

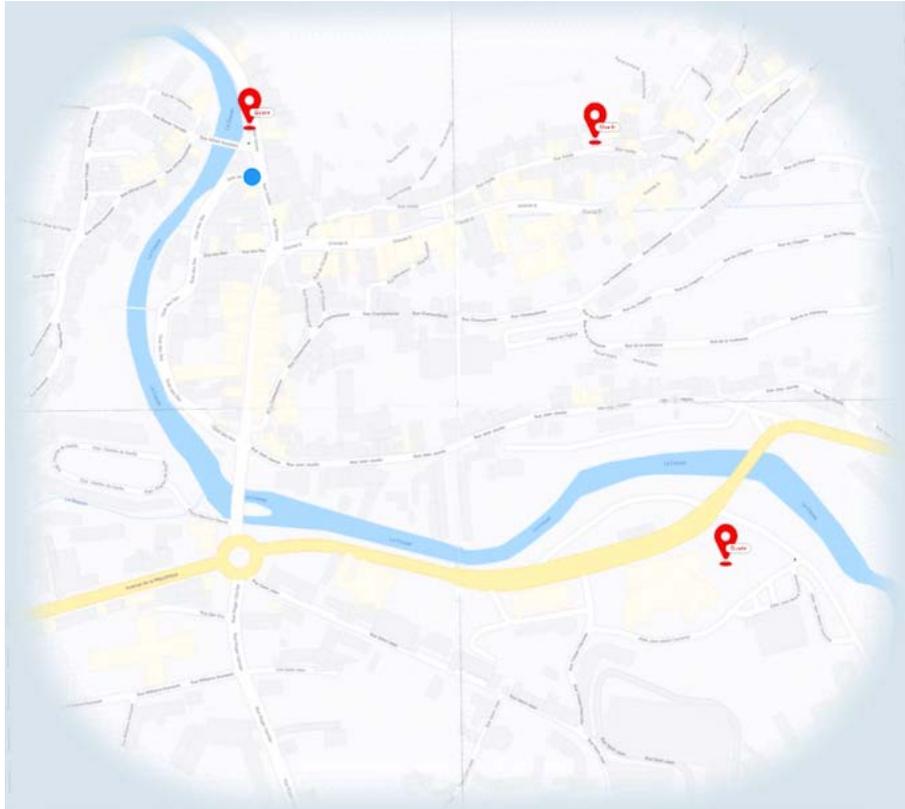
corpsaubord | natachapaquignon

Lieux Miroir  
pièce chorégraphique  
en réalité augmentée



photo : Pascal Dacasa

# LIEUX MIROIR EN QUELQUES MOTS



**Lieux Miroir** est une **pièce chorégraphique en réalité augmentée** qui se déploie sur **trois lieux imaginaires** : la Place aux recoins, le Square du tour, le Passage aux sorcières. La pièce donne accès à une dimension cachée des lieux, habitée par des danseurs.

**Lieux Miroir** est un **parcours déambulatoire** : guidé par une carte et différents modules interactifs, le public se déplace sur le territoire de jeu à la recherche des trois lieux et de leurs habitants :

// **3 guides** sont présents dans chaque lieu : construits comme les Personnages Non Joueurs (PNJ) des jeux vidéo, ils donnent aux spectateurs des clés narratives ;

// **12 personnages chorégraphiques** répartis dans **5 scènes** sur les 3 lieux : chaque personnage dansant est une facette de la personnalité kaléidoscopique des 3 guides. Chaque facette est révélée par un espace particulier.

**Lieux Miroir** a été créé pour la première fois à **Aubusson** en coproduction avec la **Scène Nationale d'Aubusson**.

L'œuvre est conçue pour être déployée dans d'autres territoires :

// les scènes chorégraphiques sont placées dans trois lieux ;

// les guides sont en partie ré-écrits pour adapter leur message.

## DISTRIBUTION

Autrice, chorégraphe : Natacha Paquignon

Danseurs : Lise Bois, Clément Olivier, Natacha Paquignon.

