

VINCENT DUPONT

J'y pense souvent (...)



NO REALITY NOW

Vincent Dupont - Charles Ayats

LE PROJET



NO REALITY NOW est né de la rencontre de Vincent Dupont et Charles Ayats dans le cadre du dispositif **CHIMERES** (Création, Hybridation, Immersion, Mobilité : Expérimentations et Recherches en Écritures Scéniques).

Initié par le **Ministère de la Culture** et porté par le **Lieu Unique (LU)** à Nantes et le **Théâtre Nouvelle Génération (TNG)** à Lyon et le **Centre National de la Danse**, ce dispositif propose à des artistes ne se connaissant pas préalablement et venant de champs artistiques différents (spectacle vivant, arts visuels et numériques) de se rencontrer et de mener ensemble un travail de recherche, afin de faire émerger des projets sortant des cadres classiques du spectacle vivant et de l'exposition, intégrant le numérique, et présentant une forte inventivité sur la place du spectateur à l'intérieur du dispositif narratif et scénique.

***NO REALITY NOW* est un projet hybride alliant réalité virtuelle et performance scénique imaginé par le chorégraphe Vincent Dupont et le designer interactif Charles Ayats.**

Il s'agit d'une expérience hybride de 45 minutes pour 100 spectateurs où la réalité communique avec le virtuel. Trois danseurs, dont certains équipés de combinaisons "motion capture", investissent le plateau et un métaverse. Dans les gradins, les spectateurs équipés d'un casque de réalité virtuelle (utilisé comme des jumelles de théâtre) peuvent naviguer entre univers virtuels et réels.

SYNOPSIS

NO REALITY NOW s'appuie sur *Souffles*, une pièce chorégraphique de Vincent Dupont créée en 2010, qui cherche à faire surgir la vie de l'énigme de la mort. *Souffles* interroge le mystère du vivant, autour de trois personnages : un corps en lévitation, un homme en deuil et un chamane. Nous assistons à un rituel de passage vers l'au-delà.

NO REALITY NOW conserve la trame de *Souffles*, et étend son champ narratif grâce à la réalité virtuelle, qui se superpose à l'action sur scène. L'univers artistique et visuel qui se déploie dans le casque propose de nouvelles clés de lecture, crée un nouveau langage narratif et offre au spectateur à travers une expérience immersive un rôle nouveau, non plus simple témoin du cérémoniel qui s'exécute, mais protagoniste à part entière.

DISPOSITIF INTERACTIF

NO REALITY NOW se compose d'une performance chorégraphique sur scène avec **3 danseurs munis de capteurs temps réel**, et dans le même temps, d'une expérience de réalité virtuelle pour **100 casques, munis d'une poignée pour être utilisés comme des jumelles de théâtre**. Puisque nous jouons sur la relation entre deux mondes qui se croisent, nous laissons au spectateur le choix de regarder dans le casque/jumelle quand il le souhaite durant les 45 minutes de spectacle.

Ce projet scénique inédit, mixant performance chorégraphique et réalité virtuelle dans une expérience collective vient questionner et réinventer le rapport à la scène, mais aussi au casque de réalité virtuelle. En effet, il s'agit d'une expérience totalement hybride, où **le spectateur joue un rôle actif, décidant lui-même, à chaque instant, dans quel univers, virtuel ou réel, il souhaite poser son regard et évoluer.**

Sur le plateau, 3 danseurs :

- 2, munis d'une combinaison de motion capture XSENS + tracker de position
- 1, uniquement avec tracker de position

Dans la salle :

- 6 balises de géolocalisation
- 100 casques VR + poignées
- 10 routeurs

En régie :

- 1 ordinateur
- 1 platine lumière
- 1 platine sonore

Le projet *NO REALITY NOW* est pensé non pas comme un spectacle «augmenté», ou comme un dispositif numérique innovant, mais comme une expérience tout à fait unique, multiverse, où univers réels et virtuels se superposent, s'imbriquent et se répondent, dans une performance live. **Ainsi, le spectateur devient acteur du récit et participe pleinement à la narration en composant entre réalité et virtualité.**

Comment développer des expériences de réalité virtuelle où le spectateur ne soit pas uniquement passif, seul derrière son casque ? Comment hybrider les environnements virtuels et physiques et créer des passerelles pour naviguer entre ces mondes ? Comment augmenter et revisiter l'espace du spectacle vivant grâce aux technologies numériques ? Ce sont ces questions artistiques, mais aussi ces challenges technologiques qui sous-tendent le projet.

NO REALITY NOW s'inscrit dans une volonté de réinventer les rapports aux publics. En mêlant dispositif de réalité virtuelle et performance scénique plus "traditionnelle", nous souhaitons également emmener les publics vers de nouvelles pratiques : pour les publics du spectacle vivant, leur faire expérimenter les mondes virtuels, pour les publics férus de numérique, les amener au théâtre et à la création artistique contemporaine. Le croisement entre virtuel et réel se traduira certainement ici par des croisements de publics, que ce soit en termes d'âge, de pratiques culturelles et d'usages numériques.



NOTES D'INTENTION DES AUTEURS

VINCENT DUPONT



La pièce *Souffles* que j'ai créée en 2010 s'inscrit en deux mouvements successifs : Le premier - *Inspiration* - tente de révéler une image de la mort en mouvement dans une catharsis du plateau. Le deuxième mouvement - *Expiration* - épuise cette image pour en extraire une violence rédemptrice.

Mon intuition est que *Souffles*, dans sa forme «augmentée» *NO REALITY NOW*, peut clamer sa force en tant qu'objet artistique «traditionnel», autonome et troublant, sans être inquiété par la fascination sensorielle que produit la réalité virtuelle. Mieux encore, que la dimension rituelle et onirique de *Souffles* présage un dialogue puissant entre deux dispositifs de réalités tierces, le théâtre et la VR, pour produire un langage riche et inédit. Il s'agit donc de créer une force d'attraction réciproque entre la réalité physique et la réalité virtuelle, pour inciter les spectateurs à aller et venir entre ces deux visions.

Une façon de conjuguer la magie du spectacle vivant et la fascination de l'immersion numérique dans un nouvel espace d'intersections, de sensations, où théâtre et VR seront rendus complices d'une illusion co-construite.

C'est ainsi une façon de repousser - une nouvelle fois - les limites physiques de la représentation théâtrale pour déployer un éventail de perceptions plus large. Pour la VR, c'est l'opportunité d'entrer en partage avec les écritures de la scène et d'aller jusqu'à la représentation publique.

D'un point de vue très concret, les spectateurs seront munis non pas de casques vissés sur le crâne durant toute la durée du spectacle, mais plutôt de lunettes amovibles, équipées de poignées, permettant ainsi de les placer devant le regard ou de les en retirer à l'envi, à la manière des jumelles de théâtre utilisées autrefois.

