

E. M O T I O N

L'expérience plonge petits et grands au cœur d'un conte avec des marionnettes 3D animées en temps réel



Une création d'Axel Beaumont et Julie Desmet Weaver
Conception visuelle Alain Lagarde

E. MOTION

L'expérience plonge petits et grands au cœur d'un conte immersif
avec des marionnettes 3D animées en temps réel

Public : Grand public, Jeunes, Familles

Format : Théâtres

Genre : conte immersif avec marionnettes 3D
et capture de mouvements, temps réel

Durée : version théâtre immersif (55mn)

Langue : français, anglais

Capacité : jusqu'à 800 personnes
(en fonction de la capacité de la salle)

Un spectacle écrit par **Axel Beaumont**
Concept Mise en scène : **Julie Desmet Weaver**
Scénographie visuelle : **Alain Lagarde**

Motion Capture : **Poll Pebe Pueyrredon**
Graphique Designer 3D : **Léo Ewald**
Création Lumières : **Fouad Souaker**

Avec **Léa Tuil** ou **Laura Wohlwend**
Et **Axel Beaumont**
À l'écran, **Margot** dans le rôle de la petite fille.

www.cie-underground.sugar.com

Contact : underground.sugar@hotmail.com / 06 30 27 16 51 / 06 51 51 47 48

MAKING OF - E.MOTION



LE JARDIN



Une scénographie qui se déploie via des images vivantes et interactives projetées sur trois écrans mobiles posés sur rails dans lesquels les quatre marionnettes numériques avatars_3D entrent en jeu.

Différemment des effets spéciaux ultraréalistes au cinéma, nous cherchons au travers nos images animées en temps réel par les acteurs et via l'implication de dispositifs innovants : une poésie propre au Théâtre.



L'HISTOIRE

Une Petite Fille a une imagination phénoménale.

Passionnée par les sciences, elle lit des livres sur l'astronomie, également grande connaisseuse de la biologie, elle crée des chimères. Elle s'évade en explorant l'espace et des visions du monde qui s'étirent entre l'infiniment petit et l'infiniment grand.

Cette même Petite Fille a une maman qui disparaît, et des larmes qui ne viennent pas : des yeux secs comme un désert.

C'est alors que la Petite Fille s'invente Grande Petite Fille et qu'une autre réalité s'ouvre à elle : un monde projeté dans 3000 ans, rempli de personnages chimères surprenants ... de nouvelles espèces mi-animales, mi-végétales qu'elle trouve très intéressantes.

Bientôt, de nouvelles alchimies s'opèrent en elle : une métamorphose.



LES PERSONNAGES 4 AVATARS MARIONNETTES 3D

S'TRUC

Moitié Caméléon - Moitié Lémurien, cet animal aime faire peur, faire des farces, et se surpasser. C'est parce qu'il est petit et craintif, qu'il ressent le besoin d'affirmer sa puissance.

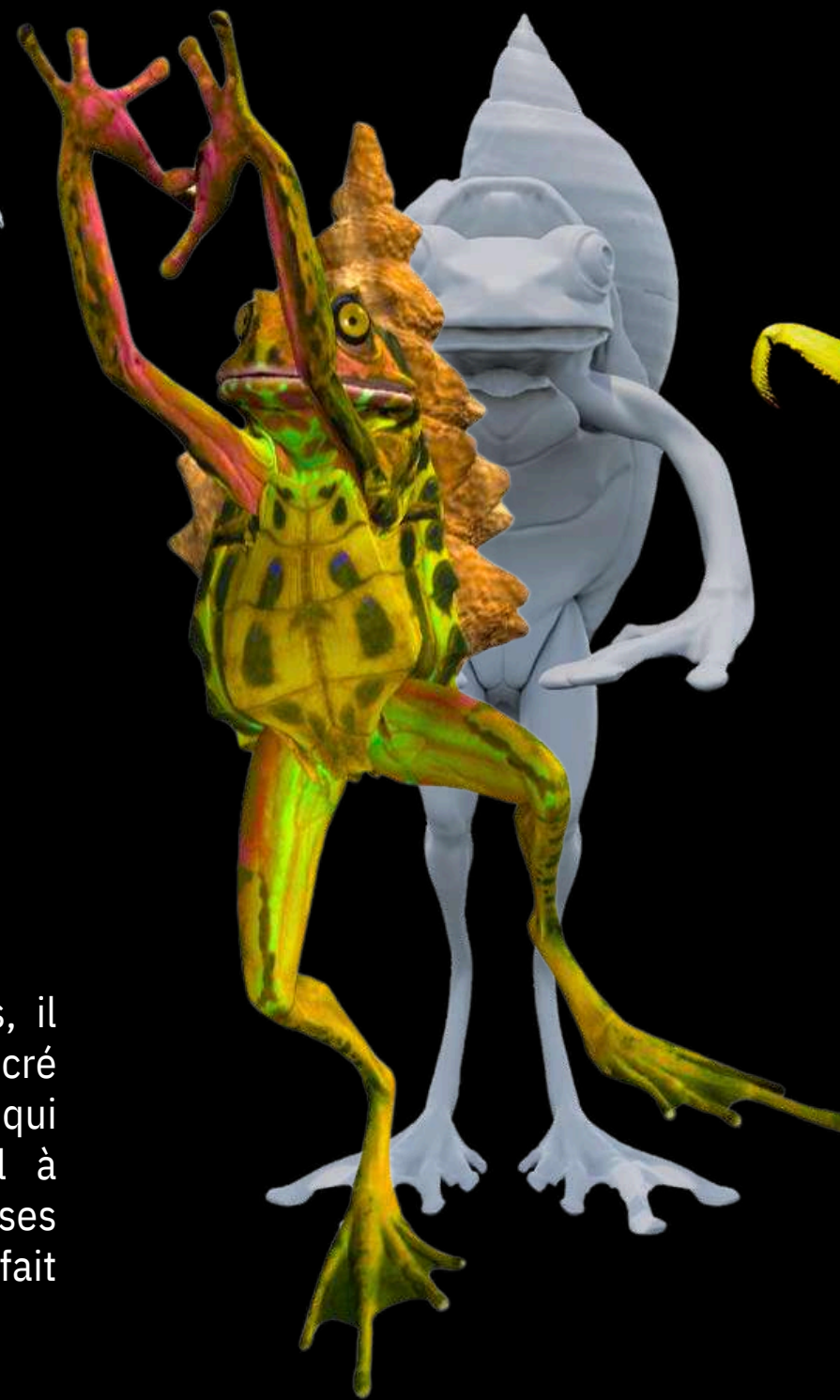


CHOZ'

Moitié Champignon - Moitié Poisson. Choz vit dans des espaces humides, il est une force tranquille, résilient, ancré dans le sol, il s'adapte au monde qui l'entoure. Cependant, il a du mal à exprimer ce qu'il ressent. Il garde ses émotions enfouies, et tout cela le fait gonfler, gonfler, vraiment gonfler.

