



Voyage participatif
vers un futur
désirable.

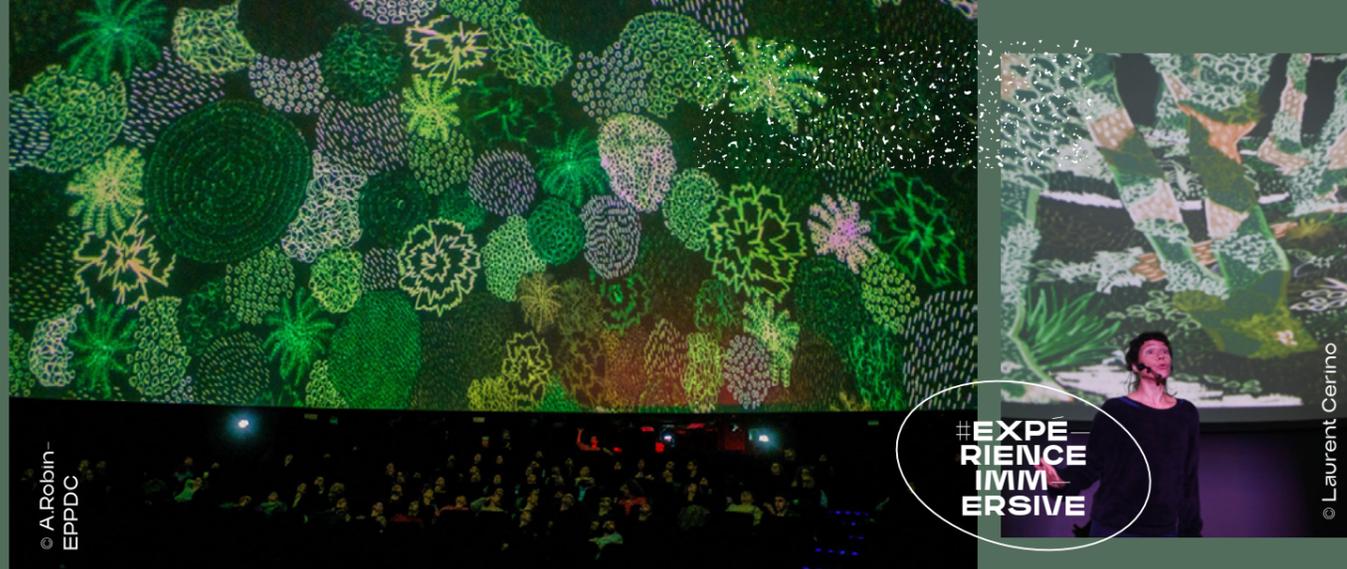
Conte d'un futur commun

© A.Robin-EPPDC

Louis Clément | Delphine Descombin | Yovan Girard | Maxime Hurdequint | Maxime Touroute



ARTS
& CULTURES
NUMÉRIQUES



CONTE D'UN FUTUR COMMUN

Voyage participatif vers un futur désirable

Le spectacle *Conte d'un futur commun* est un voyage participatif vers un futur désirable. C'est un conte immersif interprété par une conteuse, un musicien et un illustrateur.

Le public contribue au développement de l'histoire avec : des outils numériques, des discussions, des réflexions...

Cette œuvre veut créer un espace propice pour aborder les thématiques sociétales qui aujourd'hui nous préoccupent : l'injustice, l'écologie, la guerre.

Le but est que chaque spectateur·trice ressorte avec le sentiment de pouvoir contribuer par son expérience et son imaginaire à un avenir plus optimiste et joyeux.

