

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

E.MOTION

Avant-propos

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

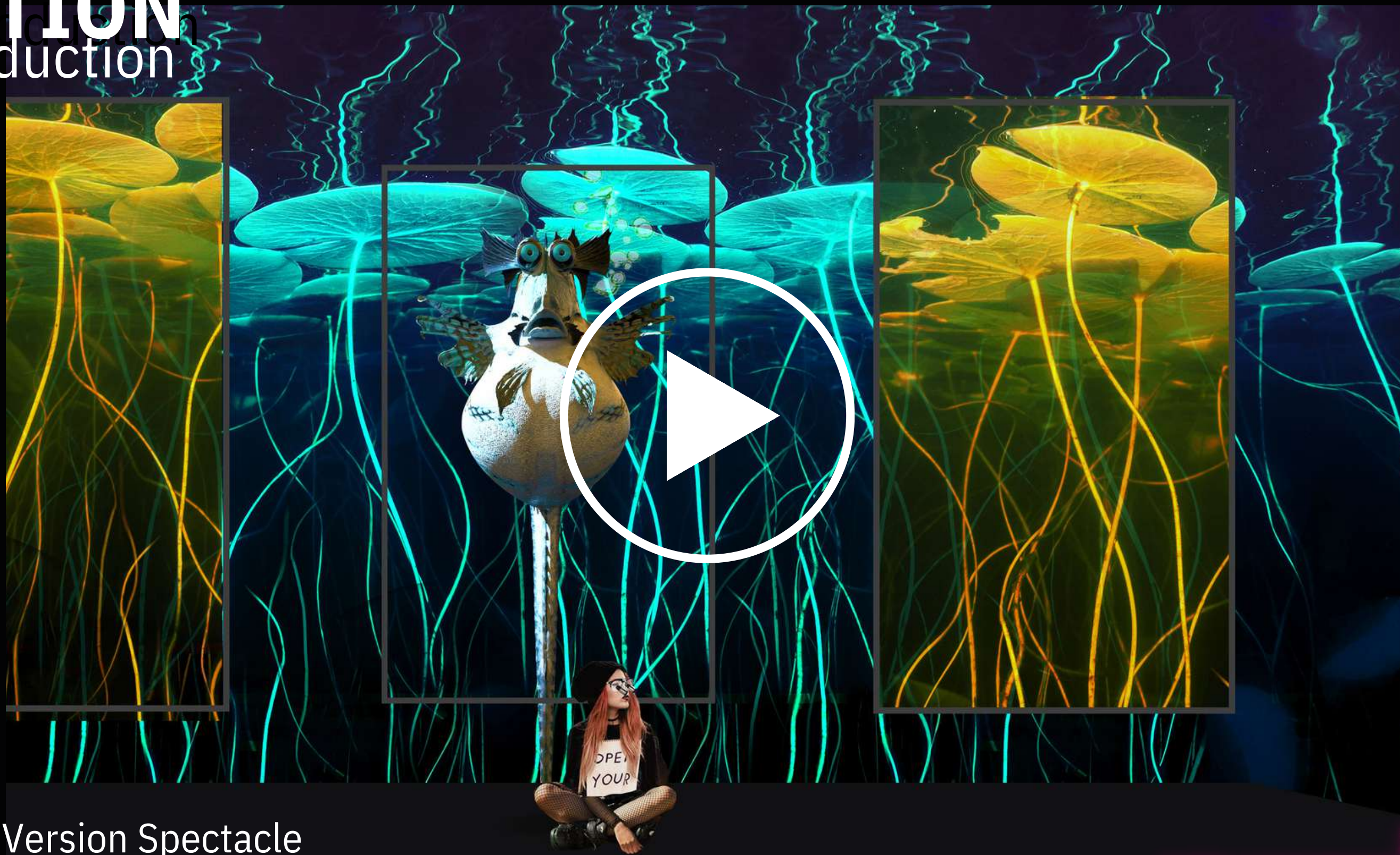
L'expérience E.MOTION est diffusée en continue dans les salles, avec un parcours spectateurs.

