

Tchikiboum et Small Creative présentent

# Entrez dans la danse

Une expérience immersive de Julie Desmet Weaver

chorégraphiée par Eugénie Andrin  
et mise en image par Claire Allante



# Expérience immersive sous dôme

## Entrez dans la danse

**Julie Desmet Weaver**  
**Eugénie Andrin**  
**Claire Allante**

**Toutes les 30 minutes**

Pénétrez dans le dôme et laissez-vous entraîner dans l'histoire d'Enneline, le patient zéro de l'épidémie de peste dansante qui frappa la ville de Strasbourg en juillet 1518.

Tout comme son amant Melchior, qui court à travers la ville pour tenter de la sauver, vous êtes alors happés par la ronde narrative et ses farandoles, qui mêlent mystérieusement corps filmés et corps virtuels...transformant progressivement l'espace en dancefloor.

Une fresque vivante et fantastique, dans laquelle vous entrerez peut-être aussi...

**TCHIKI  
BOUM**

**small**

**HUBBLO**

**chAillOT**  
THÉÂTRE NATIONAL DE  
DANSE / THÉÂTRE

**THÉÂTRE  
SÉNART**  
SCÈNE NATIONALE

**UNDERGROUND**  
**Sugar**

# TEASER ENTREZ DANS LA DANSE

<https://www.youtube.com/watch?v=BCJYz4fGnc4>



# STRUCTURE TECHNIQUE

**Dôme immersif (mobile)**  
**8m (diamètre) x 5m (hauteur)**  
**4 vidéo-projecteurs**  
**Son spatialisé**  
**Jauge max : 30 personnes**

Montage/démontage : 2 x 1 journée  
(techniciens inclus) Installation en  
intérieur ou en extérieur possible

Prix d'entrée conseillé : 8 à 12€

Jusqu'à 30 personnes  
par session de 30 minutes.



# FICHE TECHNIQUE

Une expérience **immersive**

Durée : **25 minutes**

Réalisation : **Julie Desmet Weaver**

Chorégraphie : **Eugénie Andrin**

Création visuelle : **Claire Allante**

Composition musicale : **Cyrille Marchesseau**

D'après la Danse Macabre de **Camille Saint-Saëns**

Coproduit par **Tchikiboum** et **Small Creative**

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

Soutenu par le **CNC** - Fonds Expériences Numériques, la **Région Sud**,  
CNC Création Immersive, **L'Entre-Pont** Nice - Résidence 2021, Magelis  
et Fondation Martell

Avec le soutien de **Hubblo**, **Underground Sugar**, **Chaillot** -  
Théâtre National de la Danse et **La Marge** - Lieusaint avec Théâtre  
National de **Sénart**