Production vidéo holographique : Maxime Touroute, ingénieur en arts visuels

Création sonore : Valentin Durif, compositeur, musicien, technicien du son

Conception et réalisation de l'application de réalité augmentée : MuseoPic / Amaury Belin, ingénieur & designer d'expériences interactives

Écriture des textes : Natacha Paquignon, en collaboration avec Lise Bois

Textes historiques : extraits de lettres, bulletins municipaux, documents historiques variés, en fonction du territoire exploré.



## INTENTION ARTISTIQUE / NATACHA PAQUIGNON

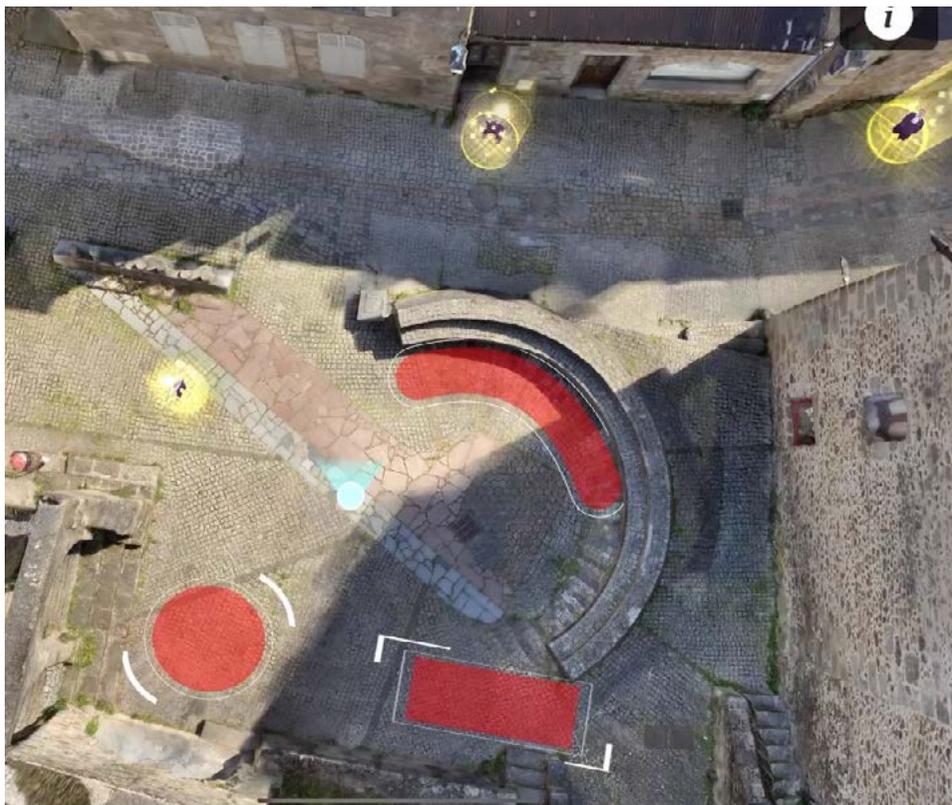
Quand j'ai démarré ma recherche sur la création chorégraphique en réalité augmentée, j'avais l'intuition que la réalité augmentée allait me permettre de rassembler deux sillons patiemment creusés qui semblent contradictoires. D'un côté la relation du corps à l'environnement qui part d'une posture d'observation mettant en jeu tous les sens de la perception : sentir ce que nous dit l'environnement, et transcrire ces sensations en mouvement. De l'autre côté la relation du corps aux technologies, qui fait suite à la première : c'est parce que le monde se peuplait d'outils que j'ai eu envie d'explorer ce rapport du corps aux outils et aux technologies.

C'est donc dans ces deux directions a priori opposées que j'ai mené ma recherche, qui aboutit aujourd'hui à mon premier spectacle chorégraphique en réalité augmentée : **Lieux Miroir**. La frontière entre intérieur et extérieur que j'explore depuis toujours prend un sens nouveau.

La relation aux espaces produit le postulat imaginaire de la pièce ; les lieux ont des propriétés magiques : révéler différentes facettes de nos personnalités. À ce rapport aux lieux s'ajoute ici la relation entre intérieur et extérieur de soi, entre aspects publics et aspects intérieurs, cachés, de nos identités.

