

THE INVISIBLE PARTY



corpsaubord | natachapaquignon

Maxime Toutoute | REVEALITY

Enter 
Art Fair 



DET FRANSKE
KULTURCENTER
I DANMARK

SYNTHÈSE DU PROJET

The Invisible Party est une installation performative qui superpose les réalités. Elle met en scène deux danseuses invisibles à l'œil nu, qui semblent sortir d'une toile. Pour les révéler, il suffit d'avoir un smartphone. Parfois, les deux danseuses en chair et en os viennent danser avec leur double immatériel. Guidé par l'application Revy, le public déclenche cette performance invisible qui questionne notre perception de la réalité et de l'espace.

DISTRIBUTION

Co-autrice, chorégraphe : Natacha Paquignon

Co-auteur, artiste visuel, développeur : Maxime Touroute

Danseuses : Natacha Paquignon, Kynsie Serre

Musique : Battements, Odalie

Captation vidéo : Selim Tigrine

Coproduction et soutiens : ENTER Art Fair

Danish Arts Foundation, Institut Français Au Danemark



DESCRIPTION DÉTAILLÉE DU PROJET

The Invisible Party est une œuvre chorégraphique en réalité augmentée.

Il y a comme une fête ici. Indécelable à l'œil nu, il suffit d'avoir un smartphone, ou une tablette, pour la révéler. À travers l'écran apparaissent deux danseuses qui semblent sortir d'une toile. Leur danse est inspirée par la pièce *Battements* d'Odalie

Le travail se présente sous deux formes complémentaires : une installation chorégraphique en réalité augmentée, et une performance qui superpose les réalités. L'installation est accessible en permanence. Parfois, les deux danseuses sont là en chair et en os : corps physiques et immatériels se superposent dans des écrans.

Les danseuses physiques font des actions impossibles dans le monde virtuel : elles peuvent entrer en contact, toucher l'environnement, réagir à ce qui se passe en elles et autour d'elles. Les danseuses immatérielles créent une nouvelle manière d'entrer en lien l'une avec l'autre, avec l'espace et le temps, ouvrant une porte vers leur monde intérieur.

Notre travail explore l'espace entre, les liens entre corps, espace et technologie, mondes visible et invisible, corps réels et immatériels. Un monde digital peut-il nous donner une conscience plus aiguë de notre sensibilité corporelle ?



ACCÉDER À *THE INVISIBLE PARTY* : REVY

L'œuvre est accessible via [Revy](#), une application mobile gratuite dédiée à la création et à la diffusion en réalité augmentée disponible sur App Store et Play Store.

Les danseuses semblent sortir d'une image, porte imaginaire vers leur monde intérieur. Cette image placée dans l'espace réel sert de marqueur pour déclencher l'expérience de réalité augmentée. Une fois l'image scannée, elle se transforme : une danseuse apparaît à l'intérieur.

VIDÉOS

Vidéos captées pendant Enter Art Fair à Copenhague, août 2024.