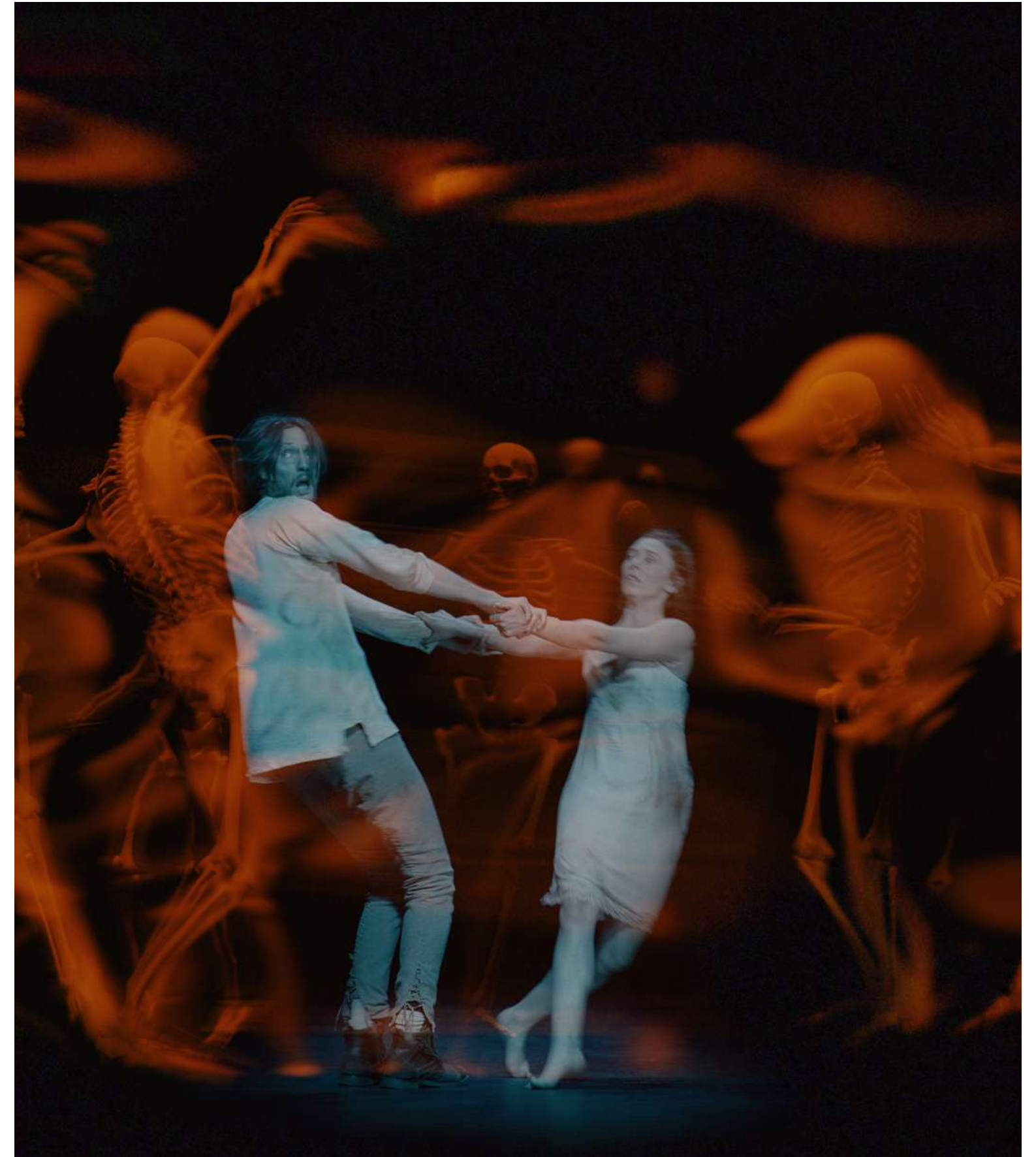


# CONCEPT

**Entrez dans la danse est une expérience inédite inspirée d'un fait divers tristement célèbre : l'épidémie de Peste Dansante de 1518.**

Au sein d'une structure immersive, le public est invité à découvrir l'histoire d'Enneline, la première femme à être emportée par cette pandémie. Mêlant théâtre et danse, cette expérience sensorielle invite à suivre l'élan des corps, témoignage de la détresse d'une population face à des autorités rigides. Empruntant au spectacle vivant et au cinéma, l'expérience devient un véritable terrain de jeu pour les spectateurs et spectatrices invité·es à entrer dans la danse.

**Le dispositif dôme propose une autre manière de regarder le mouvement, d'en faire partie.** Le cheminement narratif va emmener les spectateurs à devenir partie prenante et les inviter, peu à peu, à entrer dans la danse. Parvenir à mêler les corps filmés des danseurs avec et les corps virtuels saisis en motion capture est l'un des principaux enjeux de cette expérience.





# L'HISTOIRE



Dans un atelier sombre, Melchior est appliqué à sa tâche d'imprimeur. Assise, à l'autre bout de la pièce, Enneline, son amante, semble interdite, figée dans un autre monde. Alors qu'elle fait tomber un lange de bébé, un tréssautement s'empare d'elle. Melchior tente doucement de la calmer... sans succès. La jeune femme s'emporte, dessinant un mouvement abrupt. Elle s'échappe de l'obscurité pour s'élancer dans la ville. Sa danse emporte les passants, un à un, les contaminant de sa folie gestuelle.

Enfermés dans leur beffroi, le Bourgmestre et les autorités se questionnent sur cette "farandole" dépourvue de sens qui s'empare de la ville. D'abord amusé, le Bourgmestre se voit vite dépassé par les événements. Dans les rues de la cité, Enneline s'agite, entraînant le peuple avec elle. Melchior cherche à la suivre et la sauver, mais le corps de la femme lui échappe, toujours plus fougueux, toujours plus dansant.