Pour l'écriture chorégraphique de ces personnages, je me suis appuyée sur le qi gong, un art martial interne que j'intègre à la composition en tant que technique d'écriture. Le qi gong me permet d'inviter les danseurs à aller chercher des sensations, sentiments, mémoires, de manière corporelle, sans faire appel à une dimension psychologique.

**Lieux Miroir** est une œuvre hybride, entre spectacle, œuvre visuelle et parcours ludique. Elle concrétise mon envie de construire une pièce comme un jeu de piste qui mêle réel et immatériel, et de donner au public une place d'acteur à part entière dans le processus de représentation.



# L'EXPÉRIENCE DU PUBLIC

Tablette ou smartphone en main, le public part à la découverte de **Lieux Miroir**.

Une carte lui montre où il est, et où se trouvent les trois lieux à explorer : la Place aux recoins, le Square du tour, le Passage aux sorcières.

À l'approche des lieux, l'application l'invite à trouver, puis à scanner, une image placée quelque part dans le lieu (dans une vitrine, par exemple). Cette image déclenche l'apparition du lieu imaginaire immatériel. L'espace réel est l'élément de base de la scénographie de chacun de ces mondes immatériels.

Lorsqu'on abaisse son appareil vers le sol, les différents éléments interactifs du lieu apparaissent, vus de dessus.

Ci-contre : capture d'écran de la scénographie de la Place aux recoins, qui se déploie sur la Place Tabard à Aubusson. On voit l'emplacement des 3 guides (entourés d'un halo lumineux), et les 3 zones où se placer pour faire apparaître les 3 scènes chorégraphiques de ce lieu.

Quand on redresse l'appareil en face de soi, les éléments apparaissent en réalité augmentée à taille réelle.

Les guides ont 3 modes. Dans leur mode «en appel», ils répètent un même geste en direction du public. Quand celui-ci s'approche d'un guide, le halo lumineux disparaît, et le guide délivre son message : le guide pratique donne des informations sur les actions à accomplir dans chaque lieu, la guide psychologique évoque la psychologie des lieux, la guide historique fait le lien au monde réel en racontant une anecdote, souvent réelle, sur le lieu.

Les personnages chorégraphiques apparaissent en face des zones rouges matérialisées au sol en réalité augmentée. On se place sur une zone, et un bouton PLAY apparaît, flottant dans les airs quelque part en face de soi. On clique sur le bouton pour déclencher la scène chorégraphique.

Le public peut choisir de commencer son parcours par n'importe lequel des trois lieux.



# DISPOSITIF SPACE DANCES

La création s'appuie sur le dispositif SPACE DANCES pour la création de parcours chorégraphiques en réalité augmentée, en développement depuis 2018.

Il permet au public d'accéder à l'œuvre grâce à une application mobile géolocalisée, en faisant surgir les danseurs dans les lieux.

Ici la technologie est un moyen. L'outil redevient médiation et ouvre la possibilité de créer une relation intime à l'environnement en donnant accès à une dimension cachée. Une dimension qui contient des corps dansants.

SPACE DANCES conduit à des créations à la lisière des arts vivants et des arts numériques. Les œuvres issues du dispositif restent dans les lieux sans occuper aucun espace physique.

Le dispositif comprend :

// Un protocole de création chorégraphique pour la réalité augmentée : des corps holographiques augmentent le paysage.

// Un logiciel dédié à la production d'hologrammes en réalité augmentée via un smartphone : Holo Maker

// Une application mobile géolocalisée de réalité augmentée : carte interactive du territoire de jeu, modules interactifs.

## 2 MODES DE DIFFUSION

// **mode immersif pérenne en solo** : tablette ou smartphone en main, casque sur les oreilles, le public découvre le parcours à son rythme, en suivant son propre chemin. Il crée une relation intime aux danseurs et prend part au déroulement de son expérience artistique.

// **mode collectif événementiel avec performance live** : pour l'inauguration des œuvres en réalité augmentée, ou dans le cadre d'événements variés, les danseurs physiques dansent avec les danseurs holographiques.

## RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée, c'est d'abord la réalité. Le monde physique dans lequel nous sommes. À cet environnement réel viennent se superposer, dans un écran, des éléments virtuels, ou immatériels, qui augmentent la réalité. Ici ce sont des corps dansants, des danseurs bien réels. Ils ne sont pas là physiquement, mais ils sont là en puissance, en attente d'une actualisation par le public, qui devient une sorte de magicien du réel : il déclenche l'irruption de danseurs dans le monde qui l'entoure.

