

E. MOTION

L'expérience plonge petits et grands au cœur d'un conte immersif à 360° avec des marionnettes 3D



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

UNDERGROUND SUGAR

PRÉSENTATION

UNDERGROUND Sugar crée des **expériences immersives et interactives, des spectacles augmentés qui mêlent les arts vivants et les nouvelles technologies.** *Capture volumétrique, Motion capture temps réel, installations interactives...*

Depuis 2018, Underground Sugar explore la création comme un espace d'expérimentation sensible.

Nous donnons vie à des histoires, et imaginons de nouveaux designs d'expériences immersifs et interactifs pour tous les publics. Plusieurs de nos créations et coproductions ont été récompensées en Festivals.

www.cie-underground-sugar.com



Julie Desmet Weaver

La particularité de mon parcours d'auteur est d'avoir toujours eu envie de déborder du cadre. Après plusieurs adaptations et écritures, de mises en scènes hybrides, de réalisations d'images multi-formats (*Prix SACD écriture multi-écrans / Lauréate S.T.ARTS Europe Ircam*) c'est certainement dans la **pluridisciplinarité des expériences immersives que je m'épanouis pleinement.**

Mon écriture consiste à inventer des **espaces panoramiques, synesthésiques** dans lesquels les publics pourront plonger tout entier corps et voix. **Au-delà des mots de l'histoire qui emportent la pensée, j'aime mettre en scène des parcours, des sensations qui emportent les corps.** Ce sont ces espaces "pleins" que je travaille et modèle afin qu'ils immergent le spectateur de la tête aux pieds.

Axel Beaumont

Si j'aime raconter des histoires, j'ai, tout d'abord, commencé à les jouer sur scène en tant qu'artiste interprète. C'est dans ce contexte qu'est venu l'envie d'écrire **des histoires incarnées dans des corps vibrants,** d'écrire des partitions_directions pour des corps qui vibrent en mots et en son.

Mon écriture se construit beaucoup en jeu mais aussi simultanément en lien avec le son et la musique. Je prends plaisir à **incorporer dans mes écritures dramatiques des paysages sonores souvent inspirés par la nature, sonorités** que je déforme, transforme, et amplifie.

J'explore l'influence que **ces textures sonores peuvent exercer sur l'émotion des spectateurs et sur le mouvement dynamique des interprètes.**



E.MOTION est au départ un spectacle en motion capture temps réel, avec des marionnettes numériques 3D, qui a été soutenu en pré-production par le Centre National du Cinéma et qui a été joué 25 REPRESENTATIONS en avant-première dans le cadre des scènes vivantes, scènes numériques à Avignon, 2023.

Suite à ces premières représentations réussies d'E.MOTION au théâtre, mais aussi à l'engagement de distributeurs de salles immersives à nos côtés, notre ambition est aujourd'hui de transcender le spectacle, en transformant **E.MOTION en une véritable expérience narrative et participative conçue spécialement, pour les salles immersives se déclinant sous deux formes;**



FORME 1 => E.MOTION
L' EXPERIENCE IMMERSIVE
PARCOURS SPECTATEUR
EN CONTINU

L'expérience E.MOTION est diffusée en continue dans les salles, avec un parcours spectateurs.

FORME 2 => E.MOTION
L'EXPERIENCE IMMERSIVE
AVEC "ACTEUR LIVE"

Lors d'événements spéciaux, au sein de l'expérience E.MOTION, des acteurs équipés de combinaison de mocap interagissent avec les spectateurs lors de leur parcours et animent en temps réel 4 marionnettes numériques 3D.