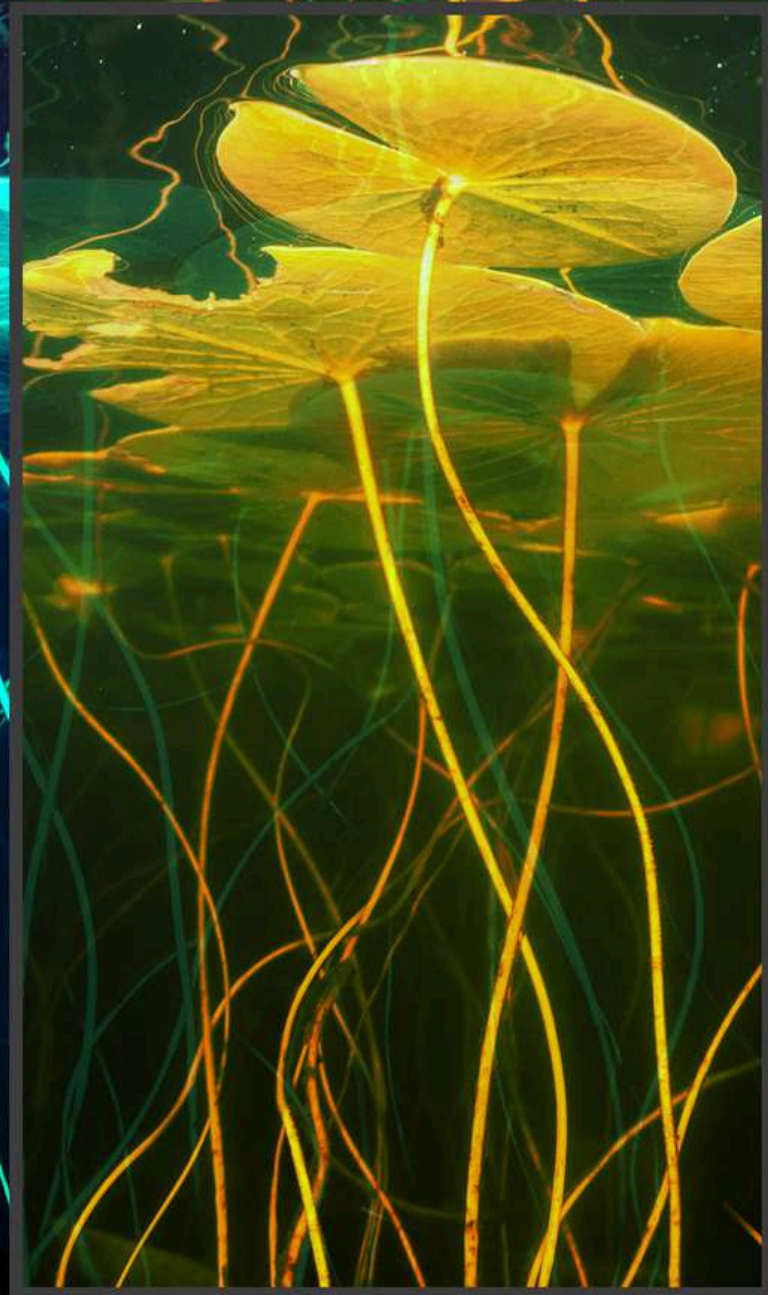
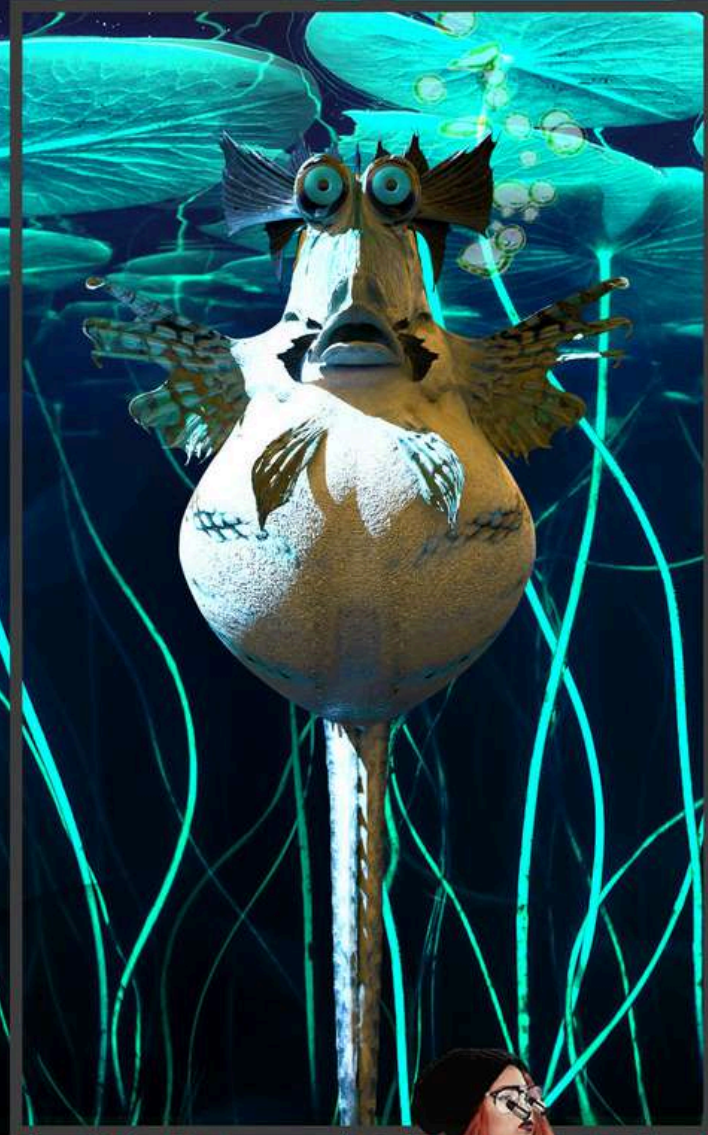
BIDUL'

Moitié Grenouille - Moitié Tortue. Ce personnage issu de la terre représente la confiance en soi, et le besoin de protection. Sa coquille le protège des dangers du monde des grands.