Afin d'éviter que ces deux visions soient parallèles et déconnectées l'une de l'autre, nous avons examiné les possibilités d'intersections entre ces deux mondes. Nous cherchons plutôt à créer un trouble perceptif, des instants où le spectateur ne saura plus précisément catégoriser ce qu'il regarde, s'il voit à travers les lunettes ou sans elles.

Vincent Dupont

CHARLES AYATS



La réalité virtuelle redistribue l'espace narratif. Le projet *NO REALITY NOW* propose une nouvelle forme théâtrale, où l'immersion personnelle via un dispositif de casques est collectivement partagé, en parfaite synchronicité avec les acteurs/danseurs sur le plateau.

NO REALITY NOW par son rituel à la croisée du réel et d'un au-delà aborde la notion d'effeuillage de la réalité. L'un des apports de la réalité virtuelle est de pouvoir percevoir et naviguer entre ces couches.

Une partie de ma collaboration est ce focus sur le ressenti de présence des spectateurs dans la VR et leur prise en compte dans le spectacle.

Les discussions que nous avons eu avec Vincent lors de la résidence Chimères qui nous a réunis, ont rapidement trouvé écho. Lorsque j'ai découvert certaines de ses créations (« Cinq apparitions successives », « Stéréoscopia », « Refuge »,...) en vidéo et en live ensuite, j'ai vite su que nous parlions le même langage car de nombreux points communs se tissaient avec mes expériences interactives (7 Lives, SENS, Le Cri) : forme muette, épurée, mise en scène du sensible,...

C'est pourquoi nous nous sommes lancés assez naturellement dans cette résurrection de *Souffles*. Vincent ayant une vraie appétence envers les nouvelles technologies adaptées au spectacle vivant, nous nous sommes retrouvés sur l'expérimentation de ces nouveaux vecteurs pour décupler le potentiel narratif du spectacle. Captation de mouvement via les combinaisons de motion capture ou par le déplacement cognitif que provoque la VR, ce sont pour nous des outils pour mettre nos idées en exécution ; et créer une « discussion » entre réel et virtuel.

Avec l'ajout d'une poignée, nous laissons la possibilité de passer librement d'une strate à l'autre. Ce choix laissé au spectateur entre ce qu'il voit et quand il veut le voir, n'est pas sans rappeler la mécanique de la pièce de théâtre *Sleep No More*. L'enjeu de la résurrection du spectacle de 2010 de Vincent est né de l'envie de faire de ces spectateurs des participants de ces mondes miroirs, parti prenant de ce rituel collectif par leur interaction.

Une expérience numérique, qui nous l'espérons aura toute votre attention et votre soutien.

Charles Ayats

DOSSIER LITTERAIRE ET GRAPHIQUE

TRAITEMENT LITTERAIRE

La pièce chorégraphique *Souffles* créée par Vincent Dupont en 2010 interroge le mystère du vivant, autour d'un corps en lévitation, d'un homme en deuil et d'un chamane. Le trio évolue à l'intérieur d'une épaisseur lumineuse et nous assistons à un rituel de passage vers l'au-delà. La douleur de celui qui reste n'est pas oppressante, vraisemblablement car elle est mise en jeu. La folie n'est pas loin au milieu d'une telle douleur mais elle ne pétrifie pas. La morte danse avec le vivant et le sorcier. Ils occupent l'espace chacun avec leur gestuelle propre avant de se mêler, de s'agacer, de s'enlacer. La douceur est présente, l'amusement aussi. La vie prend place, s'imisce là où l'on pourrait l'attendre le moins, dans la peine et les adieux.

Adaptés de la dramaturgie de *Souffles*, les 6 actes de *NO REALITY NOW* racontent avec peu de mots l'entre-croisement d'une réalité à une autre, le « passage » d'une vie à une autre. L'expérience est subjective et unique en fonction du temps réparti dans le casque ou en dehors. L'écriture et plus particulièrement le rythme sont toutefois pensés pour guider le spectateur à ne pas manquer les éléments cruciaux.

Sur les 3 danseurs présents au plateau, deux portent des combinaisons de motion capture et sont représentés par des avatars dans la réalité virtuelle. Le troisième personnage, celui de la défunte, sera équipé uniquement d'un tracker de position et nous imaginons une représentation dans la VR plus abstraite, poétique (sous la forme d'une sphère par exemple).

Les spectateurs sont pris à témoins quand la Mort se présente à eux dans un dialogue cocasse, grâce à quelques objets symboliques (suspension filaire, la faux, les viscères...) et à la chorégraphie des corps présents, la trame se dessine. Les spectateurs, habitués à se projeter mentalement dans cette lucarne de lumière qu'est le plateau, font désormais partie du Tout, grâce au dispositif de réalité virtuelle. La communion de leur souffle aidera à raviver la défunte ; leurs envolées sur le plateau (dans la virtualité) ancrera leur rôle de passeurs.

Certains passages invitent à trouver des correspondances entre le plateau réel et virtuel, d'autres moments laisseront un temps d'observation plus long dans ou l'un des deux (trois) mondes.

Par exemple l'envolée en suspension du corps est la clé de voûte de ce que l'on pourrait qualifier d'« appel de l'aventure » de ce rituel : nous y sommes, le plateau s'est transformé en lucarne sur un espace magique ; dans nos lunettes VR, c'est une nouvelle couche qui apparaît, deux avatars sous-présent ce même corps (qui résistent sur le plateau aux très fins fil invisibles reliés à des poulies).

S'ensuit l'acte du bourreau, qui viendra ramener le corps au sol avant de l'éviscérer puis d'écraser les tripes au sol. Un "baiser de la mort", proche d'une offrande, qui fera apparaître un autre personnage, un lutin étrangement vêtu dont le souffle pourrait, avec l'aide des participants, raviver les morts. Et ainsi offrir cette dernière danse, de la défunte avec la Mort, afin d'accéder à un au-delà. (voir détail du déroulé page X).

