

CIE FHEEL CONCEPTS

Présente



THE ORDINARY  
CIRCUS GIRL

*Un spectacle immersif mêlant cirque contemporain  
et réalité virtuelle (VR)*

## SYNOPSIS

*The Ordinary Circus Girl est un spectacle immersif qui associe performance circassienne et réalité virtuelle.*

*Cette expérience sensorielle, collective et participative plonge les spectateurs au cœur d'un univers poétique et surréaliste, à la rencontre du monde circassien, et repousse les frontières entre réel et virtuel, réalité et fiction.*

*Inspiré par la vie de Corinne Linder, l'expérience relate la sempiternelle question du risque, de l'échec, mais aussi de l'adrénaline, qui touche tous ceux dont le corps est un outil de travail.*

*Parés de casques de réalité virtuelle, les spectateurs sont guidés par Nico, le régisseur de la compagnie, et les personnages réels et virtuels de l'histoire. Par le contact physique, l'adresse, et la sollicitation de leur mémoire olfactive, ils les invitent à se glisser dans la peau des artistes de cirque, jusqu'à incarner dans les hauteurs du chapiteau, le point de vue d'une voltigeuse.*

*Des coulisses du spectacle au numéro aérien final, parviendront-ils à affronter leurs peurs ?*



**Cliquez sur la page pour découvrir le teaser de  
The Ordinary Circus Girl**

**Genre:** Spectacle immersif mêlant cirque et réalité virtuelle (Réalité Mixte)

**Durée:** 75 min (45 min de VR et 30 min de performance live)

**Jauge :** 70 personnes par jour (soit 14 personnes par session à raison de 5 sessions par jour)

**Tout public à partir de 13 ans**

*Expérience non recommandée aux personnes épileptiques ou à mobilité réduite.*

## UN SPECTACLE IMMERSIF

La réalité virtuelle (VR) est une technologie qui transporte et immerge le spectateur au cœur d'un monde à 360°.

En créant *The Ordinary Circus Girl*, nous avons souhaité créer un lien direct entre le monde virtuel et le monde réel, en associant la puissance immersive de la réalité virtuelle à la chaleur et la sensorialité de la performance live.

Né de la fusion des mondes réels et virtuels, ce spectacle immersif est aussi une expérience de réalité mixte, collective et participative, qui mêle cirque et réalité virtuelle, en proposant aux spectateurs de devenir de véritables acteurs de l'expérience.



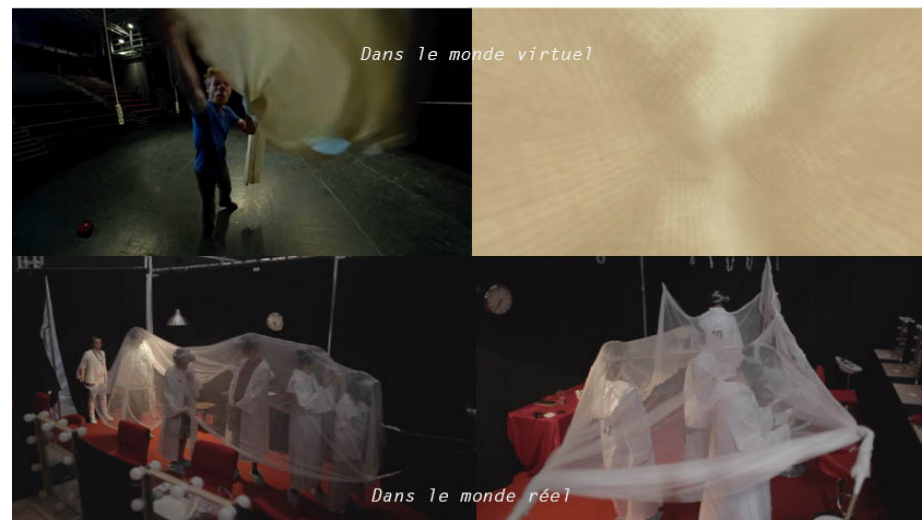
## QUI MÊLE RÉEL ET VIRTUEL

*The Ordinary Circus Girl* s'articule autour de deux films de réalité virtuelle et de trois séquences de performance live "pure".