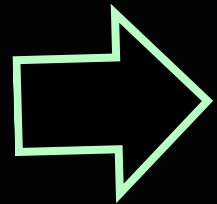
CRISPER'

Moitié Okapi - Moitié insecte. Cet animal flotte dans les airs. Il est très en colère, il peste sur tout le monde et rejette chacun : il se plaint beaucoup. Cette rage l'isole, et l'empêche de se faire des amis.

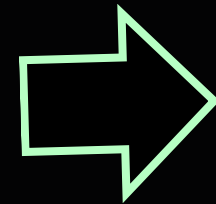




Le jardin laboratoire



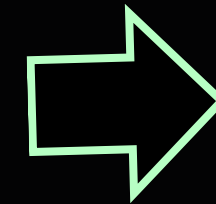
Vous découvrez le jardin-laboratoire d'une petite fille passionnée de sciences. Elle vous présente Bidul', un petit être mi-grenouille mi-escargot. Ensemble, vous explorez un monde infiniment grand et infiniment... microscopique.



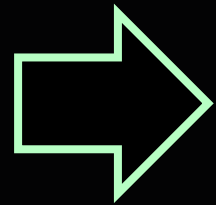
Un orage éclate : la petite fille apprend la disparition de sa maman. Face à ce drame, elle décide de ne plus jamais pleurer pour ne plus jamais rien ressentir.



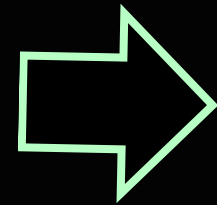
Le désert de sel



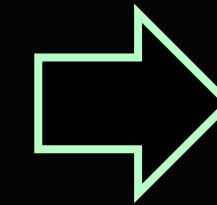
La très grande petite fille tourne en rond et cherche désespérément un chemin. Le monde est devenu un désert, pourtant vous vous sentez observés : S'truc, une créature mi-lémurien mi-caméléon se cache dans le décor. Vite ! Vous n'avez que quelques secondes pour trouver sa cachette... Bientôt, sous la terre qui tremble, une issue apparaît !



Vous glissez lentement et touchez le fond d'une eau phosphorescente. Derrière les nénuphars luminescents surgit Choz', un être tout rond, mi-poisson, mi-champignon qui ne parvient pas à se débarrasser du gros tsunami de tristesse qu'il a dans le cœur. Ce sont de petites bulles de rire effervescent qui vous font remonter très haut, à la surface.

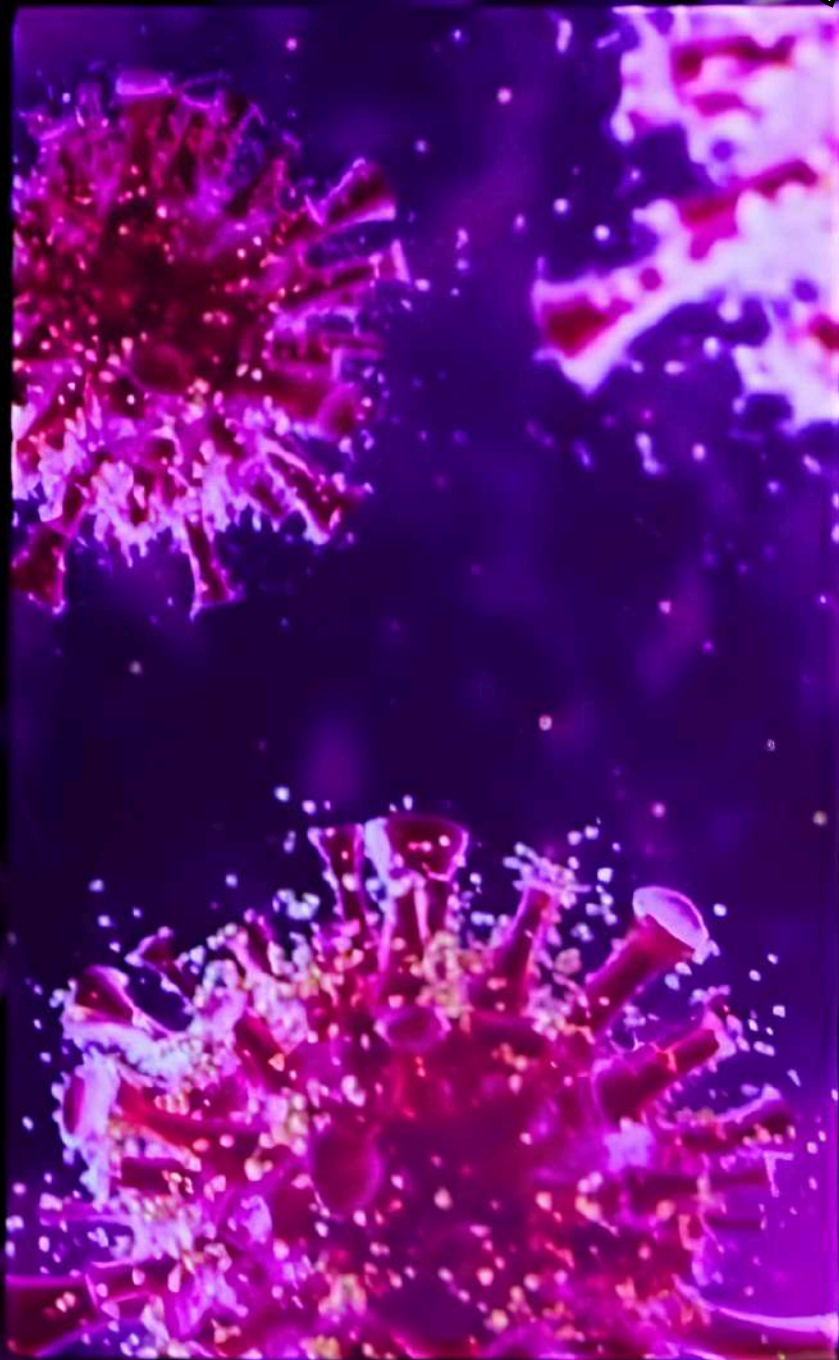


Au sommet d'une falaise volcanique avec des geysers de fumée, Crispe'R, mi-okapi mi-insecte règne en tyran. La grande petite fille doit avancer coûte que coûte, elle confronte sa colère à celle du géant ailé, qui soudain, rétrécit comme un micro-microbe



En marchant dans une prairie de coquillages, une voix appelle doucement : vous retrouvez Bidul'. Cette rencontre du passé bouleverse la grande petite fille. De retour dans sa chambre d'enfant, auprès de son père, elle trouve le réconfort des souvenirs partagés, et se fait la promesse de nouvelles histoires à vivre.

