

ENTREZ DANS LA DANSE

Une expérience immersive de
Julie Desmet Weaver
et Eugénie Andrin



TCHIKI
BOUM

CNC

chaillot
théâtre national
de la danse

THÉÂTRE
SENART
SCÈNE NATIONALE

HUBBLO

LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION

LA MARGE

forum
des
images

RÉGION
SUD
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR

FONDATION
D'ENTREPRISE
MARTELL

UNDERGROUND
SUGAR

ENTRE-PONT

NOTE DE SYNTHÈSE

Concept

Entrez dans la danse est une **expérience inédite inspirée d'un fait divers tristement célèbre : l'épidémie de Peste Dansante de 1518**. A l'intérieur d'un dôme, le public est invité à découvrir l'histoire d'Enneline, la première femme à être emportée par cette pandémie. Mêlant théâtre et danse, cette expérience sensorielle invite à suivre l'élan des corps, témoignage de la détresse d'une population en proie à une grande misère et face à des autorités rigides. Empruntant au spectacle vivant et au cinéma, l'expérience devient un véritable terrain de jeu pour les spectateurs, invités à entrer dans la danse, grâce à un dispositif immersif et interactif. Cette histoire, résolument moderne, propose au public une autre manière de regarder le mouvement, et d'en faire progressivement partie, pour participer à une expérience de danse collective.

Fiche technique

- Expérience narrative, immersive et interactive
- D'après le roman de Jean Teulé - Editions Laffont / Julliard
- Durée : 30 minutes
- Réalisation : Julie Desmet Weaver
- Chorégraphie : Eugénie Andrin
- Création visuelle : Claire Allante
- Avec la participation des danseurs Joséphine Terme, Marie-Pierre Génovèse, Cyrille Bochow et Jean Guizerix (*danseur étoile à l'Opéra de Paris*), (Distribution en cours)



Dispositif

L'expérience, immersive et interactive, est proposée dans un dôme pouvant accueillir un groupe de 20 à 30 spectateurs. Des caméras de captures de mouvement, ainsi qu'un jeu de nuances interactives au sol (couleurs et formes), permettent au public de littéralement "faire corps" avec le récit. Le cheminement narratif va emmener les spectateurs à devenir partie prenante de la "fête", et les inviter, peu à peu, à entrer "physiquement" dans la danse.

- Dôme (mobile)
- 8m (diamètre) x 5m (hauteur)
- 4 vidéoprojecteurs
- Son spatialisé
- Jauge max : 30 personnes
- Montage / démontage : 2 x 1 journée (techniciens inclus)
- Installation en intérieur ou en extérieur possible

Partenaires

Le projet a été soutenu en écriture et en développement par le **CNC** et la **Région Sud**. Il a été accueilli en résidence à L'**Entre-Pont** Nice (résidence 2021), à **la Marge** (Lieuxaint, résidence de 3 ans en cours pour la compagnie Underground Sugar, de Julie Desmet Weaver), le **Forum des images** (tournage décembre 2021) et la **Fondation Martell** (résidence automne 2022).

Entrez dans la danse sera accueilli en version quasi définitive à **La Marge** à Lieusaint et en coproduction avec le **Théâtre Sénart** en Mai 2023 et fera sa **première au Palais de Chaillot en Juin 2023**. Il sera ensuite présenté à **Avignon** en juillet pour le Festival 2023, et **poursuivra sa tournée dans d'autres lieux français puis européens** (dont Malmö, Suède au printemps 2024) **et à l'international**, grâce au réseau activé par les producteurs et à l'accompagnement de **Hubblo**, notre distributeur canadien qui prolongera le travail de distribution initié, au delà de nos frontières françaises.

L'expérience est pensée pour être diffusée dans toutes sortes de **lieux culturels : théâtres, musées, dômes et planétariums, lieux d'arts numériques...** La structure est conçue pour être déplacée et installée le plus facilement possible, en seulement un jour, en intérieur comme en extérieur.



NOTE D'INTENTION DES AUTEURES

Il y a deux leitmotifs qui reviennent souvent dans mon écriture et dans mes créations, le besoin de m'inspirer de textes littéraires et d'esthétiques ancrés comme des repères dans nos mémoires collectives, et l'envie de faire éclore des mondes parallèles et de proposer des interprétations qui résonnent en écho à notre temps et notre actualité. Je m'inscris dans cette démarche qui consiste à créer des passerelles entre littérature, arts vivants, cinéma et innovation, pour proposer de nouvelles expériences aux spectateurs.

A travers cet épisode d'épidémie dansante et l'histoire du couple Enneline et Melchior, il s'agit de m'inspirer des grandes esthétiques picturales et littéraires de l'art macabre, et d'en proposer une interprétation résolument moderne. Au regard de la période difficile que nous traversons, qui nous invite à changer nos habitudes et à nous métamorphoser, il est intéressant de nous interroger sur notre condition d'hommes et de femmes au cœur de la cité, et sur notre peur ancestrale, instinctive et organique de la mort.

L'enjeu de cette expérience immersive et chorégraphique, et de l'interprétation de ce fait réel d'épidémie dansante est justement d'illustrer le vertige que peut représenter le

déséquilibre de ces hommes et de ces femmes, de raconter le balancement, cet ébranlement du corps, puis des corps qui vont se reconnaître, se répondre à l'unisson, et parvenir à mettre en scène cette bascule vers la folie. Comme si le corps s'ouvrait soudain, et devenait capable de laisser s'écouler ses humeurs les plus noires, comme les plus pures.

Il s'agit de raconter en image cette danse qui vient de l'intérieur et de faire naître un élan similaire chez le spectateur pour l'impliquer, peu à peu, à entrer dans la danse, dans ce monde imaginaire-halluciné, au travers d'interactions originales.

De plus, en m'inspirant du roman de Jean Teulé, j'aime l'idée de pouvoir illustrer, dans ce récit, grâce à de petites scènes dialoguées drôles et grinçantes, le rôle des classes dirigeantes en situation de crise, et pouvoir nous interroger sur cette question de la déambulation et de l'occupation des corps dans l'espace public. Ainsi, l'expérience *Entrez dans la danse* porte aussi une intention politique et sociétale : le geste comme désespoir, comme revendication, comme réappropriation de l'espace public...

Dans *Entrez dans la danse*, il s'agit de mettre en mouvement et en image un univers carnavalesque, réel et fictionnel, dans lequel la beauté et les diverses formes de peurs peuvent exister et fusionner en harmonie... créer un univers où règnent des hommes et des femmes, des créatures étranges, des chimères, qui inviteront d'autres êtres, les spectateurs, à les rejoindre dans leur voyage à travers l'inconnu, à la rencontre de ces peurs.