**IMMERSION
FULLDOME OU
TRI-FRONTAL
DURÉE 1H20**

DISTRIBUTION

Direction artistique : Louis Clément
Récit : Louis Clément & Delphine Descombin
Support de l'immersion : Yovan Girard (compositeur), Maxime Hurdequint (illustrateur) et Maxime Touroute (développeur)

DERNIÈRES RÉSIDENCES

AADN - LabLab (Villeurbanne)
Antipodes, Pays d'art et d'histoire, Foyer Rural de Chevagny sur Guye
Planétarium de Vaulx-en-Velin
CDA d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée Écritures Numériques
Résidence au Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie (Paris)

PRODUCTION

AADN - Arts & Cultures Numériques

CO-PRODUCTEURS ET PARTENAIRES

Planétarium et Ville de Vaulx-en-Velin, Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie de Paris, Planétarium de Nantes, Stereolux - Nantes, Association Antipodes, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, PAH Cluny Tournus

Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée

PROCHAINES DATES

Résidence au Planétarium de Nantes
PREMIERE 18.06.23 dans le cadre de la Biennale des Bains Numériques #11, au CDA d'Enghien-les-Bains

**VISIONNER
LE TEASER**
<https://youtu.be/sUjogPoCQLI>



“Tout le monde vit en harmonie avec son milieu, son groupe, mange, dort, produit & vit en totale symbiose avec la forêt.”

SYNOPSIS

2522 au sein d'une communauté arboricole

Tout le monde vit en harmonie avec son milieu, son groupe, mange, dort, produit et vit en totale symbiose avec la forêt. Nous suivons Camille dans son voyage initiatique à la découverte de ce monde parfait.

Parfait ? Les émotions et les conflits n'ont pourtant pas disparu. Ils mènent, comme depuis toujours, à des situations traumatisantes et injustes. Notre héroïne ne veut plus être contrainte, et se rebelle contre ses aîné-es et les dures lois qui nous ont permis de sortir de la crise climatique et sociétale des années 2020. Elle réunit ses amies, réparties dans le monde, pour constituer un nouveau conseil plus en accord avec son temps.

Accompagnez sa quête et découvrez les arboricoles, gardien-nes des nouvelles forêts primaires, les chasseur-ses d'éclairs, qui vivent dans des villages volants qui s'assemblent et se séparent au rythme des chasses de cumulonimbus, les circadin-es, les aiman-ets, les cultivateur-ses de corail, etc.

Residence à Antipodes, Pays d'art et d'histoire,
Foyer Rural de Chevagny-sur-Guye
© Jean-Marie Pierrot



NOTE D'INTENTION

Faire participer le public pour écrire ensemble notre Histoire.



Residence au Planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie
© A.Robin-EPPDC

Penser à l'avenir comme quelque chose de désirable est pour moi la clé **pour permettre à ces futurs souhaitables d'advenir**. Nous pensons nos vies en fonction de notre passé, en nous privant d'imaginer un futur incertain et peut être difficile à atteindre, mais qui **donne envie**.

Ce spectacle crée un espace propice pour aborder les **thématiques sociétales** qui aujourd'hui nous préoccupent : **l'égalité femme-homme, la place des minorités, l'écologie, la guerre, la fin de vie**. Avec pour ambition que chaque spectateur-trice ressorte animé d'un désir d'activisme, muni-e d'outils pour modifier profondément son rapport à l'avenir, et que lui soit révélé son **pouvoir d'agir**..

Cette histoire se construit comme une **improvisation collective**. Le public, au centre, peut à tout moment dévier, bousculer, augmenter et changer le rythme du récit. À l'aide de son smartphone, de sa voix et de son corps, le public s'intègre à la narration et oriente les artistes présent-es sur scène : la conteuse, le musicien et le dessinateur.

Trois disciplines qui permettent de réagir immédiatement aux demandes du public :

- **Le conte** est à fois la plus ancienne forme de narration et celle qui autorise le plus naturellement la participation du public
- **La musique improvisée**, repose sur un trame écrite et laisse une totale liberté pour suivre les désirs des spectateur-trices, tout en s'immergeant totalement dans une **transe créative**
- **Le dessin**, créé en direct par le public, avec l'illustrateur comme chef d'orchestre, sera projeté en direct et servira de décors mouvants et évolutifs à notre aventure.

Pour garantir une participation complète du public, nous travaillerons sur 3 axes : **l'immersion, la sécurisation émotionnelle, et la déconnexion avec l'environnement**.

Le spectacle s'enrichit à chaque nouvelle représentation à la manière d'une **grande bibliothèque** des participations du public. Elles pourront être utilisées lors des représentations suivantes.