MICROSCOPIQUE



La grande petite fille entre en jeu avec des écrans mobiles qui sont, à la fois, des représentations du monde à différentes échelles (infiniment petites et infiniment grandes) mais aussi des miroirs, des passages.



NÉNUPHARS



NOTE D'AUTEUR

Axel Beaumont

Quand j'ai commencé à écrire l'histoire de cette petite fille. Je voulais évoquer ces scènes de l'enfance : ces heures passées à observer les étoiles, à regarder défiler les fourmis, à collectionner les cailloux et les coquilles... Je voulais parler de ce terrain de jeu extraordinaire pour l'imagination, et de ce que représente la découverte du monde au travers des yeux d'une enfant particulièrement passionnée par le vivant, la nature, et l'espace.

Mon point de bascule dramatique m'a poussé à m'interroger sur ce que représente la perte d'un être cher pour un enfant qui se construit émotionnellement en même temps qu'elle découvre le monde. Lorsque la petite fille apprend la mort de sa mère,

elle se met à grandir, subitement, bien trop vite, et se fait la promesse de ne plus jamais verser de larmes pour ne plus rien ressentir.

Il s'agissait pour moi de dépeindre le voyage intérieur de cette "grande-petite" fille qui, progressivement, va apprendre à renouer avec ses émotions. Le deuil, le déni et la résilience face à la perte, les enjeux narratifs et psychologiques sont explorés à travers plusieurs thématiques. Les dialogues et les interactions avec tous les personnages imaginaires illustrent le processus complexe de réouverture émotionnelle et le chemin vers la guérison.



“J’ai voulu écrire une fable profonde et amusante qui parle de ces alchimies invisibles qui s’opèrent en nous magiquement et qui nous métamorphosent pour toujours.”

NOTE DE RÉALISATION

ESPACE RÉEL / ESPACE VIRTUEL

Julie Desmet Weaver

Lorsque j'ai commencé à travailler sur E.MOTION, je souhaitais proposer une **expérience amplifiée par la mocap, et l'animation de marionnettes 3D en temps réel**. Dans ce contexte, la première maquette scénique réalisée avec ses écrans sur rails mobiles a été une étape fondamentale.

La recherche autour d'E.MOTION me pousse en avant pour inventer des **passerelles narratives et visuelles pertinentes entre monde réel et monde virtuel**.

J'ai particulièrement travaillé pour harmoniser d'une part : la performance des acteurs en jeu sur le plateau avec les images *mappées* dans l'espace, et d'autre part pour orchestrer les mouvements des caméras 3D.

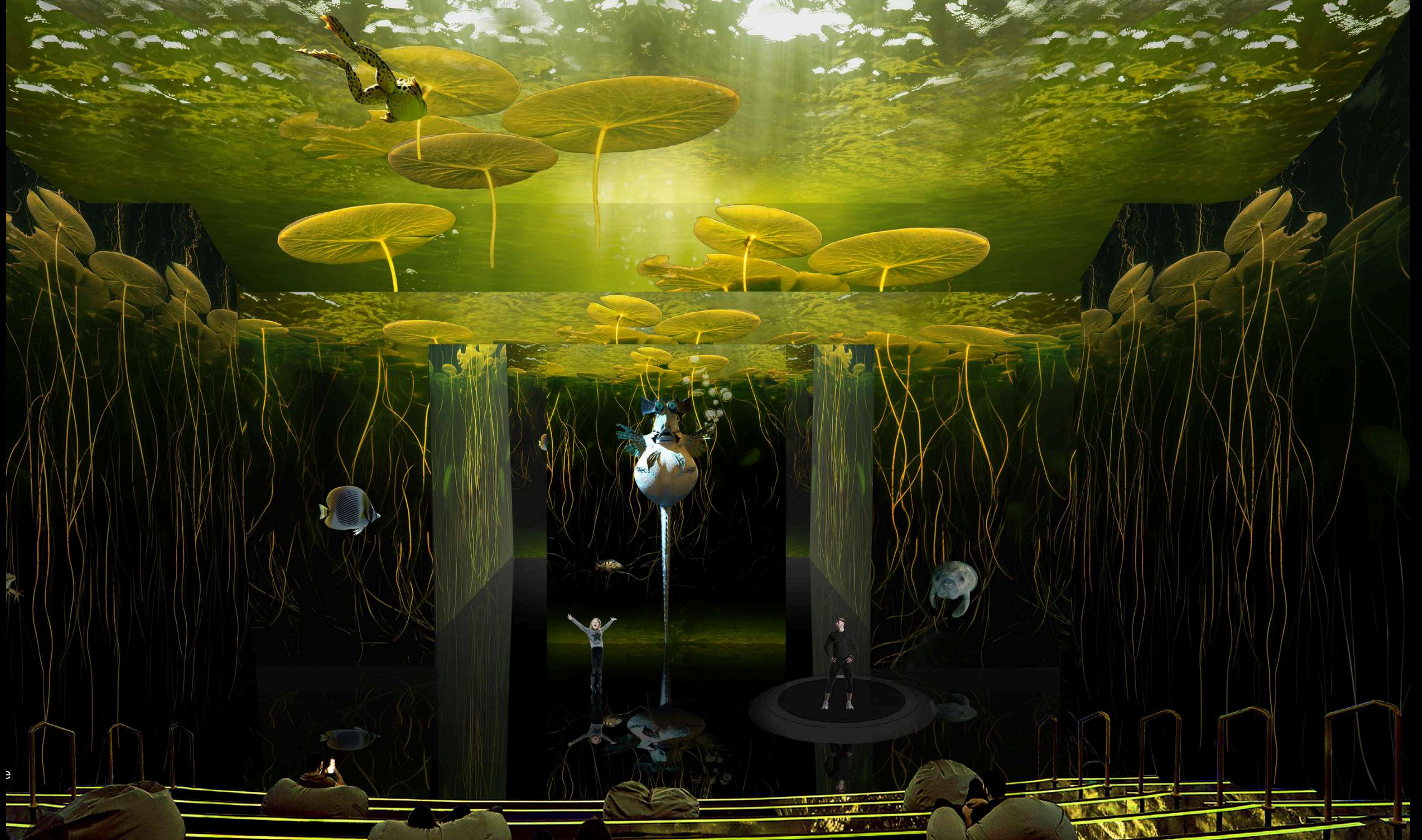
Les caméras virtuelles me donnent la latitude de jouer avec les points de vue, avec les échelles, de manipuler les perspectives, canalisant l'attention du spectateur de façon inventive dans un espace à 360.

