

É.MOTION

L'EXTRAORDINAIRE MÉTAMORPHOSE

UN SPECTACLE ÉCRIT PAR **AXEL BEAUMONT**
CONCEPT ET MISE EN SCÈNE DE **JULIE DESMET WEAVER**

AVEC **LÉA TUIL & AXEL BEAUMONT**
A L'ÉCRAN **MARGOT** DANS LE RÔLE DE LA PETITE FILLE

UN SPECTACLE TOUT PUBLIC
EN MOTION CAPTURE TEMPS REEL
ET MARIONNETTES NUMÉRIQUES 3D
TOUT PUBLIC, À PARTIR DE 6 ANS



Soutenu
par


**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*




LA MARGE

UNDERGROUND
SUGAR

7
SCÈNE-MARQUE

LA PRAIRIE
PRODUCTIONS

**INSTITUT
FRANÇAIS**

Westfield
CARRÉ SÉNART

LIVE FACTOI

É.MOTION, L'EXTRAORDINAIRE MÉTAMORPHOSE

SPECTACLE AVEC MARIONNETTES NUMERIQUES 3D

Un spectacle écrit par **Axel Beaumont**

Avec **Léa Tuil & Axel Beaumont**

A l'écran **Margot** dans le rôle de la petite fille



Concept et mise en scène **Julie Desmet Weaver** / Scénographie visuelle : **Alain Lagarde**
Compositeur/Sound designer : **David Tipper, Axel Beaumont, Liquido** / Mixage : **Live Factory**
Motion Capture : **Poll Pebe Pueyrredon** / Graphique Designer 3D : **Léo Ewald**
Développement Unity : **Antoine Meissonnier** / Création Lumières : **Fouad Souaker**

L'HISTOIRE

Une petite fille a des papillons dans les yeux ! Une imagination phénoménale et un monde intérieur époustoufflant. Passionnée par les sciences, elle crée des herbiers, explore les matières, lit entre les lignes *Einstein, Darwin* pour dessiner l'évolution des êtres vivants dans 3000 ans. 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. Elle se sent étrange, monstrueuse. 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 monstres imposants, surprenants... drôles ? ... de nouvelles espèces *mi-animales, mi-végétales* qu'elle trouve très intéressantes.

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

INTENTION & NOTES D'AUTEUR

Axel Beaumont



En partant du postulat que *si nous vivions sur la lune, notre imagination serait aussi aride que sa surface*, je souhaite placer comme point de départ que la biodiversité sur terre est un trésor. Cela permet d'inventer **un récit poétique, où imagination et science se mêlent joliment** pour faire émerger des personnages *extra-ordinaires*, dans quatre univers originaux.

Ces univers sont **les paysages intérieurs** d'une petite fille qui vient de perdre sa maman et qui se retrouve dans un désert... Inspirés non pas de la théorie de l'évolution de Darwin mais d'une **théorie imaginaire de la métamorphose** : ces univers illustrent une Nature terrestre projetée dans 3000 ans où se promène **une faune étrange et attachante**. A leur contact, peu à peu, la petite fille apprend à se connaître elle-même et se métamorphose en grande petite fille.

É.MOTION, l'extraordinaire métamorphose

C'est l'histoire d'une petite fille qui représente tous les enfants qui utilisent leur imagination pour comprendre le monde et ses mystères.

Pas vraiment une fable écologique moralisatrice, il s'agit plutôt de créer une histoire dans lequel l'humain se raconte et se découvre lui-même lorsqu'il entre en harmonie, et en symbiose avec le vivant et la nature, tout simplement.

Vouloir comprendre le monde, la terre, notre maison c'est un peu apprendre à se connaître soi-même, voici la ligne directrice et artistique de ce récit.

L'humain s'invente au coeur de son habitat et se construit nécessairement en harmonie avec tous les êtres vivants qui l'entourent.