“C'est aussi une prière en creux mais sans foi d'aucune sorte. Elle dit la volonté de comprendre l'insupportable et d'en finir avec un mystère à jamais insoluble auquel seule notre propre disparition mettra un point final. Cérémonie de sorcellerie dont les perturbations font dresser le poil, Souffles combine froideur contemporaine et merveilleux archaïque sans jamais évacuer la question tout aussi irrésolue du vivant. ”

Rosita Boisseau sur LE MONDE



UNIVERS VISUEL ET SONORE

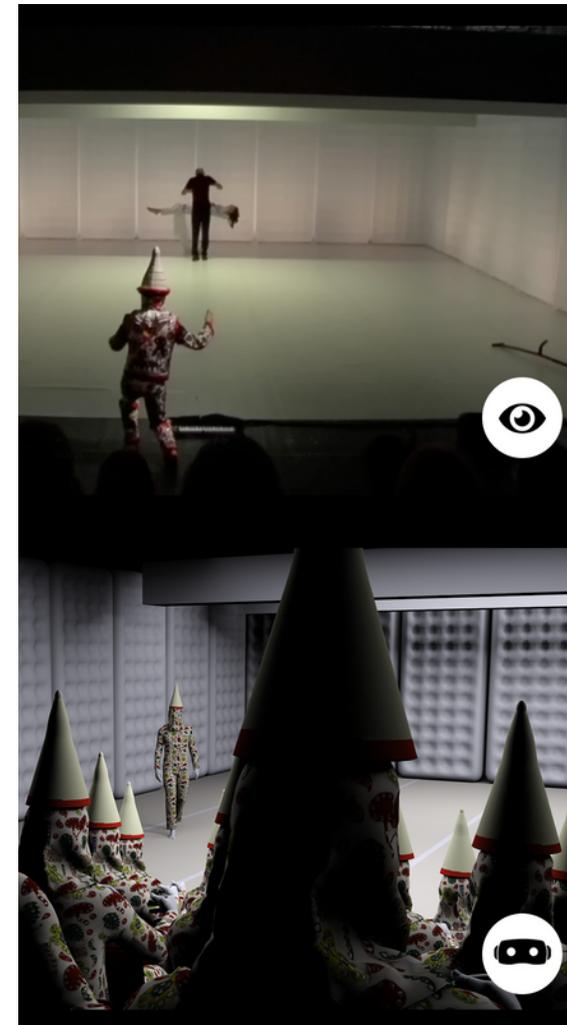
Dans le but de pousser rigoureusement l'illusion de la rencontre en monde réel et monde virtuel, l'espace du théâtre (gradins et cage de scène) où sera présenté NO REALITY NOW sera modélisé de sorte que l'environnement dans lequel se situe le spectateur en regardant à travers les lunettes VR sera identique à celui qu'il voit sans elles. Profondeurs, distances, matières, couleurs, etc. : tout sera « reporté » à l'identique dans la VR. Par ailleurs, la position de chaque spectateur sera « repérée » dans le gradin (hauteur / latéralité). Ainsi lorsqu'il mettra ses lunettes VR, il restera exactement à la même position dans l'espace du théâtre.

D'autre part, notre intuition est que l'endroit commun à ces deux perceptions est le son. Un son qui pourra être diffusé à l'identique dans la salle et dans les lunettes VR, et reliera ainsi les deux univers proposés. Le son produit par les danseurs en mouvement est au cœur des expérimentations artistiques de Vincent Dupont depuis une dizaine d'années. Par le biais de micros HF dont ceux ci sont équipés et de filtres qui leur sont appliqués en direct, il est possible d'amplifier et/ou de transformer le son produit par leur respiration et leurs mouvements. Cela crée une proximité, une forme d'intimité avec les danseurs. C'est aussi une façon de proposer une réalité sonore augmentée, et de créer un trouble perceptif pour bousculer nos habitudes de spectateurs.

Pour NO REALITY NOW, nous envisageons l'usage de ces filtres comme une possibilité de trouble supplémentaire, en tant que liaison entre ces deux mondes. A l'inverse, nous imaginons également augmenter la dichotomie des sensations éprouvées en proposant par exemple un son déformé dans la réalité physique et au contraire très réaliste dans les lunettes VR. Enfin, le son ayant cette capacité à révéler ce qui n'est pas directement visible (une respiration, un mouvement), nous souhaitons utiliser la VR en ce sens : en tant que possibilité de matérialiser visuellement les ondes, les vibrations qui circulent au plateau. Déplacement de masses d'air, émission, propagation du son et de la lumière envisagés comme des flux.

De façon plus « classique », l'usage de la VR sera aussi l'occasion de jouer avec plusieurs transformations et ou amplifications du réel : démultiplication des corps au plateau, mutation d'un danseur en animal, possibilité pour le spectateur de quitter sa position physique classique - on pourrait dire historique - pour vivre une expérience d'apesanteur tranquille en se rapprochant des danseurs dans un effet de travelling avant vers le plateau, variation des échelles, etc.

Des premières recherches graphiques ont été entreprises avec le 3D artiste Nicolas Brunet pendant les derniers mois. Pour la phase de développement, nous travaillons avec l'équipe SMALL STUDIO et la directrice artistique Claire Allante pour travailler sur le charac design des personnages et la création et animation des décors ainsi que des avatars.



SCENARIO

Le projet de narration hybride présenté ci-dessous est accompagné de visuels de la pièce chorégraphique Souffles (photos de gauche) et d'illustrations de l'univers en réalité virtuelle (photos de droite), non représentatifs de la direction artistique finale qui sera produite durant la phase de développement.



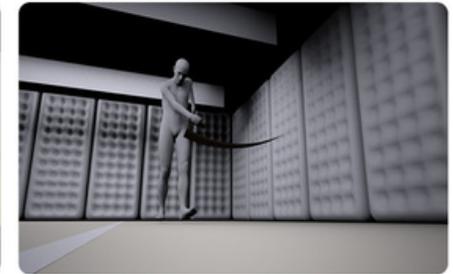
Assise dans l'amphithéâtre. De mon corps, seuls mes yeux sont libres. Mon corps - Vaisseau de respiration, sans rupture : dedans, dehors. Je ne sais pas ce que je fais ici. Je n'ai pas choisie d'être ici. On m'a demandé mes yeux pour témoigner. Et prendre en ce souffle tout ce qu'on oublie de se dire quand nos soupirs, emportés.

Sur scène, dans la grotte blanche capitonnée de matelas, un corps allongé sous les poutres. Je ne lis rien de sa peau sous le linceul. Un sommeil peut-être ou veillée funèbre.

Au proscenium la Camarde chante ses plaintes, apocalypse de larsen en échos. La lumière d'eau lustrale en drapé. J'entends d'ici son halètement - sa voix filtrée - et quand elle devient chien de l'enfer aboyant : un haut le coeur.

Sur scène : En arrière plan, un corps sans vie repose sur scène, tandis que la Camarde (figure de la Mort) se déplace à quatre pattes.

Dans la VR : A l'endroit du corps à genoux de la Camarde, un chien errant déambule.