Julie Desmet Weaver
Metteuse en scène et réalisatrice



La chorégraphie montre le glissement d'une danse joyeuse et légère qui sombre dans l'enfer d'une farandole obligée

Ce qui m'a interpellée dans ce fait divers, c'est le mouvement perpétuel qui grandit à la fois en intensité et en nombre de participants. Quand cela s'arrêtera-t-il?

La propagation aussi est étonnante : comment ces gens, les uns après les autres sont-ils touchés par l'épidémie et entrent dans la danse? Un mimétisme, une main tendue, un rythme intérieur incontrôlable entraînent les protagonistes dans cette folie dansante.

Le rythme se propage, et c'est la seule chose qui leur reste, un rythme auquel se raccrocher pour se lancer à corps perdu dans un mouvement perpétuel qui leur permettra d'accéder à une sorte de transe, un état extatique qui constitue leur seul refuge dans une période de grande souffrance.

La Danse Macabre, de Camille Saint-Saëns, est entraînante, tournoyante, comme un tourbillon entêtant qui happe les personnages pour les lancer dans ce bal de spectres.

A cette ronde endiablée viennent s'ajouter les frappes et les tapements de pieds. Rythmant la farandole, ces pulsations sont comme un exutoire à la colère et à la souffrance provoquées par le désespoir. Une danse macabre qui résonne comme un cri, lorsque les mots ne sont plus assez puissants pour faire entendre la révolte, la détresse.

L'expérience va permettre au spectateur de se placer au cœur de la danse, au plus près des corps. Elle nous permet de guider le regard du spectateur là où nous décidons qu'il soit, pour lui communiquer une émotion à travers une image, qui aura un impact direct sur lui. Un muscle qui frémit, des spasmes, des corps enchevêtrés, abandonnés : autant d'images qui vont directement agir sur l'état émotionnel du spectateur. C'est ainsi de façon très cinématographique que la chorégraphie a été pensée.

Le corps se fait interprète, et vecteur d'émotions : à travers lui, l'histoire se raconte et les états de corps (tension, épuisement, abandon...) influent directement sur le spectateur. La chorégraphie montre le glissement d'une danse joyeuse et légère, qui sombre progressivement dans l'enfer d'une farandole obligée. Tapements de pieds scandant un rythme obsédant, membres disloqués, étouffements des corps, foules agglutinées, tournoiements incessants expriment toute l'ambiguïté entre le réconfort éprouvé par la transe comme échappatoire, et la douleur, car c'est une danse subie qui conduit à l'épuisement.

Entrez dans la danse est un huis clos qui fait écho à ce que vivent les danseurs de 1518 : elle montre l'enfermement dans cette danse, pourquoi ils y vont et pourquoi ils restent, malgré les limites de leur corps. Les danseurs que nous avons choisis ont chacun une signature corporelle et chorégraphique forte et unique qu'il nous semble indispensable de conserver, ceci afin d'éviter tout formatage qu'une technique commune aurait pu inoculer.

En effet, leur singularité est un atout précieux que nous cherchons à mettre en avant, afin de ne pas parasiter le mouvement naturel des danseurs. Car c'est de façon instinctive, sans aucune règle, que les habitants, pris de folie, deviennent danseurs par la force des choses, et se mettent à danser.



Eugenie Andrin
Chorégraphe

Processus de création

Au-delà d'une captation de ballet ou d'un film de danse à 360°, *Entrez dans la danse* est une expérience immersive et interactive qui invite le spectateur à s'engager physiquement.

Le spectateur est invité à plonger au cœur d'une narration et à évoluer dans l'espace immersif au milieu de corps dansants. Très vite, il devient un élément central et joue un rôle clef dans notre écriture qui consiste justement à pouvoir mêler corps de chair, corps filmés et corps virtuels. Nous utiliserons la motion capture pour représenter le "charnel" du corps numérique : en créant cet espace virtuel, nous offrons à tous les personnages un univers fantastique dans lequel le réel et le fantasmé se mêlent.

Entrez dans la danse est un projet hybride qui se nourrit de nos expertises technologiques et envies artistiques complémentaires. Pour accompagner l'approche artistique des auteures, la production et le studio souhaitent monter un projet nomade, universel, innovant, à déployer auprès de publics larges et variés.



