

No reality now



VINCENT DUPONT
ET CHARLES AYATS



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

No reality now —

Et s'il existait d'autres réalités auxquelles nous n'aurions pas accès ? D'autres vies, d'autres mondes, d'autres morts, aussi proches qu'imperceptibles.

No reality now est une expérience qui allie **danse au plateau 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.

Sur la scène, une veillée funèbre est surprise par l'orage. La pluie s'intensifie, la lumière vacille. Et soudain, l'image apparaît. Vous ne rêvez pas : **votre casque de réalité virtuelle vous invite à vivre une expérience parallèle...**

Alors que vous vous visualisez assis-e au même endroit, la copie virtuelle de la scène se distord et prend ses libertés, proposant une **double lecture de la pièce**. Commence alors, dans ces aller-retours, un dialogue entre ces deux visions, tel un diptyque ou une confrontation, qui élargit leurs propres champs de résonance.

S'associant au designer d'expériences immersives Charles Ayats, le chorégraphe Vincent Dupont réactive avec *No reality now* une de ses précédentes pièces, *Souffles*. Pariant sur la **complémentarité de la réalité virtuelle et du spectacle vivant**, les deux artistes « n'augmentent » pas seulement cette création de 2010, ils en proposent **deux versions simultanées, entre lesquelles les spectateurs sont libres de circuler**.

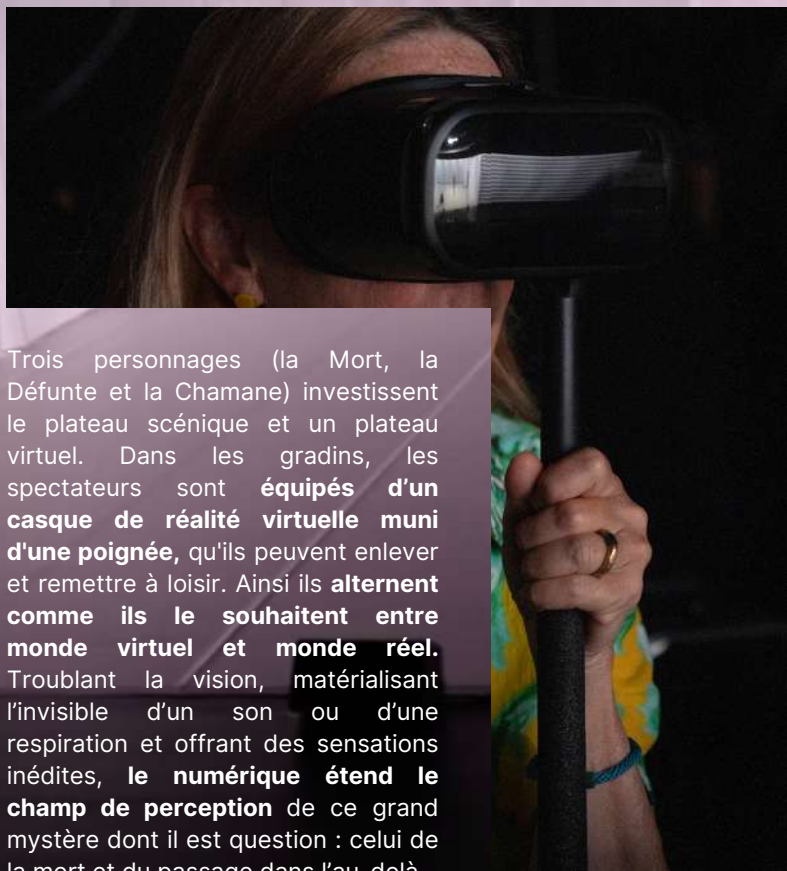


Souffles - Crédit photo © Marc Damage



Création artistique VR © Florian Salabert

EXPÉRIENCE SPECTATEUR



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**. Troublant la vision, matérialisant l'invisible d'un son ou d'une respiration et offrant des sensations inédites, **le numérique étend le champ de perception** de ce grand mystère dont il est question : celui de la mort et du passage dans l'au-delà.