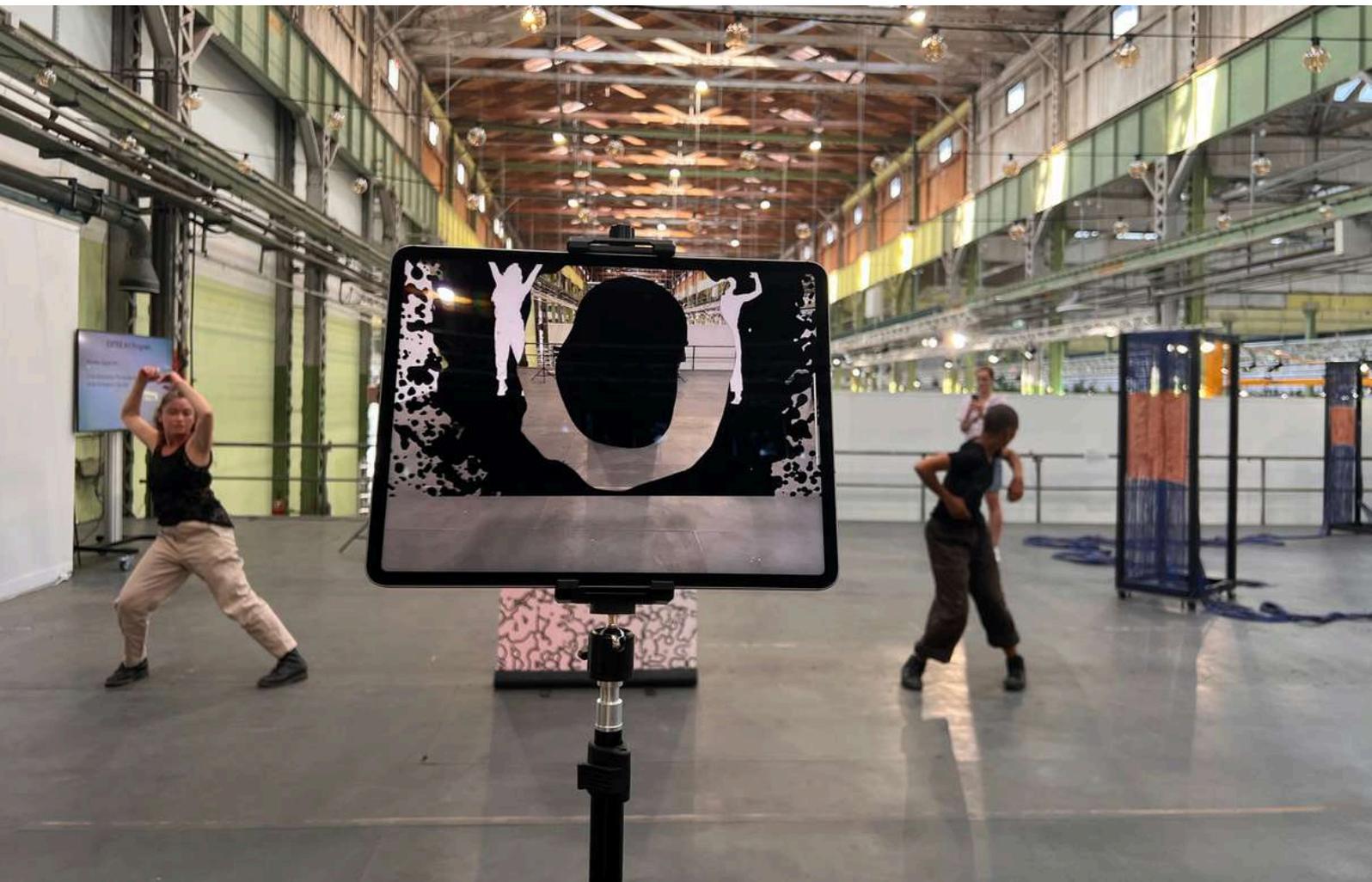
[INSTALLATION AR](#) (0:22)



[TEASER DE LA PERFORMANCE](#) (1:00)



[EXTRAITS DE LA PERFORMANCE](#) (3:16)



ORGANISATION

Installation en réalité augmentée

Elle est accessible en permanence, en miniature ou à taille réelle.

Durée de la pièce en réalité augmentée : 4 minutes.



Performance de réalités superposées

Une ou deux fois dans la journée, les deux danseuses réelles dansent avec leur double numérique.

Durée de la performance : 5 minutes. Nous pouvons la jouer 4 à 6 fois d'affilée (durée totale de la performance : 20 à 30 minutes).

