

SWAMI

FAKIRISME, MAGIE GEEK, RÉALITÉ VIRTUELLE
FORMAT 50 SPECTATEURS, EN PRÉFIGURATION DE *LES INCONSCIENTS*



CRÉATION MARS 2025

JAUGE VR - 50 SPECTATEURS

CONCEPTION DU PROJET : RÉMY BERTHIER
INGÉNIERIE VR : QUENTIN MISSLIN
INSPIRÉ PAR *LES INCONSCIENTS* DE CLÉMENTINE SCHMIDT ET RÉMY BERTHIER

PRODUCTION : COMPAGNIE STUPEFY

ACCOMPAGNEMENTS ET COPRODUCTIONS (EN COURS) : DISPOSITIF CHIMÈRES DU MINISTÈRE DE LA CULTURE POUR LA SOLUTION DESPINAVR, PORTÉ PAR LE LIEU UNIQUE – SCÈNE NATIONALE DE NANTES, LE THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION – CDN DE LYON (TNG), EN PARTENARIAT AVEC L'ESPACE DES ARTS – SCÈNE NATIONALE DE CHALON-SUR-SAÔNE ET LE CN D – CENTRE NATIONAL DE LA DANSE.

CONCEPT & FORMAT

- Un spectacle mêlant **fakirisme, magie, et Réalité Virtuelle.**
- Une jauge de **50 spectateurs en dispositif autonome - 2 représentations / jour.**
- Durée : 1 heure (dont 15 minutes de procédure d'entrée et sortie public)
- Certains chapitres du spectacle ont lieu dans un casque VR, d'autres sur scène.
- Spectacle conçu pour **jouer en salle ou en décentralisation**, avec les spectateurs assis face à l'espace scénique.
- Dispositif de réalité virtuelle comprenant 50 casques VR autonomes sans fil avec un réseau déployé en local, ne nécessitant **pas d'accès internet** en salle.
- **Installation technique** scénique **légère**, avec éclairage par des bougies leds fournies par la compagnie.

LE SPECTACLE

“On prête aux fakirs de nombreux prestiges, qui reposent, selon les uns, sur leur pouvoir d'auto-suggestion et leur capacité à transcender leur corps souffrant ; selon les autres, sur l'hypnose des spectateurs et, pour une majorité, sur l'illusionnisme.”

Fleur Hopkins-Loféron, *L'hexagone et ses premiers fakirs*

Dans *Swami*, premier volet du diptyque *Les Inconscients*, je propose aux spectateurs d'explorer leurs failles - et les miennes. Les failles de mon cerveau, les failles de leur attention, les failles de nos neurones miroirs aussi. Pour cela, je mets au centre du dispositif un nouvel outil, objet de fantasmes de l'ordre du merveilleux-scientifique : le casque de réalité virtuelle.

Cette traversée s'appuiera sur des expériences empruntées au fakirisme. Ces expériences touchent au corps, à la chair et provoquent par empathie des réactions épidermiques chez les spectateurs. Après un temps de performance de fakirisme sur scène citant les prodiges du fakir Tarah Bey, les spectateurs seront invités à rentrer depuis leur fauteuil dans la peau du fakir grâce à un casque de réalité virtuelle. Ils se retrouveront dans son corps et deviendront fakirs. Inspiré par le concept de pop-culture du “BodySwap” ou “échange de corps”, ce changement de point de vue, à l'aide de casques de réalité virtuelle sera d'abord une plongée sensorielle où les sensations du fakir viendront se confondre avec celles du spectateur. Mais ce sera aussi un temps de désillusions.

En découvrant les choses depuis le point de vue du fakir, les spectateurs réaliseront qu'il est tout autant illusionniste que fakir et que pour faire croire, il fait souvent semblant.

SYNOPSIS

Swami est un spectacle qui vous propose de voyager dans le corps d'un autre. De changer de peau. Vous allez devenir fakir(e). Que vous soyez douillet(te) ou téméraire, mystique ou sceptique, cette traversée se fera sans risque et dans le plus grand confort, c'est promis. *Swami*, parue de 1972 à 1974, est une revue d'illusionnisme se présentant comme des tutoriels pratiques de fakirisme réel ou simulé. Cette revue promettait au lecteur de pouvoir manger des lames de rasoir, marcher sur du verre brisé, ou encore avaler du feu sans douleur - ou presque - les expériences n'ayant pas toutes été testées par la rédaction.