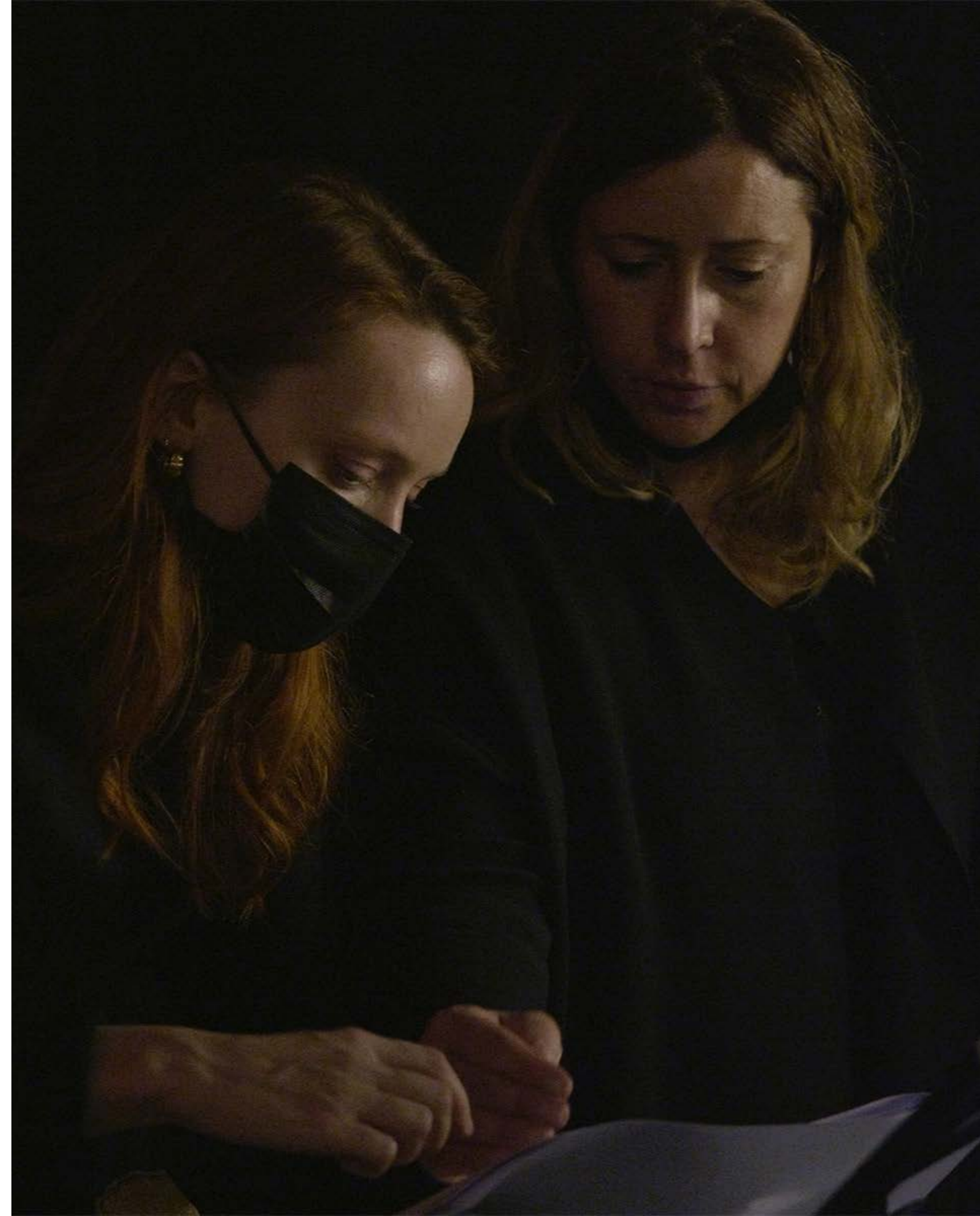
Julie Desmet Weaver
Réalisatrice



Eugénie Andrin
Chorégraphe



Claire Allante
Directrice artistique



DOSSIER LITTÉRAIRE ET GRAPHIQUE

Concept

Entrez dans la danse est une expérience immersive et interactive présentée à l'intérieur d'un dôme, offrant de plonger le public au cœur du récit de la première femme à être touchée par la peste dansante. Inspirée d'un vrai fait divers, nous représentons l'élan de tout un peuple en invitant les spectateurs et spectatrices à engager leur corps dans cette histoire.

L'action, entre danse et théâtre, prend place sur des écrans, déstructurant l'espace réel au gré des mouvements de nos personnages. Tout au long du récit, des caméras de captures de mouvement retranscrivent l'approche, l'éloignement et l'engagement du public. Au climax de l'histoire, les spectateurs pourront **se métamorphoser en interagissant avec les corps avatar-chimères**, leur permettant de s'impliquer physiquement dans cette fresque dansante, participant à l'apothéose de ce moment festif.

Traitement littéraire

Dans un atelier sombre, un homme, Melchior, presse de grandes feuilles de papier. À l'opposé, Enneline, sa femme, semble touchée par une tristesse irrémédiable. Melchior tente de lui faire retrouver l'espoir... sans succès. Sur la table, la main d'Enneline dessine et scande le rythme d'une danse intérieure, **sur les impulsions de la Danse Macabre de Camille Saint-Saëns**. Malgré l'étreinte apaisante de son amant, elle s'emporte, se tord, comme hallucinée, puis s'enfuit vers l'extérieur, dans un élan de tout son corps.



Dans la rue, Melchior la suit, interdit. Le corps d'Enneline, messenger de cet emportement de l'âme, se heurte aux passants, et les contamine de son mouvement exutoire. Un couple s'approche un peu trop près : Jérôme se voit alors irrésistiblement aimanté par la danse d'Enneline, sous les yeux d'Attale, jalouse de cette proximité animale.

Enfermées dans leur beffroi, les autorités tentent de rendre compte des malheurs qui s'abattent sur la ville auprès du Bourgmestre, qui rit de voir son peuple danser ainsi sans fin. Dans la ville, **la contamination se répand rapidement parmi les habitants.** Une bourgeoise tente de se frayer un chemin dans cette folle farandole, les médecins assistent ébahis à ces états du corps qui les dépassent, des ecclésiastiques s'horrifient de la danse trop charnelle d'Enneline, toujours suivie par un Melchior impuissant.

Le Bourgmestre décide alors de convoquer un orchestre pour "maquiller" la catastrophe sous la forme d'une grande fête. Car c'est bien connu, la musique adoucit les mœurs.

Dans un enchevêtrement de pieds, Enneline refuse l'étreinte de Melchior, courant de plus en plus vite au milieu de la foule contaminée.

Aux premières notes de l'orchestre, une farandole inquiétante se forme. Les couples, dansant à travers la ville, se tournent et fixent étrangement le public, comme pour lui rappeler que nous faisons tous partie d'un même peuple,

et de la même condition humaine. Sur l'écran, nous voyons défiler les grimaces grossières des religieux, des astrologues et des politiques, engoncés dans leur savoir inutile.


Le corps d'Enneline trahit sa fatigue. Sa danse se prolonge dans les bras d'un inconnu. Elle balance dans les airs, telle une poupée de chiffon qui ne peut que danser, sans plus jamais trouver le repos. Elle est perdue, emportée, traverse l'écran circulaire et la ville de ses grandes enjambées.

Bientôt, l'image vibre, se dédouble. Soudain, des êtres hybrides, mi-humains mi-chimères, se mêlent à la foule dansante. Le public est alpagué, invité à entrer en symbiose avec leurs mouvements. Ces silhouettes étranges et palpitantes se mêlent divinement à la ronde. L'invitation hypnotique se fait de plus en plus forte. Bientôt tous nos gestes réagissent en écho. Lorsque la communion devient parfaite, les images se tordent et les corps charnels des spectateurs et les corps virtuels des danseurs se fondent dans un seul et même espace fantasmatique. **Au cœur de cette rave-party d'un autre temps, le réel et le récit fusionnent. À cet instant précis, tout le monde est entré dans la danse !**

Des mains gantées de noir s'emploient à disperser la foule, plongeant dans les amas de corps, séparant tous ces pauvres gens. La folie dansante semble se ternir et s'essouffler sous les doigts autoritaires.