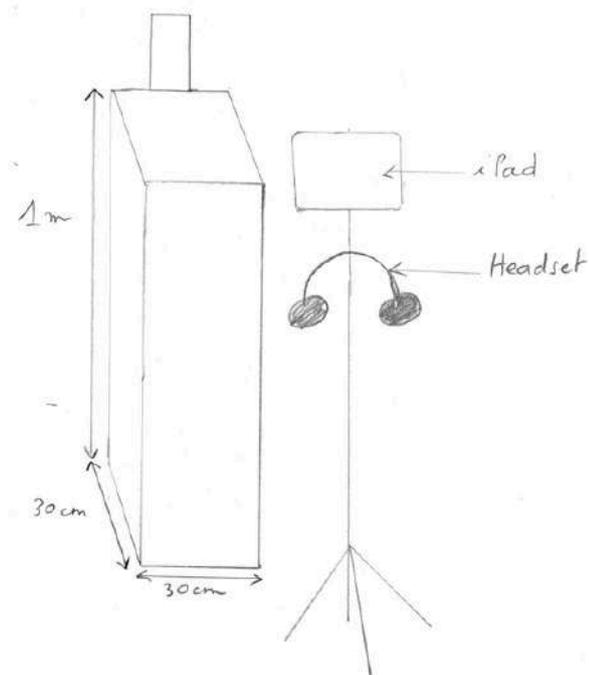
La performance peut être diffusée en intérieur ou à l'extérieur. Elle est à taille humaine.



DESCRIPTION TECHNIQUE : INSTALLATION DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

Version miniature :

l'image marqueur (format 10 x 20 cm) est placée sur un socle d'environ 1m de haut et 30 cm de côté. Le public peut voir l'œuvre soit avec son propre smartphone, soit à travers un écran d'iPad fixe qui fait alors partie de l'installation. Dans ce cas, nous connectons un ou deux casques audio à l'iPad.

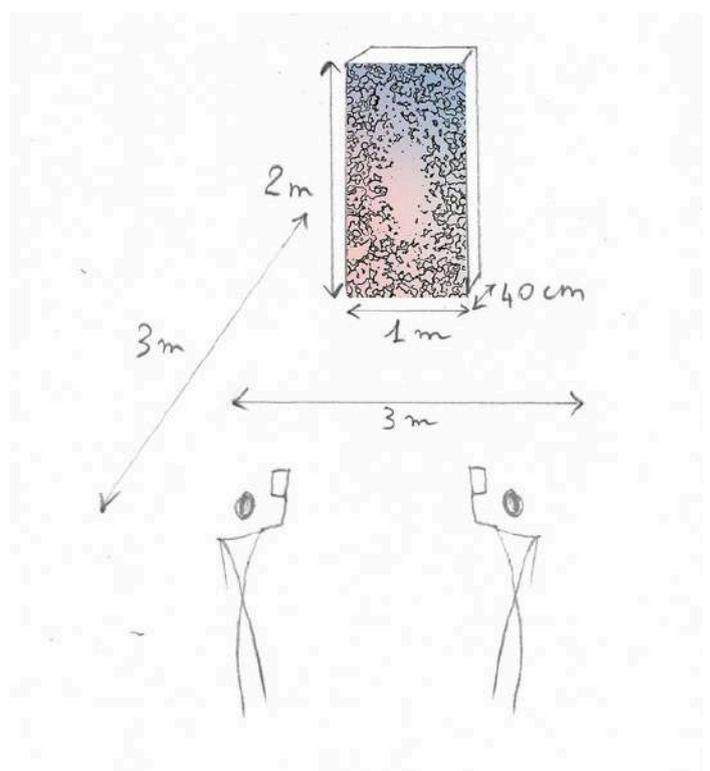


Version à taille humaine :

L'image (marqueur) est tendue sur un support de 2m (hauteur) x 1m (largeur) x 0,4m (profondeur).

Le public scanne le marqueur avec son propre smartphone pour faire apparaître les danseuses à taille humaine.

Espace entre le support et le public : environ 3m x 3m.