Notre challenge majeur dans ce conte immersif est d'encourager les spectateurs à entrer en jeu avec l'environnement projeté autour d'eux et les marionnettes 3D.

Dans ces environnements panoramiques, je souhaite créer des espaces synesthésiques, estompant encore davantage les frontières entre acteurs, public, espaces réels et virtuels.



“C'est l'étonnement qui est le déclencheur car il ouvre grandes les portes de l'imagination.”



CRÉATION VISUELLE SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE

Alain Lagarde

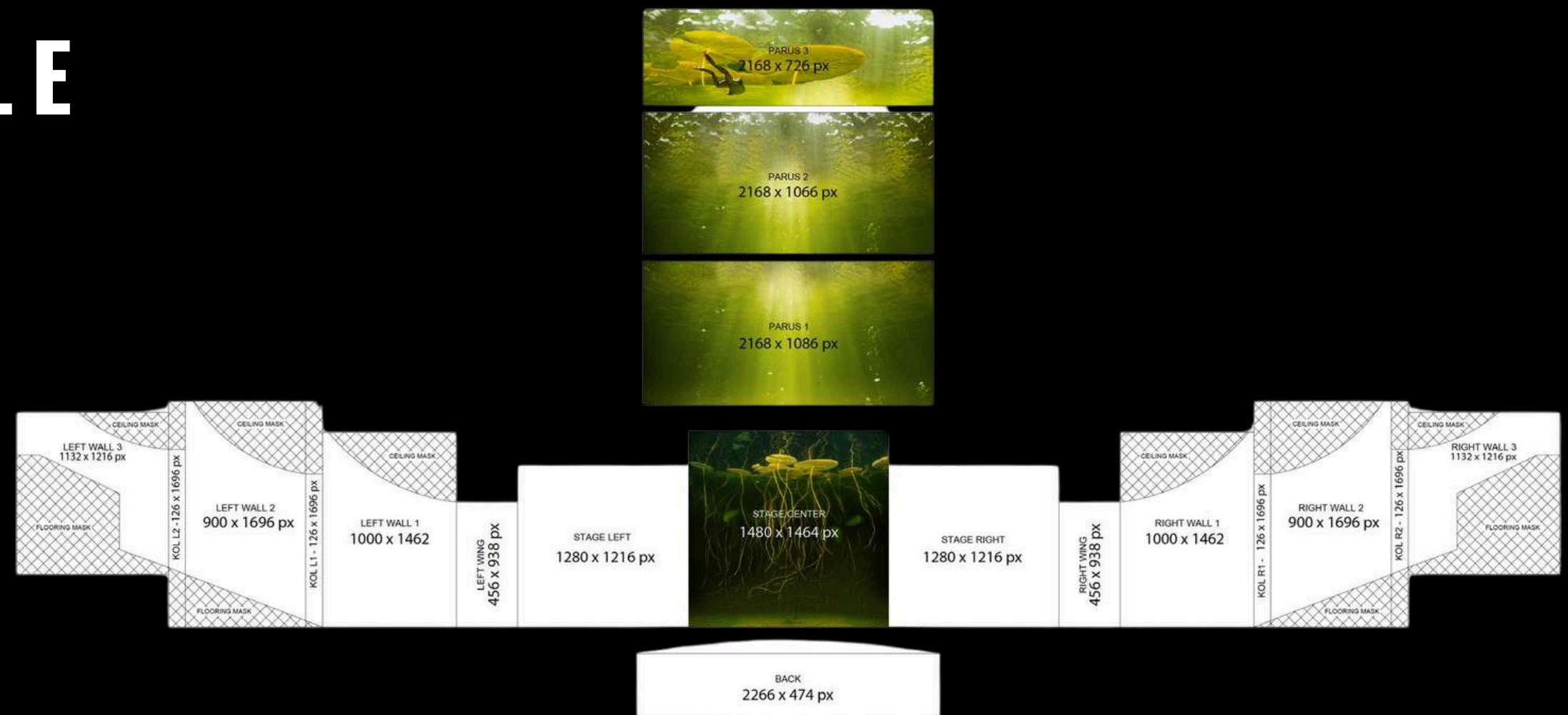
Directeur artistique
et scénographe à la *Comédie
Française, Opéra, Comédie Musicale*

Quand j'ai découvert le scénario d' E.MOTION, j'ai très vite pensé aux imaginaires poétiques de Gaston Bachelard, c'est à partir de ces souvenirs de lecture que j'ai construit en premier lieu l'univers de Choz : des eaux claires et brillantes de la surface de l'eau, jusqu'aux profondeurs obscures, où gisent les mythologies des contes de fées.

Je me suis attaché, pour les trois autres univers-éléments, à concevoir des paysages d'émerveillements comme les déserts de sel d'Atacama au Chili ou les lacs d'altitude de la cordillère des Andes.

Nous abordons maintenant une dimension encore plus immersive. Pour cette nouvelle étape, je m'attache à déconstruire les systèmes de représentation habituels de la perspective avec le classique empilement sol, paysage, ciel.

Ces nouveaux espaces de l'imaginaire nous permettent d'abolir la réalité d'un espace physique pour ne privilégier que l'expérience d'un souffle de vent, la sensualité ondulantes des *water-lilies*, la course virevoltante des *tumbleweed* dans le désert.



Voir comment les mouvements de l'acteur sont transformés via le squelette 3D et projetés, en temps réel, dans l'univers narratif est un élément essentiel de la performance.



PLATEFORME RÉGIE MOCAP TEMPS RÉEL

Créer des passerelles entre des outils du spectacle vivant du jeu vidéo (unity ou unreal) et le logiciel de motion capture.