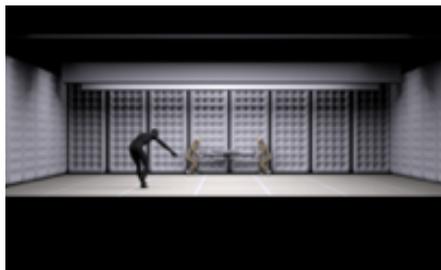
Elle va chercher sa lame dans les remous de blanc. Elle nous explique, elle nous montre. Je la regarde faucher l'invisible. Chaque mouvement arrache des sons au rien. Je ne comprends pas ce qu'on attend de moi, assise là. Je vois ces mouvements, ces gestes d'un au-delà du geste, ruines.

Dans une mer de soleil apparait sur scène, à travers le verre du casque que j'ai accepter de passer, tout ce qui ne se dit pas dans le mouvement. Ce qui est fauché. Ce qui à nos yeux fatigués ne se révèle qu'en vecteurs, en pixels - seuls capables d'exprimer l'envers. Et la Camarde en silhouette et le linceul oscillant sur les sargasses. Ce que nous ne voyons pas, jamais, depuis le monde fatal. Tout qui hurle. Frères et soeurs séparées. La grande souffrance des couleurs qui fondent. De ce qu'on arrache à la terre. Tout mon regard accueille cette entre-deux comme nouvelle source. J'ai du mal à la respirer, c'est lourd dans mes poumons.

J'enlève les lunettes VR, il me faut un temps pour reprendre le cours du temps - accéléré pendant mon incursion dans l'entre-monde. J'hésite à retourner là-bas, dans ce monde qui ne m'est d'ordinaire pas accessible. J'ai besoin du vivant. J'ai besoin de voir la danse de mort dans la chair.

Sur scène : La Camarde arpente la scène avec une faux

Dans la VR : Vue en contre plongée dans le casque jouant sur le jeu d'échelle, et le rapport à la scène (vision au ras du sol). Les sons qu'émet la Camarde font émerger des formes noires verticales, qu'elle fauche aussitôt. Celles-ci se désintègrent et viennent sans gravité vers le public.

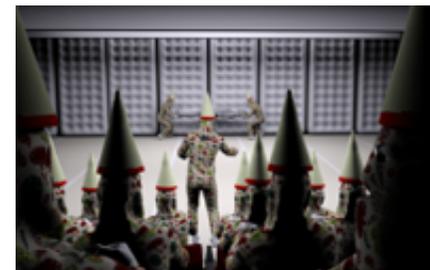


Dans la grotte, sur scène, la Camarde a fini sa récolte d'âmes - il ne reste aucune trace. Le corps en linceul a quitté le sol pour s'élever lentement. Les poutres ont bougé, aménageant l'espace en cage thoracique éventrée.

Entre Vie : douceur et fracas. Minuscule dans une camisole empiécée de talismans et de figures de mort. Derrière le masque en tissus, je ne lis rien. Prenant la Camarde par la main, elles dansent. Leur relation, presque caresse, les emmènent près du linceul. Lentement, la Camarde le fais redescendre, se penche sur cette forme et lui ouvre le ventre.

Sur scène : Le corps allongé sans vie entre en lévitation, un troisième personnage, le chamane, entre sur scène

Dans la VR : La supercherie est dévoilée dans le casque virtuel. Deux individus (3D) soulèvent le corps.



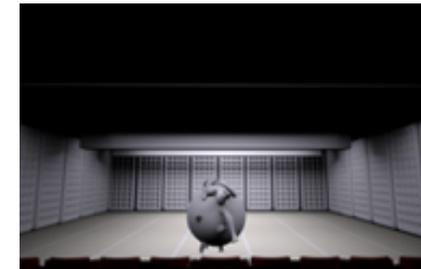
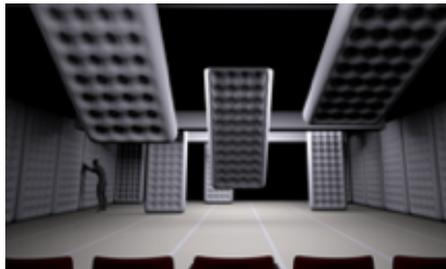
Viscères et dentelles intimes, entre les mains de la folie des hommes, qui se saisit du coeur pour l'écraser. C'en est trop, j'ai besoin de comprendre ce qui se joue. Je triture le casque entre mes mains. J'hésite avant de les mettre, je me demande ce que je vais rater de ce que je vois, là, de ces corps ensemble qui se réclament.

Une apparition. Insupportable - le trait noir de Camarde qui dévore la joie de l'humain. Le Ver corrompueur, le ver victorieux. Son corps se tord pour ramper dans la clameur. Ce qui jaillit, en bouillon maudit. Les nerfs du réel, qui s'irisent en trajectoires. Liquides et gluantes, puis cristallisés en filaments striant, quadrillant l'espace. La ligne noire de la Camarde est enlacée par le tourbillon de la Cie, pure brouillon de geste.

Tout est trop rapide. J'entends des trompettes, au loin. Sombres. Nous sommes si près des trous sans fond.

Sur scène : La Camarde éviscère le corps allongé.

Dans la VR : Pendant l'éviscération, une mer de sang vient envahir le plafond. Tandis que le personnage du lutin fait son entrée sur scène en chair et en os, dans le casque, les lutins apparaissent dans les gradins et viennent assister au spectacle, aux côtés du spectateur.



Sur scène, dans la grotte, la Vie s'est approchée de la Camarde et de son festin boucherie. La vie se penche et de ses mains insuffle au corps éventré une nouvelle flamme. La Camarde hésite, semble accepter cette dernière parade.

La femme du linceul se relève, accepte ce sursaut. Elle s'appelle Désir. La Camarde l'enlace, la Vie les consacre en dansant le cercle de flammes tout autour. Un trio qui danse en diagonale, dans l'espace où restent les miettes du sang de l'absence. Loin, l'appel d'un nouveau royaume, au son d'un chant funèbre de lumière qui semble nous guider vers un Ailleurs, où mort, vie et désir s'unissent en harmonie.

Sur scène : Tandis que le lutin et la morte dansent ensemble, la Mort frappe des coups contre le mur.

Dans la VR : A chaque coup du comédien sur le mur, des matelas virtuels tressaillent, vibrent, puis sont projetés au-dessus des spectateurs. L'envol des matelas déconstruit le décor virtuel et fait tomber les murs. Le plateau se retrouve nu, flottant sur une mer.

Comme des portails vers d'autres mondes virtuels, des sortes de vortex déchirent l'univers virtuel et aspirent les spectateurs avec un effet de traveling avant depuis leur sièges.

