

DANSE | SPECTACLE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE
17 ET 18 NOVEMBRE 2023

NO REALITY NOW

VINCENT DUPONT / CHARLES AYATS

VEN 17 NOV À 19H ET SAM 18 À 18H ET 20H / 🕒 45 MIN ENV.
ESPACE DES ARTS – PETIT ESPACE

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS
TÉL : 03 85 42 52 12 – BILLETTERIE@ESPACE-DES-ARTS.COM
ESPACE-DES-ARTS.COM

ESPACE DES ARTS, SCÈNE NATIONALE – DIRECTION NICOLAS ROYER
CS 60022 – 71102 Chalon-sur-Saône Cedex



No reality now —

SPECTACLE " AUGMENTÉ "

No reality now est une expérience qui allie danse et réalité virtuelle. Elle nous invite dans un au-delà — inaccessible, insondable, inintelligible, comme la mort qu'elle s'aventure justement à mettre en scène.

Trois personnages (la Mort, la Défunte et la Chamane) investissent le plateau scénique et un plateau virtuel. Dans les gradins, les spectateurs sont équipés d'un casque de réalité virtuelle muni d'une poignée, qu'ils peuvent enlever et remettre à loisir. Ainsi ils alternent comme ils le souhaitent entre monde virtuel et monde réel.

No reality now incarne une nouvelle génération de spectacles hybrides reposant sur une solution de scène augmentée (soutenu par France 2030 au titre du PIA 4)

ALLÉGORIE DE LA MORT

No reality now est une adaptation de la pièce chorégraphique Souffles créée en 2010 par Vincent Dupont. Nous assistons à un rituel funéraire étrange fait d'apparitions et de disparitions. Tandis que la Mort fauche et éviscère un corps sans vie, la Chamane, petit lutin en costume folklorique, exécute des danses macabres.

No reality now conserve la trame de Souffles, et étend son champ narratif grâce à la réalité virtuelle : la Mort s'incarne, les sons deviennent ondes visuelles et des décors de sang ou de fleurs se matérialisent. **L'expérience immersive permet au spectateur de naviguer dans des réalités parallèles et entrelacées, livrant chacune leur part de vérité et de mystère.**





DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE

No reality now s'appuie sur une solution de scène augmentée, permettant la **reproduction virtuelle d'une salle de spectacle, avec ses interprètes (acteurs/danseurs) qui évoluent sous forme d'avatars sur un plateau virtuel**. Les mouvements et déplacements des interprètes sur scène sont capturés en amont grâce à des équipements de motion capture et à un moteur 3D temps réel et reproduits dans un univers immersif **en temps réel pendant le spectacle**.

Dans les gradins, les spectateurs équipés d'un casque de réalité virtuelle amovible (utilisé comme des jumelles de théâtre - avec le bon angle de vue depuis chaque siège) peuvent naviguer comme ils le souhaitent entre univers virtuel et réel, en conservant leur rapport direct au plateau.

PARTENAIRES

No reality now est né de la rencontre de Vincent Dupont et Charles Ayats dans le cadre du **dispositif CHIMERES initié par le Ministère de la Culture**, qui propose à des artistes de créer des projets sortant des cadres classiques du spectacle vivant, intégrant le numérique, et présentant une forte inventivité sur la place du spectateur à l'intérieur du dispositif narratif et scénique.

Il est entré dans sa phase de développement en 2021, **co-produit par Dark Euphoria et la Cie J'y pense souvent (...)**. La pré-production a bénéficié de l'aide financière du **CNC, de la Région Sud et de la Ville de Paris**. Il bénéficie de **soutiens en production du Lieu Unique (Nantes), du Théâtre Nouvelle Génération (Lyon), du Centre National de la Danse et du Centre des Arts d'Enghien les Bains**.

Une tournée sur la saison 2023/2024 est déjà confirmée avec plus de 25 représentations déjà signées dans des scènes nationales et festivals de référence.

Le dispositif technologique innovant sur lequel repose le projet est **lauréat du PIA4 "Expérience augmentée du spectacle vivant"**, sécurisant son développement et sa stabilisation en 2023.