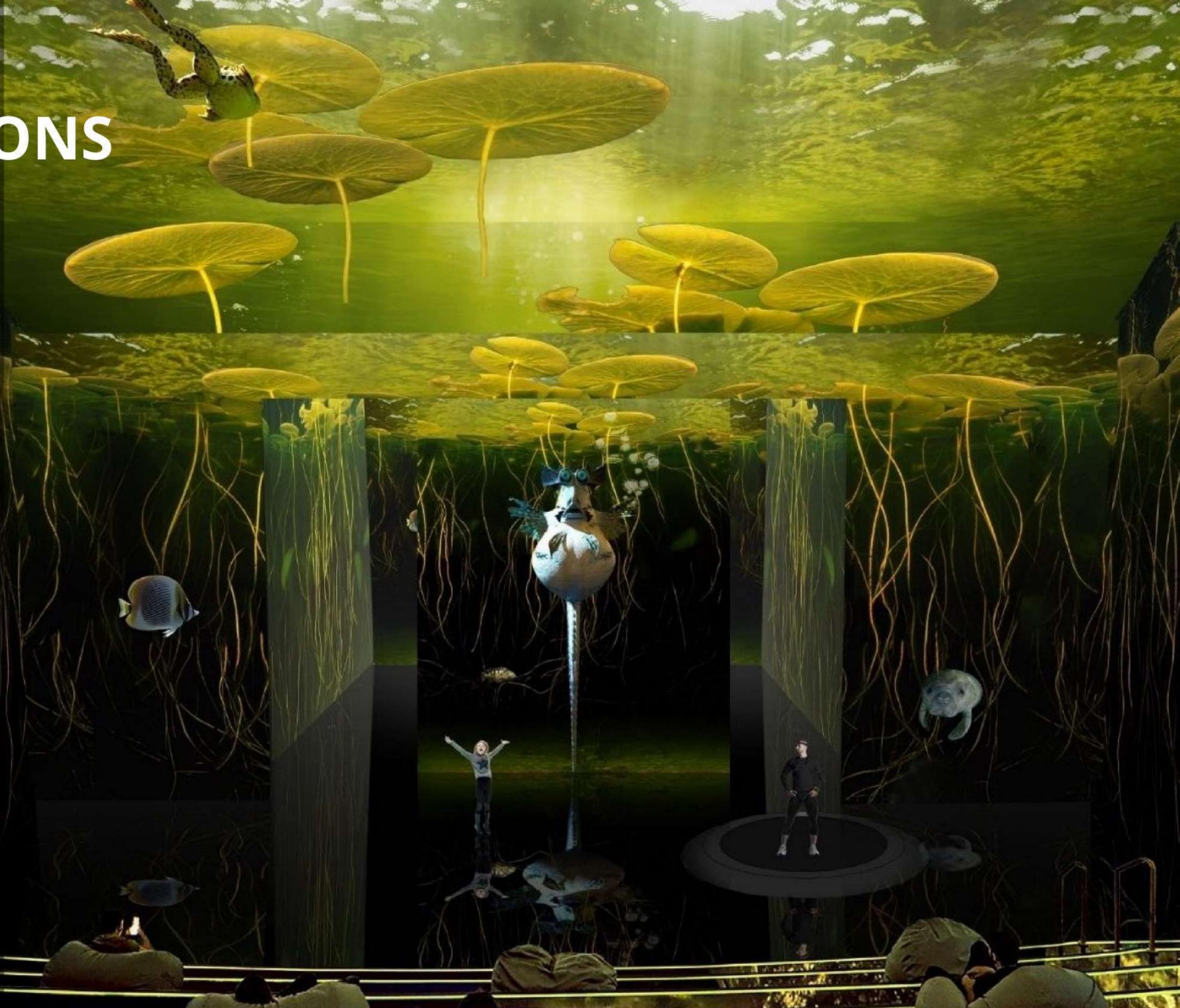
CE QUI EXISTE DÉJÀ

- Un Spectacle complet d'1h
Donc une Histoire !
- Tous les décors animés sur
After Effects et projetés sur
une scénographie faite
d'écrans mobiles posés sur
rails
- 4 Marionnettes Numériques
3D créées sur Unity
- Une partition interactive
élaborée sur mesure pour les
acteurs et leurs avatars.
- Une plateforme de Régie
Mocap - Temps réel
- Un scénario retravaillé pour
les salles immersives



CE QUE NOUS CRÉONS

- Cinq décors Full 360, animés sur Unreal
- Des animatiques Pré-Encodées pour les 4 Marionnettes 3D (*mouvements d'yeux, de bouche...*)
- Tournage et intégration des images filmées de la "Petite Fille" dans Unreal
- Un parcours spectateurs Lumineux au Sol
- Bande Son Immersive en version française et anglaise
- Intégration de la Régie Mocap - Temps réel pour les salles immersives