GENÈSE DU PROJET

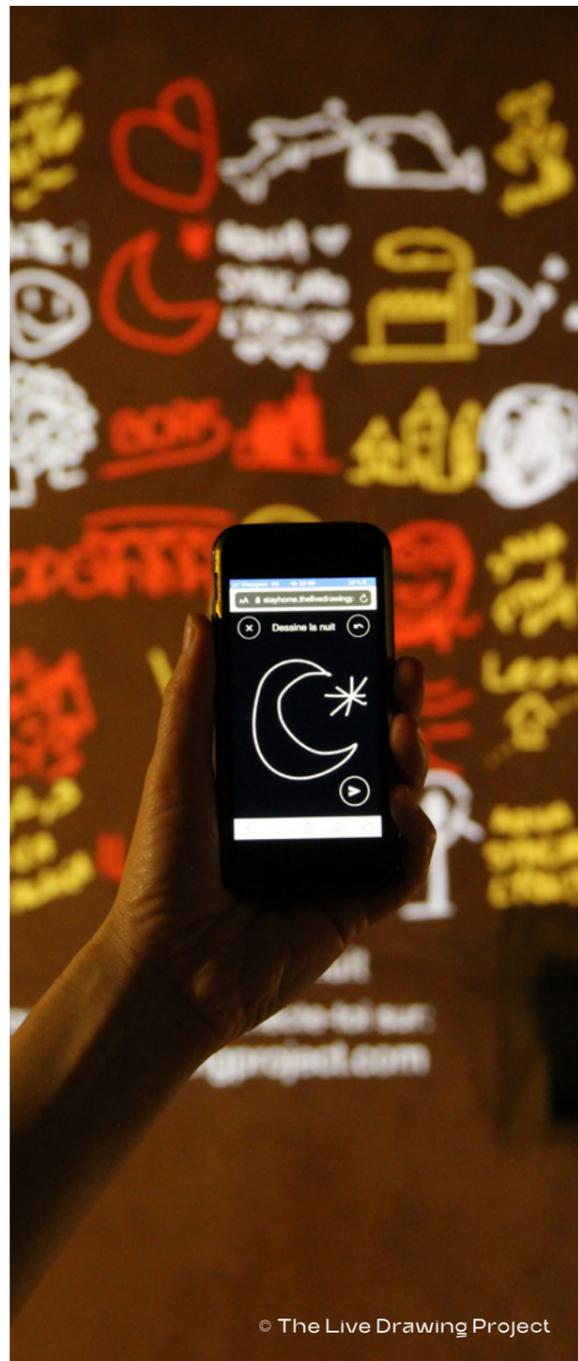
Nous proposons aux spectateur·trices de participer avec leurs téléphones & leur voix à l'histoire qui leur est contée sur scène.

Conte d'un futur commun est un projet initié dans la continuité du Live Drawing Project. Le collectif, créé en 2018 avec Maxime Hurdequint et Maxime Touroute, est animé par l'envie de concevoir des œuvres participatives qui permettent au public de **s'exprimer par le dessin**. Les spectateur·trices dessinent sur leurs smartphones. D'abord conçu comme une installation monumentale, le projet mûrit au fil de ses diffusions : plus de 50 dans le monde.

En proposant différentes thématiques au public-dessinateur, nous voici transporté·es en quelques dizaines de secondes dans une forêt composée de tous les arbres qu'ils et elles ont pu dessiner, puis face à un ciel nocturne chargé d'étoiles et de soucoupes volantes. Avec ce format monumental, le public **prend plaisir** à voir le dessin qu'il vient de terminer sur son téléphone apparaître instantanément sur l'écran de projection à côté des dessins des autres spectateur·trices. Le collectif prend alors conscience de **la puissance de la création collective**, qu'il peut stimuler avec son outil développé à partir des technologies du web.

L'envie de narration apparaît petit à petit et vient le moment du choix dans le récit qu'ils et elles ont l'habitude de gérer collectivement. A la manière d'un jeu vidéo ou d'un livre dont vous êtes le·la héros·héroïne, ils écrivent sur l'écran la question suivante pour le public : l'héroïne doit-elle aller vers le désert à droite, ou vers les montagnes à gauche ? En fonction de leurs réponses, l'histoire prendra un autre tournant.

