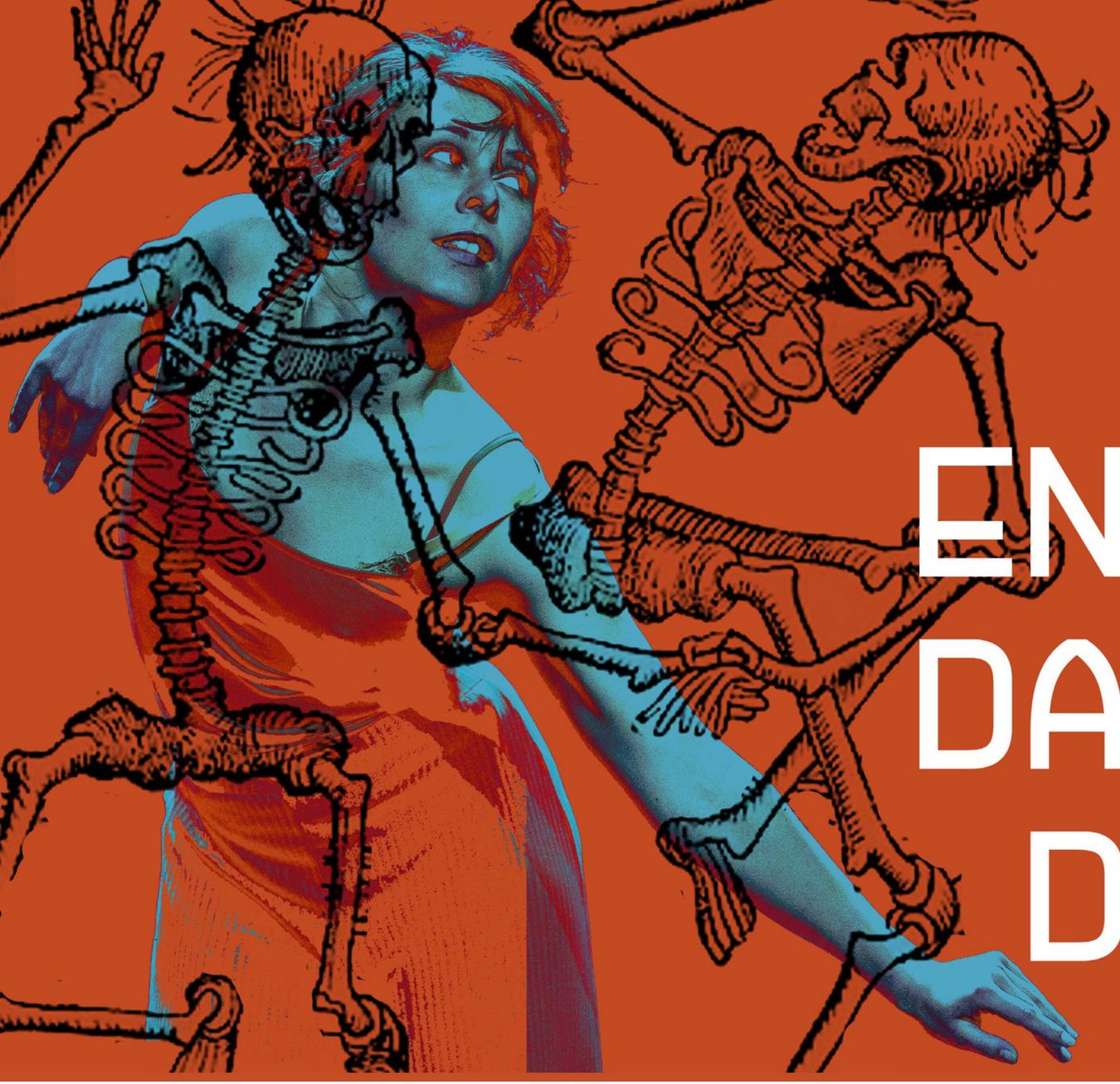


Une expérience immersive et interactive
mise en scène par **Julie Desmet Weaver**
chorégraphiée par **Eugénie Andrin**

ENTREZ DANS LA DANSE

underground compagnie SUGAR · TCHIKI BOUM · small creative · inlum.in · CNC · RÉGION SUD · ENTRE-PONT · LA MARGE · lieusaint

ENTREZ DANS LA DANSE

Une expérience immersive et interactive

Adaptation et mise en scène **:** **Julie Desmet Weaver**
Chorégraphie : **Eugénie Andrin**
Création visuelle : **Claire Allante**
Création musicale : **Clément Althaus**

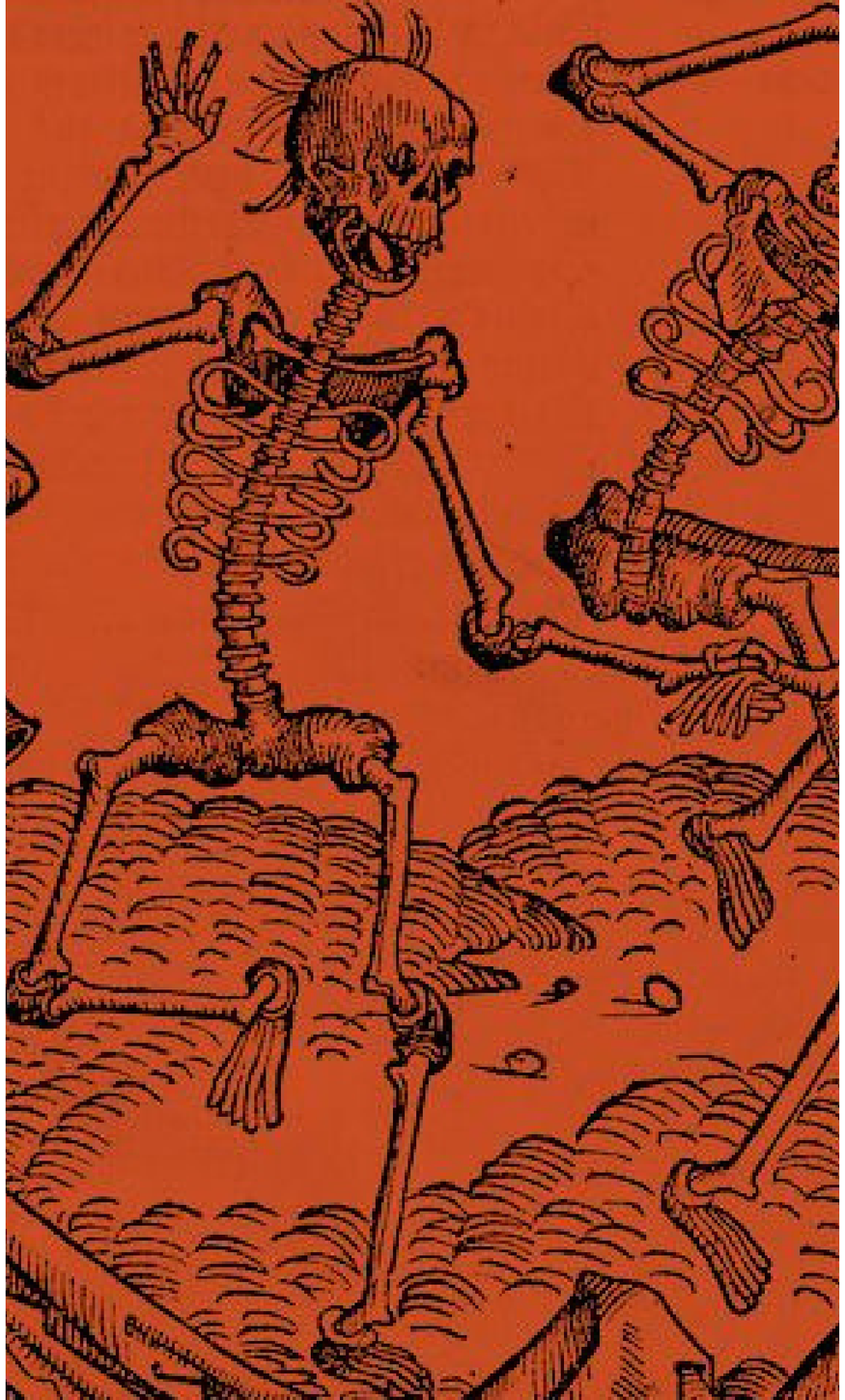
Avec : **En cours de distribution (...)**