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.

E.MOTION

Pré-production



Making of _ Version Spectacle
<https://www.cie-underground-sugar.com/emotion>

[=> LIEN VERS](#)
[SITE UNDERGROUND SUGAR](#)

SOMMAIRE

CONCEPT

- + Concept
- + Histoire
- + Originalités d'E.motion
- + Les marionnettes 3D

- + Note de réalisation
- + Création visuelle
- + Univers sonore

L'EXPERIENCE DU SPECTATEUR

- + Note d'auteur
- + Parcours spectateurs

- La chambre dans l'espace
- Le jardin laboratoire
- Le désert de sel
- La forêt de nénuphars
- Les montagnes noires
- La prairie de coquilles brisées


TECHNIQUE

- + Adaptabilité scalability
- + La plateforme de régie
mocap temps réel
- + Distribution, estimation
prévisionnelle

- + Note de production
- + Underground Sugar et
Studio A+E
- + Calendrier

CONCEPT

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



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.

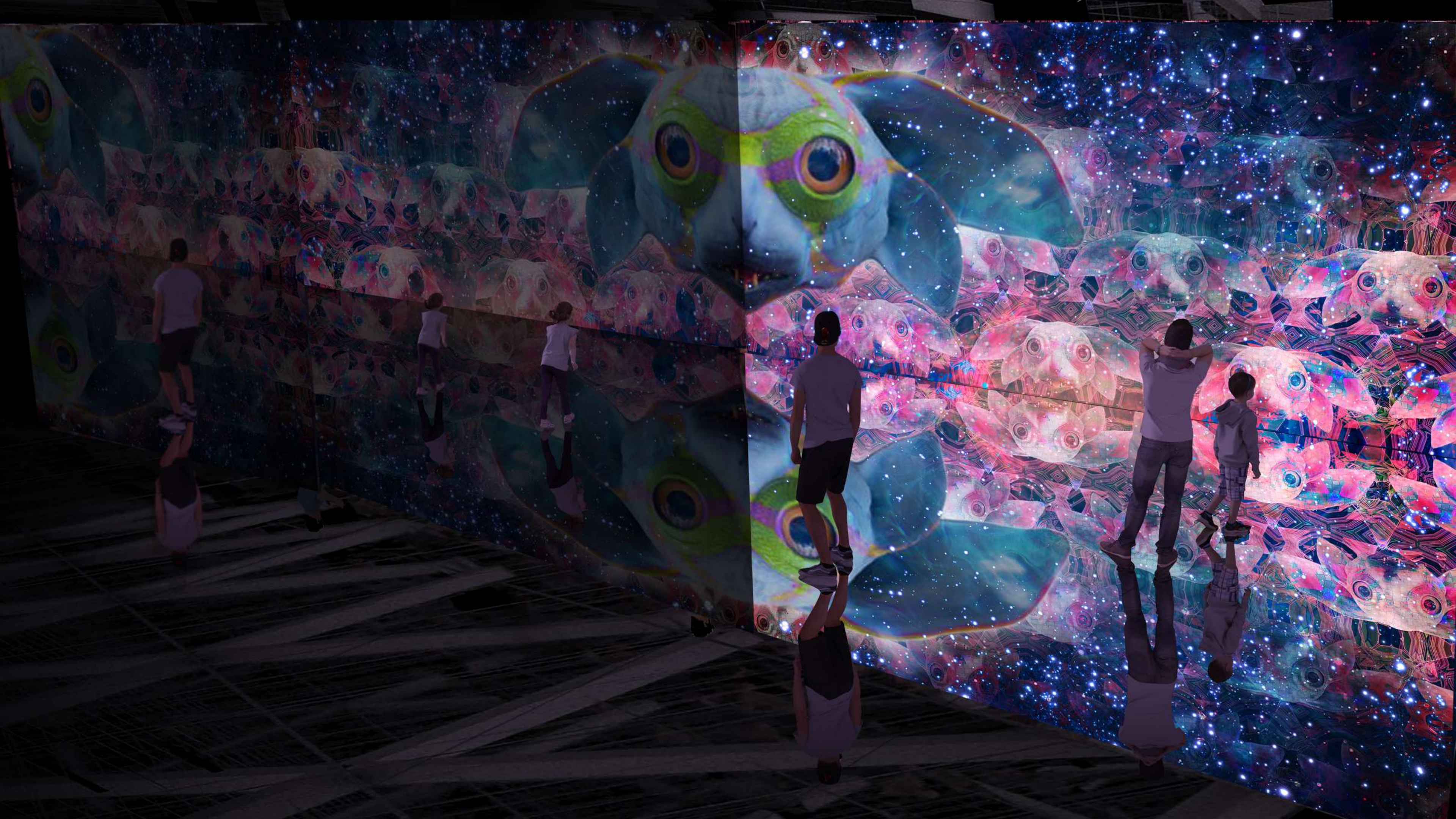
HISTOIRE

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.





ORIGINALITÉS

Une narration à 360°

Pourquoi le récit dans E.MOTION enrichit l'expérience des spectateurs ?

Nous pensons que le récit joue un rôle crucial dans l'enrichissement des expériences proposées au sein des salles immersives.

Dans l'expérience E.motion, le récit, les dialogues entre la petite fille et les 4 quatre personnages animés, favorisent un engagement émotionnel très fort des spectateurs.

La narration enrichit véritablement l'environnement virtuel en suscitant une implication des publics : ils sont impliqués dans l'intrigue pendant toute la durée de l'expérience.

Quatre marionnettes 3D

Comment les marionnettes 3D donnent-elles vie à l'histoire de façon unique ?

Les marionnettes 3D apportent une dimension visuelle très puissante à l'expérience. Animées en temps réel par l'artiste-interprète, *(ou via des animations pré-enregistrées diffusées en continu)* les marionnettes sont de véritables personnages qui interagissent avec les spectateurs dans les différents univers immersifs et donnent vie à l'histoire de manière unique.