Les autorités envoient alors des musiciens sur la grand place pour calmer les ardeurs. La musique les invite de plus belle à se déhancher, à tournoyer, déclenchant la première rave party de l'histoire. Dans cet espace hallucinatoire, les corps se déchainent, progressivement accompagnés par le public, devenant acteur de cette farandole infinie.

Des créatures fantastiques peuplent la grand place. Nos personnages s'élancent dans cette transe collective, jusqu'à ce qu'elle soit démantelée par les gardes, menace sombre et inquiétante qui met fin au mouvement. Enneline et Melchior restent seuls. Il semble convaincu que la folie a disparu, que le calme et la stabilité sont revenus. Mais voilà qu'il sent, tout contre son dos, la main d'Enneline qui s'agite à nouveau.

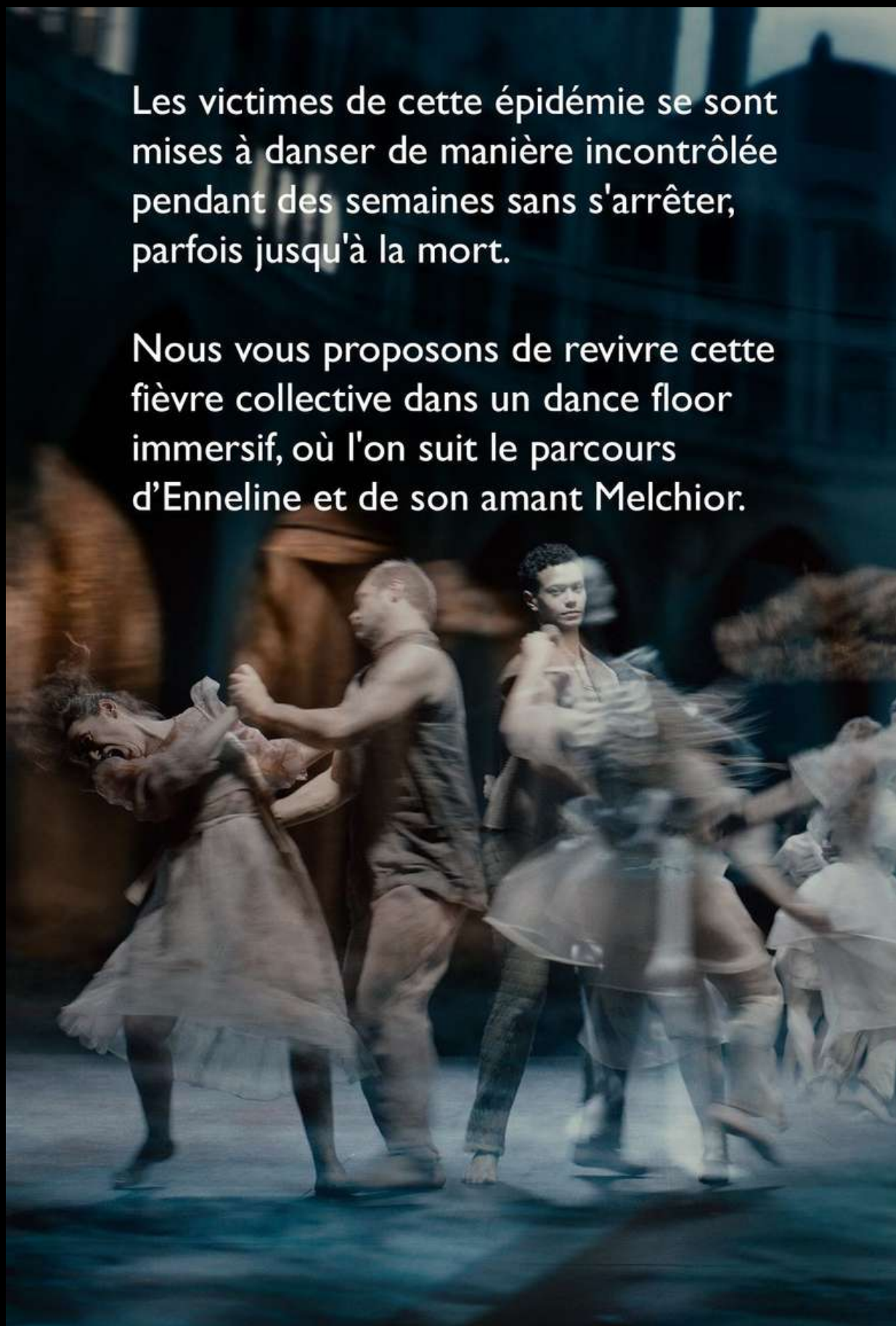


« Entrez dans la Danse » est une expérience immersive proposée sous dôme qui s'inspire de l'incroyable épisode de « peste dansante » de 1518.



Les victimes de cette épidémie se sont mises à danser de manière incontrôlée pendant des semaines sans s'arrêter, parfois jusqu'à la mort.

Nous vous proposons de revivre cette fièvre collective dans un dance floor immersif, où l'on suit le parcours d'Enneline et de son amant Melchior.



Venez prendre part à cette folle farandole à Chaillot - Théâtre national de la Danse du 2 au 10 juin prochains.

Puis au Grand Palais Ephémère lors du festival Palais Augmenté du 23 au 25 juin



# Intention de la réalisatrice Julie Desmet Weaver

*Entrez dans la danse porte une intention politique et sociétale : installer le geste comme expression du désespoir, comme revendication, comme réappropriation de l'espace public...*



Il y a deux leitmotifs qui reviennent souvent dans mon écriture et dans mes créations, le besoin de m'inspirer de textes littéraires, et d'esthétiques ancrées comme des repères dans nos mémoires collectives, et l'envie de faire éclore des mondes parallèles et proposer des interprétations qui résonnent en écho dans notre temps et avec notre actualité. Je m'inscris dans cette démarche qui consiste à créer des passerelles entre littérature, arts vivants, cinéma et innovation pour proposer de nouvelles expériences aux spectateurs.

