



# L'ÉCUME DES JOURS XR

UNE COPRODUCTION



**Une expérience immersive et interactive  
inspirée du roman de Boris Vian**

ÉCRITE ET RÉALISÉE PAR **JULIE DESMET WEAVER**

## CONCEPT

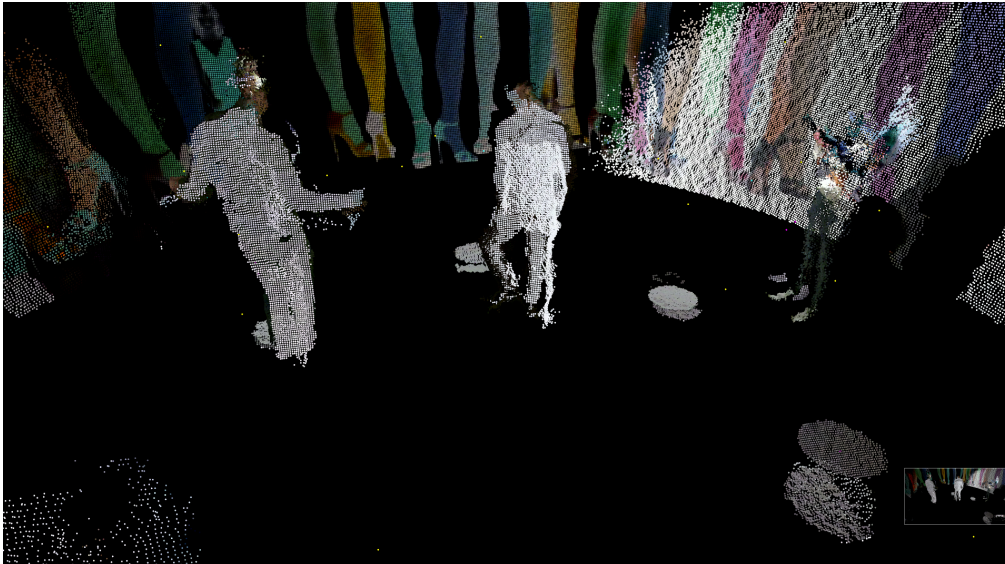
**L'Écume des jours, le célèbre roman-jazz de Boris Vian, devient le point d'ancrage d'une expérience de réalité virtuelle collective et interactive de 15 minutes spécialement imaginée pour la structure immersive 360°, Le Cube.**

Le public est invité à entrer dans la chambre de Colin (le personnage principal de *L'Écume des jours*) : un huis clos poétique, interactif et sensoriel. A l'intérieur, les spectateurs plongent au cœur de l'univers de *L'Écume des jours*. Très vite, ils sont invités à interagir de façon ludique et instinctive avec les inventions-phare de Boris Vian - comme le Pianocktail, le Biglemoi, et les fleurs anti-nénuphar - pour faire avancer l'histoire et déclencher des situations drôles ou dramatiques.

En adaptant l'œuvre de Boris Vian pour un dispositif de réalité virtuelle, il s'agit proposer aux spectateurs de (re)vivre les sensations, les émotions, les sonorités, les rugosités et les couleurs de ce trésor du patrimoine littéraire, d'offrir une interprétation contemporaine et innovante de l'œuvre, comme une réponse à la question «Qu'est-ce que représenter l'œuvre de Boris Vian 100 ans après sa naissance... ?».



# UNE EXPÉRIENCE INTERACTIVE



**5 à 8 spectateurs sont invités à entrer dans l'espace immersif du Cube, un dispositif 360° itinérant, pour vivre une expérience interactive et collective de 15 minutes.**

La chambre de Colin, onirique et lumineuse va tout au long de l'expérience, comme dans le roman de Boris Vian, se transformer : les décors virtuels projetés sur l'écran 360° sont animés de sorte à ce que les spectateurs aient la sensation que l'environnement se modifie en temps réel. Happés par l'univers qui se déploie tout autour d'eux, pris à parti pour interagir avec l'histoire, ils se trouvent au cœur de l'action.