Je sais des images du casque un vortex d'informations. Camarde : un trait noir. La Vie : un tourbillon. Désir : une lumière. Entre les silhouettes stylisées de la lame, du sourire et des voiles, je devine l'alliance de ces trois forces, le cocon qui se tisse autour de leurs étreintes. Et chaque bras, chaque main irradie l'énergie nécessaire à l'ouverture des chemins vers. La perspective se décroche, les formes semblent danser et s'articuler en nouveau paysage : l'intolérable vision des Champs-Élysées, au-delà.

Battements asynchrones, vertige.

Sur scène, la descente de poutres s'est accélérée. Camarde et Vie se tiennent la main et laisse partir Désir, qui reprend sa place sous l'ombre des pistons qui s'affaissent. C'est bientôt la fin, le souffle n'aura repris que le temps d'une grâce. D'une réconciliation.

Camarde et Vie disparaissent dans le blanc. Désir respire encore, jusqu'à ce que les poutres l'étouffent. Dans la désolation de ce qui reste des murs et des colonnes et de ce qui nous sépare. Après les voiles et l'entre, il reste trace sur la rétine invisible.

Sur scène : Le trio occupe tout l'espace. Dans une joute bestiale, ils ne font plus qu'un

Dans la VR : . Dans le casque, les protagonistes s'agglomèrent et se fondent dans une seule forme organique en mouvement.



VINCENT DUPONT

Vincent Dupont a une formation de comédien. Ses premières rencontres avec la danse furent avec les chorégraphes Thierry Thieû Niang et Georges Appaix. Puis il participe aux créations de Boris Charmatz : Herses, une lente introduction et Con forts fleuve. D'autres collaborations se feront dans le milieu du cinéma, notamment avec Claire Denis.

En 2001, il signe sa première chorégraphie : Jachères improvisations, inspirée d'une photo d'une installation du plasticien Stan Douglas, questionne le réel en travaillant sur des notions de rapprochement et d'éloignement tant visuelles que sonores. Dès lors, tout en continuant à participer aux travaux d'autres artistes, il mène un travail à la croisée de plusieurs médiums qui déplace les définitions attendues de l'art chorégraphique. Ses créations se posent comme expériences, questions adressées à la perception du spectateur. De 2015 à 2019, Vincent Dupont est artiste associé à ICI—Centre chorégraphique national de Montpellier. Depuis septembre 2019, il est associé au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains.

Jachères improvisations

Création 2001
à la Ménagerie de Verre
festival les Inaccoutumés, Paris



Hauts Cris (miniature)

Création 2005
aux Laboratoires d'Aubervilliers



Incantus

Création 2007
au CNDC / le Quai, Angers



Souffles

Création 2010
au Phénix, scène nationale de
Valenciennes dans le cadre du festival
Les Latitudes Contemporaines



Bine

Création 2011
à la Ménagerie de Verre
festival Etrange Cargo, Paris



L'étang suspendu

Création 2012
festival Entre cour et jardins,
Barbirey-sur-Ouche



Air

Création 2013
Théâtre de Nîmes, scène
conventionnée danse contemporaine



Stéréoscopia

Création 2014
CCN de Rillieux-la-Pape,
dans le cadre du réseau Bamboo



Mettre en pièce(s)

Création 2016
à ICI—CCN Montpellier



Refuge

Création 2018
au Vivat, Armentières dans le cadre du
Festival Latitudes contemporaines



Attraction - création 2021

17, 18, 19 & 20 novembre 2021 – Théâtre
de la Ville – Les Abbesses, Paris
9 novembre 2021 – Centre des arts –
Enghien-les-Bains
7 juin 2021 – PREMIÈRE – CCN Tours /
Festival Tours d'Horizons
16 avril 2021 – Avant-création au Centre
des arts, Enghien-les-Bains



Cinq apparitions successives - création 2019

1 & 2 juin 2021 – Théâtre de la Cité
Internationale, Paris Avec la Fondation
d'entreprise Hermès dans le cadre de son
programme New Settings
18 mars 2021 – Théâtre d'Orléans / Festival
Soirées performances (annulé)
24 janvier 2020 – Centre des arts –
Enghien-les-Bains



No Reality Now - projet 2022/2023

17 <> 29 mai 2021 – Résidence au Théâtre
Nouvelle Génération - CDN de Lyon



CHARLES AYATS

Charles Ayats est auteur, réalisateur et designer et d'expérience interactive et immersive. Lauréat de l'appel à projet Haiku Interactif Arte/ ONF avec «Phi», il s'intéresse aux projets de médiation, porteurs de sens, innovants et engagés ; à la fois sous la forme web-documentaires («Check-in», «Pas si bêtes les Animaux», «Tati Express»...), et vidéoludique, à l'image de «Type:Rider», triptyque ludique sur l'histoire de la typographie, coréalisé en 2013.

Toujours à l'affût de nouvelles formes pour raconter des histoires, il participe tant que possible à des hackathons (Artgame weekend, StoryHack Tribeca/ Cern, Game in the city, HackLaMisère) pour enrichir ses différents retours d'expériences et formations (Cifap, Gobelins, Dixit, INA).

Passionné par la réalité virtuelle, il adapte le roman graphique de Marc-Antoine Mathieu «SENS» (2016), un labyrinthe invisible qui questionne l'absurde et la place du joueur dans l'oeuvre elle-même. Puis coécrit « 7 Lives » un conte interactif en VR réalisé par Jan Kounen (2019) qui mêle à la fois captation 360° interactive et 3D temps réel ; ainsi que Le Cri (2019) interprétation du tableau d'Edvard Munch.

Suite à la création du court métrage en réalité augmentée M.O.A (2020), adapté du roman d'anticipation d'Alain Damasio "Les Furtifs", il poursuit ses réflexions entre narration, corps et spatialité avec des propositions proche du spectacle vivant comme Colonie.s et NO REALITY NOW.

M.O.A

sur ios - <https://apps.apple.com/fr/app/moa-my-own-assistant/id1515905833>

sur android - MOA - My Own Assistant – Applications sur Google Play / MOA - My Own Assistant dans l'App Store (apple.com)

avec Alain Damasio, Marie Blondiaux, Franck Weber, Frédéric Deslias



7 lives

<https://www.francetelevisions.fr/lab/7lives/>
<https://www.viveport.com/86990e78-531e-4fdb-90de-1d54a9e8a935>