Tous les avatars d'E.motion ont été conçus à partir de scans d'animaux réels qui ont été mêlés pour concevoir des personnages hybrides, drôles et attachants.

Des sessions avec Acteurs «Live»

Pourquoi est-il séduisant pour les publics de vivre l'expérience E.MOTION avec des acteurs en live ?

Les acteurs lors des sessions "live" d'E.motion animent en temps réel les marionnettes 3D, et proposent des partitions interactives uniques chaque soir.

Ils apportent une émotion intense et authentique à la narration. Cela crée une connexion encore plus forte entre les spectateurs et les mondes virtuels.

Guides actifs, les acteurs orientent les visiteurs à travers l'histoire, les incitant à interagir encore davantage avec les décors immersifs.

Un public familial

Pourquoi s'adresser à un public familial ?

L'aspect familial d'E.MOTION est un atout majeur. L'histoire d'E.MOTION est une fusion d'imagination, d'aventure et de transformation personnelle, ce qui en fait un contenu attrayant pour toutes les tranches d'âge.

Les enfants sont captivés par l'exploration fantastique de mondes étonnants et par la métamorphose de la Petite Fille, tandis que les adultes apprécient les thèmes plus profonds abordés, tels que le pouvoir de l'imagination, la résilience face à la perte et la force d'avancer dans la vie.

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.

NOTE DE RÉALISATION

UN CONTE A 360°

Julie Desmet Weaver

Mise en scène et réalisation

Lorsque j'ai commencé à travailler sur E.Motion, mon désir était de mettre en scène cette histoire en proposant **une expérience amplifiée par la mocap, et l'animation de marionnettes 3D et en proposant des univers visuels synesthésiques.**

Dans ce contexte, la première maquette réalisée pour la scène avec ses écrans mobiles a été une étape fondamentale. En tant que metteuse en scène et réalisatrice, il m'a fallu harmoniser la performance des acteurs live avec les images vivante mappées dans l'espace, tout en orchestrant et encodant les mouvements des caméras virtuelles sur mes quatre marionnettes 3D via Unity ou Unreal.