POINTS CLÉS

SPECTACLE AUGMENTÉ → DANSE ET VR

D'après la pièce chorégraphique *Souffles* (Vincent Dupont, 2010)

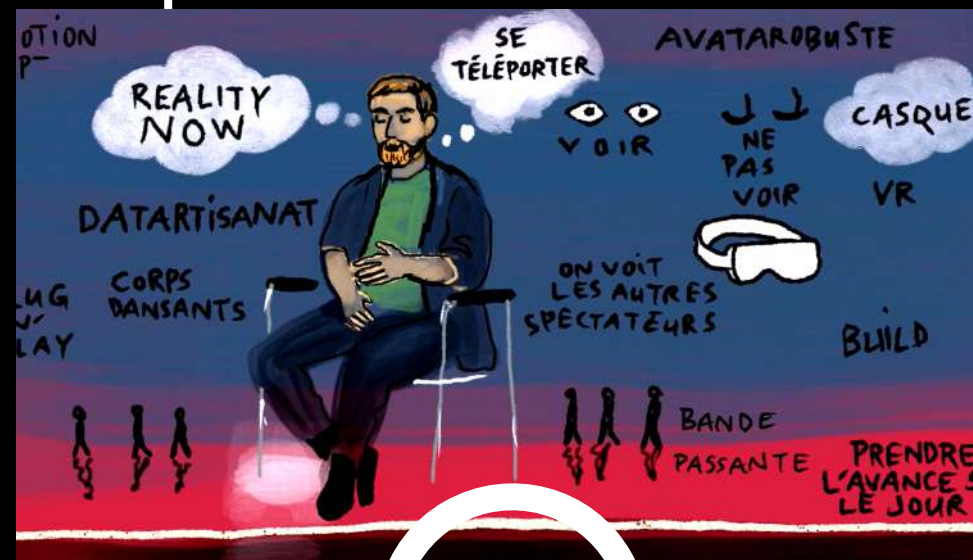
- _ 100 SPECTATEURS
- _ DISPOSITIF VR : CASQUES HOMIDO + SMARTPHONES
- _ SOLUTION TECH "SCÈNE AUGMENTÉE" (LAURÉAT PIA4)
- _ DURÉE : APPROX. 45 MIN.

ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR **VINCENT DUPONT** ET **CHARLES AYATS**

Une co-production Dark Euphoria
et compagnie *J'y pense souvent (...)*

TOURNÉE FRANÇAISE 2023/2024

- Juin 2023, avant-première, Centre des Arts, Enghien-les-Bains
- Septembre 2023, première, **Biennale de la Danse de Lyon** / TNG - Pôle Pixel
- Novembre 2023
 - Espace des Arts, Chalon-sur-Saône
 - **Centre National de la Danse**, Pantin
- Janvier 2024, Festival Trajectoires / **Lieu Unique**, Nantes
- Mars 2024, **Centre National de la Danse Contemporaine**, Angers
- Automne/Hiver 2024, **Biennale Chroniques / Pavillon Noir**, Aix-en-Provence



[voir la vidéo](#)

NOTE D'INTENTION DES AUTEURS —

VINCENT DUPONT

« La pièce *Souffles* que j'ai créée en 2010 s'inscrit en deux mouvements successifs : Le premier - *Inspiration* - tente de révéler une image de la mort en mouvement dans une catharsis du plateau. Le deuxième mouvement - *Expiration* - épuise cette image pour en extraire une violence rédemptrice.

Mon intuition est que *Souffles*, dans sa forme « augmentée » *No reality now*, peut clamer sa force en tant qu'objet artistique « traditionnel », autonome et troublant, sans être inquiété par la fascination sensorielle que produit la réalité virtuelle. Mieux encore, que la dimension rituelle et onirique de *Souffles* présage un dialogue puissant entre deux dispositifs de réalités tierces, le théâtre et la VR, pour produire un langage riche et inédit. Il s'agit donc de créer une force d'attraction réciproque entre la réalité physique et la réalité virtuelle, pour inciter les spectateurs à aller et venir entre ces deux visions.

Une façon de conjuguer la magie du spectacle vivant et la fascination de l'immersion numérique dans un nouvel espace d'intersections, de sensations, où théâtre et VR seront rendus complices d'une illusion co-construite.

C'est ainsi une façon de repousser - une nouvelle fois - les limites physiques de la représentation théâtrale pour déployer un éventail de perceptions plus large. Pour la VR, c'est l'opportunité d'entrer en partage avec les écritures de la scène et d'aller jusqu'à la représentation publique.