CONCEPT

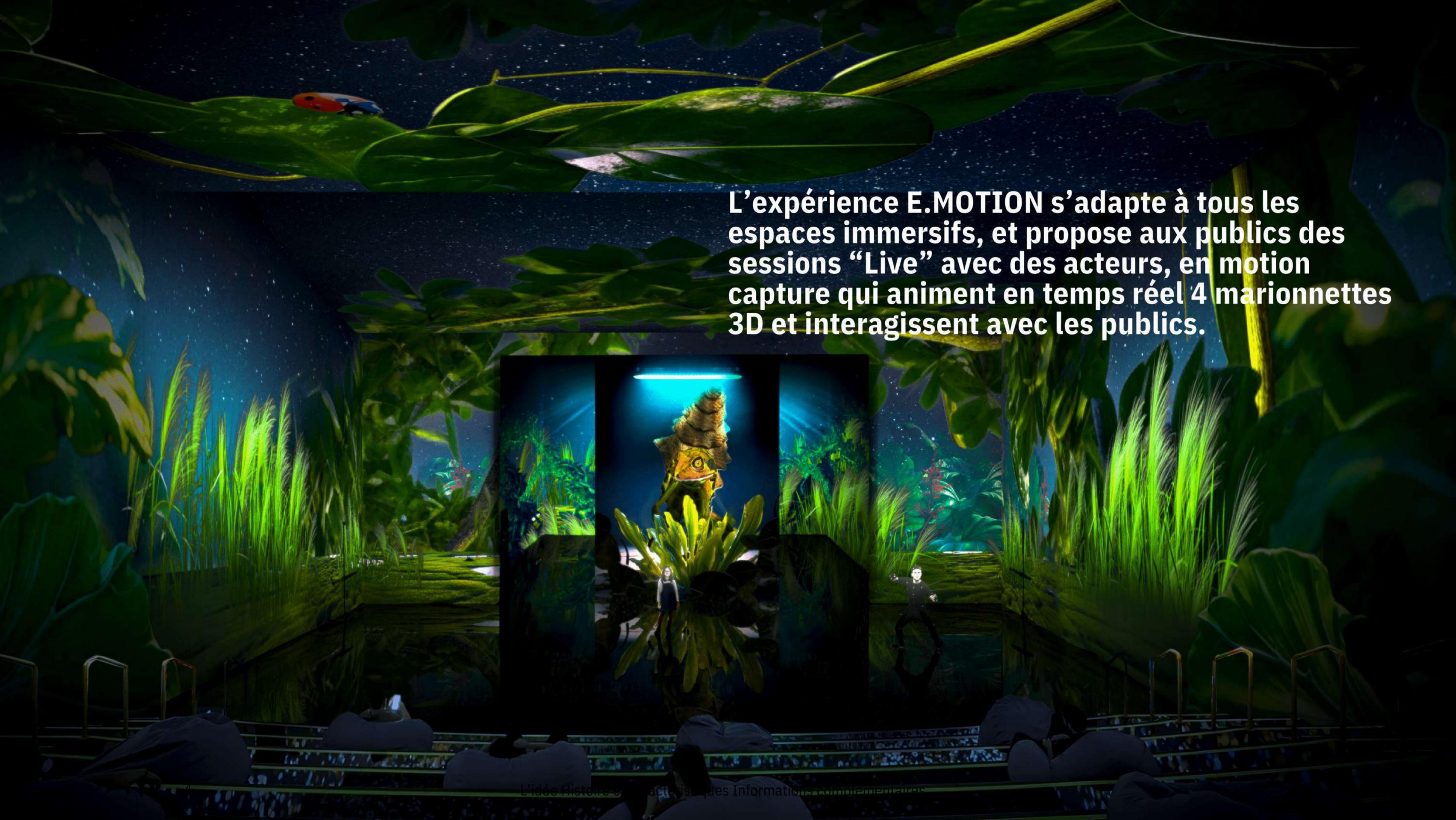
L'expérience E.MOTION est conçue pour les salles immersives et plonge petits et grands au cœur d'un conte à 360°.

Un conte pour un public familial

Une histoire qui se déploie à 360°

Avec 4 marionnettes 3D très attachantes

Sessions spéciales avec acteurs «Live»



L'expérience E.MOTION s'adapte à tous les espaces immersifs, et propose aux publics des sessions "Live" avec des acteurs, en motion capture qui animent en temps réel 4 marionnettes 3D et interagissent avec les publics.

UN CONTE A 360°

Découvrez le monde poétique d'une petite fille à l'imagination débordante. Entrez dans son **jardin-laboratoire** peuplé d'animaux étranges, surprenants et drôles : de **nouvelles espèces mi-animales, mi-végétales**. En explorant des visions du monde qui s'étirent entre l'infiniment petit et l'infiniment grand, vous accompagnez cette petite fille qui vient de perdre sa maman et l'aidez à renouer avec ses émotions.