Les caméras virtuelles me donnent la latitude de manipuler les perspectives, de jouer avec les échelles, le cadre et les points de vue, canalisant l'attention du spectateur de façon inventive.

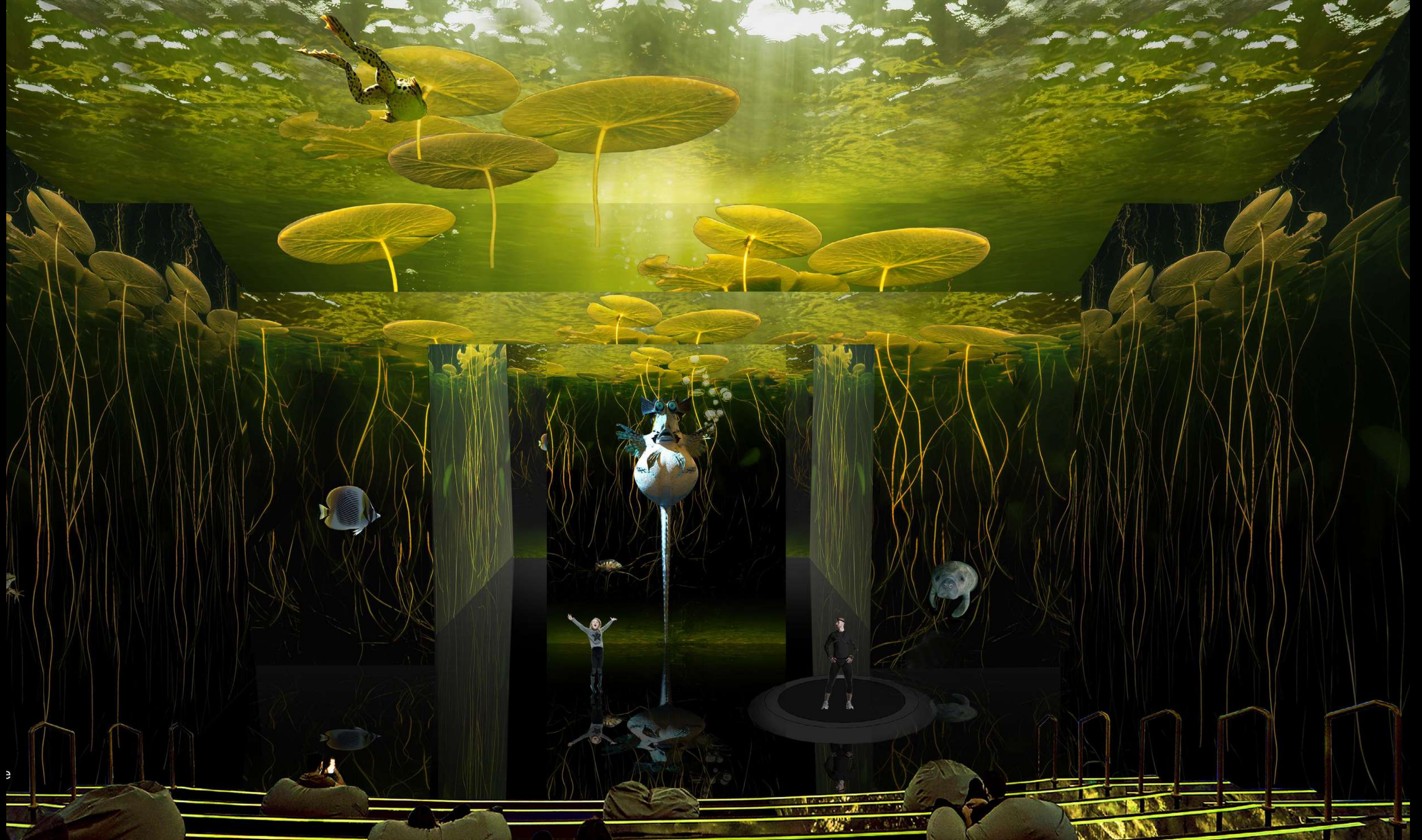
A présent, la perspective de présenter E.Motion dans des salles immersives me pousse en avant pour continuer **d'inventer des passerelles narratives et visuelles pertinentes entre monde réel et monde virtuel, tout en imaginant des trajectoires originales pour spectateurs et acteurs.**

