compagnie voix

danse immersive en réalité mixte

École Universitaire de Recherche ArTeC

高雄電影節 KAOHSIUNG FILM FESTIVAL VR GRAND PRIZE 2019

LAVAL VIRTUAL Recto VRso Art&VR Gallery AWARDS 2019

MONTREAL FESTIVAL DU NOUVEAU CINÉMA 2018 OFFICIAL SELECTION

EVE 3.0

Nouvelle Création

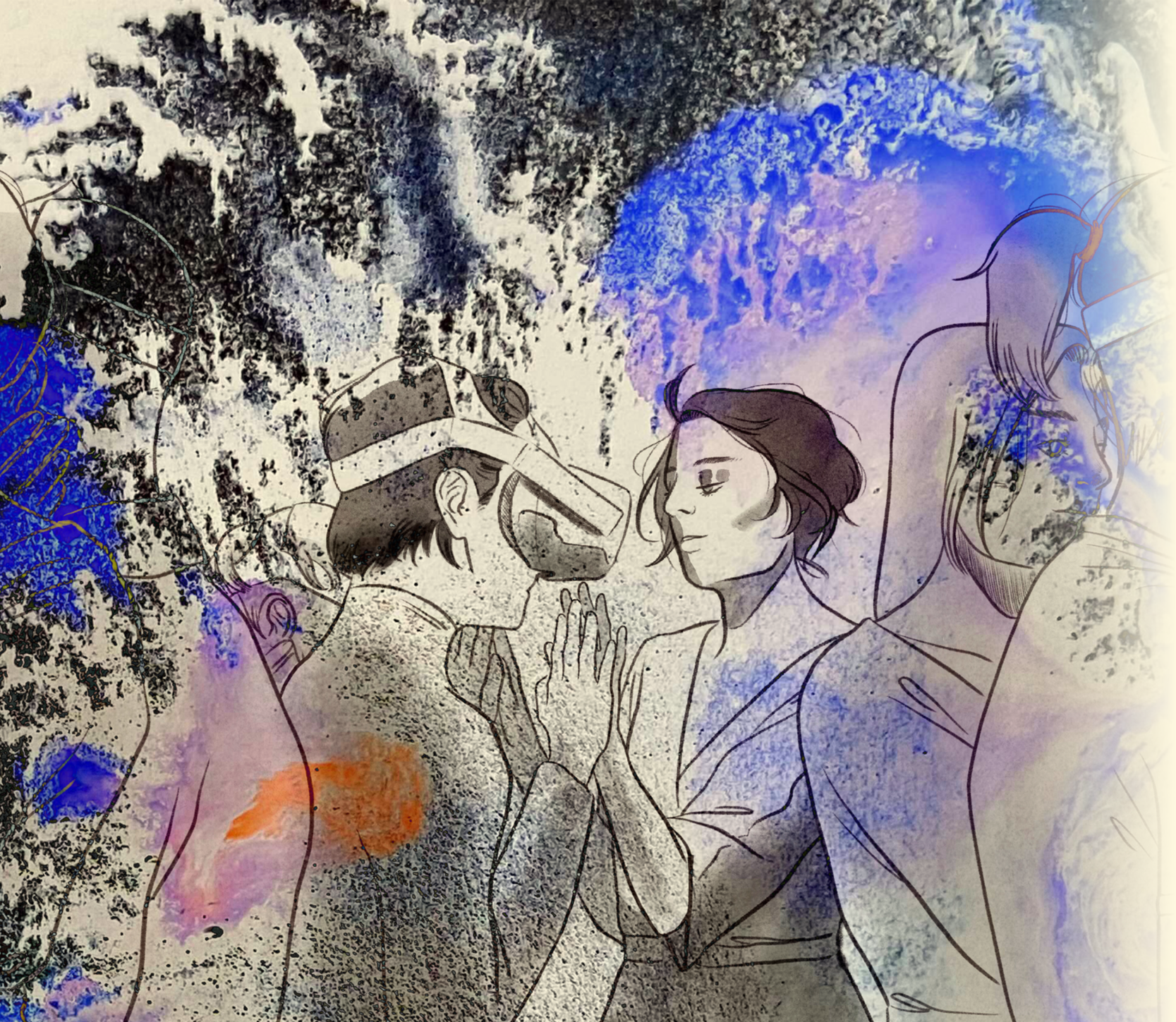
compagnie voix

Eve est notre ***lien***
avec ***le monde des autres***

EVE 3.0