Interagissez avec le décor immersif et avec 4 marionnettes 3D. Tout au long de l'expérience, vous êtes guidés dans votre parcours par de petites particules-émotions qui opèrent autour de vous de belles alchimies visuelles et sonores.

Participez à des sessions «live», durant lesquelles les comédiens-interprètes équipés de combinaisons de motion capture vous accompagnent tout au long de l'expérience.



INTERAGISSEZ AVEC LES 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.

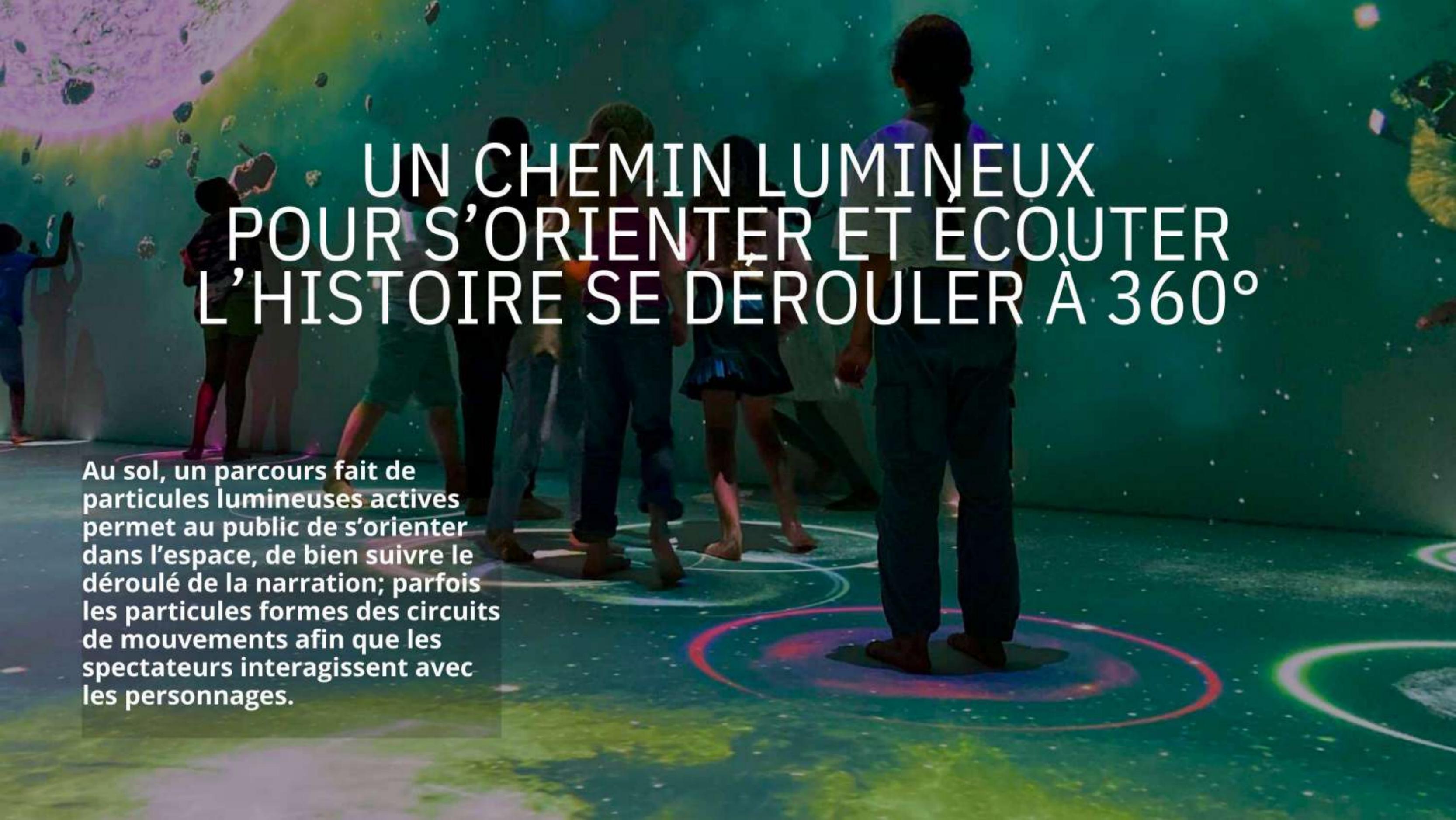
BIDUL'

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.