Deux temporalités se superposent alors : le temps présent expérimenté par le public, et le temps de la danse filmé en amont. L'environnement réel, le temps présent, comprennent le paysage dans lequel nous nous trouvons, mais aussi les êtres et objets en présence. Si quelqu'un passe devant l'écran, il sera inclus à l'image. Nous menons une recherche particulière pour offrir au public cette expérience de superposition entre réel et immatériel dans le cadre de performances qui associent les corps physiques des danseurs présents dans l'espace aux corps holographiques dans l'écran.

# VIDÉOS DE LIEUX MIROIR À AUBUSSON

Cliquez sur l'image



Sorcières sur l'eau  
scène complète



Aubusson #1  
Square du tour  
Performance 10.07.21



Aubusson #2  
Place aux recoins  
Performance 10.07.21



Aubusson #3  
Passage aux sorcières  
Performance 10.07.21

## CALENDRIER DE CRÉATION

// Création & tournages : du 29 juin au 5 juillet 2020 : Scène Nationale d'Aubusson // du 1 au 6 octobre 2020 : Centre National de la Danse // du 7 au 11 octobre 2020, du 20 au 23 janvier 2021, du 3 au 6 février 2021, du 24 au 27 février 2021 : LabLab

// Mars-juin 2021 : post-production vidéo

// du 29 au 31 mars 21 : résidence technique à Aubusson : photogrammétrie

// du 27 au 30 avril 21 : résidence technique au Théâtre Astrée : mise en place d'une version test de l'application sur des espaces du Campus de la DOUA.

// du 6 au 8 mai 21 : résidence technique à Aubusson : mise en place technique de l'application sur les lieux définitifs à Aubusson.

// du 14 au 16 juin 21 : résidence artistique et technique au Théâtre Astrée : préparation de la diffusion au Campus de la DOUA.

// 17 juin 2021 : présentation de Lieux Miroir en avant-première sur le Campus de la DOUA (extraits de l'œuvre) : 4 représentations

// du 5 au 9 juillet 2021 : résidence artistique et technique à Aubusson : création de la performance et finalisation de la mise en place technique

// 10 juillet 2021 : première pour l'inauguration de l'œuvre à Aubusson : 3 représentations

// à partir du 11 juillet 2021 : mise à disposition du public de 2 iPads équipés à l'Office du Tourisme d'Aubusson

// 24.09.21 : présentation d'un extrait de Lieux Miroir, inauguration du LabLab (lieu d'expérimentation pour la création artistique numérique au Pôle Pixel à Villeurbanne)



# PARTENAIRES

**COPRODUCTION LIEUX MIROIR**  
Corps Au Bord | Natacha Paquignon  
Scène Nationale d'Aubusson  
MuseoPic

**LIEUX DE CRÉATION  
ET DE RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE**  
Le LabLab, Villeurbanne  
Centre National de la Danse, Lyon

**PARTENAIRES FINANCIERS / DISPOSITIF SPACE DANCES**  
DRAC Auvergne-Rhône-Alpes  
Région Auvergne-Rhône-Alpes  
SCAM / Copie privée  
Ville de Lyon  
Ville de Villeurbanne

corpsaubord | natachapaquignon





## CONTACT

Corps Au Bord | Natacha Paquignon  
Siège social : 1 rue de Nuits 69004 Lyon  
Correspondance : Au LabLab 36 rue Emile Decorps 69100 Villeurbanne  
[contact@c-a-b.fr](mailto:contact@c-a-b.fr)

Natacha Paquignon, chorégraphe : [natacha@c-a-b.fr](mailto:natacha@c-a-b.fr) | 06 86 45 08 04  
Simon Jurine, production diffusion : [production@c-a-b.fr](mailto:production@c-a-b.fr) | 06 71 85 37 61  
Sabine Laffay, chargée d'administration | Pôle de compétences Pôlette : [contact@polette-culture.org](mailto:contact@polette-culture.org)

<http://www.natachapaquignon.com>