INTENTION DE MISE EN SCÈNE

Julie Desmet Weaver

Depuis quelques années, j'explore de nouvelles écritures où se rencontrent sur scène : **narration et nouvelle technologie**.

Lors de cette première saison, en tant qu'artiste associée au Centre Culturel de la Marge (*Grand Paris Sud à Lieusaint / Sénart*) Je me suis aperçue que **les jeunes publics sont souvent les plus curieux et les premiers à expérimenter ces nouvelles formes de spectacles** : plusieurs ont été enthousiasmés par ces nouvelles expériences que nous proposons autour du corps augmenté. Il m'a semblé important de concevoir un spectacle pour eux. Aussi, je voulais raconter cette histoire en mêlant sur le plateau : "**jeu dramatique et images interactives**" afin d'illustrer le monde intérieur de la grande petite fille de façon surprenante, et le positionner **dans un futur onirique : notre terre dans 3000 ans**.

La thématique de la **biodiversité et du développement durable** est inscrite dans le cadre de notre projet artistique à Lieusaint/Sénart, nous avons imaginé ce spectacle, comme la première pierre narrative d'un important projet que nous menons conjointement avec des artistes, des chercheurs, en lien avec les collectivités et des partenaires européens : **SYMBIO-SCENES** qui consiste à monter en compétences pour créer différemment : de façon durable et en lien avec le vivant.

Notre première action au travers de ce spectacle, consiste à nous efforcer de prendre en compte notre empreinte carbone et de travailler avec des outils technologiques de seconde main.

La technologie utilisée sur scène consiste à saisir les mouvements de l'interprète en temps réel, via une combinaison de motion capture; **ce principe technique nous plait beaucoup car cela** permet au comédien d'être le **moteur premier** de tout ce qui se joue sur le plateau.

Ce costume high-tech est, comme une seconde peau pour l'acteur, tel un marionnettiste, il peut animer physiquement, en temps réel, grâce à son squelette virtuel, des marionnettes numériques avatars_3D.

Cet outil offre, non seulement, de **nouvelles partitions de jeu pour l'acteur** mais c'est aussi, pour moi, l'opportunité d'explorer une nouvelle façon de mettre en scène : Il s'agit **d'une part, de diriger deux interprètes sur l'espace scénique** et simultanément, de travailler sur de **nouveaux espaces virtuels** (via le logiciel de jeu vidéo *Unity*).

Je m'inscris donc dans un travail de mise en scène, de directrice d'acteurs et de réalisatrice notamment avec la programmation des caméras virtuelles qui filmeront, en temps réel, les 4 marionnettes avatars_3D animées par le comédien.

Différemment des effets spéciaux ultra-réalistes au cinéma, je cherche au travers des images animées en temps réel par les acteurs et via l'implication de dispositifs innovants sur la scène : une poésie propre au Théâtre.

Julie Desmet Weaver

É.MOTION

L'EXTRAORDINAIRE MÉTAMORPHOSE



<https://youtu.be/upKtAW5SLVE>

Présentation du "making of" réalisé lors de nos répétitions

SCENOGRAPHIE VISUELLE ET ECRANS MOBILES

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

Tout au long du spectacle, le personnage évolue dans des espaces où se démultiplient et se superposent différents univers visuels.

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**, qui permettent de faire se côtoyer ensemble des narrations qui se déroulent simultanément dans **des espaces temps différents** :

Il y a, d'une part, **le présent où se déroule le drame de la petite fille**, et très vite une projection vers **un futur lointain**, où la petite fille devient une grande petite fille et découvre ce que sera le monde dans 3000 ans. Un monde peuplé de nouvelles espèces...

Cinq décors visuels ont été conçus par le scénographe **Alain Lagarde** :

- La Chambre dans le jardin
- Le Désert de Sel et de Feu
- La Forêt de Varechs
- La Falaise dans les airs
- La Prairie de coquilles brisées

L'espace scénique est amené à se modifier à chaque tableau grâce aux écrans mobiles, les interprètes ont donc plusieurs chemins à explorer et pourront le cas échéant jouer sur différents plans.