Notre plateforme de régie mocap a stabilisé un dispositif informatique capable de traiter en direct et pendant 1h, des informations 3D. Ce traitement offre une faible latence entre les actions du comédien et les projections dans l'espace immersif.

Au cœur de cette plateforme se trouve un réseau informatique ultra-rapide qui connecte : la tenue de motion capture, un ordinateur dédié à la réception et au traitement des mouvements du comédien en 3D, un second ordinateur qui gère le déroulé de projection des images animées et du design sonore dans l'espace immersif.

La plateforme régie MoCap est dès à présent fonctionnelle pour la forme théâtre full 360°.

Pour les salles immersives, nous travaillons à partir des logiciels de mapping utilisés sur place.

Pour faciliter la compatibilité avec les salles immersives, nous ajoutons au-dessus de la couche de vidéos de base, une couche de vidéo alpha en temps réel via une sortie vidéo NDI (Network Device Interface), compatible avec la plupart des serveurs multimédia actuelles. En cas d'incompatibilité NDI, il est possible de connecter directement une sortie HDMI et une carte d'acquisition vidéo depuis notre plateforme MoCap.

Grâce à notre script technique, cette couche vidéo (à fond transparent) est programmée à l'avance grâce au système de coordonnées cartésien

XYZ). Nous pouvons ainsi déplacer notre marionnette 3D et la faire apparaître à l'endroit voulu et à un moment déterminé du spectacle.

Pour renforcer l'interaction entre les avatars 3D et les divers médias (arrière-plans animés, effets sonores, musique...), des lignes de commande ont été mises en place.

Elles assurent une communication fluide entre les différents logiciels, gérant ainsi les positions, rotations et mouvements dans l'univers 3D. Nous avons élaboré des signaux visuels et une conduite technique précise pour maintenir une communication constante entre le comédien et la régie. Ces protocoles anticipent et remédient aux éventuels bugs lors du show.





LA BOITE A EMOTION

FEUILLETON



ONDA - ECRANS VIVANTS

MEDIATIONS

OPTION 1

Accueil des publics scolaires
dans la salle de spectacle

entre 100 et 150 enfants

Sur le plateau
la comédienne présente
la première marionnette 3D

2 ou 3 médiateurs
circulent avec des micros

échange interactif
avec la marionnette 3D
et les enfants

OPTION 2

Des petits groupes
3 à 5 personnes
sont invités à entrer dans la
BOITE A EMOTION

Echange interactifs
des familles
avec différentes marionnettes 3D
sur la thématique des EMOTIONS

Captation + montage
de très court format de vidéo

**Diffusion sur les réseaux sociaux
du théâtres et des partenaires de
l'événement**

CV DES CRÉATEURS



JULIE DESMET WEAVER

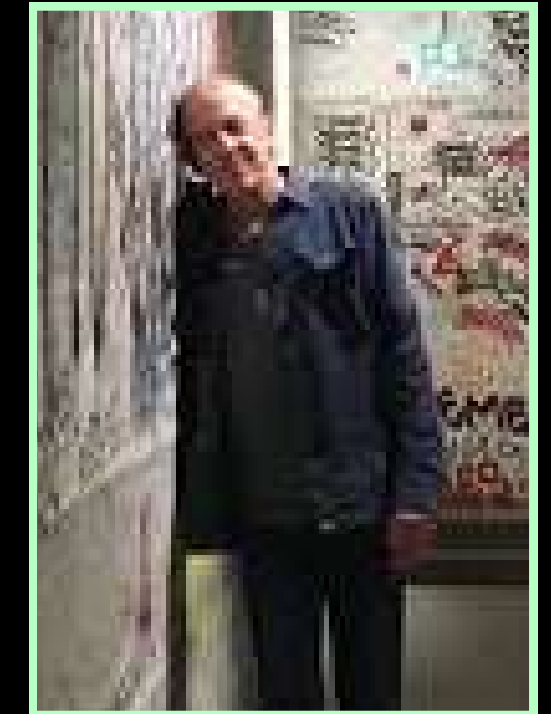
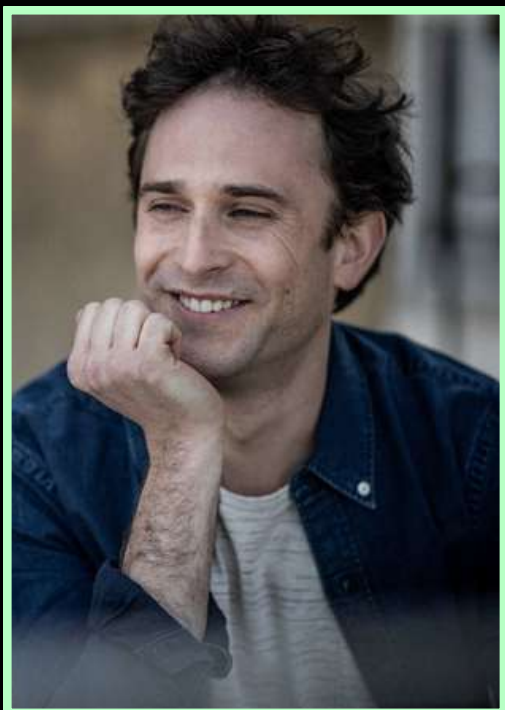
Réalisatrice, création immersive

Julie Desmet Weaver se consacre à l'exploration de nouvelles écritures et de nouveaux dispositifs scéniques immersifs et interactifs. Elle imagine des processus de création alliant arts vivants et nouvelles technologies et conçoit de nouveaux designs d'expériences pour les publics afin d'initier des rencontres autour d'histoires originales. Sa dernière création sous dôme **ENTREZ DANS LA DANSE** a été présentée au Théâtre National de Chaillot Paris, au Palais Augmenté et en tournée - Finaliste Numix montréal 2024. Ses deux adaptations de L'ECUME DES JOURS spectacle et dispositif VR ont reçu le prix **SACD Ecriture multi-écrans**, le soutien de l'Europe **HORIZON 2020**.