D'après le roman de **Jean Teulé - Editions Laffont Julliard**

Développement capture de mouvement **:** **InLumin**
Développement et animation **:** **Small by Mac Guff**

Coproduction **Cie Underground Sugar, Tchikiboum** & **Small Creative**

Soutenu par le **CNC - Fonds Expériences Numériques**
la Région Sud, la ville de Lieusaint et **L'Entrepont - Résidence accompagnée 2021,** en collaboration avec la **Cie Eugénie Andrin**



PRESENTATION / CIE UNDERGROUND SUGAR

Au sein du Collectif UNDERGROUND Sugar, nous sommes artistes, concepteurs et chercheurs réunis autour de projets artistiques qui mêlent Art & Nouvelles technologies pour aborder les questions philosophiques, esthétiques, sociétales qui animent le monde d'aujourd'hui.

En inventant de nouveaux terrains de jeu et de nouvelles partitions pour la scène, nous voulons pouvoir plonger les publics - et les corps - au cœur de nouvelles expériences créatives immersives.

En nous engageant dans l'écriture de nouveaux récits et dans des travaux de recherches pluridisciplinaires, nous souhaitons initier des rencontres inédites autour d'histoires contemporaines, visuelles, sonores, vivantes et interactives afin de partager, ensemble, des émotions et des sensations nouvelles – toujours grâce à une histoire et au travers de dispositifs technologiques innovants et inattendus.

En septembre 2021, la Cie Underground Sugar sera accueillie, pendant trois saisons, en **résidence longue « Arts & Science » à Lieusaint** et dans ce cadre, s'engage à explorer de nouvelles formes et venir à la rencontre de nouveaux publics par l'élaboration de projets de médiation tout public et scolaires via les ***Labos créatifs***.

Nos précédents projets (Spectacles vivants / Installation XR / Réalité virtuelle) ont été accompagnés par le programme de l'**Europe Horizon 2020 Recherche & Innovation** porté par **l'IRCAM** et le **Centre Pompidou,** par le **Centre National du Cinéma - Expériences Numériques,** par la **Région - Nouveaux médias,** par **l'Institut Français** et accueillis en résidence au **Centquatre** et au **Centre National de la Danse** à Pantin.

Le dernier projet de la Cie - **L'ECUME DES JOURS Spectacle et Expérience XR** - mis en scène par Julie Desmet Weaver, a reçu le **Prix SACD Ecriture Multi-Ecrans,** le **Prix Spécial du Jury au Festival International de Baïa Mare en Roumanie** pour l'implication d'un dispositif innovant dans une performance théâtrale. L'ECUME DES JOURS reçoit le soutien à la diffusion de la **Région Ile de France.**

SITE INTERNET DE LA CIE
https://www.cie-underground-sugar.com

L'ECUME DES JOURS / MAKING OFF
https://www.youtube.com/watch?v=3SXA9EWj_h0

L'ECUME DES JOURS / Extrait SPECTACLE
https://vimeo.com/manage/videos/457518221

L'ECUME DES JOURS XR / INSTALLATION & INTERACTION
https://vimeo.com/manage/videos/527200081/4cae054cbc

PHEDRE LA DERNIERE DANSE
https://www.youtube.com/watch?v=npKNIdtOcAc

PHEDRE SHADERS VIDEOS
https://youtu.be/_FT6Db-DEAA

CONCEPT

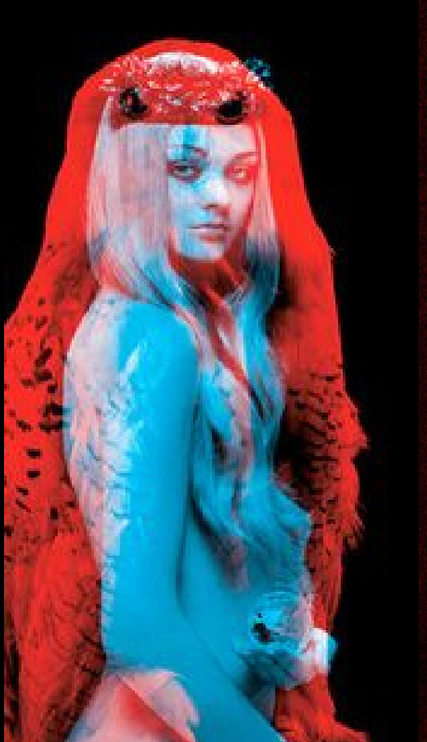
ENTREZ DANS LA DANSE est une expérience immersive et interactive inspirée par le roman de Jean Teulé et conçue pour trois artistes en live et une quinzaine de danseurs, en virtuel, projetés et démultipliés sur les écrans d'une fresque narrative qui se déploie à 360°.

Cette création est présentée au sein d'une installation octogonale qui peut se poser sur scène - ou hors les murs, et qui intègre un dispositif interactif de capture volumétrique, capable de détecter la position du public dans l'espace et grâce auquel les spectateurs seront impliqués physiquement dans l'histoire.

Inspiré d'un fait réel qui a eu lieu en 1519, cette expérience live et interactive plonge les spectateurs-utilisateurs au coeur d'un dance-floor géant, où dansent, nuit et jour, sans jamais s'arrêter les hommes et les femmes de notre récit.

Le spectateur immergé dans cet espace à 360°, est, peu à peu, emporté dans une ronde-narrative : il va être incité lui-même physiquement à "entrer dans la danse" et à interagir, en temps réel, avec les comédiens présents et les images projetées tout autour de lui.

« LA DANSE MACABRE SE NOURRIT DES INQUIÉTUDES DES TEMPS DE CRISE EN Y RÉPONDANT PAR LA FORCE DE L'IMAGINAIRE. »



SYNOPSIS

En entrant dans l'espace immersif, les spectateurs suivent le parcours d'Enneline la première femme à être emportée par la peste dansante et de son amant Melchior qui la suit, pas à pas, au travers d'une foule de plus en plus compacte, pour tenter de la sauver.

Au milieu de cette folie dansante, les autorités se voient démunies et impuissantes, face à ce cri du corps, qui ne fait que dessiner la misère de toute une population.
Alors que le bourgmestre, pris de panique et drôlement dépassé, veut contrôler ce débordement dans l'espace public, il ordonne que tous les danseurs soient rassemblés sur la grande place et que soit joué de la musique pour les possédés, afin d'apaiser les corps et les esprits.

Dansants, virevoltants, les spectateurs s'emploient à entrer dans la danse, participant à ce que Jean Teulé décrit comme la première rave party de l'histoire. Selon qu'ils taperont du pied, lèveront les bras ou onduleront du bassin, tout un bestiaire médiéval revisité et moderne s'animera devant eux. Le moindre geste du public transformera l'univers visuel et sonore projeté autour de lui.