LES 4 MARIONNETTES NUMERIQUES AVATARS_3D



DESCRIPTION DES QUATRE PERSONNAGES

Tous les avatars ont été conçus à partir de scans d'animaux réels qui ont été mêlés pour concevoir des personnages hybrides.

BIDUL'CARAPACE : *Moitié Grenouille - Moitié Escargot*. 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.

S'TRUC : *Moitié Caméléon - Moitié Lémurien*, Cet animal tout feu tout flamme, aime faire peur, faire des farces, et surpasser sa propre condition. C'est parce qu'il est petit et craintif, qu'il a besoin d'affirmer sa puissance.

CHOZ'POUF : *Moitié Champignon - Moitié Poisson*. Ce personnage 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 à l'intérieur. Il garde ses émotions enfouies, et tout cela le fait grossir, grossir, vraiment grossir.

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



THEATRE AUGMENTE / MOTION CAPTURE

UNE NOUVELLE PARTITION POUR LE COMEDIEN
UNE NOUVELLE EXPERIENCE POUR LES PUBLICS

Le comédien, équipé de sa combinaison interagit à vue du public, il nous semble important que toutes ses actions puissent être observées, sur le plateau par les spectateurs.

Voir comment les mouvements de l'acteur sont transformés et projetés, en temps réel, dans l'univers narratif est un élément essentiel de la performance et de cette mise en scène de théâtre amplifié.

Le comédien_marionnettiste_3D qui anime les avatars n'est plus seulement dans un espace frontal "scène-salle", son squelette virtuel anime des avatars qui apparaissent sur scène de façon augmentée. L'interprète doit savoir jouer sur plusieurs plans, prendre en compte le point de vue des spectateurs, celui de sa partenaire de jeu et ne jamais quitter des yeux les différents espaces de projection.

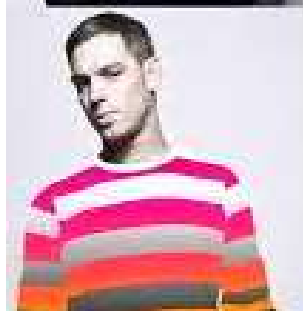




COMPOSITION MUSICALE : David Tipper, et Liquido COMPOSITION & SOUND DESIGN : Axel Beaumont

É.MOTION, l'extraordinaire métamorphose est un spectacle qui évolue entre deux périodes : **les années 90** (dont une référence-phare au Tube du groupe *Liquido*) et un univers sonore plus futuriste, où se déploient des sonorités plus intemporelles, comme **Le breakbeat**, un courant de musique électronique caractérisé par la présence de rythmes binaires très syncopés et l'utilisation intense de polyrythmes.

La musique du spectacle est enrichie par le sound design très organique qui donnent une atmosphère vivante et palpable aux décors visuels. On reconnaîtra aussi du Human Beatbox pour certains avatars.



David Tipper est un compositeur britannique spécialisé dans la musique électronique qui va de *l'ambient* au *trip hop* en passant par les pauses *uptempo new skool*.

Lors de ces performances live, il utilise des morceaux musicaux inédits et gratte ses propres sons, créant un élément live de *turntablism* (issu de ses explorations musicales au début de sa carrière de DJ vinyle).



#E.MOTION

24 médias créés et diffusés sur les réseaux Insta et FB auprès de + de 400K followers

Le programme **Écran vivant** vise à accompagner les démarches d'expérimentation d'œuvres adaptées aux nouveaux usages numériques qui complètent et enrichissent l'expérience du spectacle vivant. Notamment la **production, la réalisation et la diffusion d'œuvres numériques utiles à la visibilité des spectacles** telles que des films making of, une captation d'un spectacle augmenté ou des contenus interactifs...