Vous vivrez le spectacle parfois à travers votre propre regard, parfois à travers les yeux de l'illusionniste fakir. Grâce à un casque de Réalité Virtuelle, vous découvrirez par moments des perspectives inédites, habituellement invisibles dans les spectacle de magie : le point de vue du magicien. Cela vous permettra de comprendre - parfois - les mécanismes utilisés par l'illusionniste pour nous tromper.

DU VIRTUEL AU RÉEL...

Conception : Rémy Berthier

Interprétation : Rémy Berthier et Quentin Misslin

Développement logiciel et ingénierie VR : Quentin Misslin

Collaboration Artistique : Nicolas Boudier et Fleur Hopkins

Accompagnement au développement du projet : Nicolas Rosette

Création son : Dylan Foldrin

Conseiller Réseau : Thibaut Le Garrec

CALENDRIER DE PRÉPRODUCTION TECHNIQUE (DÉJÀ RÉALISÉ)

-Recherche et préproduction *Chimères 1* - Octobre 2021 - Théâtre Nouvelle Génération - Les ateliers. - 1 semaine

Premier prototypage d'un player VR avec ThreeJS. ThreeJS est une surcouche à WebGL, permettant de simplifier les développements d'application 3D dans un navigateur, et supportant notamment la réalité virtuelle.

-Recherche et préproduction *Chimères 2* - Janvier 2022 - Centre National de la Danse - 1 semaine

Travail d'écriture à la table sur la grande forme pour 150 spectateurs du diptyque.

-Recherche et préproduction *Chimères 3* - Avril 2022 - Espace des Arts - 1 semaine

Développement d'un visualiseur en VR utilisant des technologies web permettant l'import automatique de scènes 3D issues de Blender (Utilisation de ThreeJS, et importation au format GLTF). Abandon suite au manque de performance graphique de cette solution une fois les fichiers du créateur 3D importés. Développement d'une nouvelle solution sous Unity3D et d'un serveur développé en JavaScript avec la technologie NodeJS.

-Préproduction *Chimères 4* - Octobre 2022 et Juin 2023 - Le Lieu Unique - La Libre Usine - 2 semaines

Déploiement du dispositif sur 15 casques VR mis en réseau, et validation du prototype avec l'organisation d'un test public avec 30 personnes (1 casque pour 2 spectateurs). Test de l'alternance entre espace scénique et espace VR pour le spectateur. Maquette de film d'échange de corps à l'aide de camera stereoscopique compact 180° VuzeXr. Thibaut, ingénieur réseau et régisseur général de théâtre rejoint l'équipe et accompagne Quentin dans l'ingénierie du réseau. L'architecture du réseau est repensée pour s'approcher de celle éprouvée dans le spectacle *No Reality Now* (Charles Ayats / Vincent Dupont).

-Préproduction - Novembre 2023 - Espace des Arts - 2 semaines

Déploiement du prototype d'application sur 120 terminaux mobiles du dispositif PIA4 et 55 casques de réalité virtuelle Quest 2 afin de tester en conditions réalistes la future structure réseau et le prototype de l'application.

CALENDRIER PRÉVISIONNEL DE PRODUCTION 2024-2025

4 semaines de résidences réparties de Juin 2024 à Mars 2025.

- L'écriture se fera au plateau. Nous improviserons autour d'hypothèses initiales et validerons l'écriture par des tests réguliers en présence de public pour vérifier le lien entre dramaturgie et expériences spectateurs. Il s'agira aussi de vérifier les liens entre les contraintes des manipulations magiques et le rythme nécessaire pour les passages qui utiliseront le casque VR. Il s'agira aussi de vérifier les liens entre les contraintes des manipulations magiques et le rythme nécessaire pour les passages qui utiliseront le casque VR

- L'adresse sera simple et naturelle.

- Le tournage des vidéos stéréoscopiques 180° et les montages images 2D dans un espace 360° auront lieu pendant les répétitions au plateau pour permettre des allers-retours entre les écritures scéniques et les écritures images.