L'obscurité prend place, on ne distingue plus que le corps d'Enneline, épuisé. Melchior croit à l'apaisement. Il prend Enneline dans ses bras, la serre contre lui, heureux de la retrouver. Il ressent un profond soulagement, que le public peut ressentir également. Enneline l'enlace doucement. Sa main glisse tout le long du dos de son amant, dans un geste tendre... Soudain Melchior frissonne, le long de sa colonne, subrepticement le bout des doigts scande le rythme-réflexe : ce tap-tap-tap, qui, en premier lieu, a donné l'impulsion de cette folie.

Sur ce dernier battement, les écrans s'éteignent, nous laissant en suspension, dans ce mouvement qui pourrait ne jamais finir...

script complet  Vous y trouverez toutes les scènes dialoguées, et une description narrative des univers visuels et sonores pour chaque séquence.



Univers visuel et graphique

Personnages et représentation

Les costumes répondent à cette volonté de créer une plasticité des corps, qui s'entremêlent et se métamorphosent, dans le réel et dans le virtuel que nous re-créons. La motion capture, qui nous permet de démultiplier les corps, offre la possibilité de jouer sur cette plasticité, qui se retrouve dans le mouvement, mais aussi dans l'apparence de nos personnages.

Les costumes accentuent aussi l'opposition voulue entre un peuple et des autorités en place. Cette séparation se retrouve dans leur position, leurs mouvements, ainsi que dans leurs apparats.



Les rigides

Le corps politique et religieux est contraint dans sa gestuelle. Nous les appelons les rigides. Les formes de leurs costumes sont exagérées et exubérantes. Ils marquent l'opulence d'une aristocratie poussée à son paroxysme. Leur gestuel ressort du registre burlesque.



Le peuple

Le peuple porte des vêtements fluides et amples, avec des jeux de transparence. Les vêtements, dans des teintes vert d'eau et translucides, sont patinés et rafistolés. Au fil de l'histoire, les vêtements se déchirent, laissant apparaître une peau luisante de transpiration, de poussière et d'argile.

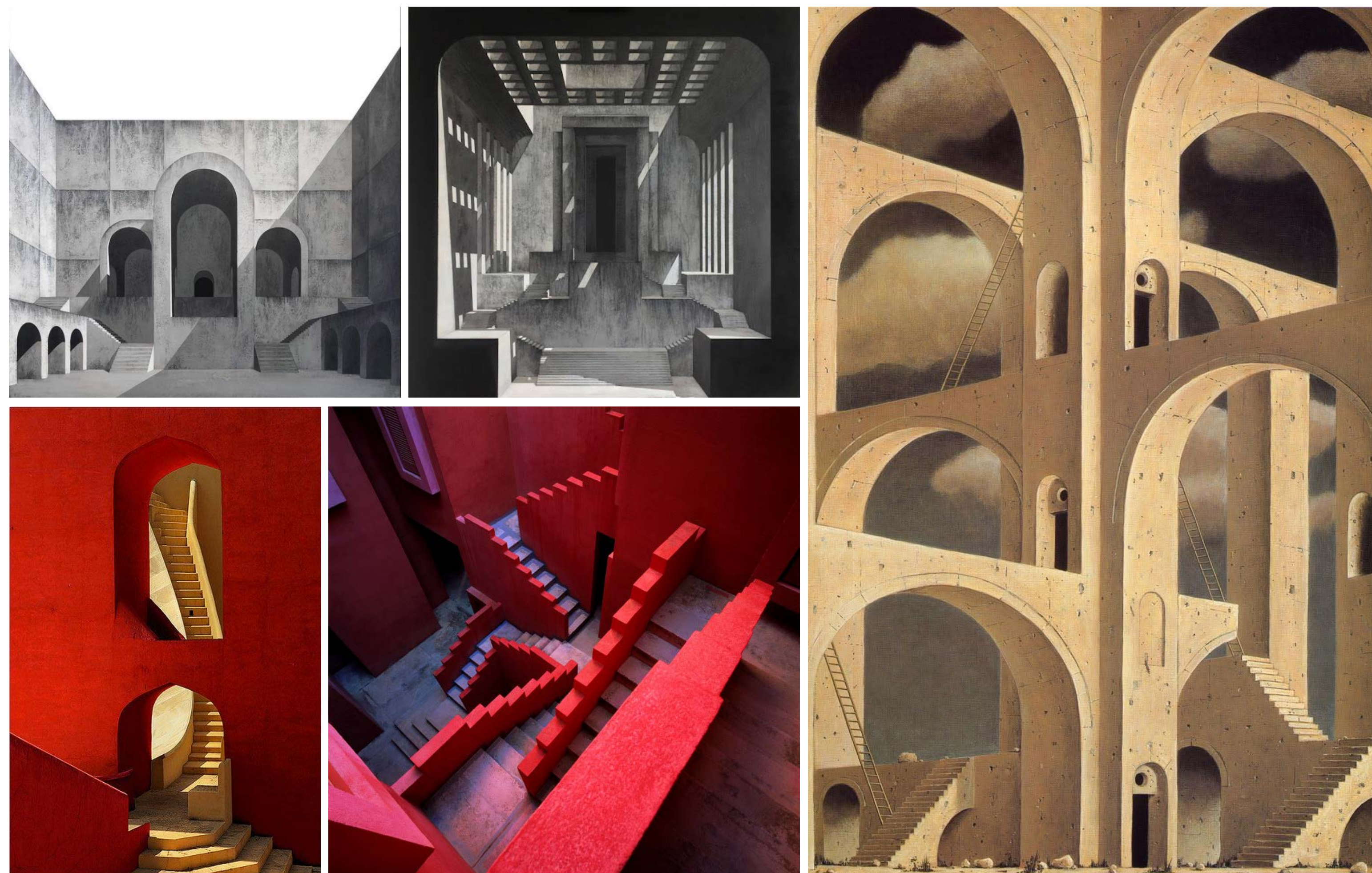
Décors

L'architecture des bâtiments fait écho à une civilisation oubliée, mais propose en même temps une vision futuriste, parfois soulignée par des insertions technologiques énigmatiques. Nous souhaitons placer le récit hors du temps. Les édifices, avec leurs tailles démesurées, font référence à une architecture totalitaire, fantasque et mégalomane. Cependant, ils restent d'une grande sobriété et d'un minimalisme poussé en termes de matière. Ce choix permet de créer un rythme visuel, entre les lignes et courbes de l'architecture, et les corps dansants dans la cité. Ici aussi, la séparation se fait entre l'intérieur et l'extérieur, le chaud et le froid, la rigueur et la folie.