AXEL BEAUMONT

Auteur / Acteur

Axel Beaumont a suivi une formation théâtrale au Studio d'Asnière, à Paris. Depuis 2016, il participe en tant que comédien aux créations hybrides mises en scène par Julie Desmet Weaver tels que L'ECUME DES JOURS, ENTREZ DANS LA DANSE. Dernièrement, il interprète le texte du réalisateur Mathieu Pradat au sein d'un dispositif en réalité virtuelle collectif : le projet est présenté au Festival de Cannes XR. Il co-écrit L'ELOQUENCE DES FLEURS (en co-écriture avec B. Hoguet, L. Ducreé et J. Desmet Weaver) un projet qui utilise de l'I.A. En 2024, ONDES est soutenu en écriture par le CNC création immersive et sera accueilli en résidence au CDA d'Enghien.



ALAIN LAGARDE

Concept visuel / scénographie

Après une formation de scénographe à l'École du Théâtre National de Strasbourg de 1983 à 1986, il crée les décors et les costumes de nombreux spectacles de théâtre, de danse et d'opéra.

Entre autres : Avec Jacques Lassalle, il crée les décors et les costumes des Papiers d'Aspern (Henry James), les décors de Platonov à la Comédie-Française et de Rue de Babylone (J.M.Besset). Pour la danse, il a conçu la scénographie des Familiars du Labyrinthe à l'Opéra Garnier, Demain pour la compagnie Michèle Noiret et les décors de l'opéra. (...)

Récemment, il a créé la scénographie de Richard II (Christophe Rauck) pour le Théâtre de Nanterre.

PRESE



Du 7 au 24 juillet prochains, le Grenier à Sel présentera avec la quatrième édition des *Aires numériques* une programmation entièrement tournée vers les formes immersives et numériques au sein du spectacle vivant.

Cirque VR, théâtre avec motion capture ou lecture immersive et interactive avec IA... En marge du Festival d'Avignon, le Grenier à Sel profite d'*Aires Numériques* pour célébrer sous différentes formes le mariage du spectacle vivant avec le numérique. Car, disons-le tout net, il s'agit ici d'une union heureuse.

Pour en saisir toute la mesure, il suffit de s'intéresser à *E.motion*, l'extraordinaire métamorphose, un spectacle de théâtre avec marionnettes numériques 3D où la compagnie Underground Sugar poursuit son exploration de l'art digital à travers la présence d'un comédien équipé d'une combinaison de motion capture, chargé d'animer en temps réel les marionnettes.

théâtre(s)

DOSSIER / A LA REDECOUVERTE DES MARIONNETTES

NUMERIQUE UNE TECHNOLOGIE DU SENSIBLE

(...)

OUVRIR LE CHAMP DES POSSIBLES

« *Quels que soient les outils, nous racontons des histoires. Mais le numérique ouvre des possibilités infinies* » sourit Julie Desmet Weaver. Elle est la metteuse en scène du spectacle **E.motion** écrit par Axel Beaumont, où l'on suit la trajectoire d'une petite fille qui fuit dans son monde imaginaire pour faire le deuil de sa mère. Sur scène, deux comédiens interagissent avec des écrans sur lesquels sont projetées des marionnettes 3D, animaux fantastiques produits de l'imagination fantaisiste de l'enfant _ et animées en direct par un comédien sur le plateau, grâce à une combinaison de capture de mouvement (ou motion capture) (...)

FIGHE TECHNIQUE

EQUIPE

1 metteur en scène
1 régisseur
1 régisseur vidéo MOCAP
2 comédiens

Durée du spectacle : 55mn

SCENOGRAPHIE

ouverture au cadre minimum 8m coulisses
minimum 2m de chaque côté profondeur
minimum 7m + 1 circulation derrière la toile
de fond hauteur du rideau sous perche 5m
min / 8m max pendrillonnage à l'italienne