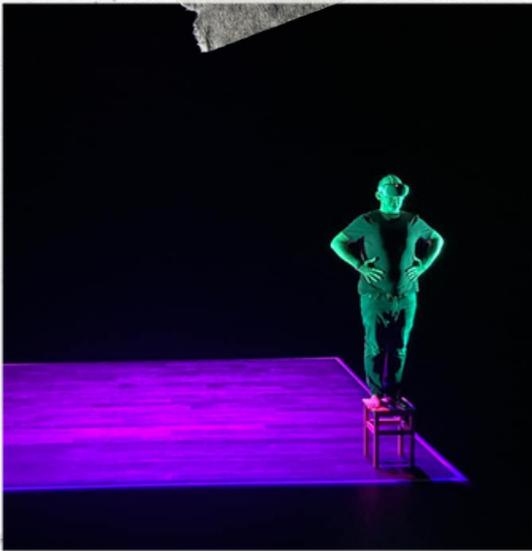
- Nous arriverons avec un corpus d'expériences magiques que nous relirons intuitivement au spectacle et que nous mettrons à l'épreuve du plateau dès les premières répétitions : des expériences de fakirisme avec la marche sur du verre brisé, le feu sur la peau, le fil dans l'oeil, l'ingestion d'assiettes en faïence et la digestion d'ampoules en verre notamment

- Le spectacle est accessible à partir de 13 ans pour des raisons de législation sur l'utilisation du casque VR au moment de l'écriture de ce dossier.



TEST PUBLIC RÉALISÉ AU LIEU UNIQUE- LA LIBRE USINE - EN JUIN 2022

RECHERCHES EFFECTUÉES EN PRÉPRODUCTION



Résidence de recherche #4 -
élaboration d'une chorégraphie de
"Body Swap", visible sur scène et en
POV pour les spectateurs.



Premiers tests de mise en réseau des
casques en situation #4 La Libre
Usine



Test Public - La Libre Usine -
Expérience du chalumeau.



Prototype de vidéo de fakirisme en
180° stéréoscopique testée en public
"le clou dans le nez" afin
d'appréhender l'UX. (résidence 5)



Session de tests pour l'élaboration
d'une méthode de calibration
technique des casques sans que le
spectateur s'en rende compte.

LES FAUX FAKIRS

Rémy Berthier - Conception et interprétation

Rémy Berthier a amorcé sa carrière d'artiste magicien en 2006. En 2010, il a rejoint la compagnie de Thierry Collet, élargissant ses compétences en théâtre et manipulation grâce à l'enseignement d'Yves-Noël Genod, de Cyril Casmèze et de Michel Laubu. En 2014, il a conçu "On Ne Bouge Plus", une création originale associant magie et taxidermie avec Jade Duviquet.

Le cabaret magique contemporain "Puzzling", créé en collaboration avec Matthieu Villatelle, est en tournée depuis 2017. En parallèle, Rémy Berthier a apporté ses conseils en effets magiques au théâtre et à la danse (National Danish Theatre, Cie Les Brigands...) et a exploré des collaborations interdisciplinaires avec d'autres secteurs (Ministère de l'intérieur, Digital Airways, Université de Caen...).

En 2019, il a créé avec Pauline Picot, le spectacle "Hallucination", une interrogation des codes de l'hypnose conversationnelle et du mentalisme (Cirque-Théâtre d'Elbeuf, Théâtre du Rond-point, Agora - Scène nationale d'Evry, La Villette...)

En 2020, Rémy Berthier a créé un spectacle de mentalisme par Zoom intitulé "La mécanique des coïncidences".

En 2023, il est devenu artiste associé à La Villette grâce au dispositif "Initiatives d'artistes". La même année, il a conçu le spectacle de magie Jeune Public "ça disparaît ?" à la scène nationale de Cavaillon, entouré de Didier Ruiz et Matthieu Villatelle, explorant le concept de disparition du point de vue de l'enfant.

Ses deux prochaines créations, prévues pour 2026 et 2027, explorent le réel et incorporent - partiellement - des éléments numériques. "Les Inconscients" (2026) trouble la frontière entre le réel et le virtuel, remettant en question la promesse d'immersion de la réalité virtuelle par rapport à celle du théâtre. "Escroc" (2027) détourne notre dépendance à l'interaction technologique en mettant une télécommande "low-tech" dans la main du spectateur, lui permettant de décider du sort d'autres spectateurs sur scène au travers d'étranges expériences de psychologie sociale sans magicien.