En plaçant nos personnages dans un lieu, même fantasmé, nous les ancrons dans une cité, dans l'espace où tout commence. Tout comme les corps, cet espace évolue et se transforme, devenant le véhicule des discours et intentions de chacun et chacune, jusqu'au climax, ce dancefloor imaginaire, proche d'un void.

Références décors :

- Les peintures de Minoru Nomata
- L'architecture de Renato Nicolodi
- La scénographie de Joseph Svoboda



Photographie, lumières et couleurs

Le récit démarre dans une atmosphère étouffante. Un étrange brouillard remplit les intérieurs et les rues. Quelques percées de lumière jaunâtre viennent découper les silhouettes à travers les fenêtres et les bâtiments. Cette couleur qui sature l'espace évoque une tempête de sable... ou le grand smog de Londres. Ce trouble du réel annonce dès le début un sombre présage.



Au fil du récit, l'image commence à se détériorer. Comme des vieilles pellicules rongées par la chimie et le temps, une matière organique vient grignoter les décors et les corps.

Un effet pictural avec des plaques de verre, dont les multiples expositions viendraient flouter habilement les corps. La photographie devient surréaliste et picturale. Elle se concentre à révéler la beauté des corps et des matières.

Dans la dernière partie, nous assistons à une explosion de couleurs presque surnaturelle. Un effet chaotique s'opère dans la superposition d'images, de corps et de lumières. La bascule dans la folie est totale, la rétine du public est saturée par tous ces éléments visuels.

Claire Allante
Directrice artistique

**Références
photographiques :**

- Elizaveta Porodina
- Chiron Duong
- Tim Walker





Corps virtuels et corps réels

Notre intention vise à immerger les publics dans **des sensations synesthésiques** pour une expérience inédite et un design nouveau.

La taille du dôme est déterminante car elle accueille un nombre de spectateurs important, et sa forme permet de les engager par un effet miroir, auquel nous ajoutons une possibilité d'interactions de corps (virtuels) à corps (réels).

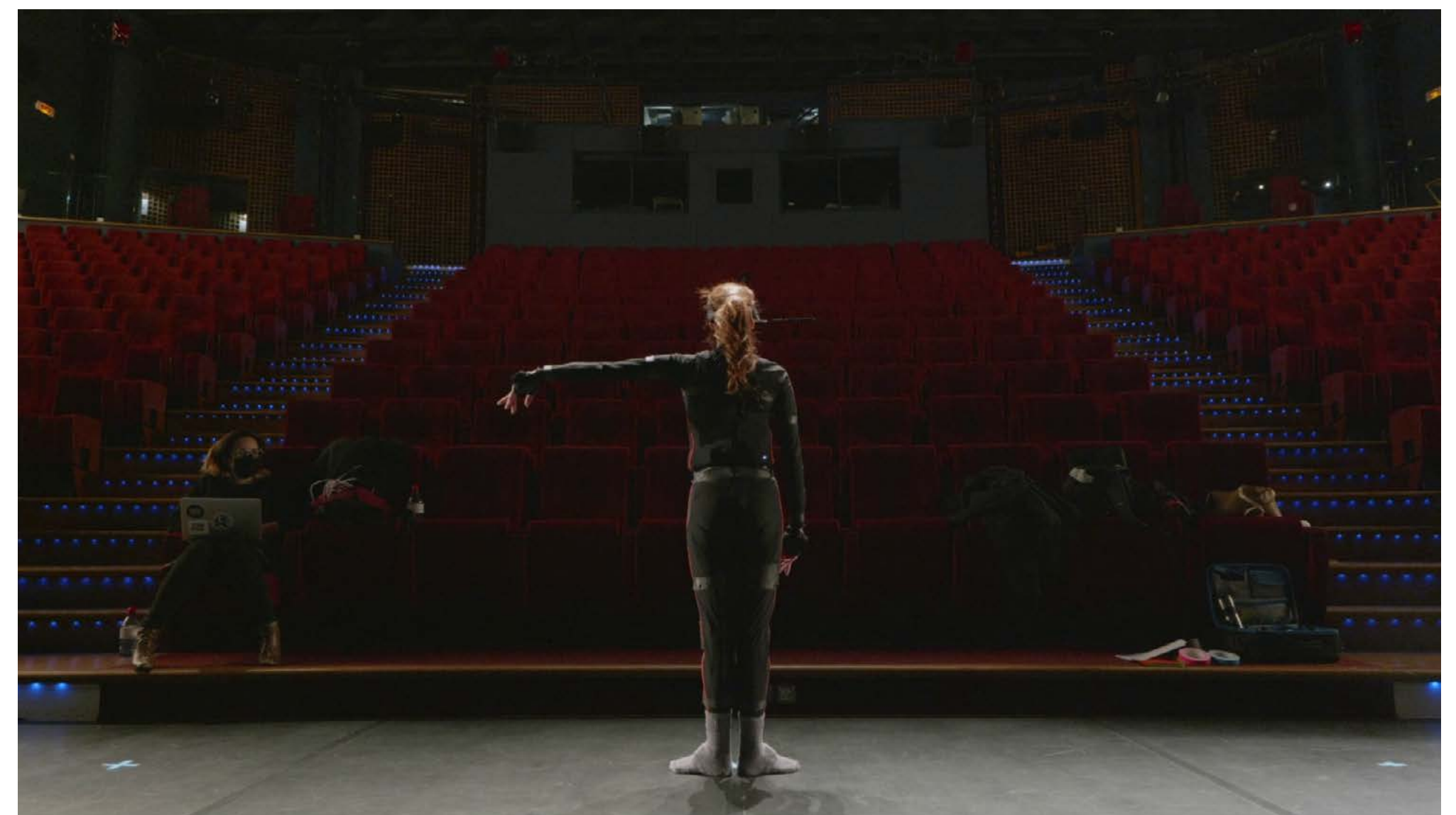
Les images filmées des corps charnels et vivants des interprètes véhiculent **une catharsis puissante** à laquelle le corps du spectateur répond en écho. Tous les corps dansant génèrent une sensation de présence, et même de sensualité, transmises aux spectateurs. L'expérience faisant ainsi émerger en eux un flux de désirs et de préoccupations, dans le but de **provoquer des réactions d'ordre mimétique** que nous explorons dans ce réseau pulsionnel.

Dans les images, certains corps filmés, s'engageant dans un mouvement, seront transformés par le geste du spectateur en un autre corps. Ces apparitions illustrent l'empreinte forte que dessine le mouvement dans l'espace, et cette idée que la danse nous transcende.