DESCRIPTION TECHNIQUE : PERFORMANCE DE RÉALITÉS SUPERPOSÉES

La performance nécessite un espace d'environ 6m x 6m (adaptable)

Le décor comprend :

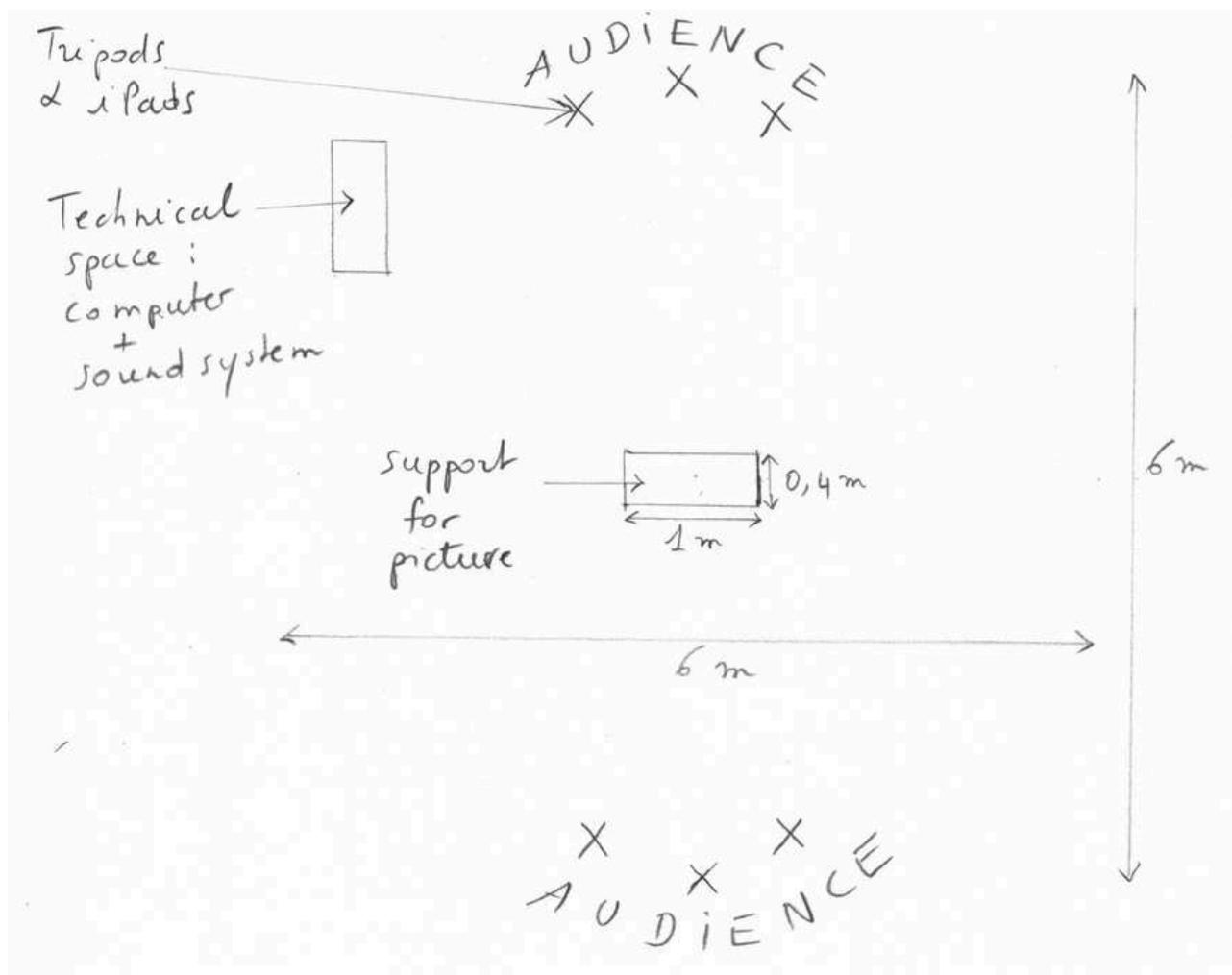
- l'image-marqueur placée au centre de l'espace, sur un support. Dimensions au sol : 1m x 0,40m. Hauteur : 2m.
- 6 iPads sur pieds : 3 de chaque côté de l'image.

Notre stand technique comprend un ordinateur + un routeur + un iPhone + un système de diffusion audio.