D'un point de vue très concret, les spectateurs seront munis non pas de casques vissés sur le crâne durant toute la durée du spectacle, mais plutôt de lunettes amovibles, équipées de poignées, permettant ainsi de les placer devant le regard ou de les en retirer à l'envi, à la manière des jumelles de théâtre utilisées autrefois.

Afin d'éviter que ces deux visions soient parallèles et déconnectées l'une de l'autre, nous avons examiné les possibilités d'intersections entre ces deux mondes. Nous cherchons plutôt à créer un trouble perceptif, des instants où le spectateur ne saura plus précisément catégoriser ce qu'il regarde, s'il voit à travers les lunettes ou sans elles. »

Vincent Dupont



NOTE D'INTENTION DES AUTEURS ———

CHARLES AYATS

« La réalité virtuelle redistribue l'espace narratif. Le projet *No reality now* propose une nouvelle forme théâtrale, où l'immersion personnelle via un dispositif de casques est collectivement partagée, en synchronicité avec les acteurs/danseurs sur le plateau.

No reality now nous invite à partager un rituel à la croisée du réel et d'un au-delà. Un effeuillage de la réalité, entre surcadrage créé scénographiquement, et multiples espaces virtuels perçus. L'un des apports de la réalité virtuelle est de pouvoir percevoir et naviguer entre ces couches.

Une partie de ma collaboration est d'appuyer le ressenti de la "présence" des spectateurs dans la VR et leur prise en compte dans le spectacle.

Les discussions que nous avons eu avec Vincent lors de la résidence Chimères qui nous a réunis, ont rapidement trouvé écho. Lorsque j'ai découvert certaines de ses créations (*Cinq apparitions successives, Stéréoscopia, Refuge ...*) en vidéo et en live ensuite, j'ai vite su que nous parlions le même langage car de nombreux points communs se tissaient avec mes expériences interactives (*7 Lives, SENS, Le Cri*) : forme muette, épurée, mise en scène du sensible...



C'est pourquoi nous nous sommes lancés assez naturellement dans cette résurrection de Souffles. Vincent ayant une vraie appétence envers les nouvelles technologies adaptées au spectacle vivant, l'expérimentation de ces nouveaux vecteurs pour décupler le potentiel narratif du spectacle fut riche et fructueuse. Captation de mouvement via les combinaisons de motion capture ou par le déplacement cognitif que provoque la VR, ce sont pour nous des outils pour mettre nos idées en exécution ; et créer une « discussion » entre réel et virtuel.

Avec l'ajout d'une poignée, nous laissons la possibilité de passer librement d'une strate à l'autre. Ce choix laissé au spectateur entre ce qu'il voit et quand il veut le voir, n'est pas sans rappeler la mécanique de la pièce de théâtre *Sleep No More*. L'enjeu de NOW REALITY NOW est d'offrir une nouvelle expérience d'un spectacle vivant en participant à ce rituel collectif par leur interaction.

Une expérience numérique, qui nous l'espérons aura toute votre attention et votre soutien. »

Charles Ayats

ÉCRITURE ET ——— ——— RÉALISATION

No reality now est une version augmentée de la pièce *Souffles* créée par Vincent Dupont en 2010. Le chorégraphe y interroge le mystère du vivant, autour de trois personnages, la Mort, la Défunte et la Chamane.

Souffles s'ouvre sur la douleur d'un homme prostré devant un cadavre. A partir de cette situation banale, mais rarement évoquée frontalement sur un plateau, Vincent Dupont projette le plus insolite, le plus perturbant des rituels d'adieu et de deuil. La Grande Faucheuse est passée par là et ne reste plus qu'une enveloppe vide, qu'un sorcier jailli d'on ne sait quelle tribu va entraîner dans le néant. Ensemble, les trois protagonistes occupent l'espace chacun avec leur gestuelle propre avant de se mêler, de s'agacer, de s'enlacer. La douceur est présente, l'amusement aussi. La vie prend place, s'immisce là où l'on pourrait l'attendre le moins, dans la peine et les adieux.

.....

<< *C'est aussi une prière en creux mais sans foi d'aucune sorte. Elle dit la volonté de comprendre l'insupportable et d'en finir avec un mystère à jamais insoluble auquel seule notre propre disparition mettra un point final. Cérémonie de sorcellerie dont les perturbations font dresser le poil, Souffles combine froideur contemporaine et merveilleux archaïque sans jamais évacuer la question tout aussi irrésolue du vivant.*

>>

Rosita Boisseau

Le Monde





MONDE RÉEL, VIRTUEL, PARTAGÉ.