Quentin Misslin - Ingénierie du dispositif VR

Quentin Misslin est un ingénieur informatique spécialisé dans le développement d'applications en réalité virtuelle. Il détient un master en informatique avec une forte orientation vers l'ingénierie pour la conception de systèmes 3D interactifs. Passionné par la modélisation 3D, l'infographie 2D et l'animation, il conçoit des environnements virtuels et des animations immersives. Quentin optimise ces environnements pour garantir la meilleure portabilité possible sur des plateformes aux performances réduites.

Après l'obtention de son master, il a travaillé pendant deux ans au laboratoire ICUBE en tant qu'ingénieur et responsable technique d'une équipe chargée du développement d'applications combinant la capture de mouvement et les systèmes immersifs. En 2023, il exerce son expertise aussi bien dans le développement logiciel que dans l'infographie et l'animation 3D au sein de sa propre structure et en collaboration avec d'autres organismes.

Par ailleurs, Quentin nourrit une passion pour le théâtre, qu'il pratique comme un hobby, tant en tant que comédien qu'en tant qu'assistant à la mise en scène.

Nicolas Boudier - Collaboration artistique

Concepteur de dispositif scénique, scénographe, créateur lumière et photographe, cet artiste a débuté son parcours dans le domaine de l'automation et de la robotique avant de se tourner vers le spectacle vivant. En 1992, il a obtenu son diplôme de l'ENSATT et du GRIM en tant que concepteur lumière, marquant le début d'une carrière diversifiée.

Sollicité rapidement, il a élargi ses compétences pour concevoir des scénographies pour la danse et le théâtre. Spécialisé dans la réalisation de dispositifs optiques intégrant lumière, son et vidéo, il génère des images virtuelles sur scène. Ses objets scéniques portent la dramaturgie, facilitant la création de séquences narratives visuelles et sonores.

Ses créations ont trouvé leur place dans des musées renommés, tels que l'exposition 'Mécanhumanimal' d'Enki Bilal au Musée des arts et métiers de Paris, ou récemment 'Prison, au-delà des murs' au Musée des Confluences de Lyon.

En parallèle, en tant que photographe auteur, il a donné vie à plusieurs expositions, performances et installations en collaboration avec la chorégraphe Astrid Takche de Toledo. Depuis 1992, il met son talent au service de spectacles variés, collaborant avec des artistes tels que Joris Mathieu, David Wampach, Lia Rodrigues, Yuval Pick, Stéphane Ricordel, Gilles Pastor, Olivier Meyrou, João Saldanha, Astrid Takche de Toledo, Carole Lorang, Géraldine Benichou, Sylvie Mongin Algan, Le Nordik Black Theatre, Christian Gariat, Nathalie Royer, Denis Plassard, Philippe Pellen Baldini, Shantala Shivalingappa, Pina Bausch, Ushio Amagatsu, Savitry Nair, Enzo Cormann.



À cette joute assista une foule considérable et si dense que
es accès accidents se produisirent et des femmes s'évanouirent
et un let un lampadaire fut renversé.



À PARTIR DE 13 ANS.

DURÉE : 1H

FORMAT AUTONOME POUR 50 SPECTATEURS.

2 SERVICES DE MONTAGE.

2 PERSONNES EN TOURNÉE.

DIMENSIONS MINIMUM ESPACE SCENIQUE : 4M X 3M

ACCOMPAGNEMENT ET COPRODUCTION (EN COURS) : DISPOSITIF CHIMÈRES DU
MINISTÈRE DE LA CULTURE PORTÉ PAR LE LIEU UNIQUE – SCÈNE NATIONALE DE NANTES,
LE THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION – CDN DE LYON (TNG), EN PARTENARIAT AVEC
L'ESPACE DES ARTS – SCÈNE NATIONALE DE CHALON-SUR-SAÔNE ET LE CN D – CENTRE
NATIONAL DE LA DANSE.



PRODUCTION ET DIFFUSION

+33 7 69 09 54 40 // CONTACT@STUPEFY.FR // WWW.STUPEFY.FR

PRÉSENTATION VIDÉO DU SPECTACLE : WWW.STUPEFY.FR/CNC