avec Jan Kounen, Sabrina Calvo, Franck Weber, Marie Blondiaux



The scream

<http://www.the-scream-vr.com/fr>

https://store.steampowered.com/app/1097120/The_Scream/

avec Sandra Paugam, Franck Weber,



Sens VR

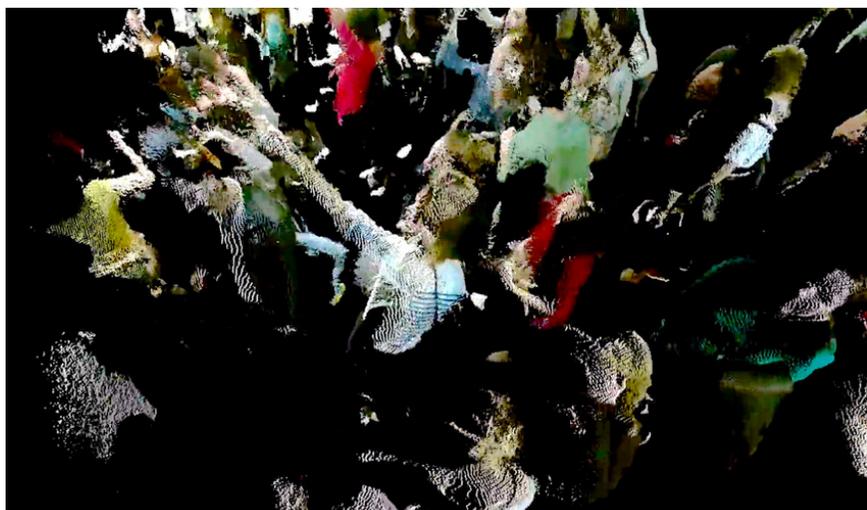
<https://sens.arte.tv/fr>

<https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1072311739534695/>

avec Armand Lemarchand, Franck Weber, Simon Albou et Marc-Antoine Mathieu



PRODUCTION DARK EUPHORIA



DARK EUPHORIA est une agence de production art, science et technologie basée à Marseille.

Nous protétypons et produisons des projets artistiques transdisciplinaires et innovants, au croisement entre art, sciences et technologies numériques. Nous accompagnons les artistes et les acteurs culturels dans la réalisation de projets expérimentaux et hybrides (installations interactives, expériences numériques, collaborations art-science, créations nouveaux média) où la technologie est un outil pour imaginer, créer et questionner notre rapport au monde.

Ces 3 dernières années, nous avons produit des projets artistiques qui, s'ils sont tous différents dans les technologies mises en œuvre (VR, intelligence artificielle, reconnaissance émotionnelle, captation volumétrique 3D), ont en commun la volonté de tirer partie des innovations numériques pour les mettre au service de la narration, des émotions et de l'expérience collective.

Au-delà de la production de projets artistiques, nous nous sommes fortement engagés ces dernières années dans le développement d'espaces d'exploration et d'innovation pour les artistes et les codeurs créatifs, autour des technologies immersives et interactives, et de la question du temps réel. Ainsi nous sommes partenaires du projet Creative Europe REAL-IN, aux côtés de MEET (Milan), Espronceda (Barcelone), VRHAM ! festival (Hamburg) et la Manufacture (Avignon).

Pendant 2 ans, nous proposons à des équipes créatives dans les champs du spectacle vivant, de la musique, des arts interactifs et de la mode d'expérimenter les technologies d'interaction temps réel pour renouveler les rapports artistes / scènes / publics. Nous sommes convaincus que c'est dans ces espace-temps dédiés à l'expérimentation que s'inventent les formes artistiques de demain.

Enfin, parce que nous croyons que ces nouveaux espaces artistiques s'inventent à plusieurs, nous travaillons toujours avec des équipes pluridisciplinaires (artistes, compagnies, développeurs, codeurs) réunies « sur-mesure » pour chaque projet. Nous collaborons aussi avec de nombreux partenaires et la majorité de nos projets sont des coproductions. Notre participation active aux réseaux PXN (producteur d'expériences numériques) et HACnum (arts hybrides et imaginaires numériques) reflète notre engagement aux croisements des mondes de l'art et de l'innovation, entre lesquels nous voulons créer des ponts et des connexions.

CV DE LA SOCIETE DE PRODUCTION

CARGO

En développement

Anne de Giarferri et Christian Delécluse

Croisant la matière artistique et scientifique, le projet CARGO aborde la question des mobilités (migrations, voyages, déplacements) en Méditerranée. Il prend forme en tant qu'installation in situ, dans un conteneur maritime itinérant.



THE SHAPE OF THINGS TO COME

En développement

Diego Ortiz et Hernan Zambrano

Cette installation interactive est composée d'une sculpture en plastique recyclé, intégrant des données de qualité de l'air dans une interaction lumineuse.



L'ECUME DES JOURS XR

2021

Julie Desmet Weaver

L'Ecume des jours, le célèbre roman-jazz de Boris Vian, devient le point d'ancrage d'une expérience de réalité virtuelle collective et interactive de 15 minutes spécialement imaginée pour la structure immersive 360°, Le Cube.



REAL-IN

2021

REAL-IN est un projet Creative Europe ayant pour ambition de d'offrir un espace d'expérimentation collective pour penser de nouvelles approches participatives et innovante pour le secteur créatif et culturel et leurs usagers.



EMOTIONS TREE

2019

Diego Ortiz

Cette œuvre numérique conçue et imaginée par l'artiste Diego Ortiz et une équipe de développeurs, permet ici de doter le collège Ada Lovelace de Nîmes à vocation « numérique » d'une véritable identité virtuelle.



ON DANSE

2019

Eric Minh Cuong Castaing

A l'occasion de l'ouverture de l'exposition On Danse, le hall du Mucem est transformé en dancing géant, avec un dance floor plus que surprenant grâce au dispositif interactif réalisé par Inlum.in avec le chorégraphe Eric Minh Cuong Castaing et le Ballet National de Marseille.



HISTOIRES D'ESPACES

2017

Bachibouzouk

Histoires d'Espaces est une application en réalité virtuelle dont l'objectif est de présenter des extraits de plusieurs pièces programmées dans les festivals d'Avignon et d'Aix en Provence.



NOTE D'INTENTION DU PRODUCTEUR

Notre passion pour le spectacle vivant et sa rencontre avec les technologies interactives et immersives s'est concrétisée ces dernières années lors de nos collaborations avec le Festival d'Avignon, le Festival d'art Lyrique d'Aix en Provence et la metteuse en scène Julie Desmet Weaver.

Elle nous amène tout naturellement à nous rapprocher d'artistes et d'équipes créatives qui eux.elles aussi, souhaitent réinventer les formes théâtrales, musicales et chorégraphiques et leur relations aux publics. Notre rencontre avec Vincent Dupont et Charles Ayats autour du projet *NO REALITY NOW* est donc le prolongement naturel de cette ambition.

