

A woman with short, wavy hair, wearing a teal, off-the-shoulder dress, is captured in a dynamic dance pose. She is looking upwards and to the right with an expressive face. The background is a blurred, warm-toned environment with soft, glowing lights in shades of orange, red, and yellow, suggesting a stage or a dimly lit performance space. The overall mood is artistic and immersive.

# ENTREZ DANS LA DANSE

Une expérience immersive de  
Julie Desmet Weaver  
et Eugénie Andrin

# FICHE TECHNIQUE

Une expérience *immersive et interactive*

Durée : *25 minutes*

Réalisation : *Julie Desmet Weaver*

Chorégraphie : *Eugénie Andrin*

Création visuelle : *Claire Allante*

Produit par *Tchikiboum* et coproduit par *Small Creative*

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

Avec *Joséphine Terme, Marie-Pierre Génovèse* et *Cyrille Bochev...*

Soutenu par le *CNC* - Fonds Expériences Numériques, la *Région Sud* et *L'Entrepont* - Résidence accompagnée 2021



# 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.

Sur les écrans entourant le public, l'histoire est fragmentée, dans un souci de modernité. Le dispositif lui propose une autre manière de regarder le mouvement, d'en faire progressivement partie. Des caméras de captures de mouvement, ainsi qu'un jeu de nuances interactives au sol (couleurs et formes), permettent au public de littéralement "faire corps" avec le récit. Le cheminement narratif va emmener les spectateurs à devenir partie prenante et les inviter, peu à peu, à entrer "physiquement" dans la danse. Parvenir à mêler les corps de chair des spectateurs avec les corps filmés des danseurs, et les corps virtuels saisis en motion capture est l'un des principaux enjeux de cette expérience.



# INTENTION

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 métamorphoser, 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*



# SYNOPSIS



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 linge 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 tourner, 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.