A travers cet épisode d'épidémie dansante et l'histoire du couple Enneline et Melchior, je souhaite m'inspirer des grandes esthétiques picturales et littéraires de l'art macabre et en proposer une interprétation résolument moderne. Au regard de la période difficile que nous traversons, qui nous invite à changer nos habitudes et à nous transformer en profondeur,

il est intéressant de nous interroger sur notre condition d'hommes et de femmes, au cœur de la cité, et sur nos peurs ancestrales, instinctives et organiques de la mort.

L'enjeu est d'illustrer le vertige que peut représenter le déséquilibre de ces hommes et de ces femmes, de raconter le balancement, cet ébranlement du corps, puis des corps qui vont se reconnaître, se répondre à l'unisson, et basculer vers la folie.

Comme si le corps s'ouvrait soudain et devenait capable de laisser échapper ses humeurs les plus noires, comme les plus pures. Un univers carnavalesque, réel et fictionnel, dans lequel la beauté et les diverses formes de peurs ancestrales peuvent exister et fusionner en harmonie.

*Julie Desmet Weaver*



# Le geste chorégraphique Eugénie Andrin



*La chorégraphie montre le glissement d'une danse joyeuse et légère qui sombre dans l'enfer d'une farandole obligée*

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

Les danseurs de l'expérience ont chacun une signature corporelle et chorégraphique forte et unique qu'il semble indispensable de conserver, ceci, afin d'éviter tout formatage qu'une technique commune aurait pu inoculer. En effet, leur singularité est un atout précieux, mis en avant, afin de ne pas parasiter le mouvement naturel des danseurs. Car c'est de façon instinctive, sans aucune règle, que les habitants pris de folie se sont mis à danser.

L'expérience va permettre au spectateur de se situer au cœur de la danse, au plus près des corps. Il s'agit donc de tisser un lien étroit entre les corps filmés des danseurs, les corps virtuels saisis en motion capture et les corps charnels des spectateurs. Cette matière va permettre à la danse de se déployer, en utilisant ces corps comme des vecteurs qui font le relai entre l'écran et la réalité, réduisant la frontière entre ces 2 univers, et permettant ainsi aux spectateurs-danseurs de rentrer dans la danse de façon naturelle.

