

**Association Corps Au Bord (CAB) / Compagnie Natacha Paquignon
Space Dances / Processus de création
2e tests Caméra Vuze 360° aux Subsistances / labo NRV – Janvier 2018
Equipe compagnie : Natacha Paquignon (chorégraphe)**

PROCESSUS DE CRÉATION

Poursuite des recherches aux Subsistances / labo NRV par Natacha Paquignon : 3 demi-journées de travail. 2 directions de recherche liées à l'écriture de *Space Dances* :

1/ **Recherche chorégraphique pour les lieux de passage** du public dans le lieu : espaces extérieurs, escaliers... : **écriture chorégraphique** liée à la relation aux espaces.

2/ Suite des **tests de captation avec la caméra Vuze 360°**, dans la perspective à la fois de **l'écriture dans chaque espace**, et d'un espace à l'autre (quelles transitions possibles ? Quel sens pour quelle transition ? Quelle **écriture globale** pour une visite sensible, chorégraphique et imaginaire, du lieu ?) Ici la captation est faite par une chorégraphe, et non par le vidéaste du projet → retours techniques très basiques !

RETOURS TECHNIQUES CAMÉRA VUZE 360°

DOCUMENTATION SUCCINCTE EN FRANÇAIS

<https://vuzecamera.fr/>

Pilotage de la caméra depuis téléphone portable

- télécharger et installer l'application Vuze Camera App (depuis le Play Store sur Android, ou iTunes store) : <https://vuze.camera/vr-software/>
- une fois installé, la connexion entre la caméra et l'application se fait par wifi (réseau wifi de la caméra Vuze, mot de passe pas défaut : 12345678).

NB : Ça marche même si le téléphone n'est pas compatible avec une lecture de vidéo 360° à affichage multidirectionnel, par exemple Samsung Galaxy A3.

RÉGLAGES (SETTINGS) DEPUIS L'APPLICATION VUZE CAMÉRA

On peut choisir des paramètres et faire des réglages d'enregistrement depuis cette application de pilotage :

- Choix photo ou vidéo
- L'application donne les 4 directions de preview. Elle en choisit une comme face, mais on peut en choisir une autre, et vérifier chaque direction.
- On peut changer l'exposition de chaque direction séparément, ou les 4 ensemble
- Record settings : 3D 30fps / 2D 60fps. Paramètre par défaut : 3D. Or *Space Dances* est en 2D => **CHOISIR 2D 60 fps**. La captation en 3D ne donnait pas de bons résultats à l'export en 2D. Après avoir fait ce réglage de captation 2D, meilleure qualité à l'export. Si on choisit ce paramètre d'enregistrement en 2D, impossible de choisir 3D à l'export (grisé).

EXPORT DEPUIS HUMANEYES STUDIO

L'application Humaneyes VR Studio ne peut lire que des fichiers qui ont au préalable été importés dans l'application depuis la caméra.

Humaneyes VR Studio crée alors pour chaque captation un dossier, nommé HET_0001, HET_0002, ... avec 4 fichiers :

- 2 fichiers d'images : 1 fichier vidéo mp4 + 1 fichier thm : vignette (image) générée par la caméra
- 2 fichiers texte : 1 tableur au format csv + 1 fichier VUZ....yml (le même dans chaque dossier = même nom de fichier).

Une fois le fichier importé, on peut le sauvegarder pour travailler dessus plus tard.

Remarque 1 : Problème de format de sauvegarde // 1er jour

Impossible d'importer les fichiers sur Humaneyes VR Studio le 1er jour. Après plein d'essais, le problème a été résolu en ré-installant l'application Humaneyes VR Studio.

Mais j'ai perdu les fichiers parce que l'un des essais a été de ré-initialiser la carte SD. J'ai donc sauvegardé les fichiers de la carte sur un disque dur, puis supprimé les fichiers de la carte.