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

Création artistique VR © Florian Salabert

« Deux mises en scène vont se poursuivre l'une et l'autre, du plateau épuré au monde miroir illustré, reliées par la performance des danseurs. Un diptyque à appréhender d'une nouvelle façon grâce aux lunettes de réalité virtuelle. Nous avons opté pour une poignée accolée à ces "jumelles de théâtre modernes" afin de libérer le choix pour chaque spectateur de poser leur regard, selon leur envie, sur cette hallucination collective partagée. »

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 qui évoluent sous forme d'avatars sur un plateau virtuel**. Les mouvements et déplacements des interprètes sur scène sont capturés grâce à des équipements de motion capture et à un moteur 3D et reproduits dans un univers immersif **en temps réel pendant le spectacle, grâce à une régie XR live**.



« Ce dispositif nous semble l'outil idéal ; non pas pour augmenter les corps et les mouvements, mais au contraire pour altérer nos perceptions, jouer de la soustraction, de la répétition, de la différence, ou de la subjugation qu'il provoque. »

POINTS CLÉS

SPECTACLE AUGMENTÉ → DANSE ET VR

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

- _ 100 SPECTATEURS
- _ DISPOSITIF VR : CASQUES AMOVIBLES
- _ SOLUTION TECH "**SCÈNE AUGMENTÉE**" (LAURÉAT FRANCE 2030)
- _ DURÉE : APPROX. 45 MIN.
- _ À PARTIR DE 15 ANS

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

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

TOURNÉE FRANÇAISE 2023/2024/2025

- 19+20+21/09/23 : **TNG au Pôle Pixel - Biennale de la Danse**, Lyon
- 17+18/11/23 : **Espace des Arts** - Festival Transdanse, Chalon-sur-Saône
- 28/11/23: **Centre des Arts - Biennale Némó**, Enghien-les-Bains
- 1+2/12/23 : **CND Centre National de la Danse - Biennale Némó**, Pantin
- 19+20/01/24 : **Lieu Unique** - Festival Trajectoires, Nantes

- Saison 2024-2025
 - **Biennale Chroniques**, Aix-en-Provence
 - **Octobre Numérique**, Théâtre d'Arles



[voir le making-of](#)

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.**

Le spectacle 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



CONCEPTION

VINCENT DUPONT

Performeur, chorégraphe, Vincent Dupont est artiste associé à la Maison de la Danse et Biennale de Lyon à partir de la saison 2023-2024. Pluridisciplinaire, son travail fait converger différents médiums vers le chorégraphique : pièces, films, installations participent d'une œuvre singulière où, dans un vertige hallucinatoire, l'archaïque rejoint l'extrême contemporain. Dans *Incantus* et *Air*, la respiration amplifiée des danseur-euses se mêle au chœur des voix d'un ensemble de musique actuelle : ce procédé de sonorisation du souffle exacerbe la réverbération du mouvement dans l'espace.

Puisant son inspiration dans les arts plastiques, pour *Jachères improvisations*, pièce créée d'après une installation du plasticien Stan Douglas, comme dans la tradition théâtrale pour *Mettre en pièce(s)*, libre adaptation d'*Outrage au public*, l'œuvre de Vincent Dupont est empreinte d'une radicalité transgressive. Dans *Hauts Cris* (miniature), seul dans un salon encombré d'un mobilier bourgeois, il laisse monter la rage qui le fera voler en éclats. Dans *Refuge*, fable sur la figure gémellaire, englués dans une gestuelle répétitive, deux manutentionnaires sabordent la machine qui les aliène.

Transitant d'un médium à l'autre pour brouiller les frontières entre le visible et l'invisible dans 5 apparitions successives, Vincent Dupont expérimente avec l'image qu'elle soit analogique, numérique, ou encore subliminale. De *Stéréoscopia* à *No reality now*, il réalise des dispositifs immersifs qui provoquent un trouble de la perception. Distillant des atomes de rêverie, cette investigation de la relation entre réel et fiction, image projetée ou incarnée, se parachève dans l'imaginaire d'un-e spectateur-ice, amené-e à amplifier ses sensations.