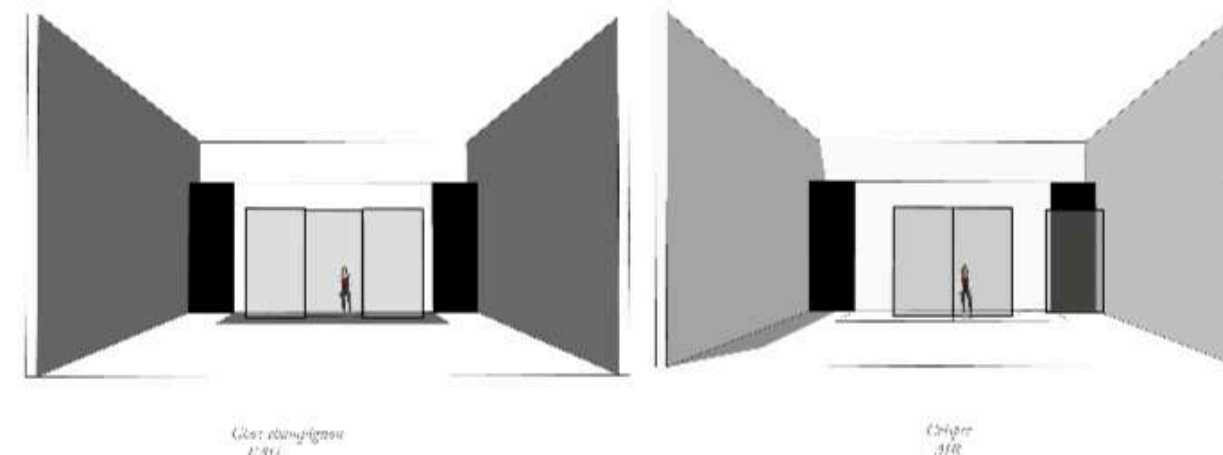
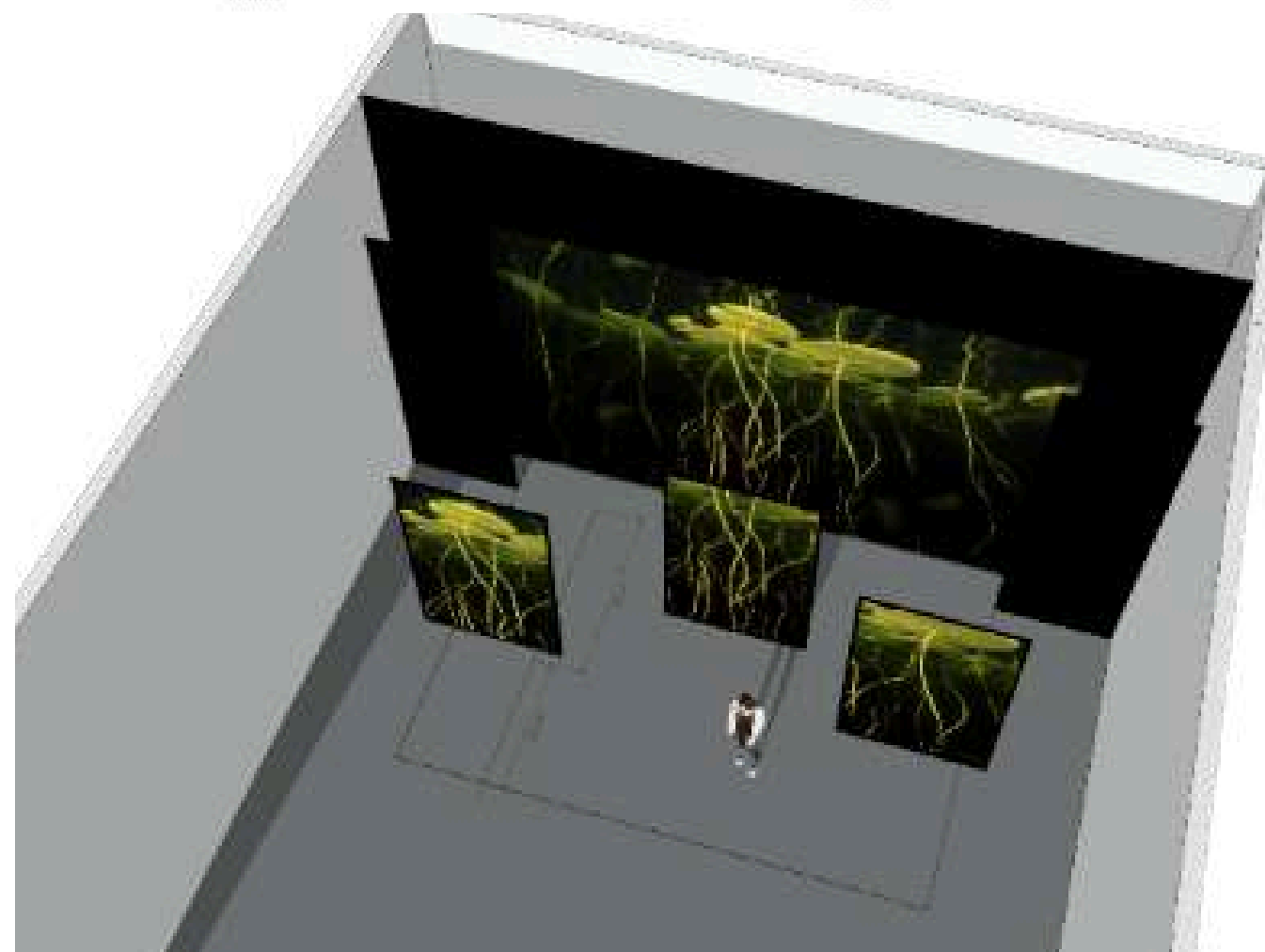
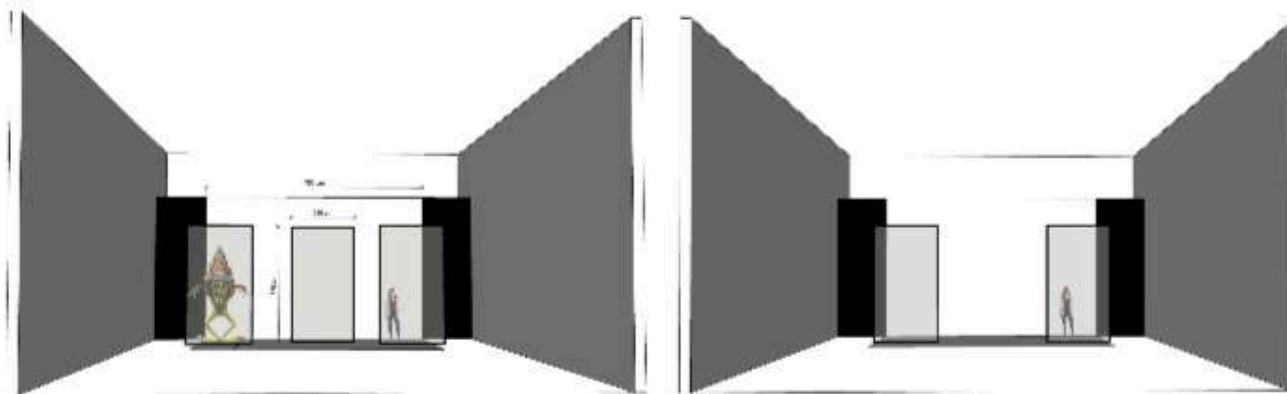
SCÉNOGRAPHIE/STRUCTURE

(fournie par la compagnie)

Le décor est composé de :

2 plateaux coulissants de type GERRIETS
supportant 3 cadres écrans suspendus
manipulés par les comédiens et le régisseur.

Pour la version avec écran de
rétroprojection pour la version Big screen, à
voir ensemble



LUMIÈRES

console ETC CONGO ou EOS (pas de ELEMENT2)
avec les librairies des PAR LED utilisés 48 circuits
2kW ou 3kW 11 PC 1kW 12 PAR64 CP62 1 PAR64
CP61 10 découpes 614SX 6 PAR LED type MARTIN
Rush PAR2 1 machine à brouillard type UNIQUE 2.1
avec ventilateur 1 machine à fumée lourde type
Evolite Heavyfog 1200 (ou machine à carbo)
consommable: gaffer aluminium filtres LEE FILTER
200 / 201 / 203 / 501 / 716 filtres ROSCO 119 /
132

SON

a complete broadcasting system (20Hz / 20kHz)
adapté à la salle - une console numérique type LS9
/ QL1 / X32 , etc - 2 retours 12 pouces sur pied (à
jardin et à cour) - 2 micros HF serre-tête (1 couleur
chaire et un noir) type DPA 6066 - 2 DI mono ou 1
DI stéréo

La compagnie vient avec ses ordinateurs et son
système MOCAP

L'organisateur devra fournir:

- un vidéo-projecteur full HD 1920 x 1200 WUXGA
type PANASONIC PT-RZ970 10 000lm min avec
optique adaptée suivant les possibilités d'accroche
- une liaison RJ45 cat6 ou SDI - une paire de
convertisseurs vers HDMI - 2 câbles HDMI 2m max
(en régie et au VP)