Notre projet **#É.MOTION** s'élabore autour d'événements **live hors-les-murs avec l'installation d'un studio nomade LA BOITE A #EMOTION** et se décline au travers de **24 médias vidéos** qui seront diffusés, avant les représentations du spectacle, sur les réseaux sociaux **INSTAGRAM et FACEBOOK** de tous nos partenaires (*par exemple : les collectivités, les théâtres, le centre commercial Westfield Carré Sénart et Westfield Forum des halles, le Forum des images...*)

Notre démarche consiste à créer une série de publications qui mettent en valeur les thèmes et les personnages de la pièce et à proposer des interactions avec les publics familiaux dans la boîte à #EMOTION

LA BOITE #E.MOTION est un studio nomade installé hors-les-murs, juste à côté d'une installation avec écrans leds, et dans lequel le comédien en Motion Capture interagit avec les publics et les visiteurs.

Lors de ces événements-live, il s'agit, d'inviter "*un enfant et un parent*" à entrer en jeu et en dialogue avec l'une des marionnettes_avatar3D du spectacle É.Motion. De ces rencontres seront créées les 15 vidéos courtes et participative d'1mn30.



Westfield
CARRÉ SÉNART

Westfield
FORUM DES HALLES

- **4 films narratifs réalisés (en motion capture) (4x1mn) pour présenter et les quatre marionnettes numériques avatars_3D**
- **15 vidéos courtes participatives pour réseaux sociaux (15x1,5mn) créées en lien avec les publics hors-les-murs dans la boîte à #É.MOTION, à l'occasion d'événements live organisés avec le comédien équipé de la combinaison de motion capture**
- **5 documentaires Making of (5x3mn) pour expliquer la construction du projet**



A LA RENCONTRE DE NOUVEAUX PUBLICS

Depuis la crise sanitaire, le taux de fréquentation dans les salles de spectacle a baissé de 40%. Notre intention consiste à développer en même temps que le spectacle des narrations parallèles sur les réseaux sociaux, afin d'aller à la rencontre de nouveaux publics.

LE PROJET #E.MOTION

s'inscrit dans le prolongement du spectacle et a été élaboré dans le cadre du dispositif Ecran Vivant porté par l'ONDA et le Ministère de la Culture. Ce projet consiste à créer :

**24 MÉDIAS QUI SERONT DIFFUSÉS SUR LES RÉSEAUX
INSTAGRAM ET FACEBOOK DE NOS PARTENAIRES PRIVÉS
ET AUPRÈS DE + DE 400K FOLLOWERS**

MEDIATION



Une série d'activités de médiation est proposée avant le spectacle. C'est l'occasion d'**expliquer aux enfants tout le processus de création de ce spectacle** qui mêle images, nouvelles technologies et art vivant, avec les équipes artistiques et techniques, mais aussi d'aborder ensemble les questions soulevées par ce spectacle.

Par exemple, en novembre, nous accueillerons 16 classes d'écoles primaires, soit 380 élèves, pendant plusieurs jours avant le spectacle.

Nous avons déjà réalisé des **ateliers d'effets spéciaux** avec certains élèves sur fond vert. Cette fois-ci, nous expliquerons de manière **ludique et pédagogique les principes technologiques** de la combinaison motion capture et détaillerons l'adaptation de l'acteur à ce dispositif.

comment l'acteur, équipé de sa combinaison, peut animer des marionnettes en 3D avec son propre corps.

La comédienne racontera aux enfants le voyage qu'elle s'apprête à faire dans ce spectacle. Un voyage à la découverte du monde et d'elle-même.

Il s'agira de reconnaître les espèces assemblées dans les représentations imaginaires et futuristes de **nos quatre marionnettes_Avatar_3D** en référence à la célèbre théorie de Darwin.