UN CHEMIN LUMINEUX POUR S'ORIENTER ET ÉCOUTER L'HISTOIRE SE DÉROULER À 360°

Au sol, un parcours fait de particules lumineuses actives permet au public de s'orienter dans l'espace, de bien suivre le déroulé de la narration; parfois les particules forment des circuits de mouvements afin que les spectateurs interagissent avec les personnages.

« Il était une fois... deux fois, c'est encore mieux... un petit être qui sera là dans des millions d'années, une évolution, une espèce de... Bidul' ! »



PARTIE 1

La Chambre dans l'espace Le jardin laboratoire

Vous entrez dans un jardin : un laboratoire créatif à ciel ouvert où des néons colorés illuminent des terrariums luxuriants, foisonnant de vie. C'est ici que vous faites la connaissance de La Petite Fille et que vous rencontrez Bidul', son meilleur ami mi-grenouille mi-escargot qui vient à l'instant sortir de sa coquille : vous lui apprenez à marcher, à sauter très haut, vous explorez ensemble un monde microscopique ultra-violet grâce aux lentilles kaléidoscopiques de la petite fille.

Soudain, un orage éclate, les particules, autour de vous, semblent électrisées : la petite fille apprend la disparition de sa maman.

Durée 20mn

« Mon cœur est si sec, je suis
comme dans un désert... Je
tourne en rond, je tourne en rond
pour trouver une direction »



PARTIE 2

Le désert de Sel La forêt de Nénuphars

« Choz' sentait dans le ventre un grondement terrible, comme si un océan voulait sortir : un tsunami avec des vagues de 100 m de haut. »