CONCEPT

CONCEPT

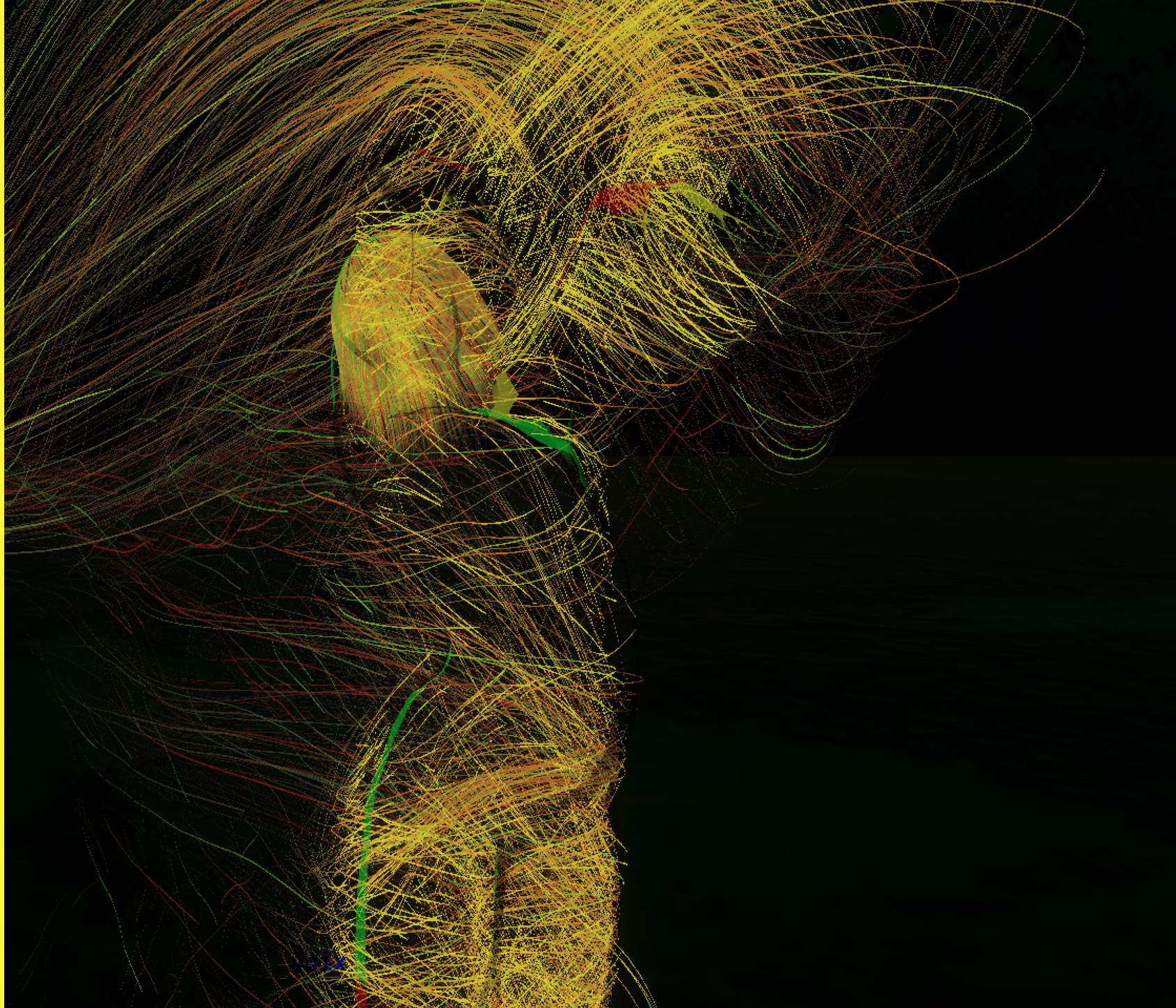


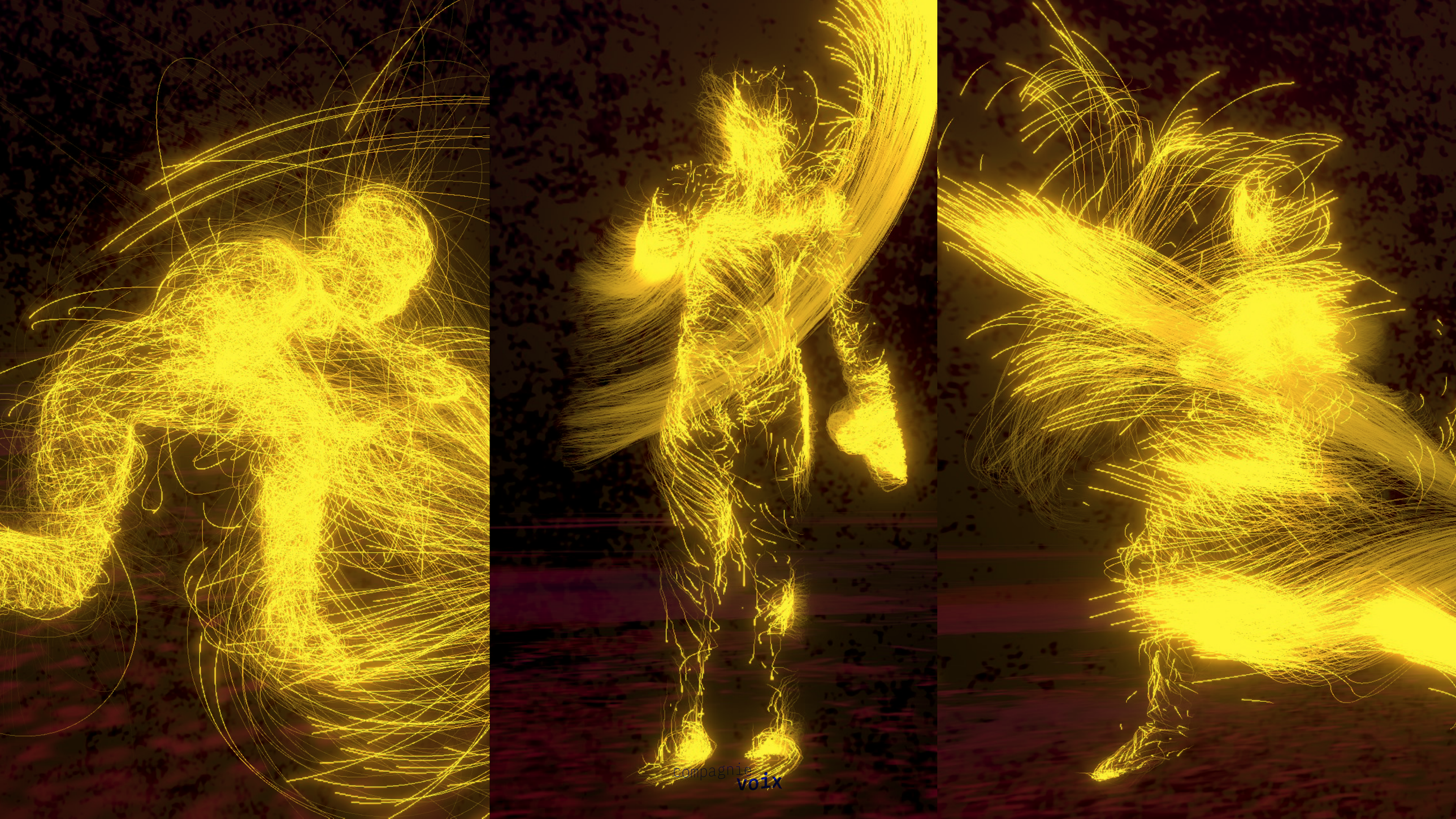
***Eve 3.0*, prolongement de la performance XR déjà réalisée et intitulée *Eve, dance is an unplaceable place*,** est un projet immersif qui combine chorégraphie et réalité virtuelle, construit sur l'idée d'incarnation dans des corps virtuels en interaction avec une performance réelle et physique.