Le challenge majeur, ici, est d'encourager les spectateurs à entrer en jeu avec les marionnettes 3D et avec l'environnement projeté autour d'eux. Afin d'y parvenir, nous avons incorporé dans le scénario **des canevas d'improvisation et introduit des signaux poétiques visuels au sol pour pointer l'attention et faciliter la navigation des publics dans les différents espaces.**

Convaincue par les retours des publics lors de nos premières représentations, j'ai hâte de pouvoir adapter cette histoire à 360° et de proposer aux spectateurs un parcours ludique, poétique et participatif.



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



UNIVERS VISUEL

SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE

Alain Lagarde
Directeur artistique

[**=> LIEN VERS
LES SCÉNOGRAPHIES
D'ALAIN LAGARDE**](#)

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.



Studio A+E
Animation & création immersive

[**=> LIEN VERS
SITE BK STUDIO**](#)

Spécialisé dans le video mapping et l'image animée grand format, le studio A+E conçoit des contenus visuels animés destinés au domaine du spectacle. De la scène à l'opéras, à des installations vidéos monumentales.

Le studio a déjà travaillé sur de précédentes créations avec Julie DW et Alain, notamment sur L'écume des jours_spectacle
Prix SACD Ecriture multi-écrans



L'UNIVERS SONORE

David Tipper

L'univers musical du spectacle immersif E.motion se dessine au travers de différents genres musicaux tels que la musique électronique, le glitch, le breakbeat, le dubstep, le psy-trance et l'ambient.

Les musiques du compositeur David Tipper accompagnent chaque personnage en leur procurant une identité bien particulière. Cela renforce ainsi leurs caractères parfois joueur, ou vraiment slow motion ralenti, ou à l'inverse survolté et très énergique...

La composition musicale est le résultat d'un « mixe » homogène entre sons électro et sound design/bruitage inspiré par la Nature.

[=> LIEN VERS L'UNIVERS SONORE](#)

E.MOTION PARCOURS SPECTATEURS

NOTE D'AUTEUR

Axel Beaumont

“Si nous vivions sur la lune, notre imagination serait aussi aride que sa surface”...

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 aller plus loin et 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. Je voulais voir comment il est possible pour de si jeunes êtres d'appivoiser peu à peu des émotions aussi intenses.

Dans mon histoire, le bouleversement survient lorsque la petite fille apprend la mort de sa mère. Elle voit, tout à coup, son précieux univers se dessécher et s'effriter. Tout semble flétri, dépeuplé, tel un désert.

La petite fille grandit subitement, bien trop vite, et se fait la promesse de ne plus jamais verser de larmes pour ne plus rien ressentir.

Le deuil, le déni et la résilience face à la perte, les enjeux narratifs et psychologiques sont explorés au travers plusieurs thématiques.

En enclenchant un mécanisme de défense, la grande-petite fille veut paraître forte et choisit d'avancer coûte que coûte, mais sans plus s'écouter. Au fil de l'histoire, elle sera confrontée à plusieurs situations qui la pousseront à affronter ses émotions refoulées.



**[=> LIEN VERS
LE SCENARIO E.MOTION](#)**

Avec une pudeur innocente, face à ce vide immense, elle se projette dans un monde imaginaire consolateur. Les dialogues et les interactions avec tous les personnages imaginaires illustrent le processus complexe de réouverture émotionnelle et son cheminement vers la guérison.

il s'agissait pour moi de dépeindre le voyage intérieur de cette “grande-petite” fille qui, progressivement, va apprendre à renouer avec ses émotions grâce aux rencontres qu'elle fera avec Bidul', S'truc, Choz', CrispeR : ces êtres étranges mi-animaux, mi-insectes, mi-végétaux qu'elle imaginait, enfant.