Et le voyage continue ...



© The Live Drawing Project



Résidence au LabLab
© AADN

Les habitations sont comme des fruits de l'arbres mais que ils sont tenus par le grill

DESCRIPTIF

Faire voyager le public par le son, l'illustration & la voix.



Dans ce spectacle, le public est totalement immergé. Il contrôle son milieu, dessine son décor, choisit son histoire. Il fait des choix collectifs et prend la direction qui lui plaît, pour amener les artistes sur des territoires inexplorés.

ACCUEIL

Avant la représentation, le public est accueilli par l'équipe artistique. On leur propose un siège, une boisson et on les invite à découvrir l'interface de dessin. Les participant·es tentent plusieurs essais : une étoile, un arbre...

Le public est assis dehors ou sur une scène, au sol, sur des coussins, ou des chaises. Autour de lui, des écrans de projections, au centre debout, une conteuse et un musicien.

DÉCONNEXION

Le noir se fait, les dessins commencent à former un ciel étoilé (avec les étoiles qu'ils viennent de dessiner), une musique répétitive instrumentale très simple commence à monter, les étoiles se multiplient et éclairent de plus en plus, la musique accélère, devient plus puissante et plus complexe. Jusqu'à arriver à une explosion sensorielle.

IMMERSION

Retour dans le noir, la conteuse prend la parole d'une voix douce et espiègle :

“Bienvenue chez moi, ici chez les arboricoles on fait tout dans les arbres et avec eux, bien sûr de temps en temps on descend sur le sol, mais franchement ça n'arrive pas souvent.”



SÉCURISATION ÉMOTIONNELLE

Autour de lui, les arbres dessinés par le public apparaissent peu à peu jusqu'à devenir une forêt, on monte dans ces arbres pour découvrir un village suspendu. Une musique inspirée des chants traditionnels mélanésiens, nous entoure et nous reconforte à la manière d'une berceuse.

Parfois, on descend quand même, puisque chaque personne voulant prendre part aux décisions du groupe doit faire sa grande tournée des cités. On doit parcourir 1000 km et visiter 5 cités. Certains partent, mais n'arrêtent jamais de marcher, préférant la vie de nomade, d'autres, en découvrant comment marchent les autres “accords” décident de rester vivre avec eux pendant 125 ou même 10 ans. Mais ça, tu le verras bientôt puisqu'on part demain.

PARTICIPATION

Sur les écrans, les différentes cités apparaissent sur une grande carte, à la manière d'un jeu vidéo à mondes ouverts.

Moi je ne sais pas encore par quelle cité je voudrais commencer, vous auriez peut-être une idée, vous ?

Les écrans des smartphones du public se mettent à clignoter de différentes couleurs, les participant·es saisissent leurs téléphones :

- Les chasseur·ses d'éclairs
- les citadien·nes
- les aimant·es
- les cultivateur·ses de corails



DISPOSITIF SCÉNIQUE & MODE D'INTERACTION

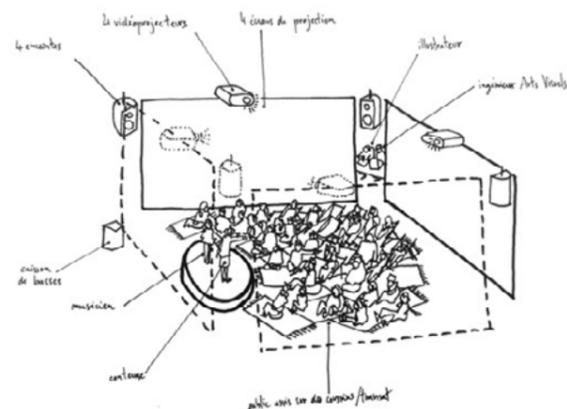
Immersions & échanges

entre le public et les performeurs.