*Eugénie Andrin*



# Univers Graphique et visuel - Claire Allante



Le récit démarre dans une atmosphère étouffante. Un étrange brouillard remplit les intérieurs comme les rues. Quelques percées de lumière viennent découper les silhouettes à travers les fenêtres et les bâtiments. Ce trouble du réel annonce un sombre présage, dès le début de l'histoire.

Nous souhaitons placer le récit hors du temps. Les édifices, avec leurs tailles démesurées, font référence à une architecture totalitaire, fantasque et mégalomane. Cependant, ils restent d'une grande sobriété et d'un minimalisme poussé en termes de matière. Ce choix permet de créer un rythme visuel, entre les lignes et courbes de l'architecture, et les corps dansants dans la cité. Ici aussi, la séparation se fait entre l'intérieur et l'extérieur, le chaud et le froid, la rigueur et la folie.

Au fil du récit, l'image commence à se détériorer. Comme sur les vieilles pellicules, rongées par la chimie et le temps, une matière organique vient grignoter les décors et les corps.

Un effet pictural avec des plaques de verre, ou des expositions multiples qui viennent flouter les corps. La photographie devient surréaliste et picturale, elle se concentre à révéler la beauté des corps et des matières.

Dans la dernière partie, nous assistons à une explosion de couleurs surnaturelles, en référence aux rave parties d'aujourd'hui. Un effet chaotique s'imprime dans la superposition d'images, de corps et de lumière. La bascule dans la folie est totale, la rétine du public est saturée d'éléments visuels.

*Claire Allante*



# Musique de Cychotomie, d'après la Danse macabre de Camille Saint-Saëns



Travailler sur une adaptation du morceau de Camille Saint-Saëns, *la Danse Macabre*, m'a tout de suite attiré, tant sur le thème (la mort invitant les humains à danser toute la nuit pour finir en apothéose) que sur la forme. Cette pièce est construite sur deux thèmes principaux et de multiples motifs, qui se mêlent et s'entrecroisent, dans un joyeux mélange. Cette œuvre est remplie de modernité et aisément transposable à une construction de morceau électronique plus actuel. Les répétitions (ostinati), l'utilisation des modes Mineur / Majeur successifs et un rythme musical très identifiable en font le thème parfait pour ce projet.

Pour obtenir la partition musicale souhaitée par les auteures, j'imagine enregistrer un ensemble jouant la pièce dans son intégralité, mais également motif par motif, et pupitres par pupitres : Percussions / Vents / Cordes, ainsi qu'une section plus baroque pour la séquence de valse (farandole).

Cela permettra de placer la musique dans l'espace sonore englobant du dôme de manière plus immersive, et également d'utiliser les motifs existants comme base pour les transformer en sons électro-cinématiques, grâce à de nombreux effets.

Enfin la création sonore finira en véritable rave party, mêlant une base organique / acoustique et des effets et sons actuels, pour venir chercher le spectateur et l'aider à se connecter à l'expérience. Nous conserverons la pulsation de la Danse Macabre. Le thème sera déstructuré, les sons déformés, plus puissants, étonnants, englobant, s'accélération. Comme dans une course folle, la pulsation cardiaque des spectateurs doit s'accroître jusqu'à la scène finale, où toute l'énergie retombe d'un seul coup.

