroir* est écrite à l'avance. L'adaptation concerne quelques personnages et scènes.

// les guides

Deux guides devront être en partie ré-enregistrés pour chaque lieu : la guide historique (un travail de documentation préalable est nécessaire pour trouver les textes appropriés), et le guide pratique.

// scènes créées avec les passagers

Dans *Lieux miroir*, la place des danseurs amateurs est circonscrite à deux scènes optionnelles. Elles sont recréées et filmées à chaque fois.

Des passagers sont mobilisés pour créer et interpréter la performance déambulatoire conçue pour l'inauguration de *Lieux Miroir*.

L'ÉQUIPE

NATALIA PAQUIGNON, CHORÉGRAPHE & DANSEUSE

Natalia 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 Etats-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 cet endroit « entre », qui porte la promesse à la fois de dialogue et d'oppositions. Elle fonde la compagnie Kat'chaça avec une amie dès sa sortie de l'école, avec l'envie dès ce moment-là d'associer recherche chorégraphique et conceptuelle. En parallèle, elle danse pour les compagnies De Visu In Situ / Marc Neff, La Marelle / Nicole Topin, Zigrolling Cie / Tony Vighetto.

En 2007, en même temps qu'elle devient chorégraphe de Kat'chaça, elle débute avec des petites formes une recherche chorégraphique influencée par les arts martiaux et la musique, qui explore le mouvement comme reflet d'états intérieurs. *Pourquoi pas à deux ?* (solo) et *L'aquarium* (duo avec un altiste) sont deux manières d'explorer l'intimité, un certain confinement intérieur, et la relation à l'autre désirée et difficile. En 2008, le solo *baby plow* propose aux tout petits (dès 12 mois) un voyage exploratoire sur la relation du corps à l'eau.

Dès 2007 elle s'intéresse à la rencontre entre ses processus de création artistique et des personnes différentes, le plus souvent éloignées de son propre milieu. Dans le quartier Mermoz d'abord, où, de la relation tissée avec les habitants, elle crée plusieurs pièces ou performances, qui lui permettent d'initier ses processus de co-création. En 2009, *La maladie des plafonds*, pièce pour 5 danseurs et 1 musicien créée à partir de témoignages des habitants, vient clore une résidence de 2 ans dans le quartier.

En 2010 elle crée *trio trio* avec l'auteur de BD efix et le musicien Pierrem Thinet, qui détourne les codes de la BD, de la danse et de la musique pour écrire une bande dessinée vivante à laquelle la danse donne des sens multiples.

Entre 2010 et 2012, elle développe, en partenariat avec l'équipe Cognition Auditif et Psychoacoustique du Centre de Recherches en Neurosciences de Lyon, une recherche sur les perceptions inconscientes. De cette recherche naissent le spectacle *Des illusions*, qui parle de nos actes et relations dans un monde surpeuplé d'images et de sons, une recherche scientifique sur les stimuli auditifs subliminaux, et une exposition qui donne une lecture scientifique du spectacle. En 2012, le projet se poursuit avec *Quelles illusions ?*, qui mène à la création du site internet *des-illusions.fr*, plateforme qui présente l'exposition sous forme interactive (site aujourd'hui disparu), et un événement conçu pour la Fête de la Science alliant performance chorégraphique et théâtrale et ateliers arts & sciences sur les illusions.

À partir de 2012, elle s'engage dans une recherche chorégraphique et numérique qui interroge la place du corps dans la relation à la technologie. Sa première création, *Play & Replay*, est une performance participative qui continue à explorer les stimuli inconscients, cette fois-ci à travers le jeu vidéo. De 2013 à 2016, elle développe un travail à partir d'un dispositif composé de 3 cabines interactives. Elle affine alors sa recherche sur la notion de frontière. Ces cabines sont comme 3 petits mondes aux frontières différentes, qui à la fois enferment et rassurent. Elle continue à chercher des processus de co-écriture avec des danseurs aux corps et entraînements différents.

En 2017 elle se lance dans une formation professionnelle de qi gong. Elle affine sa recherche chorégraphique sur la relation entre l'intérieur et l'extérieur, sur la circulation du souffle qui donne vie au mouvement, et approfondit son étude des relations du corps aux technologies. Elle s'intéresse de plus en plus au détournement des outils pour développer une relation poétique, artistique, loin de toute finalité utilitaire. 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 hybride 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, avec la Cie Ere de Jeu. Elle s'installe quelques années à Paris, où elle s'intéresse plus particulièrement 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. Entre 2010 et 2017 elle crée et dirige avec Anne Azéma la Cie Rose Piment, compagnie de danse en espace public. Elle travaille pour la première fois avec Natacha Paquignon en tant qu'assistante à la chorégraphie sur la pièce *Trio Trio*. Dès 2011 elle est interprète pour la compagnie.