Nous retrouvons bientôt tous nos personnages dans les rues et les corridors de cette fresque fantastique et historique jusqu'à espérer le retour à la normale…

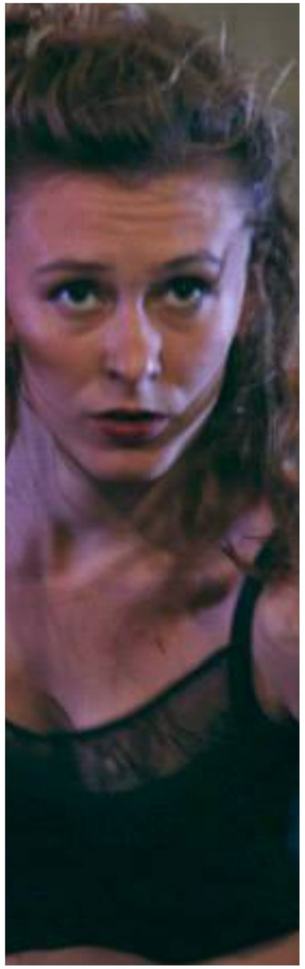
mais quel est-il, sinon l'annihilation de l'expression corporelle ?

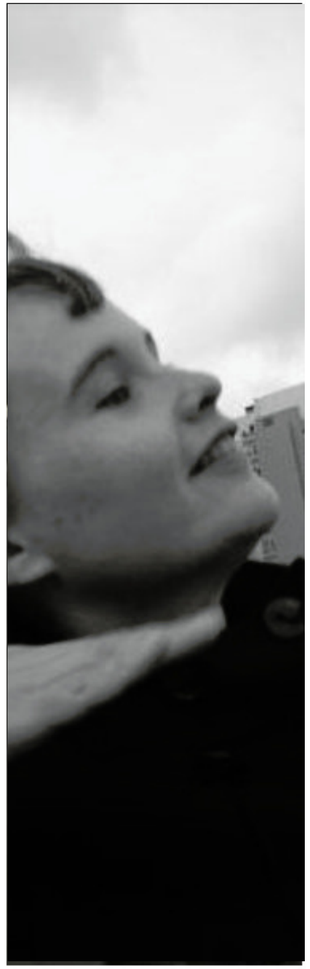
DISTRIBUTION ENVISAGEE

JOSEPHINE TERME - Enneline (confirmé)
KONAN DAYOT - Melchior (en cours)
JEAN GUIZERIX - Un homme (en cours)

MARIE-PIERRE GENOVESE - Attale (confirmé)
CYRILLE BOCHEW - Jérôme (confirmé)
CAROLINE PALLARES - La comtesse (en cours)

PHILIPPE KATERINE - Le Bourgmestre (envisagé)
AXEL BEAUMONT - Le Conseiller (confirmé)
JONATHAN GENET - Le médecin (en cours)





SYNOPSIS DETAILLE

PREMIER TABLEAU

ENNELINE ENTRE EN TRANSE

Dans une chambre, vétuste où se trouve une presse d'imprimerie.

Une jeune femme - *Enneline* - semble désespérée, doucement, elle tapote des doigts, puis sa main se met à bouger. Les bruits de la machine de presse ponctuent un rythme qui s'empare progressivement de tout son corps.

Son amant, Melchior la regarde entrer en mouvement. Il tente de l'empêcher de bouger mais l'élan de son geste prend le dessus :
Enneline se met à danser.
Elle sort dans la rue..

SECOND TABLEAU

LA PESTE DANSANTE QUI SE PROPAGE

Enneline sort de chez elle. Sur le pallier de la porte, Melchior la regarde s'éloigner en dansant, avant de partir à sa suite.

Enneline tournoie dans la rue et s'approche d'un couple. Elle semble les séduire. L'homme est soudain pris par des soubresauts, ils dansent un moment tous les deux, tandis que Melchior et l'autre femme, alarmés par leurs élans, tentent de les immobiliser.

Mais bientôt c'est au tour de la femme d'être saisie par le rythme.

Melchior essaie vainement d'extirper Enneline de cette ronde effrénée et appelle à l'aide d'autres passants mais tous sont, chacun à leur tour, emportés dans la danse...Melchior est dépas**sé.**

TROISIEME TABLEAU

LA DECISION DU BOURGMESTRE

Sur le toit du beffroi, le bourgmestre énonce tous les fléaux qui se sont abattus sur la ville ces dernières années (les nombreuses épidémies, la peste, la crue du Rhin, la famine, les météorites, la peur de l'invasion turque...)

Le bourgmestre regarde du haut de sa tour, tous ces corps dansants, en bas, dans les rues de sa ville.

Pour que l 'épidémie s'arrête : Il donne l'ordre que tous les danseurs soient rassemblés sur la grand place et qu'un orchestre joue. Seul moyen, selon lui, de pouvoir ré-harmoniser les corps et les esprits.

QUATRIEME TABLEAU

LE GRAND BAL / DANCE-FLOOR À 360°

En même temps que le cortège arrive, l'orchestre joue de la musique. Tous les corps en mouvement se déploient sur la grand place.

Au milieu de cette folle ronde, on suit le parcours d'Enneline et de Melchior qui lutte désespérément pour sortir sa femme de ce marasme de corps en mouvement.

On voit le bourgmestre être à son tour pris par la danse... toutes les classes sociales et tous les âges sont représentés dans cette danse macabre.

C'est à ce moment que les sihouettes des spectateurs apparaissent sur les écrans. Leurs gestes modifient l'univers projeté autour d'eux....

Apparaissent alors des formes fantastiques inspirées par le bestiaire médiéval... Sorte d'hallucinations visuelles et sonores.

CINQUIEME TABLEAU

LES HOMMES EN NOIR

A la fin ...

Des danseurs épuisés s'écroulent peu à peu, avec encore quelques soubresauts incessants comme si malgré la fatigue, ils avaient envie de se relever et de danser encore et encore...

Des hommes en noir se dissimulent dans la foule :des médecins et des ecclésiastiques, qui dispersent les corps, les font glisser au sol, les tirent, les poussent.

Melchior parvient à cacher sa femme et à la sauver des griffes des corbeaux.

Melchior l'embrasse.

EPILOGUE

FIN

La lumière se concentre sur Enneline dans les bras de Melchior. Tout semble être calme. Immobile.

Melchior est dos au public, on distingue la main d'Enneline glisser doucement derrière le dos de Melchior...

Soudain, ses doigts tapotent le long de sa colonne...

JULIE DESMET WEAVER - ADAPTATION & MISE EN SCENE

Il y a deux leitmotivs qui reviennent souvent dans mon travail, 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, d’inventer de nouvelles perspectives dans ces univers littéraires ou picturaux. Il s’agit de prolonger des chapitres invisibles, de répéter plusieurs fois une situation en jouant sur des variables, comme si tout n’était pas visible, à première vue. Comme si notre compréhension sensible de l’oeuvre devait être fouillée, explorée de fond en comble pour en saisir de nouvelles nuances. Proposer des interprétations qui résonnent en écho dans notre temps et avec notre actualité.

Mon intention artistique en choisissant d'écrire et de réaliser cette expérience chorégraphique immersive et interactive, est d'interroger notre condition d'hommes et de femmes au coeur de la cité. D'interroger nos peurs ancestrales instinctives organiques de la mort. Et surtout de considérer la place qu'occupent les corps dans l'espace public : les regarder s'exprimer, et réagir lorsqu'il n'est plus question de parler mais d'exprimer des ressentis, notamment par le dépassement physique... jusqu'à l'épuisement.

En regard sur la période difficile que nous traversons, il me semble intéressant d'interroger la question de la déambulation et de l'occupation des corps dans l'espace public et d'illustrer, au travers de ce récit drôle et grinçant le rôle des classes dirigeantes (les politiques, les médecins, les religieux) en situation de crise.

A travers l'histoire du couple Enneline et Melchior, il s'agit de s'inspirer, des grandes esthétiques picturales et littéraires de l'art macabre mais d'en proposer une interprétation résolument moderne. Ici, arts vivants et dispositifs technologiques se retrouvent et se font écho dans cette attention au corps et au mouvement, et deviennent outils pour dessiner un état du monde, une condition humaine et représenter - avec l'implication des spectateurs - un monde imaginaire-halluciné inspiré par un bestiaire fantastique.