Eve 3.0 est basé sur un principe d'engagement des participants en VR par les mouvements et les contacts des corps.

L’expérience parle de troubles de la personnalité communs et répandus. Elle en interroge les causes récurrentes, et souligne le processus d’encouragement que l’engagement du corps, le dialogue et le partage peuvent générer.

Les participants à la réalité virtuelle auront une vision intime d’une seule histoire et ressentiront le pouvoir de l’interaction physique et du mouvement en réalité virtuelle. Le reste du public aura une vue d’ensemble des six histoires et de la chorégraphie globale, et verra le processus d’aide et d’engagement de chacun. Le sujet traité et la forme donnée à la performance convergent vers un même objectif : engager les participants et le public observateur dans un instant où plusieurs mondes virtuels et réels ne font plus qu’un.




compagnie
voix

SYNOPSIS

SYNOPSIS

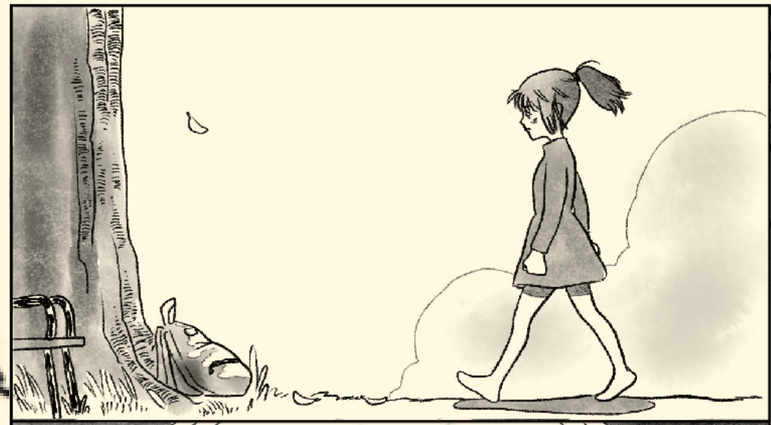
La danseuse Eve réinterprète en direct à sa façon six émotions, six états de conscience extrêmes: **la dépendance, l'anxiété, la dépression, l'obsession, la jalousie et la paranoïa.**

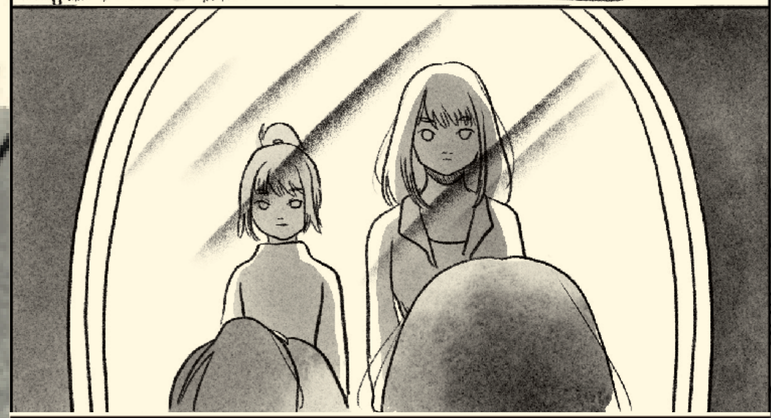
Par sa chorégraphie, elle identifie chacun de ces états extrêmes. Puis elle fait asseoir un spectateur sur l'une des six chaises réparties en cercle sur l'espace scénique, chacune correspondant à un état.