En juillet 2021, nous avons présenté la première internationale de l'Écume des Jours XR au Grenier à Sel, dans le cadre du festival d'Avignon. La création et la production de cette expérience immersive et interactive unique autour du trésor du patrimoine littéraire qu'est le roman de Boris Vian, adapté par la metteuse en scène Julie Desmet Weaver, relève d'un challenge à tous les niveaux. Celui de faire se croiser théâtre, cinéma, musique, littérature et réalité virtuelle dans un seul et même univers. Celui de relever le défi technologique d'une immersion et d'une interactivité totalement « naturelles », sans casques ni manettes. Celui de proposer une expérience collective hors du commun, que ce soit pour l'équipe pluridisciplinaire réunie autour de cette création que pour le public qui va la vivre.

Aujourd'hui, nous souhaitons capitaliser sur toute l'expérience et les connaissances acquises autour de la production de l'Écume des Jours XR et les mettre à disposition des artistes. Ceci afin de continuer à tracer notre sillon dans l'accompagnement de projets hybrides, expérimentaux et innovants dans leur approche artistique que dans leur dimension technologique, tels que *NO REALITY NOW*.

L'équipe réunie autour de ce projet, avec ses compétences et sa complémentarité, nous permet de partir en confiance sur le développement et la production :

- La compagnie J'y pense souvent (...) / Vincent Dupont, partenaire n°1 et principal coproducteur, est associée au Centre des Arts d'Enghien les Bains jusqu'en 2023. Le chorégraphe Vincent Dupont y développe son travail à la croisée de plusieurs médiums, déplaçant les définitions attendues de l'art chorégraphique et imaginant ses créations comme des expériences adressées à la perception du spectateur.
- Charles Ayats est un des auteurs et designers d'expérience interactives et participatives les plus prometteurs de sa génération. Passionné par la réalité virtuelle, il a développé des projets multi-récompensés tels que le Cri VR.

La production du projet est portée par deux co-producteurs délégués, la compagnie J'y pense souvent (...) / Vincent Dupont et notre agence de production art-technologies Dark Euphoria. Nos expériences dans le champ du spectacle vivant pour l'un, de la production d'expériences numériques innovantes pour l'autre, se rejoignent et se complètent pour accompagner ce projet hors normes.

Mathieu Rozières et Marie Albert



CV DES PRODUCTEURS

MATHIEU ROZIERES Producteur



Mathieu Rozières est le fondateur et le gérant de l'agence de création Black Euphoria. Il a co-écrit et co-produit des documentaires et projets transmédia (Ma Vie à deux balles a reçu le Prix spécial du Jury de l'assemblée des Médias en 2017) et a produit des expositions d'arts visuels (notamment l'exposition Cellules de Cyril Carret). Motivé par la curiosité, l'innovation et le plaisir, Mathieu aime par dessus tout se définir en tant que prototypeur.

En 2016, il développe en collaboration avec la société de production Bachibouzouk (Laurent Duret) une application VR 360°, Histoires d'Espace, pour les festivals d'Aix en Provence (art lyrique) et Avignon, distribuée par le groupe France Télévisions. Cette expérience reconduite l'année suivante (Histoires d'espace 2) est alors l'occasion de convier les plus grands chorégraphes et metteurs en scène français (Olivier Py, Philippe Découflé, Fabienne Verdier....) à créer des pièces VR originales. En 2017, les deux sociétés collaborent à nouveau et produisent une expérience interactive basé sur le tableau de Kandinsky Ligne continue, qui a été présenté en avant première à la Micro Folie de Sevrans. Mathieu Rozières et Laurent Duret ont imaginé ensemble le Cube, un dispositif VR mobile et interactif qui propose des expériences immersives et interactives, sans casque, manettes, outils ou accessoires.

Mathieu se concentre depuis plusieurs années sur le développement de la nouvelle génération de projets artistiques et muséographiques, qui mêlera certainement les nouvelles technologies (captation volumétrique, intelligence artificielle..), la scénographie interactive et la narration.

MARIE ALBERT Directrice de production



Titulaire d'un Master de Management des organisations culturelles à l'Université Paris IX Dauphine, Marie Albert a plus de 10 ans d'expériences dans le développement de projets d'innovation transdisciplinaire.

Passionnée par les croisements entre art, sciences et technologies, elle exerce d'abord le métier d'administratrice dans des structures culturelles à Nantes (PiNG, Tremolino) où elle développe des projets d'innovation territoriale (fablabs, équipements culturels).

Elle rejoint ensuite la French Tech Culture à Avignon, un hub consacré à l'innovation dans les industries culturelles et créatives. En tant que responsable des projets européens, elle développe et coordonne plusieurs projets d'innovation dans le cadre du programme Horizon 2020 S+T+ARTS (Science, Technology & the Arts) aux côtés de partenaires tels que l'Ircam, Bozar, Ars Electronica, l'EPFL...

En parallèle, elle exerce une activité de freelance et développe des projets art & technologies avec la Manufacture à Avignon, et des projets art & science avec Makery (pour qui elle est également journaliste).

En 2021, elle rejoint l'équipe de Dark Euphoria, la société de production art & technologies basée à Marseille, petite sœur de Black Euphoria, en tant que directrice de production.

CREATION VR



La phase de développement permettra d'explorer et valider les pistes pour la création de l'ensemble de l'univers visuel et graphique en réalité virtuelle. L'idée est de pouvoir jouer sur les différentes "layers" d'univers, entre la performance chorégraphique sur scène et le monde virtuel au casque.

Livrable attendu : création de l'univers visuel VR et character design

PARTENAIRES PRESENTIS

Small Creative, Paris : Small Creative est la structure mise en place en 2020 par Vincent Guttmann, directeur du studio Small by Mac Guff, et Voyelle Acker, ancienne responsable à la direction des Nouvelles Écritures de france.tv, pour initier, concevoir, développer et produire des projets narratifs et immersifs de haut niveau.

Small Creative se veut un laboratoire dédié aux nouvelles technologies et s'appuie sur un studio d'une vingtaine de personnes et 30 ans d'expérience dans le domaine de l'animation et des effets visuels pour la fiction, la série, le cinéma et le documentaire.

Claire Allante, directrice artistique 3D & VR, Paris : Claire Allant est en charge de la direction artistique au sein des studios Small et Macguff Line pour différentes expériences en réalité virtuelle et augmentée, ainsi que pour des clips vidéo et des documentaires. Elle développe directement en 3D et en VR des concepts graphiques en collaboration avec le réalisateur pour définir la direction artistique du projet puis participe ensuite à sa mise en production.