*Cyrille Marchesseau*





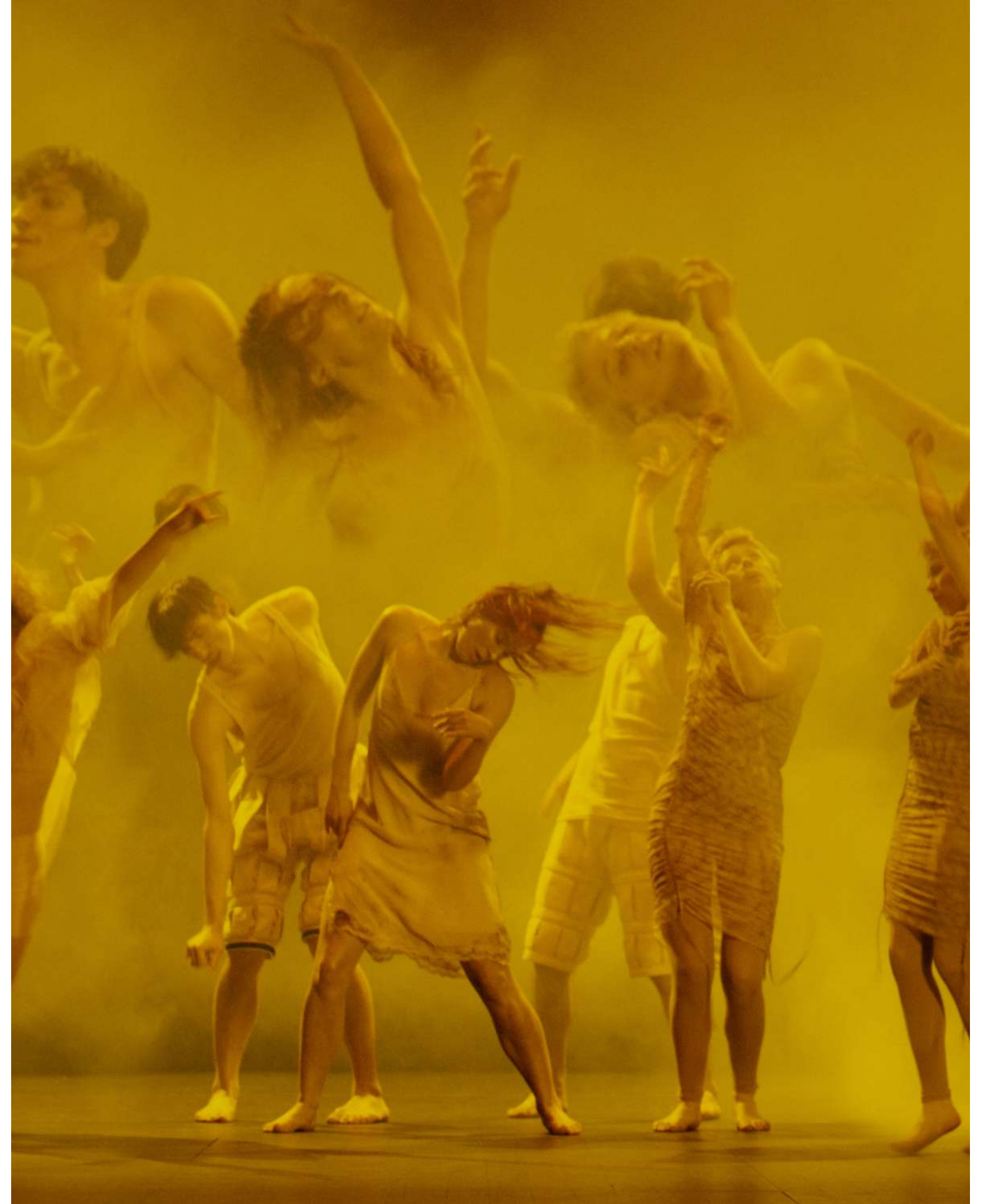
# Processus de création

**Au-delà d'une captation de ballet ou d'un film de danse à 360°, *Entrez dans la danse* est une expérience immersive et interactive qui immerger les publics dans des sensations synesthésiques et l'invite à s'engager physiquement.**

Le spectateur est invité à plonger au cœur d'une narration et à évoluer dans l'espace immersif au milieu de corps dansants. Très vite, il devient un élément central et joue un rôle clef dans notre écriture qui consiste justement à pouvoir mêler corps de chair, corps filmés et corps virtuels. Nous utiliserons la motion capture pour représenter le "charnel" du corps numérique : en créant cet espace virtuel, nous offrons à tous les personnages un univers fantastique dans lequel le réel et le fantasmé se mêlent.

Notre installation est cet espace imaginaire, dans lequel une vingtaine de spectateurs sont invités à entrer. Cet espace représente un monde dans lequel nous souhaitons plonger les spectateurs : différents tableaux immersifs vont se déployer tout autour d'eux. Nous jouons avec les échelles : en positionnant les spectateurs parfois au centre d'une scène filmée à 360°, parfois au milieu des pas de bourrée des farandoles, parfois fixés des yeux par tous les danseurs... les spectateurs sont impliqués physiquement de façon sensorielle dans l'histoire.