Et de s'interroger sur toutes les formes que pourraient prendre nos propres corps lorsque nous nous sentons monstrueusement **émotifs** et que nos émotions sont presque trop grandes pour nous ?

ÉQUIPE ARTISTIQUE



JULIE DESMET WEAVER

Metteur en scène / Réalisatrice

Julie Desmet Weaver est engagée dans l'exploration de nouvelles écritures et de nouveaux dispositifs scéniques immersifs et interactifs. Elle imagine des processus de création qui mêlent arts vivants et nouvelles technologies et conçoit de nouveaux designs d'expérience pour les publics, afin d'initier des rencontres autour d'histoires littéraires, visuelles, sonores et interactives.

Sa prochaine création interactive **ENTREZ DANS LA DANSE** sera présentée au **Théâtre National de Chaillot (2023)**. Ses deux dernières créations imaginées autour du roman **L'ECUME DES JOURS** de **Boris Vian** ont reçu le **Prix SACD Ecriture multi-écrans**, le soutien de l'**Europe HORIZON 2020 Recherche et innovation** porté par l'**IRCAM** et le **Centre Pompidou**, du **CNC Expériences Numériques**, de l'**ADAMI** et de la **Région IDF**



AXEL BEAUMONT

Auteur / Compositeur

Axel Beaumont suit une formation de Théâtre au Studio d'Asnières-sur-Seine Jean Louis Martin Barbaz. Il dirige sa 1ère compagnie en 2006, dédié au théâtre musical, où il met en scène de nombreux projets, adapte et compose les chansons des spectacles.

Il écrit **BREAKING NEWS** avec le soutien du Centre Culturel de Lessines en Belgique : un spectacle qui aborde les thèmes des réseaux sociaux, et de l'information mainstream au travers d'un prisme à la fois naïf et dramatique.

En tant qu'interprète, il joue Colin dans le spectacle *Ecume des jours* et dans l'expérience *Ecume des jours XR*, réalisé par Julie Desmet Weaver

Il est artiste associé d'**UNDERGROUND Sugar**.



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 aussi bien pour le théâtre, que pour la danse et l'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 signe la scénographie des *Familiers du Labyrinthe* à l'**Opéra Garnier**, de *Demain* de la cie Michèle Noiret et des décors pour l'opéra (...) Dernièrement, il crée la scénographie de *Richard II* (Christophe Rauck) pour le **Théâtre de Nanterre**. Il crée l'univers visuel du spectacle immersif et de l'installation XR inspirés par le roman de Boris Vian *L'écume des jours*, mis en scène par Julie Desmet Weaver.



LEA TUIL

Interprète de la Grande petite fille

Léa Tuil suit une formation de comédienne à l'école Claude Mathieu en même temps qu'elle décroche un master en études théâtrales.

Par la suite, elle entre à l'ESCA (École Supérieure de Comédiens par l'Alternance), où elle a l'occasion de se perfectionner en jeu, chant et danse.

Assistante mise en scène sur différents projets de Guillaume Barbot ou encore de Celeste Germe, elle s'intéresse également aux métiers de l'ombre. Elle joue dans divers spectacles de la compagnie Atropos (Synthèse, Le Noël de Marie Petiet...) et rejoint la compagnie Underground Sugar en 2022 pour E-motion.



POLL PEBE PUEYRREDON

Directeur technique : Motion Capture_temps réel

Poll Pebe Pueyrredon est un réalisateur argentin spécialisé dans les effets spéciaux. Il débute sa carrière en 2004 en tant qu'enseignant à l'université de Buenos Aires et en réalisant des effets spéciaux pour le cinéma. Il s'engage dans l'édition de longs-métrages (Prix au Festival du film Latino-Américain de Toulouse en 2007). En 2012, il s'installe en France et commence à réaliser de courts documentaires et des clips musicaux en VR 360°(Sélection officielle au Festival du Film de Mar del Plata (Argentine).