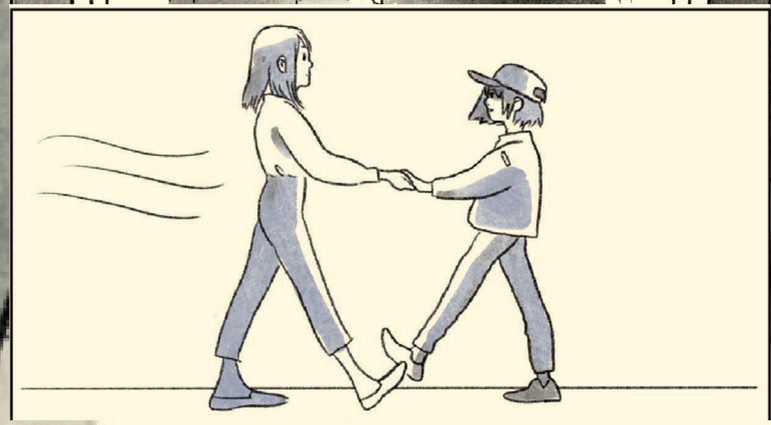
Six spectateurs incarnent alors Eve en VR, assise sur un banc dans un parc. Une cloche sonne et un groupe d'adolescents arrive. Ils s'amusent et se mettent à danser, entraînant Eve/le spectateur dans leur danse. L'un des adolescents est un peu à l'écart. Les autres le chahutent, jouant à lui voler un précieux cahier, son journal intime. Finalement, Eve récupère le journal intime, et l'histoire de ce personnage s'ouvre à nous en voix off et en danse, alors que nous plongeons dans un nouvel univers plus onirique en animation.

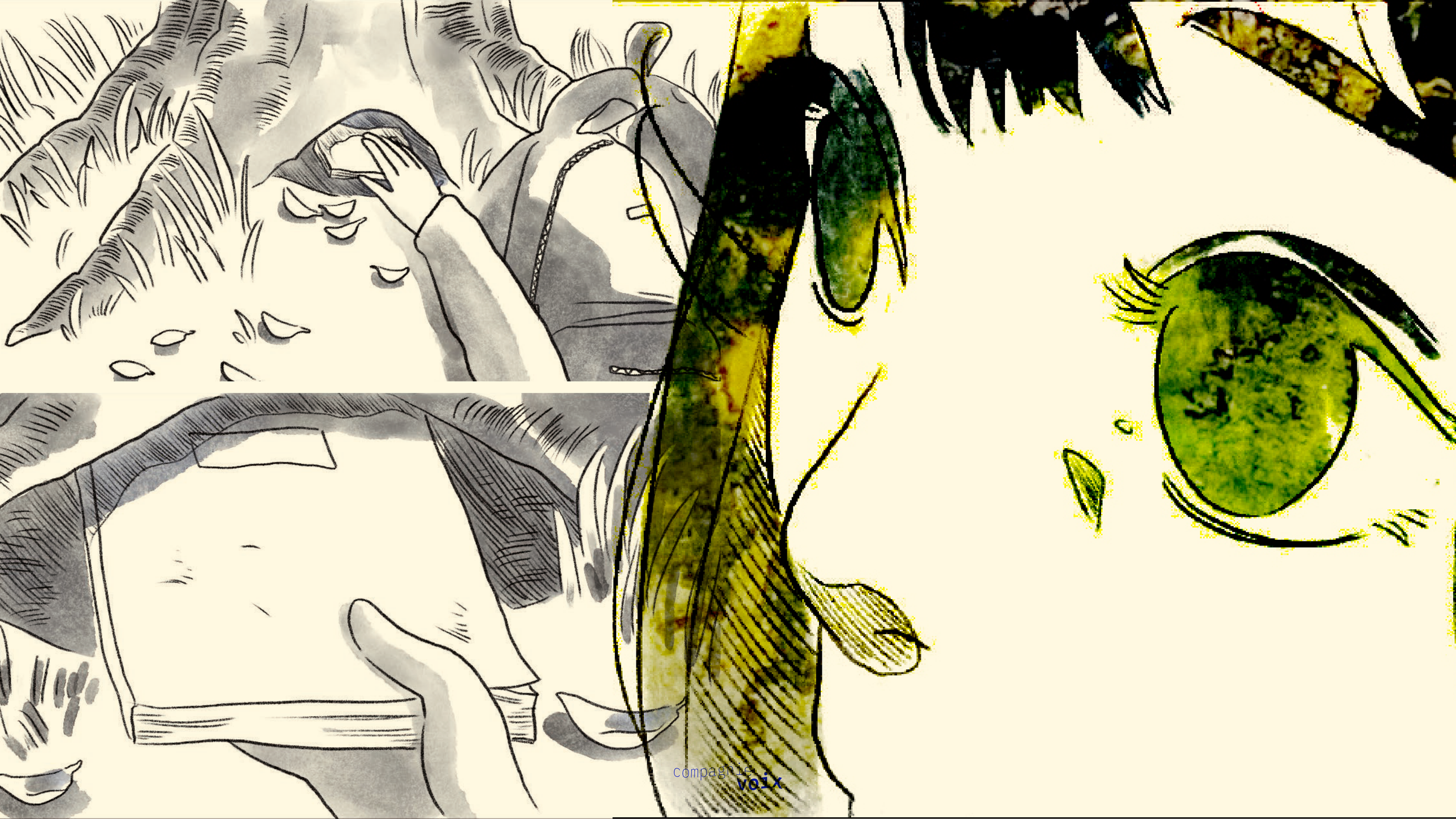
La voix off nous raconte des instants de la vie de chacun des personnages, où ils ont fait face à leur état de conscience extrême et ont été dominés par leurs émotions. Désirée, Fiona, Meredith, Lohan, Jonas et Amir racontent chacun leur drame, la découverte à l'adolescence du dysfonctionnement psychologique qui les isole, leur impuissance à l'âge adulte, puis la rencontre avec une personne au moment où aucune solution ne semble exister, et l'aide que cette personne va leur apporter. Suivant la voix off, une silhouette lumineuse interprète une chorégraphie autour du spectateur, finissant avec une main tendue et un corps à corps libérateur.