Dans **Entrez dans la danse**, il s'agit de mettre en scène et en mouvement un univers carnavalesque, mêlant réel, virtuel et imaginaire, dans lequel la beauté et les peurs peuvent exister et fusionner en harmonie. Et parvenir à créer un univers où règnent des hommes et des femmes, des créatures étranges, épouvantables, qui inviteront d’autres êtres (les spectateurs) à les rejoindre dans leur voyage à travers l’inconnu, afin d’aller à la rencontre de leurs peurs et de les conquérir.

EUGENIE ANDRIN - CHOREGRAPHE

Ce qui m'a interpellée dans ce fait divers, c'est le côté indéfini (infini?) de la danse, 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 entrainent les protagonistes dans cette folie dansante.
Dans le silence, une femme tapote des doigts, un homme y rajoute un frappement de pied, puis un autre encore, tape dans ses mains… 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.

En ce qui concerne la musique, contrairement à ce que son titre pourrait annoncer, la Danse Macabre de Camille Saint Saëns est entrainante, tournoyante comme un tourbillon entêtant, qui vient happer 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 provoquée par le désespoir, amplifiée par la canicule. Une danse macabre qui résonne comme un cri, lorsque les mots ne sont plus assez puissants pour faire entendre la révolte, la détresse.

L'enjeu de cette adaptation chorégraphique où le geste est prédominant sur la parole, est d'illustrer le vertige que peut représenter le déséquilibre de ces êtres dans la position debout, le balancement, l'ébranlement du corps... puis des corps qui vont se reconnaître, se répondre... et de parvenir à mettre en scène cette bascule vers la folie.

Comme si le corps s'ouvrait et devenait capable de laisser s'écouler ses humeurs les plus noires comme les plus pures. Il s'agit d'une danse qui vient de l'intérieur.
L'expérience va permettre au spectateur de se situer au coeur 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… sont autant d'images qui vont directement agir sur l'état émotionnel du spectateur. 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.

L'expérience « 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.

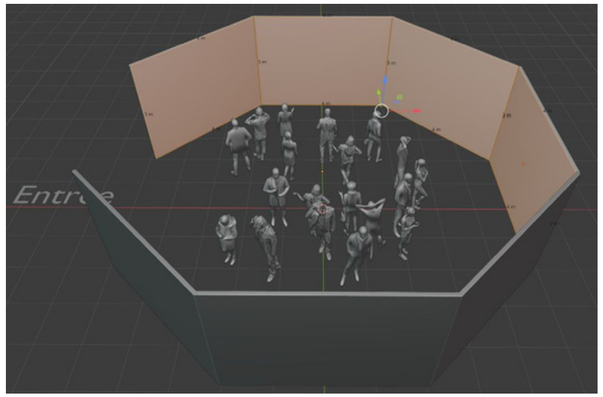
UN SPECTACLE INTERACTIF / DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE

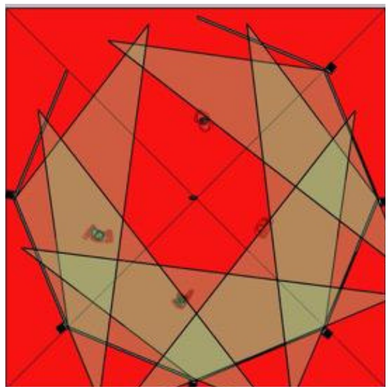
En plaçant les spectateurs au centre de l'action, nous adaptons un moment historique en une expérience narrative et chorégraphique véritablement ancrée dans notre temps.

En suivant l'histoire de cette population prise dans un élan corporel, les spectateurs sont d'abord happés par l'univers immersif et par les sensations sonores qui les saisissent - selon leur déplacement - via l'utilisation d'ultra basse qui fait résonner en eux, un ***Tap-tap-tap*** entrainant vers la folie dansante. Puis, ils sont invités à prendre part à cette transe collective, par une interaction avec les interprètes au sein du dispositif : **Les silhouettes des spectateurs apparaissent sur les écrans et chacun de leurs mouvements transforme en temps réel l'univers visuel et sonore projeté autour d'eux. Ils deviennent alors « partie-intégrante » de la ronde, s'entraînant à aller encore plus loin… dans un lâcher-prise jouissif.**

En proposant plusieurs visions transformées de son corps - via la représentation d'un bestiaire fantastique - le spectateur s'amuse du rendu de son image. Son mouvement devenu exutoire, participe ainsi au récit de nos personnages, où l'impulsion d'un geste se répand par empathie, d'un corps à l'autre.
Ce projet à la croisée de la performance live, de l'image animée et des nouvelles technologies permet l'adaptation de notre thématique à un dispositif immersif : nous y questionnons la folie qui s'empare d'une foule, d'une population.

Le corps est souvent porteur de passion quand la raison est dite mesurée : qu'expriment ces corps qui s'animent tous ensemble ? Ce corps secoué de l'État-Léviathan, sauvage, lubrique, charnel, formé des individus qui le composent et qui vient se frotter à l'immobilité des institutions et des autorités, en alerte, mais saisies, presque figées davant cette foule délirante que l'on ne parvient pas à contenir.





Entrez dans la danse est conçu dans une structure octogonale faite d'écrans permettant la projection en 3D. L'espace de circulation peut accueillir, toutes les 30 minutes environ 20 personnes avec une zone de délimitation. Trois interprètes accompagnent les spectateurs dans l'expérience et dans l'espace immersif.

Tout au long de l'expérience, les interprètes en live et la narration interactive imaginée pour ce dispositif invite le public à prendre part au mouvement et à entrer dans la danse - tout d'abord via des sensations sonores (ultra-basse) puis visuelles.

Le dispositif est en mesure de détecter la position des spectateurs mais aussi de leurs bras, de leur bassin et de leurs jambes. Leurs silhouettes en mouvement déclenchent une nouvelle partition chorégraphique que l'image des interprètesen live et des danseurs virtuels prolonge et amplifie

Le récit s'équilibre, jouant sur l'espace virtuel et l'espace réel et permet aux personnages de naviguer à travers cette fiction.

Mouvement et interaction

En utilisant une interactivité assez légère, le spectateur, ayant une représentation immédiate de sa silhouette sur l'écran, se met en mouvement (comme devant un miroir). Nous souhaitons l'inviter à entrer en jeu dans la ronde naturellement. L'image du corps du spectateur reflétée sur l'écran se transformera différemment en fonction de ses gestes.

La chorégraphie montre le glissement d'une danse joyeuse et légère qui sombre dans une farandole hallucinée. Tapements de pieds scandant un rythme obsédant, membres disloqués, étouffements des corps, foules agglutinées, tournoiements incessants expriment toute l'ambigüité entre le réconfort éprouvé par la transe comme échappatoire, et la douleur, car c'est une danse subie qui conduit à l'épuisement.

La capture de mouvement - Un enjeu technologique

L'enjeu technologique du projet réside dans l'intégration des silhouettes des spectateurs à notre narration. Sur chaque gestuelle, nous pourrons apposer un effet de transformation et de modification de la représentation des corps dans l'espace vidéo-mappé.

La qualité de cette capture est déterminée par un besoin de captation sans délai, collant au plus près au rythme des mouvements des utilisateurs. Ils formeront ainsi une population dense d'utilisateurs, qui peuvent passer les uns devant les autres et s'enchevêtrer (notion d'occlusions entre les personnes).