UNE SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE

Pour plonger le public au cœur de la narration et qu'il puisse, avec les autres spectateur-trices, ressentir les effets des décisions prises collectivement puis éprouver le futur qu'ils et elles auront construit ensemble. **Une immersion qui rend tangible l'utopie et donne envie d'y prendre part.**

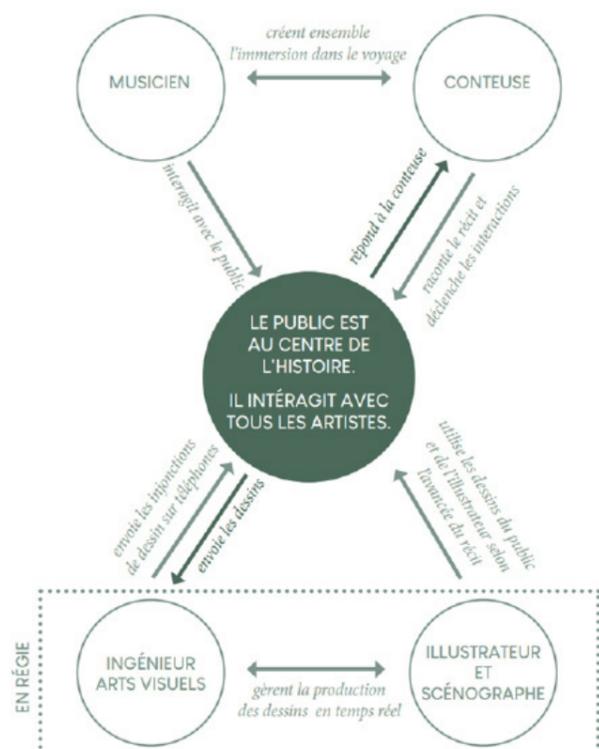
La scénographie est un système de vidéoprojection à 360° (sphérique ou cubique), et d'une diffusion sonore 4..1. Le futur se re-conte à plusieurs, c'est pourquoi nous avons pour ambition de rendre ce dispositif scénique le plus adaptable possible à divers types d'espaces intérieurs ou extérieurs pour faciliter l'accessibilité du projet à toutes et à tous.



DES INTERACTIONS ENTRE ARTISTES SPECTATEUR-TRICES & NARRATION EN TEMPS RÉEL

Parce que l'Histoire s'écrit comme une continuité de décisions, de réactions ou de contre-réactions. Nous proposons à chacun-e d'intervenir et d'interagir individuellement ou collectivement.

La maîtrise de l'improvisation dans nos différentes pratiques artistiques et les technologies "temps réel" permettent de rendre visibles ces "possibles". Néanmoins, notre intention n'est pas de susciter seulement la réaction, mais de s'appuyer sur ces interactions pour construire de **réelles solutions** que l'on pourrait mettre en place pour fabriquer dès à présent ce futur désirable...



CHOIX TECHNOLOGIQUES

Des outils pour capaciter & rendre réalisable l'utopie



Residence au Planetarium de Vaulx-en-Velin
© Laurent Cerino

SMARTPHONE OU TABLETTE

Le projet s'appuiera sur l'infrastructure web développée par Maxime Touroute pour *The Live Drawing Project*. Elle permet d'interconnecter des centaines de téléphones à une vidéoprojection en temps-réel via le réseau cellulaire. Cette interface est développée en Typescript et Javascript avec les technologies Node.js et React.

Grâce à cette application, très intuitive, le public interagit avec les artistes en envoyant des dessins, du texte, etc... Elle nous permet de construire pour chaque représentation un nouveau décor vidéo-projeté à partir des dessins du public.

1. L'utilisateur-trice prend son téléphone pour dessiner
Il n'y a pas d'application à télécharger.
2. La personne dessine avec son doigt ou un stylet.
Le système marche avec ou sans internet.
3. Une fois terminé, la personne partage son dessin en un clic.
Le dessin rejoint immédiatement la vidéoprojection.

L'usage du smartphone est encadré et les temps d'utilisations sont contrôlés. Nous prévoyons des temps pour l'utiliser et d'autres pour le ranger et sommes en mesure d'écrire sur les écrans ou de les éteindre au besoin. Pour celles et ceux qui ne seraient pas équipés, nous leur proposons tout simplement

de partager avec leurs voisin-es et pourrons fournir quelques tablettes le cas échéant.

L'utilisation d'un outil familier nous permet de briser les barrières et les peurs et facilite la réaction du public. La multiplication des formats (mots, dessins...) autorise la parole de tous-tes.