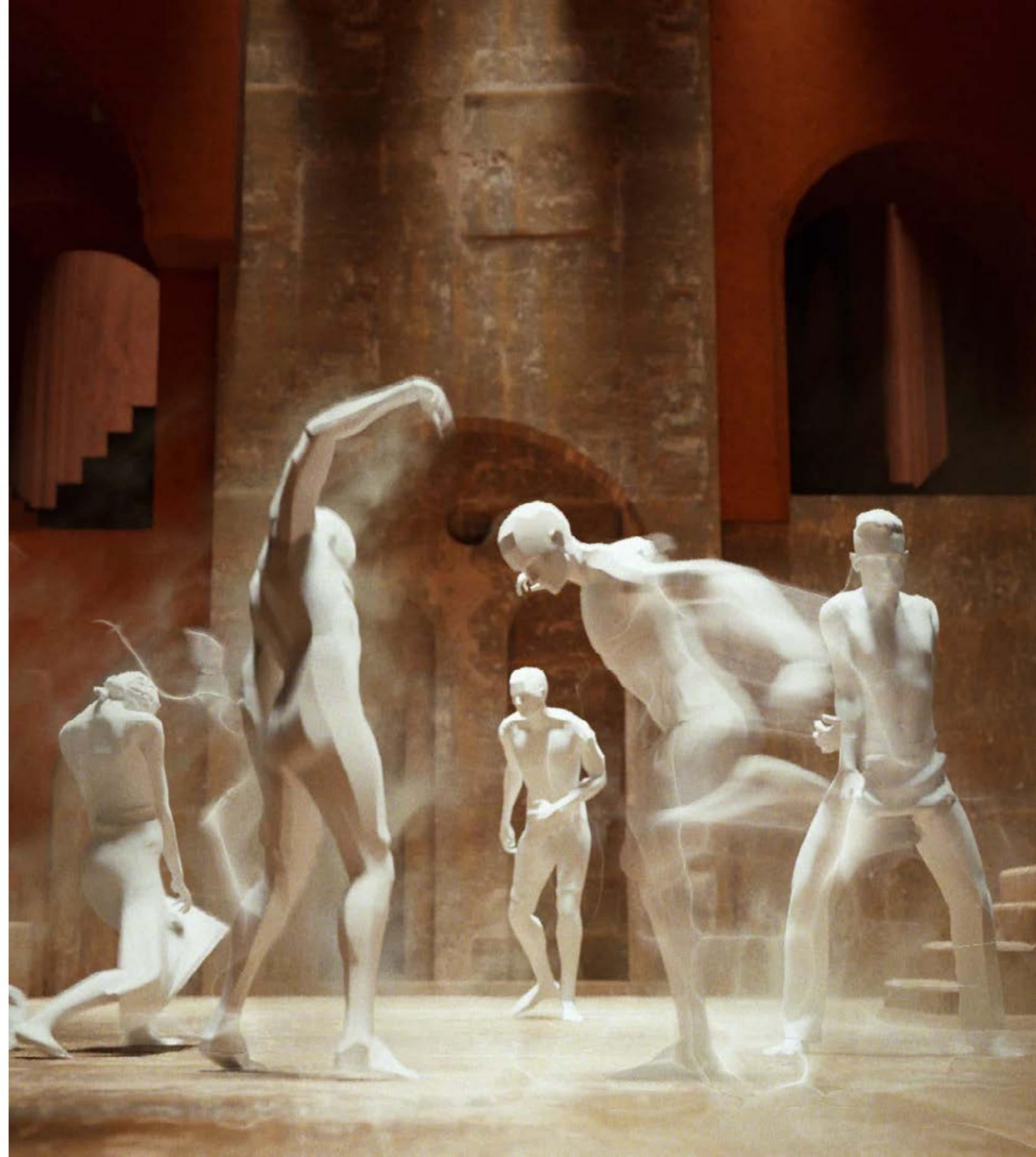
# GESTE CHORÉGRAPHIQUE

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*



# ESPACE FRAGMENTÉ

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 souhaitons jouer 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.

Notre intention consiste à mêler les corps des spectateurs avec les corps charnels des danseurs et les centaines de corps virtuels, qui seront filmés en motion capture, reproduits et démultipliés dans l'espace