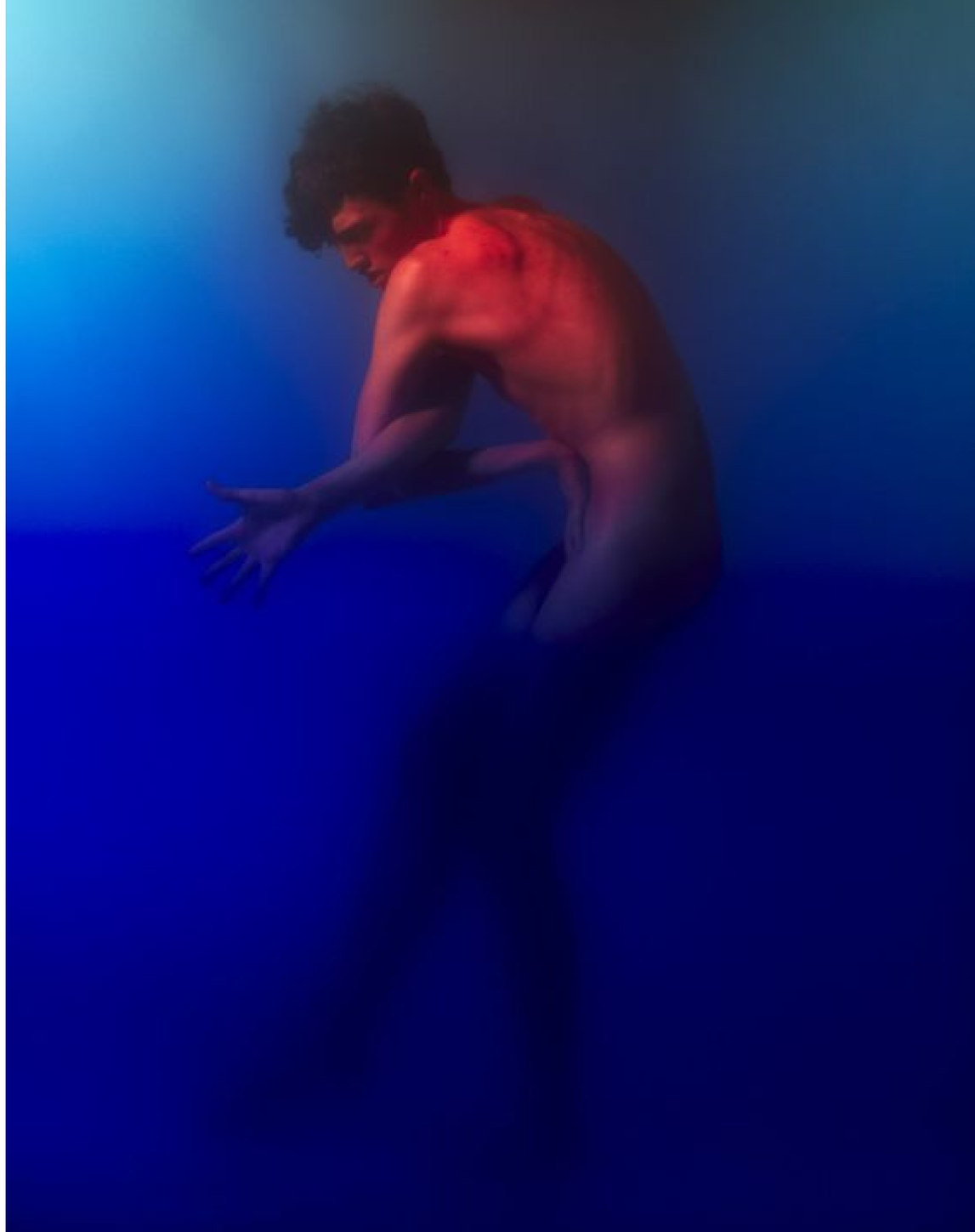
Le but premier étant de jouer et d'intégrer le rythme des spectateurs afin de coller à celui de l'histoire.

CRÉATION VISUELLE PAR CLAIRE ALLANTE - ANIMATION SMALL BY MACGUFF

Un monde poétique et fantastique.
L'univers graphique tend à créer une variation moderne sur le thème d'une danse macabre, en proposant une vision plus minimaliste et référencée.
Nous imaginons un univers basé sur une interprétation théâtrale où le but est de mobiliser l'imaginaire des spectateurs... Nous proposons une alternance de contrastes afin de mettre en avant les corps. Comme par exemple : une lumière froide et dure qui viendra sculpter la chair et les muscles des danseurs.

Cette lumière se définit comme électrique et surnaturelle rappelant ce concept de transe et l'engouement dans la folie. Ainsi, les corps des danseurs se déforment et se métamorphosent. Ils deviennent de plus en plus fantomatiques lorsque leurs mouvements s'amplifient, soulignant les matières, la peau, le corps, donnant à l'univers graphique une signature charnelle.

Un projet à la croisée des disciplines
C'est avec Small Studio que le projet prend toute son ampleur : faire coincider plusieurs corps de métier dans le but de créer une expérience vivante et accessible. En s'associant avec le studio, nous mettons l'accent sur le savoir-faire des équipes dans la réalisation d'une expérience artistiquement et technologiquement ambitieuse, pour être présenter à un public curieux. **C'est dans l'échange entre le virtuel et le réel que le projet prend toute son ampleur.**



MUSIQUE ET UNIVERS SONORE
CLÉMENT ALTHAUS

La partition de Camille Saint-Saëns est à la base du projet Entrez dans la danse. C'est elle qui répond en premier et avec génie à l'épidémie dansante de 1518. Le travail de création musicale commence ici par un simple travail d'adaptation : adapter le format de l'ouvrage à celui de notre immersion. La metteur en scène et la chorégraphe ont élaboré un scénario qui se structure dans un découpage précis de l'oeuvre qu'il faut pouvoir étirer, raccourcir, dédoubler selon les besoins du geste et de l'image.

Il s'agit d'adapter l'orchestration à la nature de l'expérience. L'esthétique du dispositif impose d'inventer tout un vocabulaire de sons additionnels. D'abord des instruments de synthèse dont le comportement exacerbe les instruments de l'orchestre. L'état de transe est souvent traitée en musique électronique sur une musique binaire, peut-être parce que celle-ci est mieux adaptée à la programmation des synthétiseurs et boîtes à rythme. J'ai pensé que ce serait d'autant plus intéressant de s'astreindre à utiliser ces instruments sur la musique originale ternaire.

La musique classique est vivante en ce qu'elle respire sur une pulsation humaine, fluctuante. L'organique est au coeur de la dramaturgie. Il est essentiel de préserver les dynamiques de la musique classique, les variations de tempo, les nuances. Pour pouvoir faire cela avec des instruments de synthèse, des boîtes à rythmes et tout le panel des outils à disposition dans la musique électronique, il me faut d'abord réaliser tout une cartographie qui épouse le naturel de la version vivante de référence.

Le sound design sera très important pour donner du relief aux tableaux. Il s'agit de réussir à l'intégrer habilement pour en faire aussi un outil musical. Le souffle, un battement de coeur, un impact de pierres deviennent des instruments à part entière.

Le tableau du dance-floor est le moment où la musique se transforme soudainement pour se réduire à la pulsion primaire. Le rythme bascule en binaire. On abandonne le support classique pour laisser la place à un réarrangement complet. La pulsation s'immisce dans les corps, et les corps deviennent la pulsation elle-même et voilà l'occasion de propager une fois encore la fièvre de l'épidémie dansante !