C'est aussi avec nos outils d'aujourd'hui que nous construirons demain.

VIDÉO-PROJECTION

C'est l'élément principal de la scénographie. Les principaux axes de recherches sont :

- Le mapping à 360°, pour mettre en scène les décors illustrés par Maxime Hurdequint et y insérer les dessins du public.
- La captation vidéo en temps réel pour permettre à l'illustrateur de dessiner et improviser librement pendant les représentations.

SON

Nous créons en amont une librairie de boucles sonores qui seront déclenchées et modifiées en live par le musicien, pour l'accompagner lors de ses improvisations (violon, clavier, percussion, etc.). Une partie des sons seront fabriqués par le public, enregistrés et intégrés à la création sonore en direct.

Yovan travaille avec l'application cubase alliée à un système Dante pour permettre à la fois l'immersion et l'adaptabilité aux différentes installations sonores que nous serons amenés à rencontrer.



NARRATIFS

Bruno Bettelheim dans *Psychanalyse des contes de fées*, nous dit que "Le conte rassure, donne de l'espoir pour l'avenir et contient la promesse d'une conclusion heureuse." C'est ce que nous souhaitons proposer au public, un espace de réflexion qui nous mène inévitablement vers une conclusion heureuse.

C'est sous la forme d'un conte futuriste que nous souhaitons explorer ensemble une vision de notre avenir commun. Le conte est un choix qui nous permet d'ancrer notre propos dans une histoire longue de plusieurs siècles, et d'utiliser ses techniques de narration pour emmener le public avec nous dans un futur désirable (à partir de 5 ans).

La dramaturgie du récit s'inspire des récits de voyages initiatiques, qui mettent l'accent sur la capacitation, la rencontre et la découverte de l'autre. Pour raconter cette histoire, nous adoptons une narration linéaire, constituée de 7 étapes/lieux, qui pourront être plus ou moins développés en fonction des participations.

VISUELS

L'univers visuel se compose de illustrations produites par Maxime Hurdequint. Ces dessins sont mis en mouvement et retravaillés pour des espaces immersifs. La scénographie intègre également les graphismes du public réalisés en direct sur leurs smartphones. L'idée est de proposer un univers graphique totalement original, à l'opposé des images de synthèse, technique prépondérante dans la création visuelle immersive. Le parti-pris du dessin est aussi motivé par le choix d'une esthétique qui nous replonge dans une enfance libre des contingences matérielles qui occupent une grande partie de notre cerveau d'adulte.

SONORES

C'est à partir des musiques traditionnelles que Yovan a choisi de construire cette bande son d'un futur désirable. Il retravaille en direct les séquences qu'il a composées, et y ajoute en live son violon, sa voix et ses claviers, pour suivre au plus près la narration et s'inspirer des réactions du public.

Pour proposer une expérience encore plus participative, il enregistre le public pour l'intégrer dans ses compositions.

LES PARTENAIRES



AADN - Arts hybrides & cultures numériques

L'AADN porte un projet artistique, culturel et politique qui s'incarne dans les rencontres entre arts, sciences et technologies. La structure travaille depuis plusieurs années sur l'immersion collective. Elle coordonne l'appel à projets dédié à la création sous dôme et propose différents rendez-vous : workshop ou événements grand public.

Elle accueille aussi des équipes artistiques au sein de son lieu dédié à la recherche et à l'expérimentation, le LabLab. Situé au Pôle PIXEL, cœur des industries créatives de la métropole lyonnaise, ce lieu favorise les échanges entre les créateur-trice-s du cinéma, du jeux vidéo et des arts numériques mêlant les technologies aux interrogations de demain.

La Ville & le Planétarium de Vaulx-en-Velin

Le Planétarium de Vaulx-en-Velin est un établissement public qui partage des connaissances dans les domaines de l'astronomie, l'astrophysique et le spatial. Il développe depuis 4 ans des nouveaux usages consistant à croiser nos regards sur la représentation du monde en invitant architectes, urbanistes, artistes... pour utiliser ses outils numériques immersifs.