Pour passer d'une séquence à l'autre, le spectateur est invité, à des moments précis, à entrer dans la peau de Colin afin d'expérimenter les inventions-phare de l'œuvre de Boris Vian.

Dès lors, il interagit avec l'univers narratif, visuel et sonore projeté autour de lui : en accomplissant des actions-clés, il explore les canevas interactifs et déclenche la suite de l'histoire.

# SYNOPSIS

# 1



## PRÉLUDE / COLIN

**DISPOSITIF INTERACTIF** : lorsque les spectateurs s'approchent de la porte de la chambre de Colin, une voix à l'intérieur les invite à entrer, grâce à un dispositif de motion capture.

**UNIVERS IMMERSIF** : le public se retrouve dans un décor virtuel d'antichambre. Il découvre en face de lui, sur l'écran : Colin, un jeune homme absolument charmant, mais visiblement très absorbé par une scène-cachée qui se joue juste derrière lui, dans une autre pièce. Son meilleur ami Chick le rejoint. Bientôt se mettent à résonner des sonorités de fonds sous-marins et de cuisine en ébullition. Colin, avec un sourire triomphant, révèle aux spectateurs un nouvel univers et l'on découvre en pleine action Nicolas, son ami-cuisinier, luttant avec l'énorme anguille électrique qu'il a prévu de cuisiner pour le déjeuner. On assiste à l'élaboration de cette recette rocambolesque !

# 2



## PIANOCKTAIL

**UNIVERS IMMERSIF** : Colin est au comble de l'excitation : il vient de finaliser son Pianocktail, le seul piano qui vous sert à boire la musique que vous venez de jouer. Colin explique que pour jouer juste sur ce formidable instrument, il suffit d'appuyer en rythme sur les touches du clavier qui s'illuminent : à chaque note, il fait correspondre un alcool, une liqueur ou un aromate. Le spectateur est alors invité, lui-même, à jouer sur le fameux Pianocktail.

**DISPOSITIF INTERACTIF** : un clavier apparaît sur l'écran circulaire : Les spectateurs vont devoir appuyer en rythme sur les bonnes notes et jouer les "bons" accords jazz. Il est, ici, entendu qu'il n'est pas nécessaire d'être musicien puisque l'interaction est orientée précisément par un jeu de couleur projeté sur le piano. Lorsque le spectateur joue sur le clavier les bonnes notes, l'univers visuel autour de lui se colore de mixtures dorées aux éclats phosphorescents : des liqueurs lourdes ou des effervescences glacées se déverseront dans son verre. Mais si une fausse note venait à dissoner, une décharge électrique circulerait dans toute la pièce.

# 3



## BIGLEMOI

**UNIVERS IMMERSIF** : Chick confie à son meilleur ami Colin qu'il a rencontré Alise, une très jolie fille, alors qu'il assistait à une conférence de Jean-Sol Partre. Dès lors, Colin fantasme, et n'a plus qu'une seule idée en tête : tomber amoureux !

La célèbre danse du Biglemoi est la danse de séduction par excellence. Nicolas en connaît les rudiments. C'est inespéré ! Colin le supplie de lui apprendre les bases du Biglemoi ! Le spectateur emboîte ses pas dans ceux de Colin et apprend à danser sur la musique du grand Duke Ellington. Il se retrouve bientôt sur le dancefloor, face à face avec la belle Chloé.

**DISPOSITIF INTERACTIF** : Les spectateurs vont devoir danser et accomplir la bonne chorégraphie. Si le spectateur accomplit les bons mouvements et dans une bonne amplitude, des séquences vidéo dans lesquelles Chloé l'encourage et lui envoie des baisers se déclenchent. S'il se trompe, l'image de Chloé reste diffractée dans l'espace (shaderisée : effets visuels qui modifient les textures) et Chloé se moque gentiment de ses maladresses !