Depuis 2016, il participe à divers projets en Réalité Virtuelle, en tant que directeur technique, technicien de motion capture et accompagne désormais de son expertise les pièces de théâtre immersives et interactives.

FICHE TECHNIQUE

Nombre d'artistes: 2 comédiens

Personnel accompagnant: 1 m-e-s / 1 régisseur général / 1 régisseur MOCAP vidéo

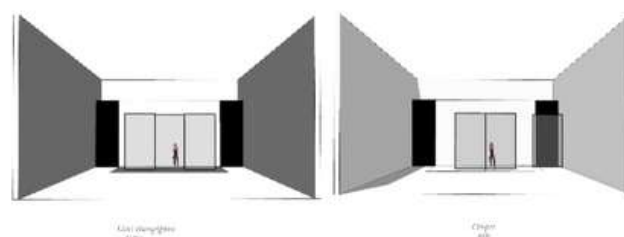
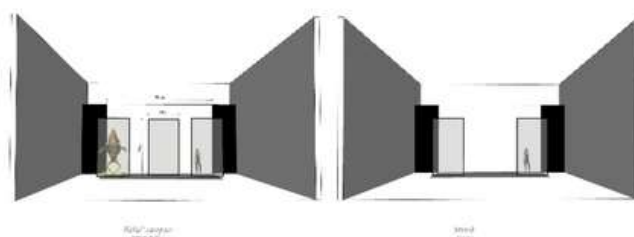
Durée du spectacle: 1h15

STAGE

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

SCENOGRAPHY/STRUCTURE (provided by the company)

Le dispositif se compose de: - 2 patiences à l'arraché type GERRIETS supportant 3 cadres écrans suspendus manipulés par les comédiens et le régisseur plateau

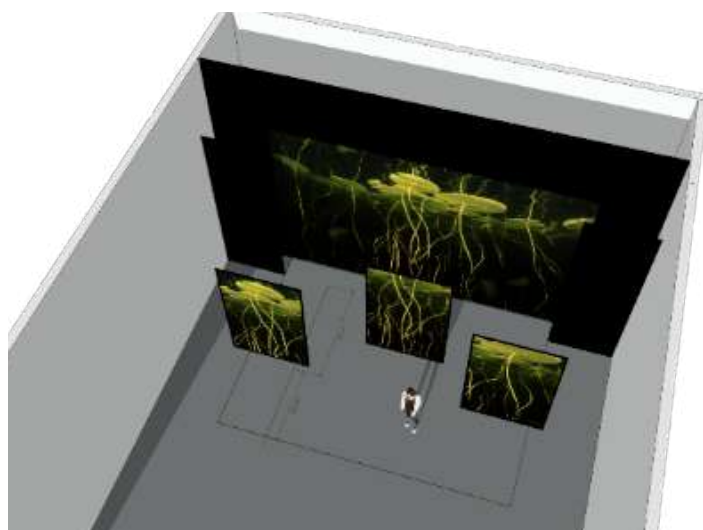


LIGHTING

pupitre 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

SOUND

un système de diffusion complet (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



FOURNI PAR L'ORGANISATEUR

La compagnie viendra avec ses ordinateur 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)



UNDERGROUND Sugar

www.cie-underground-sugar.com

**CAMPUS CULTUREL
37 avenue Pierre Point
77127 Lieusaint / FRANCE
+33(0)6 30 27 16 51
underground.sugar@hotmail.com**

FOURNI PAR L'ORGANISATEUR

La compagnie viendra avec ses ordinateur 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)

CONDITIONS FINANCIERES

Prix de cession : 4 500 euros HT pour une représentation

Prix de cession dégressif à partir de la deuxième représentation



UNDERGROUND Sugar

www.cie-underground-sugar.com

CAMPUS CULTUREL
37 avenue Pierre Point
77127 Lieusaint / FRANCE
+33(0)6 30 27 16 51
underground.sugar@hotmail.com