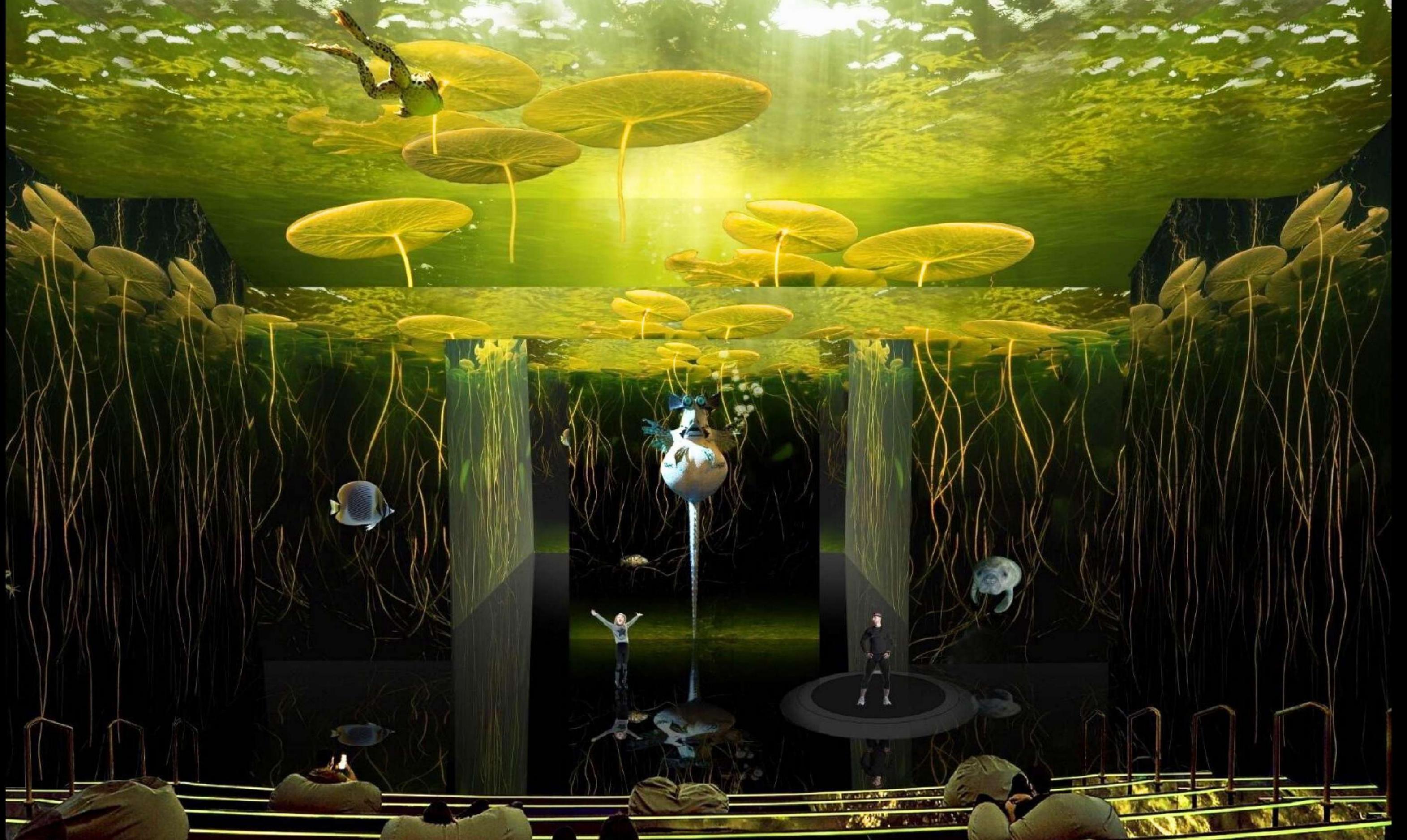


Après la traversée du désert et une grande partie de cache-cache avec Struc', vous plongez avec la petite fille et touchez le fond d'une eau phosphorescente. A la surface, flottent des nénuphars luminescents.

De cette végétation surgit Choz', un être mi-poisson, mi-champignon. Choz' est tout rond, c'est parce qu'il ne parvient pas à se débarrasser d'un gros tsunami de tristesse qu'il a dans le coeur.

En suivant les particules émotions qui dessinent des formes au sol dans l'espace, vous provoquez de petites bulles effervescentes qui, peu à peu, bercent, chatouillent et libèrent Choz.

Durée 20mn





« Tu vois ce que tu fais avec tes mauvaises énergies ! Ma colère, il faut que je la sorte sinon elle me brûle comme un volcan et je crie pire que des flammes : de la lave ! »

PARTIE 3

Les montagnes noires Le prairie de coquilles brisées

Vous vous retrouvez tout en haut d'une falaise, au sommet d'un volcan et évoluez au-dessus du vide. Crispe'R, une créature mi-okapi, mi-insecte, apparait en volant. Cet être moqueur et colérique transperce les nuages et les geysers pour perturber votre progression. Les particules-émotions s'activent à nouveau, vous incitant à vous déplacer tout au bord du vide.

La Grande Petite Fille, agacée par les provocations moqueuses de Crispe'R, voit sa colère monter et résonner comme un volcan en éruption, l'atmosphère devient bouillante ! Il y a danger, vous empruntez des sentiers escarpés, sautez, évitez les geysers, et les courants de lave... Bientôt dans la prairie de Coquilles brisées, vous entendez la voix de Bidul' et trouver le chemin du retour.

Durée 20mn

« Tu vois, cette petite étoile qui bouge, elle te ramènera chez toi »





TECHNIQUE

SCALABITILY D'E.MOTION

ADAPTATION À TOUTES LES SALLES IMMERSIVES

Les équipes du Studio **optimisent l'élaboration des calques de tous les contenus visuels** pour que l'expérience E.Motion puisse s'adapter facilement à tous les espaces immersifs en max 10 jours.

Ces dix jours d'installation, nous permettent en parallèle de **former et répéter avec les comédiens live** qui seront engagés sur place pour animer en direct les sessions "live".

Le dispositif de régie mocap est conçu pour **s'adapter aux logiciels vidéo-mapping** de toutes les salles immersives.

LES MARIONNETTES 3D APPARAISSENT SUR DES SCENES_PODIUMS.

Au sein des décors virtuels sont intégrés des scènes_podiums exclusivement réservés à l'emplacement des avatars (ce peut-être un rocher, un terrarium, une étendue de sable fluo...)