## COLIN ET CHLOÉ

**UNIVERS IMMERSIF** : Colin est sous le charme, Chloé est séduite : les deux amoureux s'embrassent fougueusement avant d'être emportés à bord du train de la vie qui se déploie à toute allure, tout autour d'eux, sur plusieurs étages : jusqu'au-dessus de la cime des arbres, au septième ciel. Tout en haut, Colin et Chloé flottent, comme en apesanteur, au travers d'un nuage rose qui sent le sucre et la cannelle.

Mais Chloé glisse, tombe dans le vide dans une chute interminable.

# 4



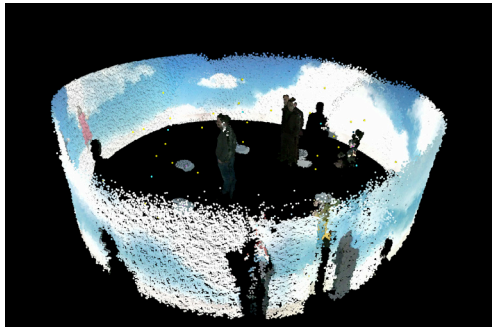
## MARÉCAGE

**UNIVERS IMMERSIF** : dans un entresol marécageux, Chloé est allongée sur une mousse verte. Colin, inquiet, la rejoint : les dessins sur les tapisseries de la chambre ont changé comme les saisons, ils s'effritent, se déchirent. L'humidité suinte sur les murs, la végétation et l'eau se frayent un chemin dans les interstices et les fissures des murs de la chambre. Chloé est de plus en plus pâle : elle a un nénuphar qui pousse dans le poumon droit. Colin doit trouver des fleurs au plus vite pour sauver Chloé. Il ramasse des pétales de roses, de fleurs d'amandiers, des brassées de jasmin qu'il dépose tout autour de Chloé.

**DISPOSITIF INTERACTIF** : Colin court contre le temps. A leur tour, les spectateurs sont invités, avec leurs mains, à tapisser tous les murs de la chambre pour les recouvrir de fleurs, pour lutter contre la mousse et le marécage qui envahit la pièce. Chaque action du public sur les murs amène de la luminosité et du printemps. S'il tarde à déposer les pétales, l'univers marécageux gagne du terrain. Les actions du public sont de moins en moins efficaces, inutiles...et l'ombre gagne du terrain. Le cœur de Chloé s'éteint progressivement

# 5

# UN DISPOSITIF DE RÉALITÉ VIRTUELLE COLLECTIVE



## LE CUBE

L'expérience prend place au sein du dispositif de réalité virtuelle Le Cube qui permet **une immersion à 360° et une interaction totalement intuitive** (sans manettes) avec le public.

Dispositif mobile et itinérant, Le Cube est un cylindre de 7m de diamètre et 4m de hauteur qui peut accueillir jusqu'à 8 spectateurs et qui est susceptible d'apparaître dans l'espace comme une bulle de poésie et de mystère.

Il est prévu que l'installation de la structure extérieure brute soit scénographiée pour que l'expérience commence dès sa découverte dans les lieux de diffusion.

## LA TECHNOLOGIE Inlum.in

L'innovation technologique développée par la start-up marseillaise Inlum.in pour Le Cube repose sur la **captation volumétrique 3D multi-caméras en temps réel**. Elle permet d'avoir une représentation immédiate de l'occupation de l'espace, des personnes et de leur gestuelle, via plusieurs hubs regroupant chacun plusieurs caméras volumétriques (RGB-DI) streamées en direct vers un ordinateur central où est simulé le monde virtuel.

Elle offre ainsi au public la possibilité d'interagir instinctivement. **Le spectateur n'a pas recours à des manettes, ni à un casque de réalité virtuelle** : c'est véritablement son corps en action dans l'espace immersif et ses intentions de jeu qui modifient l'univers visuel et sonore projeté autour de lui. Cette technologie invisible rend l'expérience d'autant plus innovante et magique.