Pour les spectateurs extérieurs, un montage des différentes histoires raconte la lutte de l'humain face à ses émotions, montre chacun de ces personnages - incarnés alors par les spectateurs en VR - se démener et finalement tendre la main à la danseuse qui virevolte de l'un à l'autre. Guidé par Eve, chacun va se lever, prendre conscience de la créativité et de la connexion donnée par le mouvement du corps, et enfin danser.








compagnie
voix

[Amir]

[Désirée]

[Lohan]

[Meredith]

[Jonas]

[Fiona]

DISPOSITIF

DISPOSITIF

L'expérience
a lieu dans une salle
de spectacle,
pouvant accueillir
une centaine
de spectateurs.

Dans l'espace scénique, six chaises, équipées de six masques de réalité virtuelle, sont disposées en cercle. Les six chaises sont le point de départ d'expériences virtuelles, celles de six histoires de vie de six personnages, et sont identifiées par un signe visuel de couleur et de forme.

Une danseuse va tout d'abord commencer une chorégraphie en solo, puis elle va chercher dans le public six spectateurs qui seront invités à s'asseoir sur les chaises et mettre les masques.
Ces six spectateurs rejoignent une chorégraphie partagée, puisque la danseuse continue à évoluer autour d'eux et à interagir avec eux à des moments précis.
Pour chacun de ces spectateurs, ces interactions physiques coïncident avec un moment de l'expérience VR qu'ils sont en train de vivre, mais pour les spectateurs de la salle, elle font partie d'une chorégraphie globale.
Des écrans autour de l'espace scénique retransmettent une partie de ce que voient les spectateurs en VR. Les six expériences VR, portant sur l'histoire de six personnages, forment ensemble une œuvre globale.

Chaque expérience VR amène le spectateur-participant à se lever, à bouger, et finalement à participer librement à une chorégraphie partagée.

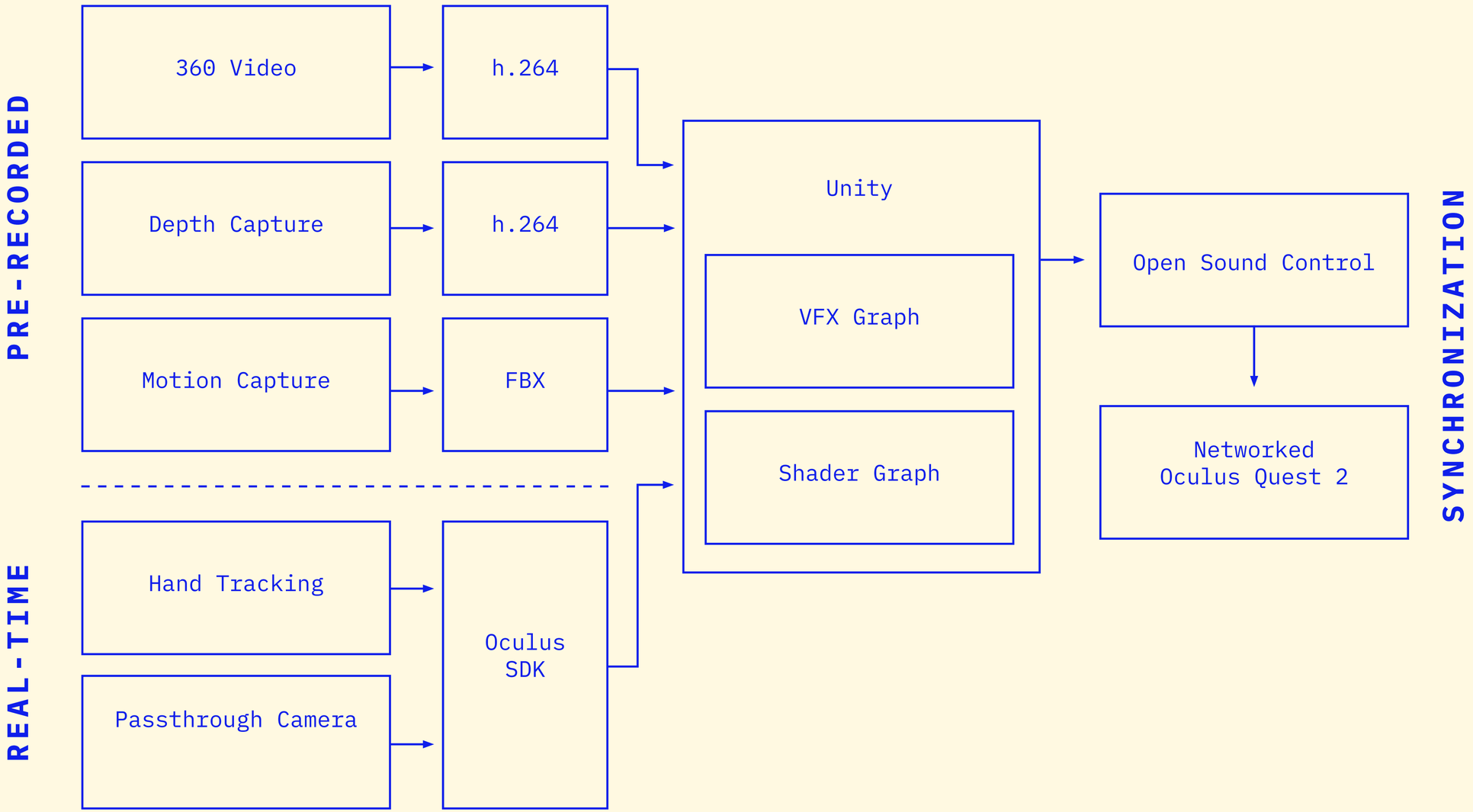
La première partie est un film VR en prise de vues réelles, qui comprend des moments d'interactions physiques avec des personnages du films, moments où la danseuse vient interagir en réel avec le spectateur qui est en VR.