Par ailleurs, **les corps virtuels des interprètes, filmés en motion capture, seront ensuite démultipliés de façon exponentielle dans les images, afin de provoquer un vertige puissant**, dans un espace narratif vivant.

vidéo ▶ de l'animation 3D réalisé en janvier 2021 sur les 3 premières séquences afin de tester la motion capture. (nb: la forme de l'installation n'est pas à jour sur cette animation)

vidéo ▶ du making-of forum des images.



Le geste chorégraphique

Les gestes sont inattendus, et ne respectent ni code, ni convention. Enneline se tord, tourne, s'étire dans des déséquilibres vertigineux. Son parcours dans la ville oriente le regard des spectateurs. Mais c'est véritablement **la bascule synergique de tout un monde qui se raconte**. Tous les corps, virtuels ou réels (les spectateurs) s'emballent, se répondent, se dédoublent et semblent sortir d'eux-mêmes, pour se transformer, se métamorphoser, dans un emportement collectif au cœur de cette ronde.

Nous accordons une attention particulière à l'évolution de la chorégraphie, de cette danse qui conduit à l'épuisement des corps. Les farandoles, dont l'apparence est festive au début de l'expérience, vont se déstructurer, rappelant ainsi les représentations des danses macabres du Moyen-Age, pour progressivement aboutir à une danse d'épuisement, **jouant avec la pesanteur, les déséquilibres et les chutes**.

La faculté d'improvisation des danseurs que nous avons choisis est mise au service d'une recherche sur la contamination du geste : nous les avons fait travailler sur la manière dont le mouvement se propage d'un être à un autre.

Lors des résidences de travail sur la chorégraphie, plusieurs pistes d'interprétation de la propagation se sont imposées à nous :

- Par mimétisme : un personnage suit le mouvement d'un danseur. Progressivement, la danse va s'emparer de son corps;
- Par percussion : en percutant un personnage, le danseur va inoculer le mouvement dans le corps de ce dernier. Ce sont les fameux chocs de contamination ;
- Par un contact persistant : le danseur contaminé va se coller à un personnage. Le membre en contact sera vecteur de propagation du mouvement ;
- Par le sol : Un danseur contaminé au sol dont le corps passe entre les jambes d'un personnage va insuffler la danse chez ce dernier. Le mouvement se propagera des orteils, aux pieds, aux jambes jusqu'au corps tout entier.

Parallèlement des scènes plus structurées chorégraphiquement, comme la Ronde des Pieds, sont réglées avec une extrême minutie.

Dans ce tableau, une multitude de pieds (chaussures de cuir abîmées, pieds nus meurtris et sales...) envahissent l'écran circulaire. Les pieds se tordent, s'entrecroisent ou se contractent. On entend glisser, frotter, gratter -sur le sable ou la pierre-, taper -dans un bruit sourd sur la terre-, autant de bruits irréguliers qui accompagnent ces pieds à l'écran. Puis un rythme s'installe avec ces sons émis par les mouvements des pieds : différents dans un premier temps, ils se rencontrent progressivement dans un même mouvement, à l'unisson.

Le rythme des pieds va petit à petit récupérer celui de la mélodie de la Danse Macabre. Mille pieds frappent le sol en même temps, s'agitent sur l'herbe, le sable, les pavés, les pierres... symbolisant le chemin parcouru par les danseurs depuis plusieurs jours.

vidéo ► de nos répétitions sur la séquence de «La Ronde des pieds» qui illustre la façon dont les pas désordonnés des danseurs, se coordonnent, tout à coup, autour d'un même élan collectif. C'est à cet instant que s'élance la farandole et que le temps semble défilé sous les pieds meurtris de la foule en délire.



Musique

Travailler sur une adaptation du morceau de Camille Saint-Saëns, *la Danse Macabre*, m'a tout de suite attiré, tant sur le thème (la mort invitant les humains à danser toute la nuit pour finir en apothéose) que sur la forme. Cette pièce est construite sur deux thèmes principaux et de multiples motifs, qui se mêlent et s'entrecroisent, dans un joyeux mélange. Cette œuvre est remplie de modernité et aisément transposable à une construction de morceau électronique plus actuel. Les répétitions (ostinati), l'utilisation des modes Mineur / Majeur successifs et un rythme musical très identifiable en font le thème parfait pour ce projet.

Pour obtenir la partition musicale souhaitée par les auteures, j'imagine enregistrer un ensemble (L'ensemble Dénote dirigé par le chef d'orchestre Mathieu Braud) jouant la pièce dans son intégralité, mais également motif par motif, et pupitres par pupitres : Percussions / Vents / Cordes, ainsi qu'une section plus baroque pour la séquence de valse (farandole). Cela permettra de placer la musique dans l'espace sonore englobant du dôme de manière plus immersive, et également d'utiliser les motifs existants comme base pour les transformer en sons électro-cinématiques, grâce à de nombreux effets.

Je prévois également d'enregistrer les sons réels des danseurs (bruits des pieds et des respirations), ainsi que les musiciens, de manière organique, en utilisant l'immense palette sonore de chaque instrument jouant de manière bruitée, par exemple le zig et zig et zag (Tap Tap Tap dans le roman éponyme).

Ensuite, la construction du morceau se fait par layering des différents pupitres (ajout de couches en fonction de l'interactivité et de la narration). Pour les parties narratives, le placement de la musique de manière plus diffuse, ainsi que la création de thèmes plus cinématiques, ajouteront de la profondeur et des respirations pour les dialogues. La musique en sera d'autant plus percutante lors des parties interactives avec les danseurs.



Enfin la création sonore finira en véritable rave party, mêlant une base organique / acoustique et des effets et sons actuels, pour venir chercher le spectateur et l'aider à se connecter à l'expérience. Nous conserverons la pulsation de la Danse Macabre. Le thème sera déstructuré, les sons déformés, plus puissants, étonnants, englobant, s'accéléralant. Comme dans une course folle, la pulsation cardiaque des spectateurs doit s'accroître jusqu'à la scène finale, où toute l'énergie retombe d'un seul coup.

Le spectateur, enivré, épuisé, découvre alors la triste et sombre réalité de l'histoire, sur une musique cinématique... jusqu'à la reprise du rythme du Tap Tap Tap final.

Cyrille Marchesseau

Compositeur

Principes de narration interactive



Le principal enjeu technique de cette étape de développement du projet était de trouver des solutions pour parvenir à mêler, ensemble, les corps de chair des spectateurs avec les corps filmés des danseurs et les corps virtuels saisis en motion capture. Voici comment nous y avons répondu.