# ÉQUIPE ARTISTIQUE

## CRÉATION VISUELLE

Alain Lagarde

## COMÉDIENS

Axel Beaumont (Colin)

Lou de Laâge (Chloé)

Jonathan Genet (Chick)

Xavier Coppet (Nicolas)

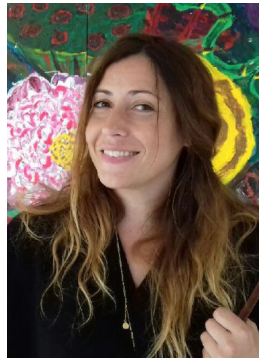
## TECHNOLOGIE ET INTERACTIONS

Inlum.in

Vincent Borrel et Nicolas Gambini

## JULIE DESMET WEAVER

auteure et réalisatrice



Julie Desmet Weaver s'est illustrée comme une artiste souhaitant dynamiser les formes artistiques et créer de nouveaux langages. Entre numérique, littérature, théâtre et danse, elle imagine des univers contemporains capables de réunir le virtuel et l'émotion.

Après des études de Philosophie à La Sorbonne et d'Art dramatique au Conservatoire (Marseille), Julie Desmet Weaver interprète de nombreux rôles au théâtre : elle reçoit notamment le Prix Mounet Sully d'interprétation d'œuvres poétiques.

En Octobre 2019, Julie reçoit le Prix SACD - Écriture multi-écrans pour *L'Écume des jours - Rêverie virtuelle* qui se décline sous deux formes : un spectacle + une expérience XR.

En janvier 2018, elle est lauréate du Festival « Ciné Corps » pour la présentation d'un concept de film-danse pour la réalité virtuelle .

En 2020, elle reçoit l'Aide à l'écriture du Centre National du Cinéma pour *Charade* une expérience inspirée par les poètes surréalistes (pour casque VR)

Elle travaille actuellement sur la réalisation de l'expérience chorégraphique et interactive *Entrez dans la danse* qui met en scène une trentaine d'artistes dont les danseurs du Ballet d'Avignon et du Ballet de Metz - Sortie prévue en 2022.



# PRODUCTION

Producteur délégué

## **DARK EUPHORIA**

Dark Euphoria est une agence de production art & technologies basée à Marseille. Nous prototypons et produisons des projets artistiques transdisciplinaires et innovants, au croisement entre art, science et technologies numériques. Nous accompagnons les artistes et les acteurs culturels dans la réalisation de projets expérimentaux et hybrides (installations interactives, expériences numériques, collaborations art-science, créations nouveaux média) où la technologie est un point d'entrée pour de nouvelles manières de raconter des histoires, de ressentir des émotions, de porter un regard sur le monde.

Forts de l'expertise de notre grande sœur Black Euphoria dans la production de contenus numériques innovants pour la communication et l'audiovisuel, nos mots d'ordre sont curiosité, agilité et éclectisme.

### **COPRODUCTEURS**

Inlum.in  
Cie Underground Sugar  
La Cohérie Boris Vian  
Les Films du Marigot



# PARTENARIATS

### **AVEC LE SOUTIEN**

du Centre National du cinéma et de l'image animée  
de la Région Sud  
du programme Horizon 2020 S+T+ARTS  
de l'ADAMI  
du Pôle Média Grand Paris



*L'Écume des Jours XR* a reçu le prix SACD écriture multi-écrans.

Ce projet a été accueilli en résidence au Pôle Média de la Belle de Mai (Marseille), à l'Ardénome / EDIS (Avignon), au Grenier numérique (L'Isle sur la Sorgue) et au Théâtre Toursky - Cie Richard Martin (Marseille).





L'ÉCUME DES JOURS XR



## **CONTACT**

Marie Albert  
**DIRECTRICE DE PRODUCTION**

malbert@dark-euphoria.com  
+33 6 63 39 84 91

3 rue Chicot  
13012 Marseille