Le Planétarium de Nantes

fait découvrir l'Astronomie à tous les publics au travers de séances thématiques. Depuis quelques années, le planétarium de Nantes s'ouvre aux autres domaines et accueille artistes et productions diverses lors d'événements.

Stereolux

est un projet culturel et artistique nantais orienté vers les musiques actuelles et les arts numériques. Lieu de diffusion proposant concerts, spectacles, expositions, performances ou conférences et aussi de création - recherche et expérimentation artistique, workshops et activités pédagogiques. Stereolux organise chaque année le festival Scopitone, un rendez-vous de dimension internationale dédié aux cultures électroniques et aux arts numériques

Le Planétarium de La Cité des sciences et de l'Industrie

Un site Universcience, logé dans le Parc de la Villette à Paris. Depuis 1986, il propose au public des spectacles et des films immersifs ayant trait à l'astronomie. Dans le cadre de représentations exceptionnelles (Nuit Blanche, soirées destinées aux jeunes adultes, Nuit des Musées ...), la programmation se fait plus originale et artistique.



Résidence au Planétarium de Vaulx-en-Velin
© Laurent Cerino



Association Antipodes

Spécialisée dans les arts de la parole, l'association développe depuis sa création une dynamique de rencontres artistiques et culturelles de qualité. Cette ambition s'associe à celle de vouloir rompre l'isolement des zones peu ou pas touchées par les courants culturels habituels.



Centre des arts d'Enghien-les-Bains

Lieu de création contemporaine à la croisée des arts numériques et de la science, le Centre des arts offre une programmation variée de manifestations culturelles pour tous les publics. Il est à l'initiative d'événements d'envergure nationale et internationale. À la pointe de la création digitale, le Centre des arts bénéficie d'une scène conventionnée pour les Écritures numériques par le Ministère de la Culture et de la Communication.



Pays d'art et d'histoire - Cluny Tournus

Le Pays d'art et d'histoire Entre Cluny et Tournus a été labellisé par le Ministère de la Culture en septembre 2010 et renouvelé en 2020. Il regroupe plusieurs communautés de communes et des communes limitrophes : la Communauté de communes du Clunisois, la Communauté de communes Mâconnais-Tournugeois, la Communauté de communes Sud Côte Chalonnaise, la Communauté de communes Entre Saône et Grosne. la commune d'Azé (depuis 2011, sous le statut de commune associée). Aujourd'hui, le territoire couvre 80 communes, regroupant près de 35000 habitant-es.



CALENDRIER DE CRÉATION

JUIN 2022 | 4 JRS

AADN - Arts & Cultures Numériques

Résidence d'écriture accueillie au Lablab (Villeurbanne)
Exploration des possibilités des espaces immersifs
Premières intentions musicales et graphiques

AOÛT 2022 | 4 JRS

Antipodes, Pays d'art et d'histoire, Foyer Rural de Chevagny-sur-Guye

Résidence
Travail de la trame narrative
| Sorties de résidence le 13 et 14 août dans le cadre de Chevagny Passions Plurielles

SEPTEMBRE 2022 | 10 JRS

Ville & Planétarium de Vaux-En-Velin

Résidence
immersion visuelle et sonore et adaptation de la scénographie .
test premières interactions avec public
| Sortie de résidence le 15 septembre 19h30

OCTOBRE 2022 | 8 JRS

CDA d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée Écritures Numériques

Résidence et présentation du projet.
Adaptation (scénographie et narration) en configuration tri-frontale
| Sortie de résidence 20 octobre 18h

JANVIER 2023 | 5 JRS

Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie

Résidence au Planétarium de la Cité des sciences et de l'industrie à Paris.
réadaptation des contenus pour ce dôme
modes de jeux et la gestion de l'improvisation collective.
| Sortie de résidence 6 janvier

MARS 2023 | 5 JRS

Planétarium de Nantes

Résidence au planétarium de Nantes.
filage et improvisation
| Sortie de résidence - 30 ou 31 mars

JUIN 2023 | 4 JRS

Biennale Les Bains Numériques #11 au CDA d'Enghien-les-Bains

| PREMIÈRES le 18 juin 2023

ÉQUIPE



Louis Clément

est directeur artistique & scénographe.

