

Natacha Paquignon : Danse en réalité augmentée au LabLab

Installée au Lablab depuis peu, la compagnie Natacha Paquignon poursuit ses recherches autour de la danse en réalité augmentée tout en explorant de nouvelles formes d'intimités, d'échanges, de relations à l'œuvre. Avec *Space Dances*, l'artiste confronte outils technologiques et investissement corporel pour faire naître de nouvelles écritures et remettre la technologie, dans son rapport au vivant, au centre du dialogue chorégraphique.

Propos recueillis par Maxence Grugier

Avec la crise sanitaire en cours, le rapport du créateur à l'espace est au cœur de nombreuses réflexions artistiques. Notre façon de nous comporter en groupe, notre perception de « l'être ensemble », de l'espace dans lequel nous nous trouvons, évoluent. Dans ce cadre de réflexion, l'expérience artistique, particulièrement chorégraphique, peut apporter des solutions, ou poser des questions, en ce qui concerne les problèmes de relations à l'autre qui nous préoccupent aujourd'hui. C'est certainement un hasard si *Space Dances*, balade chorégraphique en réalité augmentée créée par [Natacha Paquignon](#), aborde ces thèmes. Cette œuvre originale en constante évolution vit en effet le jour en résidence aux *Substances* il y a deux ans.

Cette nouvelle colocataire du laboratoire artistique du 36 rue Emile Decorps à Villeurbanne ([Le LabLab](#)) avoue s'inspirer « *de la relation du corps aux espaces, de l'histoire des lieux et des récits subjectifs de leurs habitants, pérennes ou passagers.* ». Un travail sur l'espace et les imaginaires qui résonne avec l'actualité, mais qui s'en émancipe aussi, de par sa grande fluidité. *Space Dances* questionne plus largement la relation entre mondes physiques et immatériels, réel et virtuel, passé et présent, et les manières dont le corps et la danse transforment les espaces (et le monde ?).



« *Ce travail sur la relation du corps à l'outil vient au départ d'un intérêt pour la relation du corps à l'environnement. Cela m'a amené à faire des pièces dans des environnements originaux : des pièces dansées dans de l'eau, ou bien dans des quartiers, pour voir comment un environnement urbain peut influencer les corps, etc. J'observe comment, de cette relation à l'espace naît une danse particulière.* », explique l'intéressée.

Entre monde matériel et univers virtuel

Space Dances est un projet qui explore les frontières entre arts vivants et arts visuels, monde matériel et univers virtuel. A l'aide d'une tablette tactile, ou de son smartphone, le public est guidé à travers différents lieux et y découvre des scènes chorégraphiques et sonores uniquement visibles grâce aux interfaces numériques à sa disposition. L'œuvre propose trois types de scènes où apparaissent des éléments, événements, personnages, qui ne sont pas vraiment là, sortes de fantômes, d'entités qui ont peut-être vécu dans les lieux que le public explore dans son parcours (ou pas). Des scènes chorégraphiques où le public voit des danseurs évoluer dans l'espace autour de lui, des espaces de réalité augmentée sonores où l'on entend des voix qui racontent quelque chose sur le lieu exploré, et enfin des miniatures où le public fait apparaître d'autres espaces en réalité augmentée.

Un premier parcours a été réalisé pour le Festival *le MOI de la Danse*, aux *Substances* en février 2020. Le projet se poursuit actuellement au sein de la Ville de Villeurbanne pour aboutir à une expérience déambulatoire entre les quartiers de l'Autre-Soie et des Ruers.

Dialogue entre chorégraphie et technologie



Natacha Paquignon : « *Je travaille sur cette relation à la technologie depuis 2012, avec au départ des dispositifs en temps réel, pour la performance et pour la scène – même si à chaque fois le dispositif était particulier puisque j'aimais bien mettre le public autour, ou au centre de la scène. En matière de technologies numériques je trouve que l'interface avec le corps est assez peu explorée. On travaille sur la position des doigts, et maintenant on utilise beaucoup la voix, mais finalement les possibilités du corps sont encore sous-utilisées, voire oubliées dans cette relation à l'outil numérique. Mon activité est aussi empreinte de paradoxes, parce que j'adore ces outils et en même temps j'ai conscience qu'ils nécessitent une certaine vigilance. Que ce soit au niveau de l'empreinte environnementale de ces projets ou de l'impact social de ces outils et de la manière dont cela modifie notre relation aux autres et au monde.* »

Le LabLab, laboratoire artistique au cœur du Pôle Pixel

Depuis quelque mois, la compagnie Natacha Paquignon a investi le LabLab du 36 rue Emile Decorps. « C'est au cours d'une AG de l'AADN (dont je suis adhérente) que j'ai pris la décision de participer à l'aventure du LabLab. J'ai également collaboré avec Theoriz qui est dans les mêmes locaux. Nous étions déjà engagés sur des processus collectifs et cela m'a semblé logique d'entreprendre dans le sens d'une mutualisation de lieux et de projets. Le LabLab est un lieu vivant et riche, qui se prête à ce genre de choses. La dynamique collective y est également très forte et il y a une véritable envie de développer des choses ensemble. »

Un enracinement qui est propice au travail d'élaboration de projets, d'échanges et de croisements selon la chorégraphe et danseuse. « Le premier parcours en réalité augmentée de Space Dances présenté aux Subsistances nous a permis d'étudier plusieurs manières d'écrire la danse dans des espaces différents. Aujourd'hui, le fait d'être hébergé dans un lieu fixe nous permet de nous poser pour réfléchir à ce que la danse et la réalité augmentée peuvent dire de notre relation à l'outil, à l'image, de la relation du corps à l'image. » ajoute-t-elle. « J'ai participé au Pixel Break qui a eu lieu au LabLab l'an dernier, cela m'a offert un panorama des structures et des travaux qui sont complémentaires avec les nôtres. Avec le confinement, et comme notre arrivée est très récente je ne les ai pas encore rencontrés, mais je me suis dit qu'il fallait que j'explore tout cela plus précisément. Il me semble qu'il y a des liens très intéressants à construire au sein du Pôle PIXEL. Et Géraldine Farage, qui dirige aujourd'hui le Pôle PIXEL après avoir travaillé à l'AADN et dirigé le Shadok à Strasbourg, fait un gros travail pour favoriser l'ouverture et les échanges entre les acteurs du Pôle », conclut-elle.



Relation au corps dans un moment de distanciation

Très concrètement ce temps de confinement a obligé la chorégraphe à se poser et à réfléchir à « comment la réalité augmentée et la danse pouvaient raconter quelque chose de particulier, de l'ordre du rapport à l'espace et à une relation intime avec une œuvre ». Ainsi qu'à la manière de « détourner une technologie pour proposer quelque chose de plus intime et poétique que son utilisation première. Parce qu'avec Space Dances nous sommes dans une relation personnelle et individuelle à l'œuvre. Cela m'a fait réfléchir sur le besoin de se regrouper, de temps collectifs essentiels au spectacle vivant. Mais aussi à la façon dont on peut tout de même diffuser des œuvres et avoir accès à quelque chose de l'ordre de l'intime – en ces temps troublés et compliqués par la pandémie – avec un outil et une technologie ; la réalité augmentée, qui est souvent utilisée dans des buts commerciaux, mais encore assez peu de manière artistique. », ajoute l'intéressée.