Puis nous flouterons les frontières avec les écrans, notamment en prolongeant nos images sur le sol de l'espace immersif, pour qu'elles viennent toucher les pieds du public.





# INSTALLATION IMMERSIVE ET INTERACTIVE

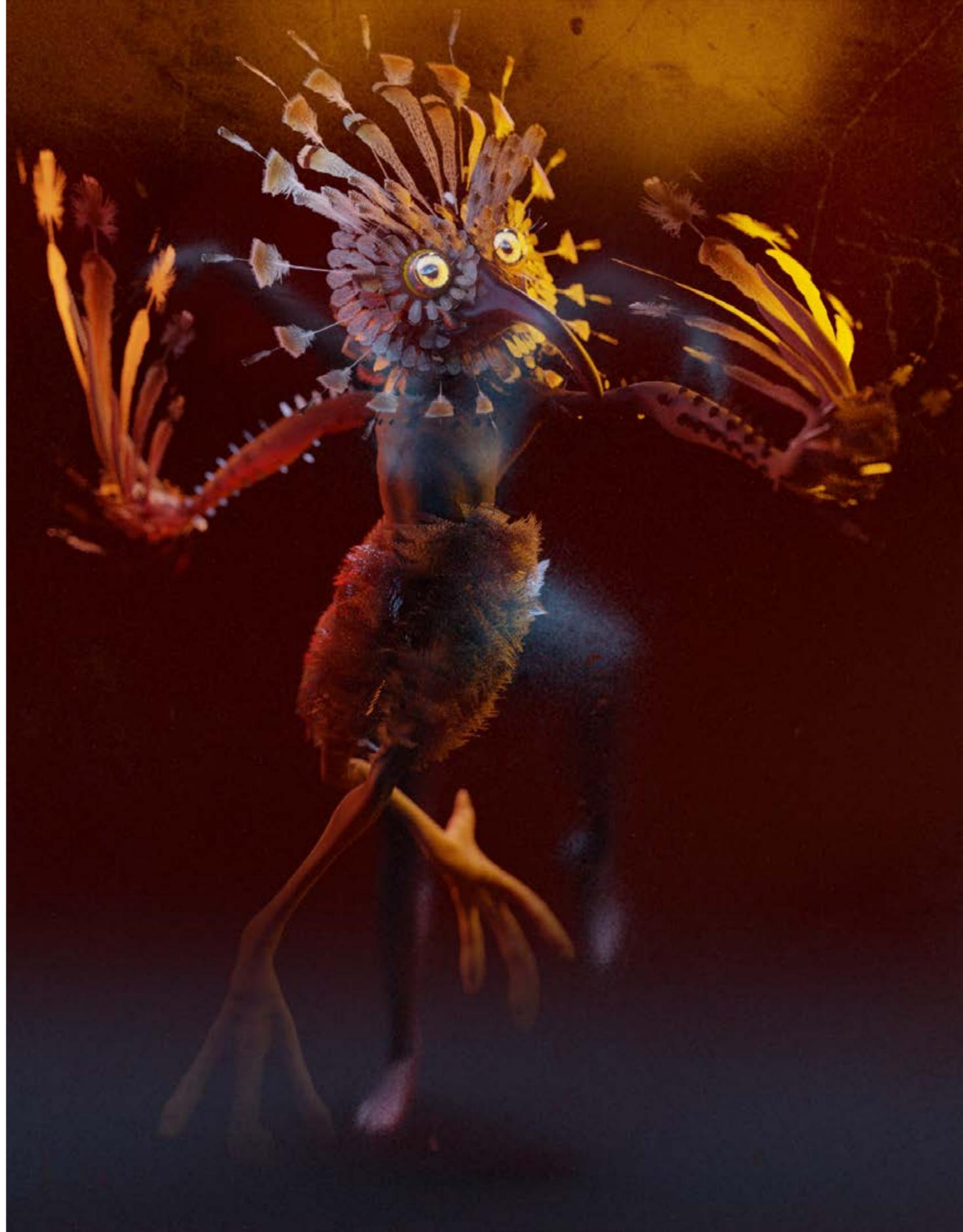
L'installation immersive originale permet une expérience et un design inédits. En créant, au cœur de cette histoire un espace narratif dématérialisé et dissonant, nous immergeons les publics dans des sensations synesthésiques inattendues.