Mais l'application Humaneyes VR Studio ne peut lire que des fichiers qui ont au préalable été importés dans l'application depuis la caméra. Je n'ai pas pu les ré-importer ensuite depuis mon disque dur.

Remarque 2

Les noms des dossiers recommencent à 1 à chaque fois qu'on vide la carte SD. Pour éviter de s'y perdre et d'avoir des HET_0001, HET_0001_1, HET_0001_2, ça vaut le coup de trouver une manière de classer les imports, par exemple en créant des sous-dossiers chronologiques dans notre dossier IMPORTS.

EXPORT / RENDER DEPUIS HUMANEYES VR STUDIO

De nombreux paramètres peuvent être choisis à l'export (résolution, ratio,...).

Si on capte en 2D et 60fps, on ne peut pas exporter qu'en 2D. Si on capte en 3D, on peut choisir l'un ou l'autre à l'export.

Les options avancées permettent de définir encore d'autres paramètres, par exemple le format d'export (par défaut : H.264), quel « œil » sert de base (gauche ou droit, pour la 2D uniquement), le débit vidéo, la méthode pour assembler les plans (« stitching »)...

EDIT

Je n'ai pas travaillé sur les images pendant ces quelques jours. Je les ai simplement importées puis exportées pour que Raphaël puisse chercher comment détourer les danseurs.

Mais la personne qui a créé cette page a l'air d'avoir pas mal expérimenté :

<http://www.tomshardware.com/news/vuze-vr-software-humaneyes-studio,35585.html>

PISTES D'ÉCRITURE

Les caractéristiques de la caméra 360° donnent des pistes d'écriture :

- Une action commence à un endroit et se termine à un autre endroit. Exemple d'action sur 2 étages différents : si 2 personnes regardent l'action à chaque étage, l'une voit le début de

l'action, l'autre la fin de l'action.

- Regarder la caméra = regarder le public. A plusieurs danseurs, tester les regards entre danseurs et sur la caméra : inclure la caméra aux échanges de regard comme si c'était une personne => est-ce que ça permet d'inclure le spectateur à l'échange ?
- Une silhouette apparaît lentement au loin et approche de la caméra / du spectateur. Ou silhouette disparaît pour donner envie d'aller ailleurs. Trouver la bonne distance : trop loin on ne voit plus.
- Test à 4 : tourner autour de la caméra. 2 pistes intéressantes : si le spectateur regarde toujours au même endroit : 1 personne entre dans le champ quand une autre en sort (créer un rythme). Pas trop lent → on suit une histoire à 4 corps (et à 4 voix ?). Si le spectateur suit 1 seule personne : on suit son histoire. Intéressant si ça a du sens dans les 2 cas.
- Partir d'un même endroit à plusieurs pour se séparer sur plusieurs plans.
- Arriver dans un même plan en venant de plusieurs endroits.

Je suis très vite limitée dans l'écriture 360° en étant seule. Besoin d'expérimenter à plusieurs pour exploiter plusieurs plans simultanément ou successivement.

Pistes d'écriture chorégraphique liées à la relation du corps aux espaces du lieu

Tests : comment les espaces appellent une danse / un mouvement spécifique qui ne pourrait pas exister ailleurs ?

- chercher à se connecter à l'espace à travers les différents récepteurs du corps
- remplir les interstices
- glisser sur les surfaces
- se suspendre dès que possible
- exploiter et détourner les usages du lieu (escalier, coursive, mur, banc, ...)
- exploiter et détourner le sens des objets du lieu (fontaine, arbres et arbustes (spirale), rochers, inscriptions « PÔLE VOLUME » sur les murs...)

Pour l'écriture du projet, en général

Trouver une manière pour que le public ait envie d'explorer l'environnement assez longtemps pour faire apparaître les danseurs.

Penser des passages de relais immatériel <=> matériel et vivant, pour un temps de performance live (par exemple lancement de l'application dans un lieu).