Il est diplômé d'architecture de l'ENSA Paris Val de Seine et il est membre de The Live Drawing Project.

Il s'intéresse à la vidéoprojection et au mapping depuis 2013 et crée « For L » avec le compositeur Dominique Clément, une scénographie vidéo audio réactive qui fera le tour d'Europe.

Il réalise depuis 2015 des parcours dans la ville guidé par smartphone où les spectateurs découvrent des œuvres plastiques et des interventions musicales dans des lieux inattendus.

Il est régisseur général pour l'Ensemble ALEPH, le festival « D'Aujourd'hui à Demain », et Nomos ensemble de violoncelles. Il intervient comme régisseur vidéo pour des œuvres muséales au MAC au MBA à la Biennale d'art contemporain de Lyon.



Delphine Descombin

est conteuse & trapéziste.

Elle grandit en Saône-et-Loire au milieu des prés et des chênes immenses. À l'écoute des mutations du monde, elle privilégie les histoires ou-vertes, en écho à ce qui nous anime à un moment clé. Bousculant nos certitudes en explorant l'intime et la fragilité, ses contes interrogent notre manière d'être avec le vivant.

Raconter, lui permet de proposer différents regards sur le monde. Autodidacte passionnée des arts vivants, elle alimente son travail tout au long de son parcours par ses rencontres, elle se forme à raconter avec des artistes dont elle aime le travail : Pépito Matéo, Myriam Pellicane, Christian Massas, Ludor Citrik, Marie-France Marbach. En 2017, elle crée la Compagnie Grim.

On a pu la voir jouer sous une yourte en feutre, haute de 5m, espace insolite de rencontre qu'elle a inventé et fabriqué pour suspendre son trapèze, et proposer ses spectacles. Conteuse solo ou accompagnée de musicien, de circassien, elle raconte pour tous les publics.



Yovan Girard

est musicien & chanteur.

Après des études de violon classique l'étudie ensuite le jazz au CRR de Paris et obtient son Diplôme en 2010. Il est invité du trio Didier Lockwood et se produit aux côtés de la chanteuse Emel Mathlouti et du chanteur Bachard Mar Khalifé.

En 2015, il intègre le Mco collectif de Franck Tortiller, sélectionné dans les 5 albums de l'année 2018 dans le magazine Le monde avec l'album "Collectiv". Depuis 2017 il est chanteur du groupe d'Ethio-jazz Kunta.

Son intérêt pour différentes esthétiques et son attrait pour l'improvisation lui permettent des expériences diverses en tant que violoniste, compositeur mais également rappeur.



Maxime Hurdequint

est illustrateur.

Après avoir complété sa formation par différentes pratiques au Danemark, Mexique puis Japon à l'agence de Sou Fujimoto, il a exercé comme architecte chef de projet à Paris. Il est membre de The Live Drawing Project.

Il est aussi illustrateur et depuis plusieurs années il demande à des proches ou des inconnus de dessiner un arbre sur chaque page de son carnet :

“J'aime faire dessiner les gens dans mon carnet pour partager un moment avec eux, j'adore leur montrer ensuite la diversité des dessins que j'ai accumulés”.



Maxime Touroute

est ingénieur en arts visuels.

Diplômé de l'école Polytechnique Universitaire de Nice, il se spécialise dans le domaine de l'audiovisuel et de l'art numérique. Il est membre de The Live Drawing Project.

Au fil des rencontres, il développe des projets mêlant interactivité et technologie avec une attention particulière sur la relation à l'intime. C'est par exemple le cas pour son projet Humanlapse, où il explore la création de timelapses de portrait.

Son bagage d'ingénieur façonne son processus créatif avec Space Dances, reconstitutions de parcours chorégraphique en Réalité Augmentée et The Live Drawing Project.

Conte d'un futur commun

DIRECTION ARTISTIQUE

Louis CLÉMENT
06 79 72 76 62
louisclément@hotmail.fr

PRODUCTION

Nadine MAKRIS
07 49 73 23 88
creation@aadn.org

DIFFUSION

Cyrielle TISSANDIER
09 50 21 85 21
diffusion@aadn.org



www.aadn.org