Les interactions et l'esthétisme permettent de flouter la frontière entre l'écran et le sol, de façon à ce que les images débordent et se prolongent au-delà, pour venir toucher et englober les corps des spectateur·trices. Durant toute l'expérience, les participants sont enveloppés dans une atmosphère palpable et vibrante.

Ce sol vivant et organique est idéal pour impliquer, dès son entrée, dans l'espace immersif, le public dans le mouvement et la danse.

Au climax de cette expérience, proposer 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, en apothéose, dans cette fresque dansante.

Par un système de caméras de capture de mouvements, le public pourra s'approcher des écrans, voyant leur silhouette apparaître, se mêlant avec les personnages de notre récit. 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.



# STRUCTURE TECHNIQUE

Structure à 5 écrans

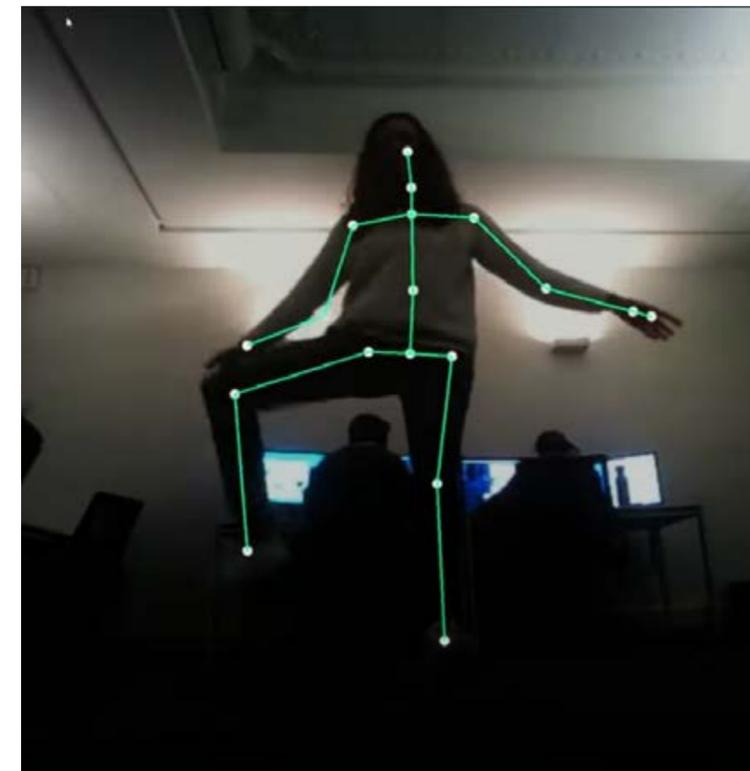
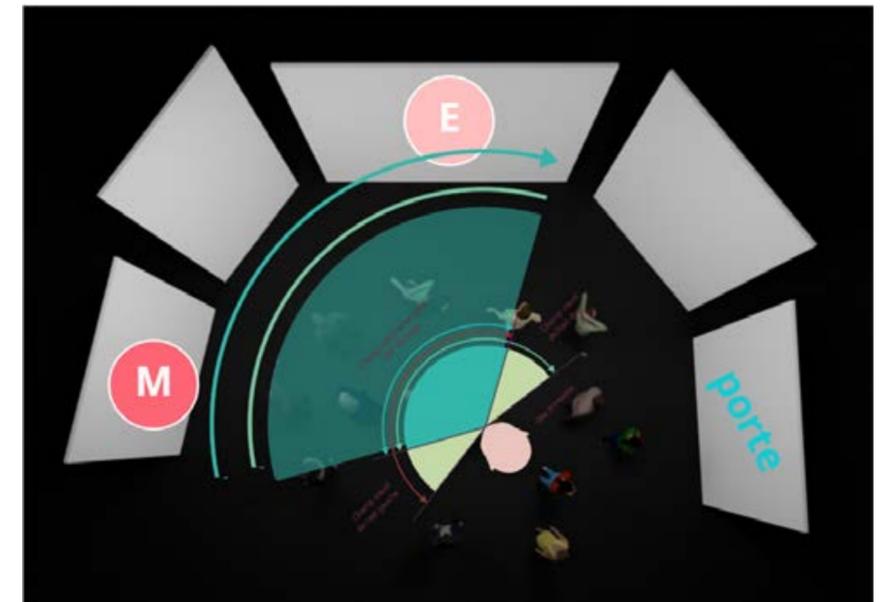
Sol interactif = continu de l'univers graphique sur les écrans