Design interactif de l'espace de jeu

Travailler certains motifs (patterns) en les faisant glisser sur le sol, au-delà de la paroi du dôme, permet de **flouter la frontière entre l'espace spectatorial et l'espace diégétique**, pour impliquer les spectateurs physiquement. Leur geste est pris en compte et s'inscrit dans cette histoire où de plus en plus de corps sont emportés par la peste dansante. L'idée d'**un sol vivant et organique** est idéale pour impliquer le public dans la danse, dès son entrée dans l'espace immersif. Le dispositif devient alors un monde plein, où le corps du public est véritablement immergé. Le travail de la lumière sur la paroi du dôme et sur le sol permet d'englober les corps au travers d'auras lumineuses et organiques.

L'installation en dôme implique une réalisation des images comme pour une fresque animée. Nous reprenons ici le motif de la Danse Macabre tout en liant les différents espaces.

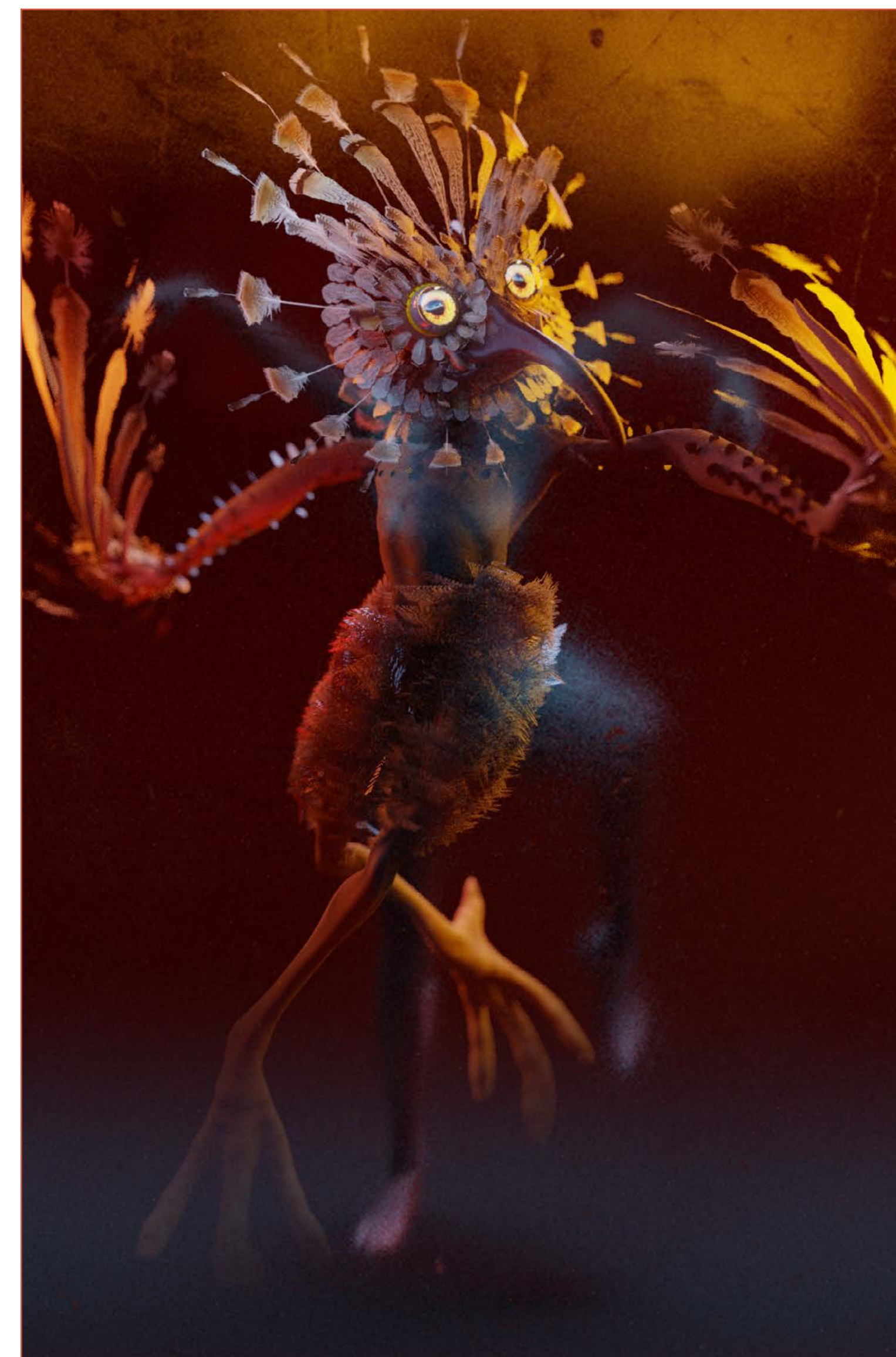
L'intégration d'un parcours interactif dès le début incite le public à suivre ces possibilités de mouvements et permet de l'amener progressivement vers le climax de l'expérience.

La séquence du dancefloor s'inscrit naturellement dans notre récit. **Les caméras de capture de mouvement reprennent ici le squelette de chacun. Cette capture permet l'apparition d'un avatar inspiré d'un bestiaire médiéval revisité.** Selon qu'ils bougent du bassin, tapent du pied... l'avatar s'anime et s'implique à son tour dans la danse. Cette interaction est primordiale pour l'intention de **transe collective**, entre le public et les avatars-chimères du bestiaire.

timeline  permettant une vision globale de l'expérience utilisateur. Toutes les séquences sont représentées sur une frise chronologique et narrative. De plus, la ligne « interaction » permet de figurer le niveau d'implication physique des utilisateurs jusqu'au climax.

video ► de recherche sur un pattern interactif au sol.

video ► de la captation en skeleton via une camera Realsense.