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.

1

« Regarde, en une microseconde, ma main va s'ouvrir, et une danse ondulatoire, composée de mille milliards de particules va résonner, s'entrechoquer et embrasser la terre...

La chambre dans l'espace

Dès votre entrée, vous pénétrez dans une chambre suspendue dans l'espace : vous faites la connaissance d'une petite fille passionnée de sciences qui raconte des histoires. Sa voix se teinte un peu de tristesse lorsque vous apprenez que sa maman est gravement malade.

Un chemin lumineux au sol guide votre parcours : ce sont les petites particules-émotions qui en spirale viennent se poser ici, et là pour vous orienter lorsqu'il est question de joie, de peurs, de colère ou de peine. La petite fille les connaît bien, c'est très joli, mais elle s'en méfie un peu.



UN CHEMIN LUMINEUX POUR S'ORIENTER DANS L'ESPACE

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 physiquement avec les décors visuels.

Par ailleurs, certaines salles, proposent des projections au plafond, les univers visuels d'E. motion sont d'ores et déjà construits de sorte à pouvoir aussi englober les publics dans la hauteur.



« 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' ! »



Le jardin laboratoire

Vous entrez dans son jardin : un laboratoire créatif à ciel ouvert où des néons colorés illuminent des terrariums luxuriants, foisonnant de vie. C'est ici que vous rencontrez Bidul', son meilleur ami mi-grenouille mi-escargot qui vient de 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. Dans sa détresse, elle souhaite grandir d'un seul coup et se fait la promesse solennelle de ne plus jamais pleurer, pour ne plus jamais rien ressentir.

3

« Mon cœur est sec comme un désert... Je tourne en rond, je tourne en rond »

Désert de sel et de roches

Vous vous retrouvez dans un immense désert de sel, la petite fille est à la recherche d'un chemin à suivre. Ici, rien n'est stable : la terre tremble, des monticules de rochers empilés peuvent à tout moment dégringoler en cascade.

C'est alors qu'apparaît S'truc, un petit être espiègle, mi-lémurien mi-caméléon, amateur de cache-cache.

Vite ! Vous n'avez que quelques secondes pour trouver sa cachette, car il est très vite effrayé par les éboulements des rochers. Au moment d'affronter ses peurs, les particules-émotions s'agitent fortement. Vous glissez sous les strates.



4

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

La forêt de Nénuphars

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 gonflé, 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.





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

5

Les montagnes noires

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 apparaît 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...

6

« La petite fille
n'est plus si grande que ça...
Elle retrouve son papa, endormi.
Elle sourit. »

La prairie de coquilles brisées

En vous approchant des coquillages, vous entendez la voix familière de Bidul'. En retrouvant son ami, la grande petite fille est submergée par ses émotions : ses yeux si secs sont à présent inondés de larmes. Elle redevient toute petite, pleure et rit en même temps.

De retour dans sa chambre, elle écoute son papa. Tous deux s'endorment bercés par d'autres histoires à venir et par tous les souvenirs.





TECHNIQUE

SCALABITILY D'E.MOTION

ADAPTATION À TOUTES LES SALLES IMMERSIVES

Les équipes du Studio A+E **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...)