*Entrez dans la danse* est un projet hybride qui se nourrit de nos expertises technologiques et envies artistiques complémentaires. Pour accompagner l'approche artistique des autrices, la production et le studio propose un projet nomade, universel, innovant, à déployer auprès de publics larges et variés.



# L'ÉQUIPE DE CRÉATION



**Claire Allante**  
Directrice artistique

**Julie Desmet Weaver**  
Autrice - Réalisatrice

**Eugénie Andrin**  
Autrice - Chorégraphe

# ACCUEILLIR L'EXPÉRIENCE

## Rencontres avec les autrices

### Parcours de médiations

Nous souhaitons mettre en avant les médiations proposées par Underground Sugar (Julie Desmet Weaver et d'Axel Beaumont) auprès des publics, à travers des rencontres et des ateliers- ci-après.

Les publics sont accueillis dans un onboarding (embarquement), où un intervenant-danseur fait découvrir l'envers du décor.

- L'histoire "vraie" de l'épidémie dansante
- Le making of d'ENTREZ DANS LA DANSE
- L'interaction avec le bestiaire médiéval
- Courte performance de danse
- Avant d'entrer dans le dôme pour découvrir ENTREZ DANS LA DANSE



# Médiations et Parcours spectateurs Underground Sugar

## 1

Les spectateurs sont accueillis dans une première salle sombre, où des lumières rouge tombent en douche sur le sol.

Sur un écran devant eux est projetée une vidéo courte : **La ronde des pieds** qui vient frapper en écho sur le sol.

Le public est accueilli par un médiateur ou par les autrices, l'opportunité de présenter en détail au public toute **la démarche artistique.**

## 2

Pendant, une vingtaine de minutes, le public découvrent les cinq grandes thématiques du projet

- **Les danses macabres**
- **Le roman de Jean Teulé**
- **La mise en scène 360°**
- **Le geste chorégraphique**
- **Les corps virtuels et la motion capture**

Les spectateurs peuvent échanger et poser leurs questions

## 3

Un peu plus loin, il est possible **d'interagir avec une silhouette avatar inspiré par un bestiaire fantastique revisité.**

Les spectateurs sont ensuite invités à entrer sous le dôme pour visionner le film immersif **Entrez dans la danse.**

Des soirées événements prévoient ponctuellement la **participation de danseurs live pendant la présentation d'Entrez dans la danse ou lors d'un Bal**

## + LA CHIMÈRE Installation Interactive

Cette installation légère propose au spectateur de **se métamorphoser en interagissant au travers d'un corps avatar-chimère**, c'est lui offrir la possibilité de s'impliquer et de s'engager physiquement dans cette fresque dansante.

Par un **système de caméras de capture de mouvements**, le public peut s'approcher d'un écran, voir sa silhouette apparaître.

Grâce à une capture de leur squelette, les participant·es pourront bouger leur bassin, taper du pieds... et jouer avec leur avatar, s'impliquant à leur tour dans la danse.



## + LE BAL \_ DANCEFLOOR

**Dans l'ombre du dancefloor,  
un DJ remix la "Danse  
Macabre" de Saint-Saëns.**

Les sons électro se fondent  
avec les harmonies  
classiques, créant un voile  
mystérieux qui enveloppe le  
publics et les danseurs qui  
glissent peu à peu dans une  
danse éthérée et captivante.

Les lumières tamisées  
projetent des ombres  
fantomatiques, accentuant le  
mystère.



# VIDEO PARCOURS SPECTATEURS + BAL

<https://www.youtube.com/watch?v=BiwGQPpmJog>





# CONTACTS

## **TCHIKI BOUM**

**Sarah Arnaud**

19 rue Saint-Hélier  
35000 Rennes  
+33 (0) 6 38 93 87 10  
sarah@tchiki-boum.com

## **SMALL CREATIVE**

**Voyelle Acker**

61 rue de chabrol  
75010 Paris  
+33 (0) 6 07 16 43 21  
voyelle@small-studio.io

## **UNDERGROUND Sugar**

**Julie Desmet Weaver**

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