La deuxième partie est une expérience en 6dof où chaque spectateur voit son avatar et peut danser avec une silhouette de lumière.

La dernière partie permet aux six spectateurs de se voir dans l'espace virtuel et de danser ensemble.

DIAGRAMME DE DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE

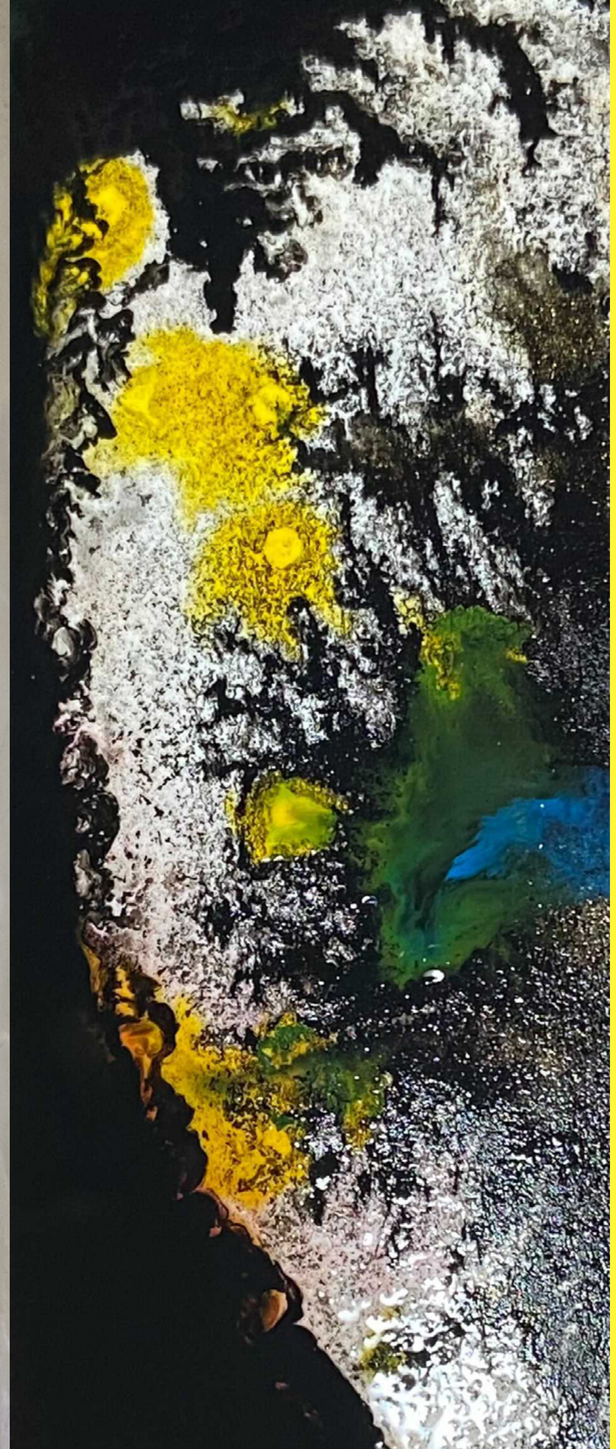
VR DEVELOPMENT DIAGRAM



INTENTION

L'expression corporelle
est nécessaire pour
réaliser le plein potentiel
de communication
d'une personne
— un élément fondamental
de la conscience que nous avons
de notre propre corps.

La danse crée des visions
métaphoriques et de nouvelles
façons de comprendre la diversité.



Le sujet de ce projet artistique présente des traits sociaux qui nous touchent bien plus qu'on ne l'imagine : les protagonistes traitent de conditions de vie méconnues mais néanmoins fréquemment observées au quotidien.
La question mentale se manifeste dans le corps, qui devient alors son outil de représentation en mouvement.

Le corps en mouvement matérialise la psychologie d'une personne,

la cause des conditions sensorielles et sociales dans lesquelles elle évolue, déterminée selon un large spectre pouvant affecter les sphères motrice, émotionnelle et inconsciente.