Nous vous demandons de fournir le système sonore. Nous fournissons le reste du matériel.

Notre scénographie est montée et démontée rapidement (30 minutes)

PLAN : VUE DU DESSUS





Crédit photos : Enter Art Fair & Maxime Touroute



Natacha Paquignon : co-autrice, chorégraphe, danseuse



Photo : Julia Guérin

[Website](#)

[Instagram](#)

[Vimeo](#)

Danseuse de formation, Natacha est chorégraphe de la [Compagnie Corps Au Bord.](#), une compagnie de danse et d'art numérique qui travaille la relation corps-paysage et corps-technologie. Elle s'intéresse à la manière dont corps et environnement se transforment mutuellement. Dans un environnement peuplé d'outils et de technologie, elle développe une recherche qui interroge la manière dont la technologie modifie notre rapport au monde et nos relations interpersonnelles. Elle place le corps à la racine du possible dialogue humain-machine.

Elle associe les relations entre corps, paysage et technologie dans des [créations chorégraphiques en réalité augmentée](#). Ces pièces partent d'une relation imaginaire au paysage : les lieux comprennent des danses. Des danseurs et danseuses habitent ici, dans une dimension invisible à l'œil nu. Ils et elles sont là, en attente de quelqu'un pour les faire apparaître. Cette dimension dansée des lieux est accessible grâce au smartphone, qui (re)devient outil de médiation, d'exploration du réel, fenêtre sur le monde plutôt que petit monde en soi. Ces pièces parlent de relation entre visible et invisible, entre corps physiques et immatériels.

Elle développe en parallèle des performances scéniques hybrides où les corps des danseur·euses entrent en relation avec un dispositif de captation du mouvement en temps réel. Ces créations questionnent les rapports que nous entretenons aux technologies, avec un axe de [recherche](#) spécifique sur les relations possibles entre des danseur·euses humain·es et un système d'IA, et sur les différences entre temps du corps et temps des technologies.

Elle est en charge de la programmation danse du lieu hybride [Toï Toï Le Zinc](#) à Villeurbanne. En 2024, elle participe à la fondation de la Qi Dance Company avec Maître Ke Wen, une compagnie de danse et d'arts martiaux dont elle devient co-directrice artistique et chorégraphe.

Maxime Touroute : artiste numérique & ingénieur



Photo : Julia Guérin

[website](https://www.reveality.io)
[reveality.io](https://www.reveality.io)

Maxime crée des expériences artistiques numériques immersives et développe des logiciels sur mesure pour les artistes et les institutions culturelles. Ses projets mêlent image, technologie et interactivité, comme [Live Drawing](#) – une vidéoprojection participative où des centaines de personnes dessinent en direct sur des façades – et [Painting Mirror](#), qui utilise l’IA pour créer des caricatures en temps réel du public.

Au fil des ans, Maxime a collaboré avec des équipes artistiques et des organisations culturelles en tant qu’ingénieur logiciel, débloquent ainsi le potentiel créatif sur des projets techniquement innovants tels que [Latency](#), [The Invisible Party](#), [Of a Mind](#) et [Le Phare](#). Il partage activement ses logiciels avec la communauté créative afin de favoriser la collaboration, de réduire les coûts des projets et de consacrer plus de temps à l’innovation créative.

Ses outils incluent [Revy](#), une solution tout-en-un pour la Réalité Augmentée ; [Audio Broadcaster](#), un outil intuitif pour la diffusion audio en temps réel ; et [Live-maker](#), permettant une interaction publique à grande échelle via des smartphones.

L’approche de Maxime lui a valu une reconnaissance lors d’expositions et d’ateliers internationaux, ainsi que deux prestigieux prix “Pépité“ décernés par le Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche en 2020 et 2022.