No reality now - Crédit photo © Marc Domage, 2023



Extraits vidéo CHIMÈRES © Images : Thibault Gabet

CONCEPTION

CHARLES AYATS

Charles Ayats est auteur, réalisateur et designer d'expériences interactives et immersives. Lauréat de l'appel à projet Haiku Interactif Arte/ ONF avec Phi, il s'intéresse aux projets de médiation, porteurs de sens, innovants et engagés ; à la fois sous la forme web-documentaires (Check-in, Pas si bêtes les Animaux, Tati Express...), et vidéoludique, à l'image de Type:Rider, triptyque ludique sur l'histoire de la typographie, co-réalisé en 2013.



Extraits vidéo CHIMÈRES © Images : Thibault Gabet



Création artistique VR © Florian Salabert

Toujours à l'affût de nouvelles formes pour raconter des histoires, il participe tant que possible à des hackathons (Artgame weekend, StoryHack Tribeca/ Cern, Game in the city, HackLaMisère) pour enrichir ses différents retours d'expériences et formations (Cifap, Gobelins, Dixit, INA). Passionné par la réalité virtuelle, il adapte le roman graphique de Marc-Antoine Mathieu **SENS** (2016), un labyrinthe invisible qui questionne l'absurde et la place du joueur dans l'oeuvre elle-même. Puis coécrit **7 Lives** un conte interactif en VR réalisé par Jan Kounen (2019) qui mêle à la fois captation 360° interactive et 3D temps réel ; ainsi que **Le Cri** (2019) interprétation du tableau d'Edvard Munch.

Suite à la création du court métrage en réalité augmenté **M.O.A** (2020), adapté du roman d'anticipation d'Alain Damasio Les Furtifs, il poursuit ses réflexions entre narration, corps et spatialité avec des propositions proches du spectacle vivant comme **Colonie.s** et **No reality now**.

SCÈNE — AUGMENTÉE

No reality now, la danse et son double ©
Images Thibault Gabetn

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 pensés 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**.

ÉQUIPE

CONCEPTION

Vincent Dupont et Charles Ayats



CONCEPTION CHORÉOGRAPHIQUE ET SCÉNOGRAPHIQUE |
Vincent Dupont

INTERPRÉTATION | Elsa Dumontel, Lazare Huet, Mey Provost

CRÉATION LUMIÈRE | Yves Godin

CRÉATION SONORE | Vanessa Court, Raphaëlle Latini

CHANT ET TRAVAIL VOCAL | 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

EXPÉRIENCE NUMÉRIQUE | SMALL CREATIVE

CRÉATION ARTISTIQUE VR | FLORIAN SALABERT

TECHNICAL ART | PIERRE DIDIER

TECHNOLOGUE CRÉATIF | JEAN DELLAC

DÉVELOPPEURS | SOFIANE TIHDAINI ET PIERRE ROQUIN

DESIGN ACCESSOIRES VR | YouFactory

Dispositif scène augmentée – Dark Euphoria, le Lieu Unique,
Théâtre Nouvelle Génération, J'y Pense Souvent (...)

Réalisation technique – Small Creative

PRODUCTION

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

DARK EUPHORIA | Mathieu Rozières, Marie Albert, Raphaël Chênais

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 Chalon-sur-Saône et le CND - Centre National de la Danse

PARTENAIRES FINANCIERS

No reality now est soutenu par

l'État dans le cadre du dispositif « Expérience augmentée du spectacle vivant » de la filière des industries culturelles et créatives

(ICC) de France 2030, opérée par la Caisse des Dépôts

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

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)

PARTENAIRES INDUSTRIE

Homido

Recommerce

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

Théâtre d'Arles

J'y pense souvent (...) bénéficie du soutien de la DRAC ILE-DE-FRANCE au titre des aides déconcentrées pluri-annuelles

REMERCIEMENTS

Pierre-Olivier Deschamps, Elisabeth Caravella, Sabrina Calvo, Guillaume Depestèle - GJGears





No reality now - Crédit photo © Marc Domage, 2023

CONTACTS

DARK EUPHORIA

3 rue Chicot
13012 Marseille

Marie Point - directrice de production

marie@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