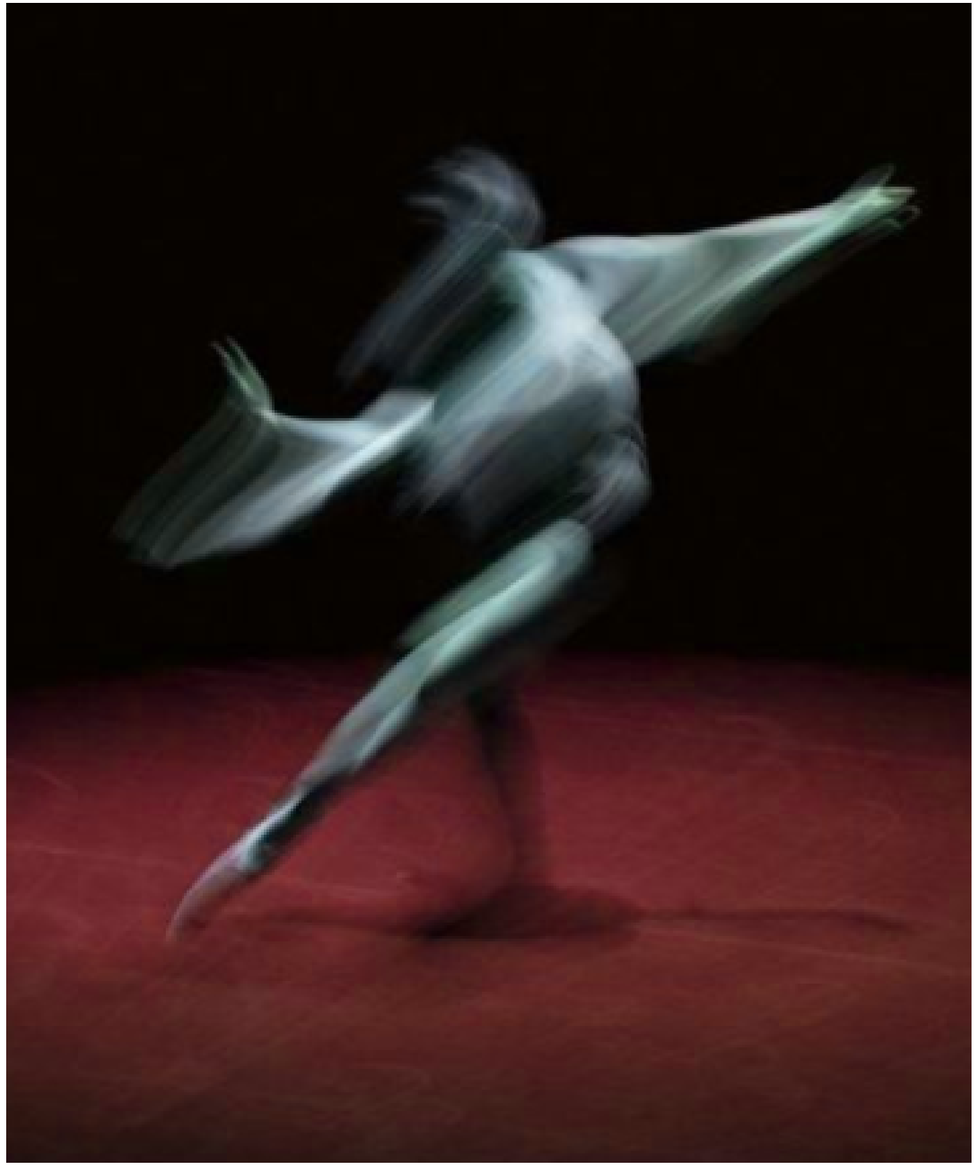
PISTES DE MEDIATION

Notre intention dans le cadre de ces différents parcours de médiations est de proposer différents vocabulaires chorégraphiques et de nourrir plusieurs imaginaires grâce au déploiement des corps dans l'espace et l'amplification de nos gestes.

Que ce soit à l'attention des jeunes publics lors de temps créatifs autour de la notion de métamorphose(s) et du bestiaire médiéval, ou encore en happening pour illustrer une ville en mouvement au travers les projections géantes des farandoles et des tarentelles dansées par les habitants sur des bâtiments dans l'espace public...

Nous pensons que ces rencontres doivent être proposées en amont dans le cadre d'ateliers ouverts à tous et conçus justement en regard sur les possibilités que permettent les projections immersives et les systèmes de capture de mouvement (que nous expérimentons et déployons).

Lors des ateliers menés auprès de tous les publics et lors des médiations proposées aux jeunes (écoles, collèges, lycées, universitaires) nous souhaitons que les corps en mouvement, et les silhouettes transformées des participants puissent s'inscrire sur une grande fresque narrative commune - mais nous travaillons aussi à un prolongement de tous ces rendus de corps amplifiés via notre bestiaire par exemple sur une application telle que TIK TOK (?)



Equipe créative

ENTREZ DANS LA DANSE

JULIE DESMET WEAVER - ADAPTATION ET MISE EN SCENE

Après des études de Philosophie à La Sorbonne et d'Art dramatique au Conservatoire (Marseille) puis à Paris avec Eva Saint Paul et Raymond Acquaviva, Julie crée la Cie Underground Sugar et met en scène plusieurs spectacles qu'elle emmène en tournée. Le spectacle PHEDRE LA DERNIERE DANSE avec le danseur étoile de l'Opéra de Paris Jean Guizerix reçoit le soutien de l'ADAMI et du Centre National de la Danse.

En 2017, Julie Desmet Weaver s'engage dans l'exploration d'une écriture impliquant le langage numérique, en vue de proposer de nouvelles expériences au spectateur et d'initier des rencontres autour d' histoires littéraires, visuelles, sonores et interactives.

En avril 2020, elle reçoit l'Aide à l'Ecriture et au developpement du Centre National du Cinéma et travaille actuellement sur la création de l'expérience immersive et interactive ENTREZ DANS LA DANSE inspirée par le roman de Jean Teulé. Cette expérience met en scène une vingtaine d'artistes dont les danseurs du Ballet d'Avignon et du Ballet de Metz. Elle est lauréate du Festival CINE CORPS pour la présentation d'un concept de film-danse pour la réalité virtuelle.

En collaboration avec Xavier de La Véga, elle travaille sur l'écriture d'une expérience VR en room scale : CHARADE, créée en regard sur les expériences surréalistes vécues et racontées par Aragon, Breton, Soupault et reçoit l'Aide à l'Ecriture du Centre National du Cinéma en juin 2020.

En mars 2020, elle participe à la première GAME JAM organisée par Arte, l'opportunité pour elle de rencontrer des équipes expertes en jeux vidéos et de travailler sur de nouvelles arches narratives.

En Octobre 2019, Julie reçoit le Prix SACD - Ecriture multi-écrans

En juin 2018, elle est lauréate S.T.ARTS du programme de l'EUROPE Horizon 2020 Recherche et Innovation, porté par l'IRCAM / Centre Pompidou, pour imaginer une expérience de réalité virtuelle collective au sein du dispositif VR mobile Le Cube de Black Euphoria à Marseille. Ce projet reçoit le soutien du CNC expériences numériques et de la Région sud Nouveaux Médias.

Portée par le soutien de Nicole Bertolt, mandataire pour l'œuvre et directrice du patrimoine de Boris Vian, elle travaille avec le scénographe Alain Lagarde et propose, pour le centenaire en 2020, un projet en adéquation avec la personnalité de Boris Vian, à la fois, auteur, musicien et ingénieur :

L'ECUME DES JOURS Rêverie virtuelle, un projet polymorphe :
* Une performance de théâtre numérique
* Une installation de réalité virtuelle collective et interactive

En Juin 2019, cette création présentée en avant-première reçoit le Prix spécial du Jury pour "l'utilisation d'un dispositif innovant générant des émotions dans une performance théâtrale" au Festival international de Baia Mare dans le cadre de la Saison France Roumanie avec l'Institut Français.

Cette performance théâtre numérique a été accueillie en résidence de création au CENTQUATRE-Paris, au Grenier à Sel/EDIS, au Thâtre Toursky à Marseille et au Cube à Issy-les-Moulineaux...