1 vidéo projecteur par écran

2 vidéo projecteurs pour sol

6 haut-parleurs

Structure trilight pour VP



*lien video*

# UNIVERS GRAPHIQUE ET INTENTION VISUELLE

## Personnages et représentation

L'opposition entre le peuple et les dirigeants se traduit par les mouvements des interprètes et dans leurs vêtements, fluides ou rigides.



## Les rigides

Le corps politique et religieux est contraint dans sa gestuelle. Nous les appelons les rigides. Leurs costumes se déclinent dans des formes exagérées et exubérantes. Ils incarnent l'opulence poussée à son paroxysme de cette aristocratie burlesque.



## Le peuple

Le peuple porte des vêtements fluides et amples, proposant des jeux de transparence. Les vêtements sont patinés et rafistolés, dans des teintes vert d'eau. Au fil de l'histoire, les vêtements se déchirent, laissant apparaître une peau luisante de transpiration et d'argile.

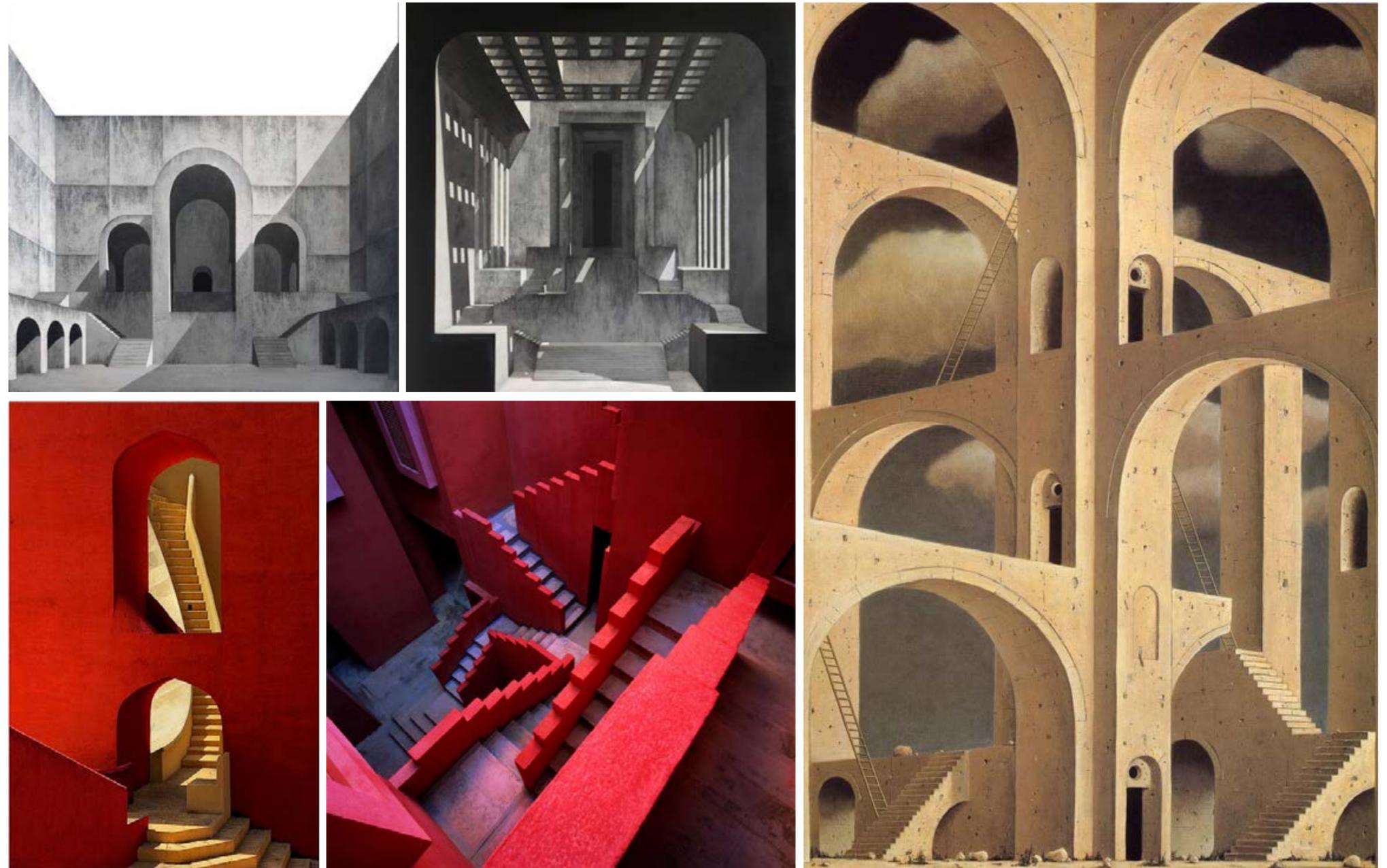
## Les Décors

L'architecture fait écho à une civilisation oubliée, mais porte en elle une vision futuriste, renforcée par des insertions technologiques énigmatiques. Nous souhaitons placer le récit hors du temps. Les édifices font référence par leurs tailles démesurées à une architecture totalitaire, fantasque et mégalomane. Cependant, ils restent d'une grande sobriété et minimalistes en termes de matière. Ce choix permet de créer un rythme visuel, entre les lignes et les courbes de l'architecture d'une part, les corps dansants dans la cité, d'autre part. Illustrant là aussi la séparation entre l'intérieur et l'extérieur, le chaud et le froid, la rigueur et la folie.

En plaçant nos personnages dans ces lieux, même fantasmés, nous les projetons dans une cité, dans un espace où tout commence. Tout comme les corps, cet espace évolue et se transforme, au rythme des discours et intentions des uns et des autres, jusqu'au climax dans un dancefloor imaginaire.

Références décors :

- Les peintures de Minoru Nomata
- L'architecture de Renato Nicolodi
- La scénographie de Joseph Svoboda



## La photographie, la lumière, les couleurs

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.

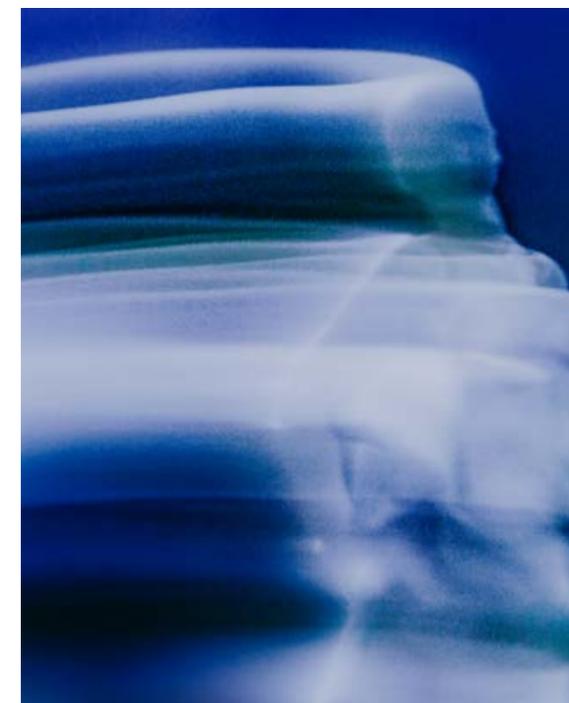
Au fil du récit, l'image commence à se détériorer. Comme sur les vieilles pellicules, rongées par la chimie et le temps, une matière organique vient grignoter les décors et les corps. Un effet pictural avec des plaques de verre, ou des expositions multiples qui viennent flouter les corps. La photographie devient surréaliste et picturale, elle se concentre à révéler la beauté des corps et des matières.