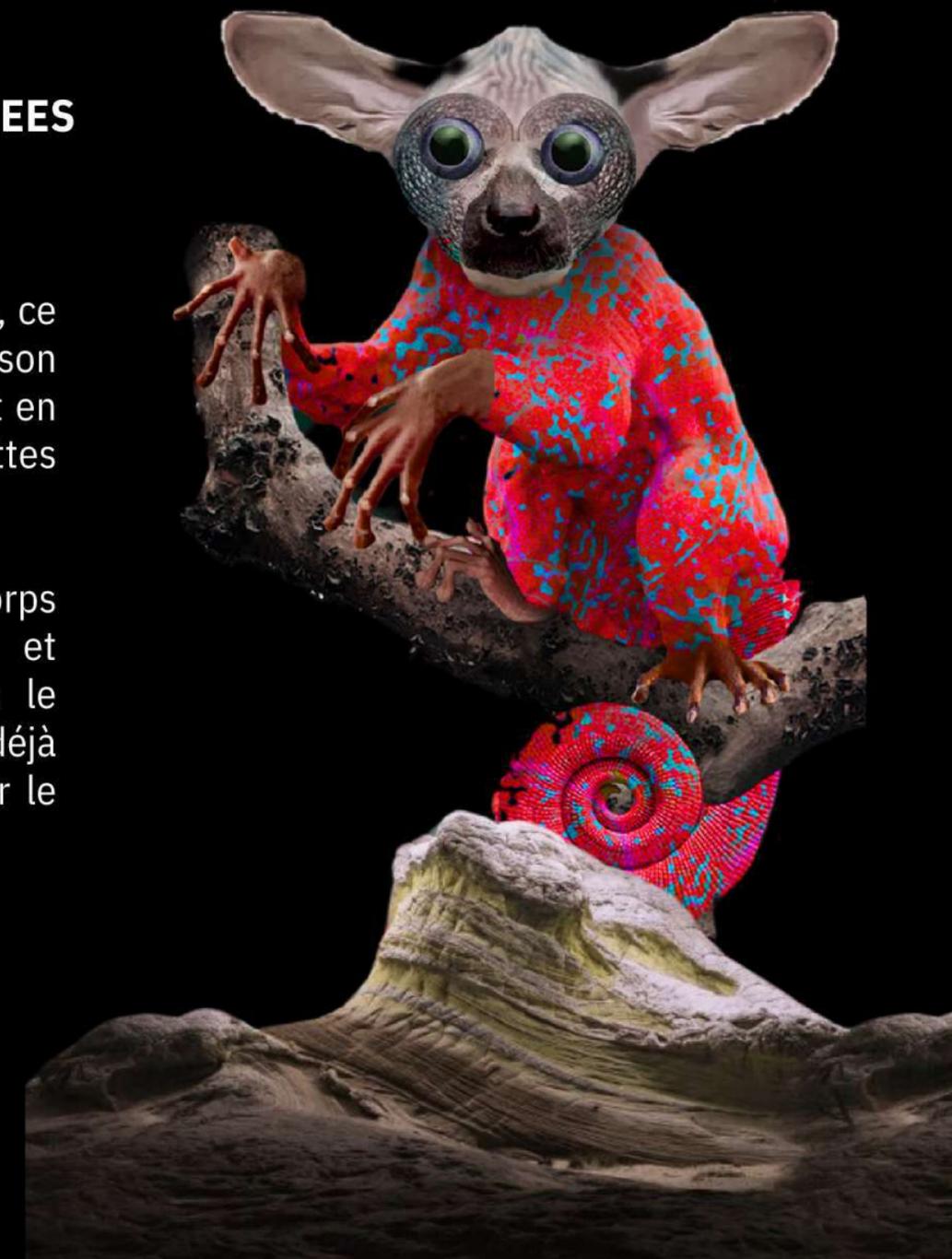
ce sont sur ces podiums virtuels placés à différents endroits dans les décors virtuels, qu'apparaissent et disparaissent les marionnettes numériques 3D.

Chaque apparition et disparition des avatars et chaque mouvement de caméra sur unity est préalablement encodé sur une conduite régie.

LES MARIONNETTES ANIMEES LORS DES SESSIONS LIVE AVEC ACTEURS

Dans le cadre des session Live, ce sont les acteurs en combinaison de motion capture qui animent en temps réel les marionnettes numériques 3D.

Ils animent les voix et les corps des marionnettes et s'inscrivent exactement dans le rythme de la partition déjà encodée. De sorte à conserver le rythme de l'histoire.



LA PLATEFORME RÉGIE MOCAP TEMPS RÉEL POUR LES SESSIONS LIVE

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.





UNDERGROUND
SUGAR

Underground Sugar

37 avenue Pierre Point

77127 Lieusaint

06 30 27 16 51

www.cie-underground.sugar.com

underground.sugar@hotmail.com

ATELIERSBK

Les ateliers BK

8 rue bechevelin

69007 Lyon

www.ateliers-bk.com