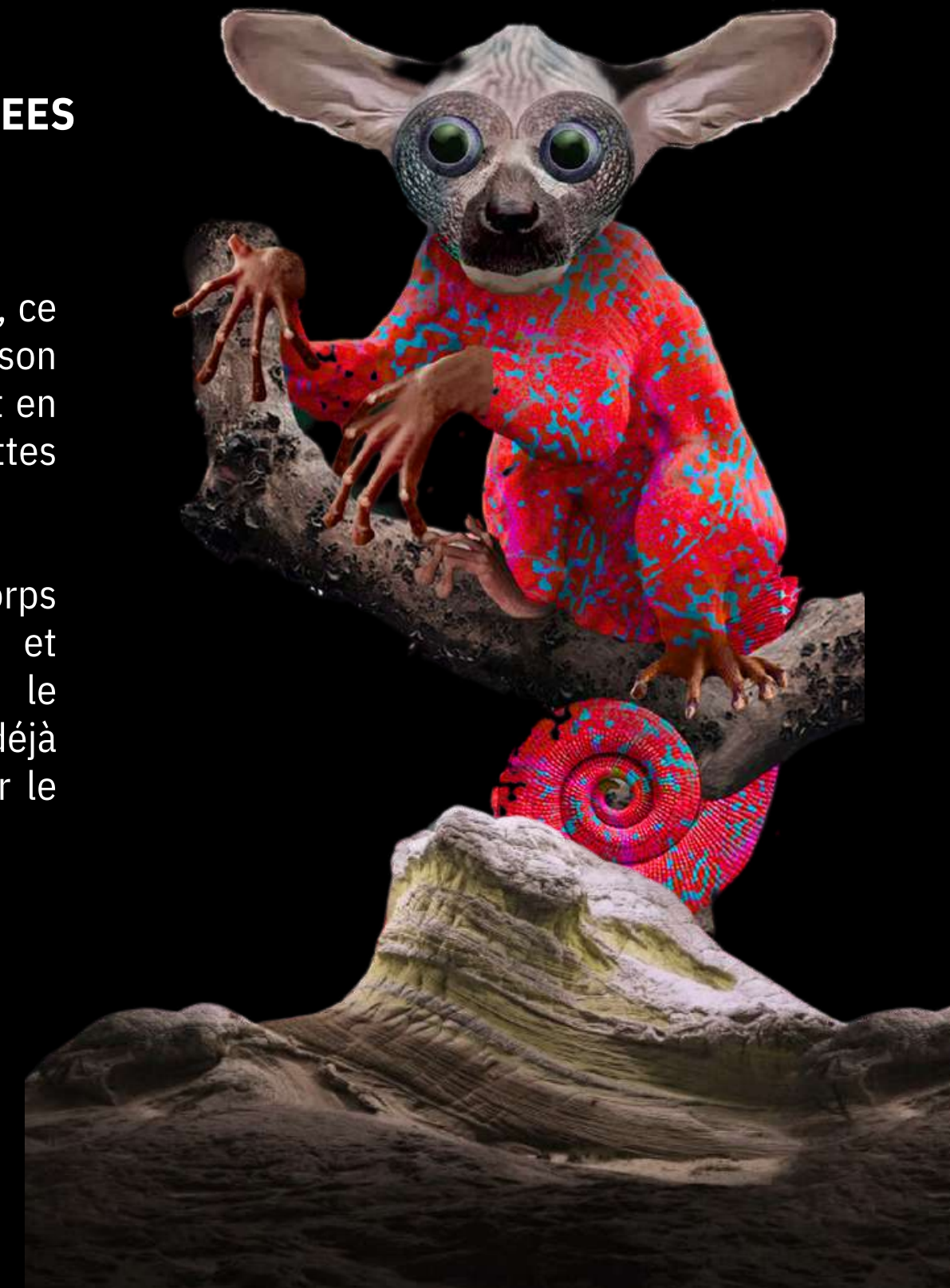
ce sont sur ces podiums virtuels placés à différents endroits dans les décors virtuels, qu'apparaissent et disparaissent les marionnettes numériques 3D.

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

37 avenue Pierre Point
77127 Lieusaint

www.cie-underground.sugar.com
06 30 28 18 51
underground.sugar@hotmail.com



Studio A+E

9 Rue des Arquebusiers
75003 Paris

&

Office 404 Al Bahar old town island
Burj Khalifa district – Emirats Arabe Unis

<https://studio-bk.com>