Les 5 actes de *No reality now* racontent avec peu de mots l'entrecroisement d'une réalité à une autre, le « passage » d'une vie à une autre. L'expérience est subjective et unique en fonction du temps réparti dans le casque ou en dehors. **L'écriture immersive et plus particulièrement le rythme sont toutefois pensés pour guider le spectateur afin de ne pas manquer les éléments cruciaux dans la VR.**

ESPACE ET PERSPECTIVE

La première confrontation entre monde réel et monde virtuel se fera en douceur. **L'espace du théâtre (gradins et cage de scène) où sera présenté *No reality now* sera modélisé de telle sorte que le spectateur, en enfilant le casque VR, se trouve dans le même espace** (volume, ligne de fuite, lumières...). Par ailleurs, la position de chaque spectateur sera « repérée » dans le gradin (hauteur / latéralité). Ainsi, **lorsqu'il mettra ses lunettes VR, il aura l'impression d'être exactement au même endroit dans l'espace du théâtre.**

Une fois cette acclimatation faite, certains passages redistribueront les cartes. Le décor virtuel évoluera créant parfois des lignes de fuites fractales et abstraites, ou encore, fera tomber les murs pour créer une nouvelle scénographie.

GRAMMAIRE D'UNE DOUBLE RÉALITÉ

L'usage de la VR donne l'occasion de jouer avec plusieurs transformations et/ou amplifications du réel, mais aussi de révéler les mystères de la scène.

En accédant à cet effeuillage de la réalité, le spectateur accède à de nouvelles informations. Cet altermonde dévoilera aussi l'une des apparences de la Mort, sous les traits du chien des enfers, en introduction du spectacle, ou la contamination de l'espace par une mise en abîme dans l'esprit de Doodlebug de Christopher Nolan.

MATÉRIALISATION DU SON

Notre intuition est que l'endroit commun à ces deux perceptions, réelle et virtuelle, est le son qui reliera les deux univers proposés. Le son produit par les danseurs en mouvement est d'ailleurs au cœur des expérimentations artistiques de Vincent Dupont depuis une dizaine d'années. Pour *No reality now*, nous envisageons l'usage du son comme une possibilité de trouble supplémentaire, en tant que liaison entre ces deux mondes.

Aussi, le son ayant cette capacité à révéler ce qui n'est pas directement visible (une respiration, un mouvement), **nous souhaitons utiliser la VR en ce sens : en tant que possibilité de matérialiser visuellement les ondes, les vibrations qui circulent au plateau. Déplacement de masses d'air pouvant atteindre les gradins, émission et propagation du son et de la lumière envisagés comme des flux.**

Enfin, nous avons fait le choix de **capteurs inertiels de petite taille disposés sur les danseurs pendant la représentation, pour générer à partir d'un geste vivant un visuel 3D en temps réel :**

_ ondes _ ombrages _ apparition du faucheur



SCÈNE — AUGMENTÉE

Le projet *No reality now* repose sur un dispositif de scène augmentée en réseau pouvant se déployer de façon souple et agile dans tout type de salle de spectacle vivant. Cette technologie permet de marier un plateau physique avec son double virtuel et de synchroniser dans cet univers numérique le jeu des interprètes sur scène en temps réel.

Il est ainsi possible de superposer un environnement virtuel à la scénographie réelle et d'y accéder à tout moment par l'intermédiaire d'un casque de réalité virtuelle connecté en réseau local.

Ce dispositif temps-réel très puissant offre de nouvelles possibilités et permet de repenser le rapport entre le scène et le spectateur.



[1] "Synchroniser" : Synchroniser en temps réel les interprètes sur scène et leurs avatars grâce à une solution de motion capture

[2] "Jumeler" : Créer un "double numérique" de la scène et des gradins dans le monde virtuel. L'espace et les personnages sont pensé à des échelles proches du réel afin de garantir la cohérence géographique et ainsi renforcer le sentiment de présence des spectateurs. Chaque casque est associé à un siège précis dans les gradins.