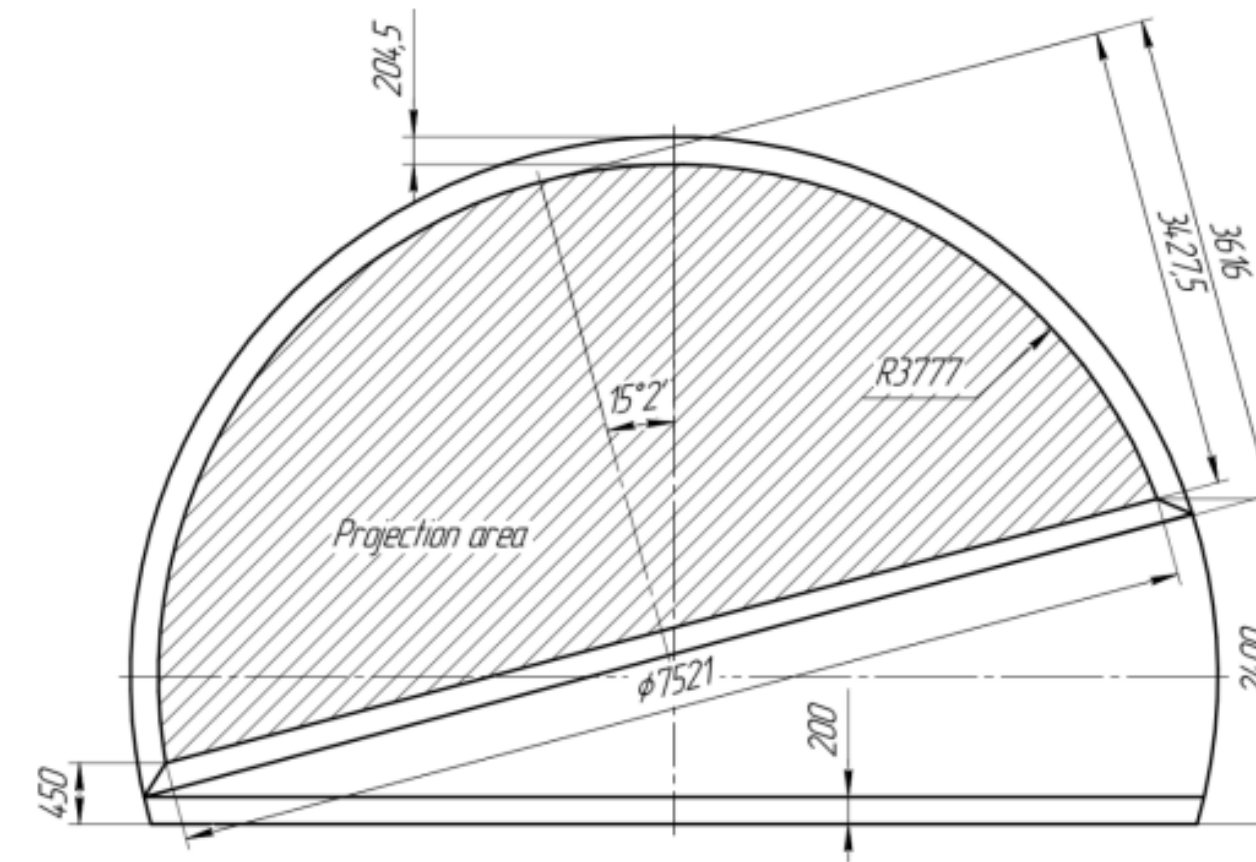
Architecture et narration visuelle

Pour créer des actions en arrière-plan, la structure en dôme offre une lecture à différentes échelles de ce récit, comme des paraphrases visuelles d'actions qui se répondent et s'enchaînent. L'histoire prend une tournure sans fin, se déroulant dans un tourbillon de plusieurs calques narratifs.

Nous avons beaucoup travaillé les **rapports d'échelle**. Pour attirer le regard du public à différents endroits, **nous jouons sur les gros plans et les focus**. Les images accompagnent et proposent une nouvelle lecture d'un geste ou d'un moment, sans forcer à un visuel trop cadré. L'approche presque panoptique du récit renforce l'immersion et la liberté de mouvement pour le public.

En nous interrogeant plus particulièrement sur les directions pour filmer la danse et saisir l'élan du geste chorégraphique, nous avons travaillé une dynamique dans l'image de sorte à ce que le mouvement sur l'écran puisse se déployer largement, au travers de différents points de vue, mais aussi pour inviter les spectateurs à se déplacer physiquement au sein du dispositif.

Nous cherchons ici à créer un **alliage parfait entre une histoire, un ballet dansé et théâtralisé, et une session de transe collective**.



Démultiplication et entrelacement des corps

Comme annoncé dans les intentions de réalisation, il s'agit de tisser un lien étroit entre tous les corps présents dans l'espace réel et virtuel : les corps filmés des danseurs, les corps virtuels saisis en motion capture, et les corps charnels des spectateurs.

Nous avons choisi de filmer les corps des danseurs puis de **les démultiplier dans l'espace grâce à l'utilisation de la motion capture, afin de créer ce contexte de foule tout à la fois mécanique et organique.**

Au mois de décembre dernier, nous avons pu expérimenter un tournage avec une danseuse munie d'une combinaison de motion capture au Forum des Images. Ce procédé s'est avéré non seulement être un outil très efficace pour la **chorégraphie**, mais il a également permis de travailler une nouvelle proposition de **rendu visuel**. Enfin, du point de vue de la **mise en scène**, visualiser le parcours des danseurs, les distances et les points de contact, nous a permis d'anticiper les mouvements et déplacements des interprètes, et les éventuelles difficultés en amont du tournage final qui réunira les danseurs.

La fidélité de ce procédé au mouvement du danseur est assez troublante, et il est étonnant de voir que le style chorégraphique du danseur est respecté, de façon très détaillée. Ce procédé fait véritablement sens avec la recherche d'un parcours accessible et lisible pour le public. Les corps virtuels prennent vie et vont pouvoir réellement se mélanger aux corps réels.

Outre le fait que la motion capture permet de multiplier les danseurs, nous avons ainsi abouti nos réflexions sur les trois

états de corps : le corps réel des spectateurs qui deviendront danseurs, les corps visuels des danseurs sur l'écran, et les multiples corps permis par l'utilisation de la motion capture. **Ces trois états de corps réunis vont permettre à la danse de se déployer, ils deviennent le vecteur et relais entre l'écran et la réalité, réduisant ainsi la frontière entre ces deux univers**, et permettant aux spectateurs-danseurs de rentrer dans la danse, de façon instinctive et naturelle.



vidéo ► captée en studio de répétition, où l'on peut découvrir les gestes atypiques et contorsionnés du personnage Enneline, le travail engagé autour de l'idée de contamination, et sur les différentes farandoles imaginées en regard de la thématique picturale des danses macabres.

CONTACTS

**TCHIKI
BOUM**

Sarah Arnaud

19 rue Saint-Hélier
35000 Rennes
+33 (0) 6 38 93 87 10
sarah@tchiki-boum.com



Voyelle Acker

61 rue de chabrol
75010 Paris
+33 (0) 6 07 16 43 21
voyelle@small-studio.io