Kynsie Serre : danseuse

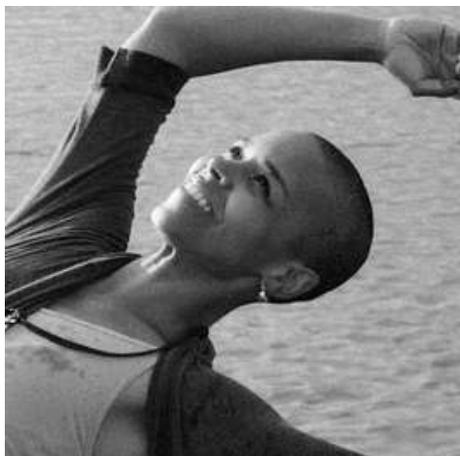


Photo : Kynsie Serre

[instagram](#)

[facebook](#)

Kynsie est une artiste multidisciplinaire créant des passerelles entre les arts du mouvement, la photographie et la vidéo.

Ayant commencé à pratiquer à l'âge de 6 ans au sein d'un collectif de Maloya (groupe de danse et de musique traditionnelle de l'île de la Réunion) tout en suivant une école de danse moderne pendant 11 ans, c'est en tant qu'indépendante qu'elle se produit dans différents projets de danse et compagnies d'arts de rue. Au cours de ces années fondatrices, rencontres et voyages sont venus nourrir sa pratique de la danse contemporaine enrichie entre autres par les méthodes Gaga (Batsheva / Ohad Naharin) ou la Cie Humanhood.

En 2015, sa recherche intérieure et son intérêt pour la méditation l'amènent à rejoindre le collectif Dharma Techno. Les expériences au sein de ce projet combinées à ses propres expérimentations ont consolidé son approche intuitive de la danse en tant qu'impulsion vibrante inhérente à la vie et l'ont poussée à créer un espace collectif où chaque corps peut s'exprimer authentiquement tout en travaillant sur lui-même. Ce projet a un nom : Wave Arising qu'elle co-fonde en 2021 avec le musicien Sebastian Vaughan / 69db.

Aujourd'hui, Kynsie ne souhaite s'attacher à aucune étiquette sinon celle d'expérimentale. Une danse non figée, fluide et organique d'où émerge spontanément une énergie brute. Avec une pratique qui se connecte d'avantage avec l'énergie (Qi), elle poursuit actuellement son apprentissage aux côtés de Maître Ke Wen, initiatrice du mouvement Qi Gong en France.

Odalie : compositrice



Photo : Clara Bey

instagram
soundcloud

Odalie remanie le langage ambient et néoclassique d'une musique électronique organique, texturée à la manière de Nils Frahm, Max Cooper ou encore Sigur Rós. Entre violoncelle et synthétiseur modulaire, se mélangent textures et arpèges pour composer un paysage musical oscillant entre l'immense et l'intime.

Sur scène et en studio, elle est accompagnée par l'interprète et musicien Paolo Rezze au violoncelle.

Féministe engagée pour l'égalité des genres, militante impliquée pour les droits sociaux et l'écologie, c'est par un besoin et une urgence de « dire alors qu'on n'a pas les mots » que la musique instrumentale s'est révélée comme un moyen d'expression.

Son album, Puissante Vulnérabilité, est sorti en septembre 2023 sur le label MESH dirigé par Max Cooper.

Cet album nous encourage à montrer nos failles car c'est par elles que nous tissons nos relations aux autres et à la nature, à nous montrer humbles dans un monde rongé par notre individualisme.

C'est un message d'espoir, celui de laisser place à notre vulnérabilité et l'acceptation de celle-ci, entre ombres et lumières.

En 2024 Odalie ouvrira par 2 fois pour Max Cooper au Barbican à Londres, et à l'Aéronef à Lille, puis sera présente au festival Nuits Sonores 2024 à Lyon.



CONTACT

Compagnie Corps Au Bord | Natacha Paquignon

Au LabLab | Pôle Pixel
36 rue Emile Decorps, 69100 Villeurbanne

contact@c-a-b.fr | 07 52 07 68 84

www.natachapaquignon.com

Natacha Paquignon - Direction artistique
natacha@c-a-b.fr

Simon Jurine - Production | diffusion
production@c-a-b.fr