[3] "Naviguer": Rendre visible pour l'ensemble des spectateurs et en simultanée cette scène virtuelle grâce à des équipements de réalité virtuelle adaptés aux besoins, contraintes et exigences liées au spectacle vivant (réseau local multi-utilisateurs, mobilité, ergonomie, robustesse, entretien, stabilité informatique, etc.) : en l'occurrence ici, un dispositif de réalité virtuelle léger, robuste et amovible grâce à des poignées, telles des jumelles de théâtre connectées.

Le développement de ce dispositif est mis en oeuvre avec notre partenaire **Small creative**.

CALENDRIER

PRODUCTION

En continu : développement technique du dispositif avec *Small Creative*



DIFFUSION



ÉQUIPE

CONCEPTION

Vincent Dupont et Charles Ayats



DISTRIBUTION

CONCEPTION CHORÉOGRAPHIQUE ET SCÉNOGRAPHIQUE |

Vincent Dupont

INTERPRÉTATION | Elsa Dumontel, Lazare Huet, Mey Provost

CRÉATION LUMIÈRE | Yves Godin

CRÉATION SON | Vanessa Court, Maxime Fabre

TRAVAIL VOIX | Valérie Joly

CONCEPTION COSTUMES | Éric Martin

RÉALISATION COSTUMES | Hélène Martin Longstaff, Didier Despin

COLLABORATION ARTISTIQUE | Myriam Lebreton

FABRICATION DÉCOR | Sylvain Giraudeau

RÉGIE PLATEAU | Sylvain Giraudeau ou Anne Wagner Dit Reinhardt

RÉGIE SON | Brice Kartmann

RÉGIE GÉNÉRALE ET LUMIÈRE | Iannis Japiot

RÉGIE XR | Anastasiia Ternova

RÉGIE RESEAU | Thibaut le Garrec

RÉALISATION EXPÉRIENCE NUMÉRIQUE

DISPOSITIF SCÈNE AUGMENTÉE | Small Creative |

Jean Dellac, Pierre Didier, Sofiane Tidhaini

DESIGN 3D | Small Creative | Florian Salabert

RECHERCHE SOLUTION TECHNOLOGIQUE | Guillaume Depestèle



PRODUCTION

J'Y PENSE SOUVENT (...) | Marion Gauvent, Alexandra Servigne

DARK EUPHORIA | Mathieu Rozières, Marie Albert, Raphaël

Chênaïs, William Board, Céline Delatte

PARTENAIRES

NO REALITY NOW bénéficie du soutien du

PROGRAMME CHIMÈRES DU MINISTÈRE DE LA CULTURE - DGCA
porté par le Lieu Unique scène nationale de Nantes, le Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, l'Espace des Arts scène nationale de Châlon-sur-Saône et le CND - Centre National de la Danse

PARTENAIRES FINANCIERS

No reality now est soutenu par l'État dans le cadre du projet Scènes augmentées financée par le dispositif #France2030 « Expérience augmentée du spectacle vivant », opéré par la Banque des territoires.

CNC, Centre National du Cinéma et de l'image animée - DICRéAM

Région Sud

Région Île de France

Ville de Paris

ArTeC - ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'Investissements d'avenir (ANR-17-EURE-0008)

CO-PRODUCTEURS SPECTACLE VIVANT

Lieu Unique - scène nationale de Nantes

Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon

Centre National de la Danse - Pantin

Centre des Arts scène conventionnée d'intérêt national - Enghien les Bains,
où Vincent Dupont est artiste associé jusqu'en 2023

CNDC - Angers

ICI-CCN Montpellier - Occitanie / Pyrénées Méditerranée

Espace des Arts - scène nationale de Chalon-sur-Saône

J'y pense souvent (...) bénéficie du soutien de la

DRAC ILE-DE-FRANCE

au titre des aides déconcentrées pluri-annuelles





CONTACTS

DARK EUPHORIA

3 rue Chicot
13012 Marseille

Marie Albert - directrice de production

malbert@dark-euphoria.com
06 63 39 84 91



J'y pense souvent (...)

44 avenue de la République
94120 Fontenay-sous-Bois

Marion Gauvent - directrice de production

gauvent.m@gmail.com
06 07 85 39 99

NO REALITY NOW

SPECTACLE AUGMENTÉ
VINCENT DUPONT ET CHARLES AYATS



VINCENT DUPONT
J'y pense souvent (...)