EUGÉNIE ANDRIN - CHORÉGRAPHE

Après des études de danse auprès de Rosella Hightower, elle est remarquée par Eric Vu An qui l'engage au sein du Ballet de l'Opéra d'Avignon où, en tant que soliste, elle aborde le répertoire classique et contemporain.

Elle affirme rapidement sa vocation pour **la chorégraphie en créant de nombreux ballets d'opéra** tels que Les Saltimbanques à l'Opéra d'Avignon (2007), La Flûte Enchantée à l'Opéra de Monte-Carlo (2008) et à l'Israeli Opéra de Tel Aviv (2011), La Traviata à l'Opéra de Santiago du Chili, de Monte-Carlo, à l'Opéra-Théâtre de Saint-Etienne, au Teatro Carlo Felice de Gênes (2013), à l'Opéra de Lausanne (2015), Manon à l'Opéra de Rome (2010), L'Homme de la Mancha (2010) et Carmen (2018) au Capitole de Toulouse, le Ballet des Nonnes de Robert le Diable à Erfurt (Allemagne, 2011), La Boîte à Joujoux (2012) avec l'Orchestre Philharmonique de Monte Carlo dirigé par Kent Nagano, Duello Amoroso de Haendel à l'Opéra de Monte-Carlo et à l'Opéra de Bordeaux (2014), Guillaume Tell à l'Opéra de Monte-Carlo (2015) et aux Chorégies d'Orange (2019), Les Pêcheurs de Perles (2015) au Korea National Opera Seoul, La Gioconda (2016) à l 'Opéra de Santiago du Chili, La Chauve-Souris (2016) à l'Opéra de Marseille, Aïda (2017) à l'Opéra de Shanghai, Eugene Oneguine (2010), L'Enfant et les Sortilèges (2012), Tannhäuser, Adriana Lecouvreur (2017), Samson et Dalila (2018), Carmen (2020) et Thaïs (2021) à l'Opéra de Monte-Carlo. A Paris, elle chorégraphie 2 comédies musicales Sol en Cirque, écrit par Zazie (en 2005 au Bataclan) et Aimé et la Planète des Signes (2007).

Elle est engagée à 3 reprises en tant que chorégraphe invitée à l'Opéra National Roumain de Timisoara en 2008, 2010 et 2016.

En novembre 2020, elle est invitée par l'Opéra Grand Avignon pour y créer **L'histoire du soldat** (Stravinsky), avec les danseurs du Ballet Grand Avignon.

Elle créé sa propre compagnie qui se produit dans divers lieux et manifestations culturelles. Eugénie Andrin reçoit le prix Défi-jeunes (bourse attribuée aux jeunes créateurs) pour le projet Ondine présenté au Festival d'Avignon 2009, ainsi que l'aide de l'ADAMI en 2013 pour le spectacle PHEDRE, la dernière danse. Soutenue par la Ville d'Antibes et résidente de cœur à Anthéa, elle y créé de nombreux spectacles : PHEDRE, la dernière danse (2013), Les Passagers (2015), ISSUE (2017, 16 représentations), et s'implante progressivement dans le paysage culturel de la Région. Parallèlement à ces activités, Eugénie Andrin enseigne l'histoire de la danse. En 2019, elle est jury au BAC option danse.
Sollicitée pour des projets d'Education Artistique et Culturelle, Eugénie Andrin travaille en collaboration avec la DAAC au sein du Collège du Rouret en mars 2019 et au Lycée Guillaume Apollinaire à Nice en décembre 2019 et 2020, pour un projet pédagogique autour de son spectacle ISSUE. La compagnie reçoit l'agrément de l'Académie de Nice en octobre 2020.

En avril 2020, Eugénie Andrin reçoit l'aide du Centre National Cinématographique pour son projet d'expérience virtuelle Entrez dans la danse, créé en collaboration avec la metteure en scène Julie Desmet Weaver. En juillet 2020, Eugénie Andrin est nommée Chevalier de l'Ordre des Arts et Lettres.

Parmi ses futurs projets : **Jeux** et **Samson et Dalila** aux Chorégies d'Orange, la création de **Breathe, Breathe!** à Anthéa et de l'expérience virtuelle Entrez dans la danse.

CLAIRE ALLANTE - CRÉATRICE VISUELLE

EXPÉRIENCES IMMERSIVES

SMALL
/ 2018 - 2020
Claire 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.
Développrment en 3D et en VR des concepts graphiques en collaboration avec le réalisateur pour définir la direction artistique du projet. Paricipation à la mise en production avec les autres graphistes 3D.

Expériences :
VR / Théâtre immersif : Call me Calamity, écrite par Samuel Lepoil, 2020 (développement)
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

SCENOGRAPHIE NUMERIQUE

D/LABS
/ 2015 - 2018

Au sein du Studio D/labs, son rôle est de créer des vidéos spectaculaires et immersives pour des performances d'art, des shows TV et des concerts. Elle développe alors des compétences en motion design et matte painting et utilise le logiciel Smode (compositing en temps réel) pour construire des images sur des écrans géants.

Shows TV : Nouvelle Star, NRJ music awards, La France a un Incroyable Talent, AMICI di Maria De Filippi
Concerts / Événements : Les Enfoirés (Zéniths de Toulouse et Strasbourg), Les INSUS (Stade de France), Dita Von Teese (Crazy Horse), Installation Miss Dior (Shanghai,Tokyo), La légende du Roi Arthur (Palais des Congrès)

COMPAGNIES DE THEATRE

Elle travaille en parallèle pour des compagnies de théâtre. Aux côtés des metteurs en scène, elle créé du vidéo mapping et des décors vidéos en intégrant les enjeux liés au spectacle vivant, tels que les problématiques de rythmes, de transitions, d'éclairage et de rapport entre les vidéos projetées et les acteurs.

Pièces :
Roméo et Juliette, mise en scène par Caroline Marcadé (Conservatoire national supérieur d'art dramatique)
Bérénice, mise en scène par la compagnie Salut Martine
Horowitz, le pianiste du siècle, mise en scène par Steve Suissa
Une brève histoire de la Méditerranée, mise en scène par La compagnie des Temps Blancs

CLEMENT ALTHAUS - COMPOSITEUR

Clément Althaus est un artiste pluridisciplinaire issu du Conservatoire de Nice. Il s'est formé à l'art dramatique, au chant lyrique, à la guitare, au piano et à la production musicale. Depuis 2007 il multiplie les expériences de créations professionnelles en tant qu'auteur – compositeur – interprète, comédien et metteur en scène.

Comme comédien il joue aux côtés d'Eric Prat, Cristiana Réali, Michel Boujenah, Nora Arnezeder, Paul Chariéras, Jacques Bellay, Fabrice Pierre, Fabien Grenon, Félicien Chauveau, Nathalie Serda, Noémie Bianco, Jonathan Gensburger, Frédéric De Goldfiem, Mélissa Prat sous la direction de Daniel Benoin, Paulo Correia, Joël Le Poitevin, Gaële Boghossian, Claudine Hunault, Robert Wächter, Paul Emile Fourny...

Il compose la musique de nombreuses pièces de théâtre. Il débute en tant que créateur associé de la compagnie Collectif 8 avec L'Homme qui rit (Victor Hugo) et La Religieuse (Diderot). Pour le Théâtre National de Nice, il livre Double assassinat dans la rue Morgue adapté d'Edgar Poe, pour le Théâtre Marigny : Après tout si ça marche avec Michel Boujenah et pour la Friche de la Belle de Mai : Electronic City de Falk Richter. Il s'associe au collectif La Machine pour composer l'univers musical du 20 novembre de Lars Noren puis de Frida Kahlo de Bénédicte Allard et signe pour la compagnie Une Petite Voix m'a dit... une mise en musique orchestrée de l'Opéra de la Lune de Jacques Prévert. Récemment il initie de nouveaux partenariats avec la compagnie L'Albatros et l'Eléphant pour Metanoia, avec la compagnie Les Farfadets pour Brûler des voitures de Matt Hartley et Tchiki-boum productions pour Entrez dans la danse.