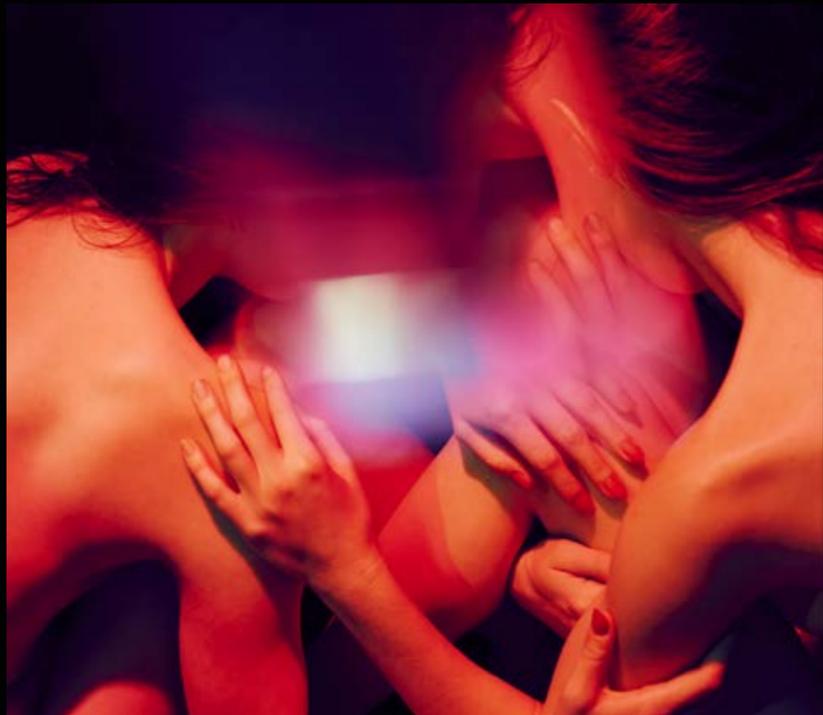
Dans la dernière partie, nous assistons à une explosion de couleurs surnaturelles, en référence aux rave parties d'aujourd'hui. Un effet chaotique s'imprime dans la superposition d'images, de corps et de lumière. La bascule dans la folie est totale, la rétine du public est saturée d'éléments visuels.

*Claire Allante*

Références photographie :

- Elizaveta Porodina
- Chiron Duong
- Tim Walker





# L'ÉQUIPE DE CRÉATION



Julie Desmet Weaver  
Autrice - Réalisatrice



Eugénie Andrin  
Autrice - Chorégraphe



Claire Allante  
Autrice - Directrice artistique

# 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 invite le spectateur 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.

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 souhaitent monter un projet nomade, universel, innovant, à déployer auprès de publics larges et variés.



# CE QUE NOUS RECHERCHONS

Le projet est soutenu par le CNC - Fonds Expériences Numériques, par la Région Sud et en résidence accompagnée Entre-pont Nice, 2021.

Nous avons également été présents au XRFM NewImages en 2020.

Nous définissons trois possibilités de coproduction et de diffusion :

- Coproduction ou préachat en primo diffusant
- Pré-achat avec partage de recettes
- Location

Nous souhaitons mettre en avant la médiation et l'engagement de Julie Desmet Weaver auprès des publics, à travers des rencontres et des ateliers.

Plusieurs modèles d'exploitation sont envisageables et nous pouvons ajuster l'offre en fonction des besoins de matériel et de médiations.

Prix d'entrée conseillé : 8 à 13€

Session toutes les 30 minutes



# CONTACTS

## **Sarah Arnaud - Tchikiboum**

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

**TCHIKI  
BOUM**

## **Voyelle Acker - Small Creative**

61 rue de chabrol  
75010 Paris  
+33 (0) 1 83 81 97 00  
voyelle@small-studio.io