ÉQUIPE ACTUELLE & PARTENAIRES

ÉQUIPE ACTUELLE & PARTENAIRES

CHORÉGRAPHIE ET DIRECTION ARTISTIQUE:
Margherita Bergamo Meneghini

SCÉNARISTE ET ASSISTANCE À LA MISE EN SCÈNE:
Veronica Boniotti

CONCEPT D'INTERACTION VR:
Daniel González-Franco

DÉVELOPPEMENT VR ET CONCEPTION GRAPHIQUE EN TEMPS RÉEL:
John Desnoyers-Stewart

CONCEPTION VISUELLE:
Kirstin Huber, Amira-Sade Moodie

COMPOSITION MUSICALE ET CONCEPTION SONORE:
Dale Nichols

SCÉNARISTE ET PRODUCTEUR ASSOCIÉ:
Mark Lee

PRODUCTEUR:
Maria Leon Arraez

PEINTRE AQUARELLISTE:
Amira-Sade Moodie

CRÉATION DES COSTUMES:
Agnese Riaudo

MOTION CAPTURE:
Anastasiia Ternova, Justine Waller

STORYBOARD:
Ari Schneider

RELECTURE:
Mark Lee, Audrey Planchet

PHOTOGRAPHIE:
Audrey Planchet, Pietro Lepore

SUPPORT AUDIOVISUEL:
Jade Annest, Émilie Léveillé, Pietro Lepore

OPÉRATEUR CAMÉRA FILM 360:
Thomas Bresard

POST PRODUCTION FILM 360:
Maxime Beucher

STILISME FILM 360:
Maeva Blanchard, Juliette Launay

PERFORMEURS FILM 360:
Maude Doublet-Viguié, David Fleury, Alexi Mondet, Lola Montaut, Charline Regnier, Mélissa Vaurin, Camille Nerry

ASSISTANCE DE CHORÉGRAPHIE FILM 360:
Camille Nerry

PERFORMEURS MOTION CAPTURE:
Élise Boileau, Camille Chevalier, Benjamin Labruyère

PRODUIT PAR:
Compagnie Voix

Production accompagnée en développement par Digital Rise, avec la participation de Seesaw Project.

Avec le soutien d'EUR ArTeC, France Active Bourgogne, FDVA, Département de Saône-et-Loire, Région Bourgogne-Franche-Comté, Château Éphémère - Fabrique sonore et numérique, Artdam Longvic, Laval Virtual Center & Recto VRso festival, la mise à disposition de studios au CN D - Centre national de la danse Paris et au DansBlok Leiden.

Merci à School of Interactive Arts and Technology at Simon Fraser University (Vancouver BC), BeAnotherLab, Omnipresenz, Institut Marey I3M Université de Bourgogne Dijon, L'Atheneum Dijon, et sLe Centquatre-Paris.

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'Investissements d'avenir portant la référence ANR-17-EURE-0008.

« Eve 3.0 » est conçue comme une évolution de la création « Eve, dance is an unplaceable place », produite en 2018 par Compagnie Voix et Omnipresenz.

BIOS

Margherita Bergamo Meneghini

Margherita Bergamo Meneghini s'est consacrée à la danse contemporaine et a terminé des études de chorégraphieà Barcelone après une carrière professionnelle avec l'équipe italienne de gymnastique rythmique. Sa façon de représenter la danse recherche des lignes non conventionnelles, des contextes et des expériences alternatives, toujours avec la participation du public. Elle a travaillé avec la compagnie de danse Erre que erre de 2005 à 2010, et elle a été la codirectrice artistique de Les filles Follen de 2010 à 2015. En 2017, elle fonde la Compagnie Voix, et dans ce cadre elle entame une recherche création sur la danse et les applications technologiques. Sa pièce « Eve, la danse est un lieu unplaceable », co-créée avec Daniel González, a remporté le Laval Virtual Award Recto VRso, le Grand Prix VR au Kaohsiung Film Festival, et elle est sélectionnée dans le Catalogue du département numérique de l'Institut Français. Elle crée actuellement des chorégraphies en 3D, VR et XR pour Trizz Studio, Atelier Daruma, Digital Rise, Tamanoir et collabore en recherche avec diverses universités telles que Paris 8 et l'Université de Bologne.

Veronica Boniotti

Veronica Boniotti, philosophe, psycho-éducatrice et chorégraphe, a obtenu son diplôme de Philosophie des sciences à l'Université La Sapienza de Rome en Italie et a suivi des cours à l'Université Paris- Sorbonne en France. Elle a ensuite suivi une maîtrise en Philosophie et en sciences cognitives à l'Université de Bristol en Angleterre. Au l des années, elle s'est formée à la méthode Feuerstein (qui remet en question l'idée d'irréversibilité du développement et considère que chaque être humain a un potentiel d'apprentissage, une capacité de changement, que ce soit dans son fonctionnement mental, émotionnel ou comportemental lorsqu'une médiation est assurée) et également au modèle DIR Floortime. Elle réalise actuellement des cours individuels ou en petits groupes, des interventions psycho-éducatives et intègre la pratique thérapeutique avec des jeux et des activités centrés sur le corps et le mouvement. Sa formation chorégraphique est un aspect fondamental de son parcours qui accompagne sans cesse l'enrichissement de la qualité de la relation avec les enfants et les jeunes qu'elle rencontre. Elle est la fondatrice et la directrice artistique de Seesaw Project à Riva del Garda (Italie).