Depuis 2013 elle est titulaire du Diplôme d'Etat de professeur de danse contemporaine et enseigne régulièrement pour différentes associations et pour le CRR de Lyon.

En Janvier 2018 elle crée la compagnie LC avec le compositeur et musicien Célio Mattos.

CLÉMENT OLIVIER, DANSEUR

Clément Olivier découvre la danse à l'école à l'âge de onze ans grâce au chorégraphe Yvann Alexandre. Il intègre ensuite le conservatoire de Nantes puis d'Angers et enfin le CNSMD de Lyon, duquel il sera diplômé en danse contemporaine en 2017. Pendant son année au jeune ballet du CNSMDL, dernière année de la formation, il travaille avec Abou Lagraa, Pierre Pontvianne et Davy Brun. Il s'exerce à l'écriture chorégraphique lors de son cursus au CNSMDL et créé en 2015 *Using Space* et en 2016 *Petite pièce #1*. Pour la soirée d'inauguration du festival Chaos Danse, édition 2019, il crée *Sous Tension*. En 2018 il intègre la Compagnie Gambit dirigé par Dominique Guilhaudin sur différents projets chorégraphiques, ainsi que la Compagnie Tango Sumo pour une reprise de rôle pour la pièce *Fuera Fissa*. Il entame une collaboration avec Natacha Paquignon avec le projet *Space Dances*.

MAXIME TOROUTE, VIDÉASTE & INGÉNIER

Maxime Touroute est un ingénieur informatique fraîchement diplômé de l'école Polytechnique Universitaire de Nice. Autodidacte, il se spécialise dans le domaine artistique à la sortie de son école. Il travaille sur les plateaux de tournage en tant que réalisateur ou technicien, et est porteur de projets mêlant numérique et art visuel comme le projet *Humanlapse*, où il explore la création de timelapses de portrait ou encore le *Live Drawing Project*, une installation de dessin collaboratif en live impliquant le public. Au quotidien, Maxime cherche à s'investir exclusivement sur des projets à finalité artistique où il peut mêler ses compétences techniques et sa passion créative.
<https://maximetouroute.github.io/>

VALENTIN DURIF, MUSICIEN, COMPOSITEUR, TECHNICIEN DU SON

Musicien, artiste sonore et développeur, issu des musiques électroniques, Valentin Durif vit et travaille à Lyon. Il a commencé à s'intéresser à la transposition de la musique électronique dans le monde physique, en créant des installations et des performances composées de machines sonores et d'instruments home-made. Il travaille habituellement au détournement d'objets du quotidien, avec l'idée de créer des paysages sonores et visuels à la fois immersifs et impressionnistes, tout en développant l'idée d'un geste musical en même temps dadaïste et cohérent, qui aborde les questions de la fragilité et du contrôle. Sa musique mélange l'electronica, le noise rock ou l'indus ; ainsi qu'une veine plus expérimentale de la 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 et la création *Cabines*.

<http://valentindurif.net/>

AMAURY BELIN, INGÉNIEUR, DESIGNER D'EXPÉRIENCE

Passionné par les technologies numériques, mais surtout par leurs usages, Amaury obtient une licence d'informatique avant de s'orienter vers l'École Nationale Supérieure de Cognitique (Bordeaux). À travers ce cursus transdisciplinaire, Amaury développe d'une part des compétences d'ingénieur et de chercheur, et d'autre part de solides connaissances en psychologie, ergonomie, et design d'expérience utilisateur. Il maîtrise notamment l'ensemble des étapes liées aux méthodes de conception centrées utilisateurs (étude des usages, personae, story-board, prototypage, tests utilisateurs, etc.), ce qui lui permet de développer des projets à la fois innovants sur le plan technologique, et pertinents du point de vue des usages.

<http://www.museopic.com>

MUSEOPIC



MuseoPic est le partenaire de la compagnie pour la conception et le développement de l'application mobile de réalité augmentée qui permet d'accéder à *Space Dances* et à *Lieux miroir*.

MuseoPic est une 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/>





CONTACT

Association Corps Au Bord / Compagnie Natacha Paquignon

Siège social : 1 rue de Nuits, 69004 Lyon

Correspondance : LabLab, 36 rue Emile Decrops, 69100 Villeurbanne

contact@c-a-b.fr

Chorégraphe : Natacha Paquignon

natacha@c-a-b.fr / 06 86 45 08 04

Chargée d'administration : Sabine Laffay, Pôle de Compétences Pôlette

contact@polette-culture.org