Expériences :

Ballet immersif : La Danse des Galaxies, mise en scène Patrick Dedole et Rodrigo Basilicati Cardin

VR / Théâtre immersif : Call me Calamity, écrite par Samuel Lepoil, 2020 (développement) prix : Cannes XR development, Best Storytelling

AR : MOA (My Own Assistant), écrite par Charles Ayats et Alain Damasio, 2020 prix : New Images Festival

VR : Ayahuasca (Kosmik Journey), réalisée par Jan Kounen, 2019

prix : Raindance Film Festival, Giff, VR Now



DEVELOPPEMENT TECHNIQUE

Nous avons identifié plusieurs briques technologiques nécessaires pour la mise en oeuvre du projet :

BRIQUE 1 : STREAMING

Il s'agit de recréer un environnement identique pour le spectateur aussi bien dans le monde réel que dans le monde virtuel (hauteur et latéralité), afin que la navigation entre ces deux mondes soit fluide et cohérente : chaque casque identifié doit être positionné à la même place que dans la simulation de la pièce VR à échelle:1.

Pour cela, il sera nécessaire dans un premier temps de cartographier en 3D le théâtre (scène et gradins) grâce au système de scan LiDAR. Nous développerons ensuite un système de balises de localisation positionnées à différents endroits de la scène, ainsi que sur les combinaisons de motion capture Xsens des danseurs permettant de sécuriser et préciser la position des corps des danseurs dans l'espace. Nous travaillons d'ores et déjà avec un développeur sur cette première étape de développement (GJ Gears)

Livrable attendu : application autonome ou plugin Unreal qui affiche les deux danseurs sur le plateau sous forme de deux avatars, visibles dans des casques VR depuis au moins 3 positions dans la salle, avec similitude précise entre leur position réelle et leur représentation dans la VR. Cet outil comprend la position précise des corps dans l'espace dans le temps, soit une précision amplifiée des combinaison Xsens via une solution de GPS indoor.

Partenaire technique pressenti - GJ Gears, Grand Paris :

Nous travaillons avec le développeur Guillaume Depestèle sur la partie streaming et GPS indoor.

BRIQUE 2 : GESTION EXPERIENCE VR MULTI-UTILISATEURS

Voici les éléments et process techniques que nous avons identifié :

- accueil des spectateurs, équipement et déséquipement, gestion des batteries et nettoyage des casques
- association d'un spectateur à son équipement et co-localisation
- monitoring des casques en temps réel : application connectée à un serveur central permettant de visualiser l'ensemble des utilisateurs et des équipements, avec les informations nécessaires : identifiant, pourcentage de lancement de l'expérience, incidents, etc.

Livrable attendu : Plateforme plug and play qui permet la gestion et le monitoring des 100 casques/spectateurs positionnés dans la salle.

Partenaire technique pressenti - Emissive, Paris :

Société fondée en 2005 par Emmanuel Guerriero et Fabien Barati, deux passionnés de technologies immersives, qui développent une plateforme technologique permettant de gérer des expériences VR en temps réel pour de grands flux d'utilisateurs.

PARTENAIRES HARDWARE

Concernant les équipements :

- Nous travaillons actuellement avec la **combinaison de motion capture XSENS** (le dispositif Chimères a permis de financer l'achat d'une combinaison, le projet en nécessitera a minima une supplémentaire.
- Nous étudions les **offres des constructeurs de casques les plus adaptées** : Oculus Quest 2, Pico, casques/lunettes de théâtre Ovees (<https://zannixr.com/ovees/>)

CALENDRIER

RECHERCHE



DEVELOPPEMENT



STRATEGIE DE DIFFUSION

NO REALITY NOW est une expérience pensée pour les théâtres et les lieux de spectacle vivant. Cette création hybride permet de penser un accompagnement croisé en production et diffusion des secteurs du spectacle vivant et du numérique.

Ces enjeux sont aussi ceux soulevés par le programme Chimères du Ministère de la Culture qui vise à permettre aux artistes de toutes les disciplines et esthétiques d'explorer des formes artistiques hybrides au sens où elles relient les mondes « physique » et « numérique ». Le projet *NO REALITY NOW*, fruit de la rencontre entre Charles Ayats et Vincent Dupont au sein de ce programme, a bénéficié d'un accompagnement de recherche et d'expérimentation à ce titre, avec des partenaires comme le Théâtre Nouvelle Génération, le lieu unique, le Centre National de la Danse, autant de lieux engagés dans ces mêmes dynamiques de nouvelles « scènes numériques » et qui sont d'ores et déjà engagés dans la future diffusion du projet finalisé.

Le projet bénéficie également de l'assise de la compagnie J'y pense souvent... qui est soutenue par la DRAC Ile-de-France au titre du conventionnement danse et investi une quote-part de ses subventions dans ce projet, et qui est associée au Centre des arts d'Enghien-les-Bains, "scène conventionnée d'intérêt national – Art et création pour les écritures numériques et le spectacle vivant " jusqu'en 2023 fournissant ainsi un accompagnement financier et matériel tout au long du processus.

Outre ces premiers partenaires forts, les recherches de coproductions et de pré-achats sont en cours auprès de partenaires d'envergure (scènes nationales et scènes conventionnées) qui ont une attention particulière à ces croisements entre spectacle vivant et numérique, qui sont en capacité d'accompagner un projet innovant comme celui-ci et de lui constituer les premières tournées en pré-achats en 2023 et sur la saison 23/24 comme Le Phenix-Valenciennes ou la MC2-Grenoble...

Enfin l'expertise de Dark Euphoria dans la recherche de financements (CNC, Région Sud, fonds européens, appels à projets thématiques), notre réseau national et international de partenaires et notre capacité à produire des expériences numériques totalement aux formats totalement inédits nous permet de nous inscrire en complémentarité parfaite avec la compagnie J'y pense souvent (...) / Vincent Dupont.

Tout au long des différentes phases de production, des présentations professionnelles seront proposées pour poursuivre le travail de diffusion en pré-achats auprès des scènes nationales, scènes conventionnées et festivals.

Ces présentations professionnelles puis les premières tournées en 2023 permettront alors de travailler la vente du spectacle sur 2024 et 2025.

Une attention sera également mise sur l'international auprès des lieux et festivals qui sont investis dans ces espaces de travail entre numérique et spectacle vivant. Une fois la phase de développement enclenchée, ce sont des partenaires tels que Tai-Kwun ou West-Kowloon Cultural District of the Arts à Hong-Kong, TPAC ou Weiwuyin Center à Taiwan, le Théâtre de Liège, Sadler's Wells London ou Onassis Foundation à Athènes qui seront sollicités sur ce projet, dans des perspectives de diffusion internationales à partir de 2024.



PARTENAIRES

DISPOSITIF CHIMERES - MINISTÈRE DE LA CULTURE

Lieu Unique
Nantes



Théâtre Nouvelle Génération
Lyon



Centre National de la Danse
Pantin

CN D

Espace des Arts
Châlons-sur-Saône



PARTENAIRES FINANCIERS

CNC
DICRéAM



DRAC Ile de France



PARTENAIRES OPERATIONNELS

Centre Des Arts
Enghien-les-Bains