Daniel González Franco

Daniel González Franco est un artiste numérique né en Colombie et basé à Barcelone (Espagne). Il a obtenu un Master en arts numériques à l'Universitat Pompeu Fabra, à Barcelone. Daniel est un chercheur interdisciplinaire, artiste et entrepreneur. Il se considère comme un explorateur de l'art électronique et un concepteur d'interactions, avec un intérêt particulier pour la VR, la téléprésence et l'innovation sociale. Il est l'un des fondateurs du collectif BeAnotherLab, créateurs de « The Machine to Be Another », un système de réalité virtuelle incarnée qui explore la relation entre l'identité et l'empathie d'un point de vue incarné, qui a reçu une mention honori

que lors de la remise du Prix Ars Electronica 2014 (Linz, Autriche). Il a participé à plusieurs résidences et projets dans le cadre de festivals internationaux d'art et des nouveaux médias, notamment le festival du film de Tribeca (New York), l'IDFA (Amsterdam), Musrara MIX (Jérusalem), Print Screen et Artport (Tel Aviv) ; ainsi qu'à des collaborations avec les Nations Unies et à une bourse du MIT à Cambridge (États-Unis). Daniel est également le fondateur d'Omnipresenz, un studio de création XR basé à Barcelone qui se concentre sur la réalité virtuelle incarnée, la téléprésence et la narration immersive, mais surtout sur la magie de la présence humaine et de l'émotion en tant que facteur clé de la créativité et de la connexion humaine. Avec Margherita, ils ont reçu les prestigieux Laval Virtual Award 2019 Recto VRso et le Grand Prix FFK à Taïwan.

John Desnoyers-Stewart

John Desnoyers-Stewart est un artiste chercheur interdisciplinaire qui poursuit son doctorat en Art et Technologie Interactifs, à l'Université Simon Fraser de Vancouver, BC, Canada. Il est un Ingénieur professionnel, et titulaire d'une maîtrise en beaux- arts en études interdisciplinaires. Il est aussi consultant avec un large éventail d'expertise, y compris la conception graphique et de produits, et a développé des instruments de réalité mixte pour la performance musicale. Il a exposé ses installations de réalité mixte multi-utilisateurs, Transcending Perception, Body RemiXer et JeL au Canada. À travers ces installations, John apporte son expertise pour développer la connexion sociale et la créativité collaborative, explorer les applications sociales de la réalité virtuelle, mieux comprendre l'expérience d'incarner des corps abstraits, et pour encourager de nouvelles perspectives pour la technologie immersive.

Mark Lee

Mark Lee est un écrivain, scénariste, producteur et cinéaste basé à Brooklyn, New York. Il a une formation en théâtre, en tant que scénariste, dramaturge et metteur en scène, et en littérature - axée sur la littérature européenne moderne et la théorie de la traduction littéraire. Auparavant, il a été producteur du long métrage« Lotus Eaters » qui a été présenté en première internationale au festival du film de Tribeca en 2011 et est sorti en salle en 2013 à New York, Los Angeles, Londres, Toronto et Montréal. Il est titulaire d'une licence en littérature comparée du Hamilton College dans l'État de New York, et d'un MPhil en littérature européenne de l'Université de Cambridge (Royaume-Uni), avec la thèse « La théorie et la pratique de la traduction littéraire ». Il a également étudié le cinéma et a obtenu un MA à la London Film School, où son film de thèse « tran . si . tions » a été primé au Festival international du film des Hamptons. Il écrit actuellement des scénarios et des histoires pour des plateformes narratives basées sur des messages textuels, et il adapte l'une de ses épopées en roman graphique. Il a récemment terminé un court métrage intitulé « Stillwater », en tant que scénariste et réalisateur.

Dale Nichols

Dale Nichols est un compositeur canadien, il a découvert son amour pour la musique dès son plus jeune âge, en commençant par le piano et en élargissant sa passion pour d'autres instruments. Il a reçu une formation classique du Royal Conservatory of Music (Vancouver) et a participé à des festivals et des concours de musique provinciaux, remportant des prix pour ses performances tout au long de sa jeunesse. Au cours des quatre dernières années, il était basé à Dubaï, dans les Émirats arabes unis, et a collaboré avec des créateurs locaux et internationaux,créant les bandes sonores de courts métrages, de documentaires, de publicités et de projets de réalité virtuelle. Aujourd'hui il vit à Vancouver.

Kirstin Huber

Kirstin Huber est une graphic designer basée à New York, partner associée chez Pentagram. Son expérience précédente comprend sept ans (2010-2017) en tant que directrice artistique interne du Public Theatre, où elle est devenue dévouée à la belle typographie et cultivant un amour profond du théâtre et de la performance. Depuis 2017, elle travaille avec divers clients sur des campagnes de branding, des livres, des affiches de films et de théâtre, des vidéoclips, la conception de projections, etc.

Eve 3.0
[teaser]

Eve 3.0
[stories]

Eve@VR Arles
[reportage
et interview by Fisheye]

CONTACT

Compagnie Voix

contact@compagnievoix.com

compagnievoix.com

+33 6 85 08 43 83

compagnie voix

compagnievoix.com