Il interprète sa musique sur scène comme dans Faust d'après Goethe (Collectif 8, théâtre Anthéa, 11 Gilgamesh Belleville), Alice d'après Lewis Carroll (théâtre Anthéa, théâtre du Chêne noir), ou Antigone de Sophocle (création TNN 2009).

En mai 2012, l'Opéra de Nice lui confie la composition d'une première œuvre libre : l'ouvrage Narcisse Narcisse, création musicale originale, livret adapté des métamorphoses d'Ovide clôturant la saison lyrique 2013 de l'Opéra de Nice. Fort du succès de cette première création, l'Opéra de Nice lui renouvelle sa confiance. En 2015 il écrit et compose l'ouvrage Agôn, le duel entre Apollon et Dionysos, repris en 2016 et joué 17 fois. En 2018 il crée Diogène, dont il interprète le rôle titre. Ce dernier est repris en novembre 2019 à Anthea-Théâtre d'Antibes et en 2020/201 au Théâtre du Chêne Noir à Avignon ainsi qu'à la Diacosmie de l'Opéra de Nice.

Parallèlement à ses créations pour le théâtre, il écrit et compose des chansons qu'il interprète dans un spectacle de musique actuelle intitulé Bateleur créé en coproduction avec le Théâtre Anthéa.
Il fonde son propre studio d'enregistrement où il produit maintenant ses albums.
Aujourd'hui il assure la direction artistique de la compagnie START 361° qui porte ses projets.

Coproduction

ENTREZ DANS LA DANSE

Tchikiboum a été fondé en 2019 sur l'envie prédominante de produire des contenus hybrides et artistiques. Avec une volonté de mêler différents domaines artistiques, c'est naturellement que les nouvelles technologies offrent à sa fondatrice des possibilités de créer des oeuvres entre spectacle vivant, nouveaux médias et cinéma.

Venant du monde du cinéma et avec une vraie appétence pour le numérique, Sarah Arnaud a travaillé pendant plusieurs années en production et en ventes internationales. En s'orientant vers la production de projets en réalité virtuelle, elle y a découvert un monde dans lequel s'épanouir, dans lequel trouver des projets et des créateurs et créatrices qui faisaient sens avec sa sensibilité artistique. En 2015, elle monte le studio de développement Trois Yaourts avec Julien Zamor. La web série qu'elle développe, **La Hot Line,** reçoit la bourse Transmedia Orange pour son auteur, Hugues Derolez.

Pendant plusieurs années, elle travaille en tant que chargée de développement et de production auprès de différentes sociétés de XR : **Webspider Productions** avec Louise Genis-Cosserat, **Lucid Realities** avec Chloé Jarry... Elle s'engage aussi auprès de l'écrivain Olivier Jacquemond et développe le projet du **Livre Fantôme**, un manuscrit écrit sur Instagram, au fil de la plume de l'auteur. Elle se lance elle même dans l'écriture d'un projet en réalité virtuelle inspiré de la vie de Jean-Pierre Raynaud, **Dans la maison**, qui a bénéficié de l'aide à l'écriture du Fonds Expériences Numériques du CNC et de la Bourse SCAM Brouillon d'un rêve numérique.

Tchikiboum s'entend à développer une activité de production d'oeuvres immersives et artistiques. La société développe ses activités de promotion du numérique et son ancrage dans le paysage en participant à la production et la communication de la prochaine édition du NewImages Festival.
Depuis 2019, Tchikiboum accompagne et produit l'expérience immersive **Entrez dans la danse,** de Julie Desmet Weaver et Eugénie Andrin, avec Small Creative comme coproducteurs.

Depuis Octobre 2020, elle accompagne la créatrice Lilian Hess sur le projet **Duchampiana VR,** oeuvre en réalité virtuelle pour casque et escalier électrique. Le projet a participé aux deux workshops du Biennale College VR de Venise en 2021.

Tchikiboum développe également **Safari Urbain** un projet en réalité augmentée avec l'artiste BF, afin de créer un parcours animé à travers les rues de la ville de Rennes.

Tchikiboum s'affirme petit à petit dans une ambition de soutenir des oeuvres personnelles, touchantes, partant d'une émotion sensible. En s'attachant à suivre des créateurs et créatrices, l'ambition artistique devient la première impulsion : donner à ces auteurs et autrices les moyens de réaliser leur projet, les accompagner financièrement et intellectuellement, favoriser l'émergence de formats innovants, proposer des nouvelles narrations en gardant comme ligne éditoriale l'importance de l'histoire et de l'intention de la personnalité artistique de chacun et de chacune.

SMALL CREATIVE

Small Creative est la structure qui conçoit, développe et produit les projets narratifs et immersifs fabriqués par le studio Small by Mac Guff. Cette équipe s'appuie sur 30 ans d'expérience dans le domaine de l'animation et des effets visuels pour la fiction et le documentaire, et exploite un grand savoir-faire autour des technologies de l'industrie du jeu et de la post-production pour créer de nouvelles expériences dans le domaine du contenu immersif, de manière agile et techno-agnostique (AR/VR / MR / installations immersives / vidéo mapping interactifs / hologrammes / théâtre immersif / Intelligence Artificielle...)

Small Creative se veut un laboratoire dédié aux nouvelles technologies. Une équipe d'une vingtaine de personnes qui s'efforcent de développer et fabriquer des contenus ambitieux, pour proposer des nouvelles expériences narratives et des moyens de les implanter dans une chaîne de fabrication, dont les outils et technologies sont maîtrisés depuis de nombreuses années.

Au cours des 5 dernières années, l'équipe de Small a coproduit ou post-produit plusieurs expériences immersives de haute qualité, telles que **Ayahuasca : Kosmik Journey** et **7 Lives** du réalisateur Jan Kounen (sélectionnés dans de nombreux festivals à travers le monde). Le studio a également travaillé sur 3 des 7 expériences de la collection VR pour Arte Trips, **Les Noces de Cana de Véronèse**, **Un Bar aux Folies Bergères** de Manet, Les Rêves du Douanier Rousseau et **-22°7,** du musicien Molécule.

En 2018, l'équipe a réalisé l'expérience de réalité virtuelle SLRX Expérience pour le **Futuroscope de Poitiers**, considérée comme l'expérience VR la plus populaire au monde, accueillant 1,2 million d'utilisateurs par an. Mélangeant réalité virtuelle et effets 4DX, l'utilisateur fait l'expérience d'une promenade en tant que copilote du célèbre pilote de rallye, Sébastien Loeb, installé dans une salle de cinéma équipée de 108 sièges dynamiques.
En 2020, le studio Small a fabriqué, entre autres, les expériences **Minimum Mass**, Crystal de la meilleure Œuvre VR au Festival d'Annecy et **MOA**, adapté des Furtifs, d'Alain Damasio, pour lequel l'équipe a reçu le Grand Prix de l'Œuvre AR au festival NewImages.
En Juin 2021, Small Creative a reçu le prix du Best pitch project pour **Lumières** de Agnès Bovet-Pavy, au festival New Images.

Small Creative est implanté à Paris 10, mais dispose d'une force de frappe sur 3 implantations, entre Paris et Bruxelles, et est toujours à la recherche de partenaires en région et à l'international, dans le but de développer des collaborations complémentaires et vertueuses.

ENTREZ DANS LA DANSE

CONTACT

UNDERGROUND Sugar
underground.sugar@hotmail.com
06 30 27 16 51

TCHIKIBOUM PRODUCTION
Sarah.arnaud.sa@gmail.com
06 38 93 87 10