Équipés de lunettes de réalité virtuelle (VR) qui leur ouvrent les portes d'un univers virtuel foisonnant où ils incarnent eux-mêmes un.e artiste de cirque, les spectateurs sont simultanément guidés physiquement et stimulés sensoriellement par les artistes live, qui sont aussi les personnages réels et virtuels de l'histoire.

Les sens des spectateurs sont mis en éveil non seulement par la vue et l'ouïe, mais aussi par l'odorat et le toucher, et ce, afin de favoriser l'immersion en renforçant la cohérence globale de l'œuvre.

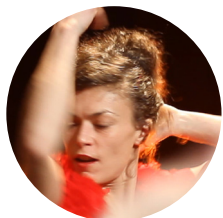
*Expérience sensorielle*



# DÉROULÉ DE L'EXPÉRIENCE



**C & M :**  
Spécialistes en auditions  
virtuelles pour les  
compagnies de cirque



**Céleste :**  
Acrobate



**Nico :**  
Régisseur de la  
compagnie & clown



**L'énigmatique  
femme blanche :**  
Artiste aérien

## **Acte 1. INTRODUCTION // L'AUDITION [performance immersive live] :**

Vous êtes accueillis avec 13 autres spectateurs par C&M dans un espace blanc et minimaliste, situé à l'entrée du Micro Théâtre VR. La scénographie fait penser à un laboratoire futuriste.

Un numéro vous est attribué. Petit à petit, vous comprenez que vous allez auditionner pour intégrer la compagnie de cirque Fheel Concepts, en tant qu'artiste aérien.ne.



## **Acte 2. PREMIER FILM EN RÉALITÉ VIRTUELLE // LA CHUTE DE LA FEMME BLANCHE - [expérience de réalité mixte sensorielle] :**

Vous changez d'espace et êtes équipés d'un casque de réalité virtuelle (VR). Dans le casque VR, la scénographie est la même que celle que vous venez de quitter dans le monde réel ; le virtuel se superpose au réel.

Vous êtes pré-sélectionné, et de ce fait invité à assister aux répétitions de la compagnie de cirque, vous rencontrez les autres artistes, et parmi eux, Céleste, acrobate, Nico, régisseur et clown, et une mystérieuse femme blanche.

Les personnages, réels et virtuels de l'histoire vous engagent par le contact physique et sollicitent votre mémoire olfactive par la diffusion d'odeurs, et en vous faisant alterner entre position assise et debout.

La répétition générale à laquelle vous participez est interrompue par la chute de la femme blanche qui s'avère être une artiste aérienne.



### **Acte 3. PERFORMANCE LIVE ET “MIROIRS MAGIQUES” [performance immersive live] :**

Vous êtes invité à retirer votre casque VR pour revenir au monde “réel”. La scénographie a changé. Vous êtes assis face à un miroir dans une loge d’artiste.



À travers ce dispositif de miroir magique, vous assistez à une performance live qui met en scène Céleste et Nico, et articule les deux films de réalités virtuelle.

Ils parlent des risques afférents au monde circassien, et reviennent sur la chute de la femme blanche.

De fil en aiguille, vous comprenez que vous êtes choisi.e pour remplacer l’artiste aérienne victime de l’accident. On vous attend sur scène dans cinq minutes pour votre numéro de voltige.

### **Acte 4. SECOND FILM EN RÉALITÉ VIRTUELLE // DEVENIR AÉRIEN [expérience d’incarnation] :**

Vous êtes invité à vous rééquiper d’un casque VR pour découvrir un second film en réalité virtuelle qui va vous permettre de vous glisser dans la peau d’un.e artiste.

Vous entrez en scène pour votre numéro de voltige et êtes simultanément invité à vous asseoir sur un trapèze réel afin d’incarner le point de vue d’un.e artiste aérien.ne à 10 mètres de hauteur.

À la fin du film, vous basculez dans une ambiance onirique. La femme blanche ré-apparaît et vous tend une étrange enveloppe rouge.



### **Acte 5. FIN DE L’EXPÉRIENCE ET RETOUR AU MONDE RÉEL // LA LETTRE [performance immersive live] :**

Vous êtes invité à retirer votre casque de VR. Vous quittez le Micro Théâtre VR avec l’enveloppe rouge entre vos mains. Elle contient une photo de vous prise pendant le spectacle immersif, et une lettre qui vous est adressée par la femme blanche.

## FORMAT DE DIFFUSION

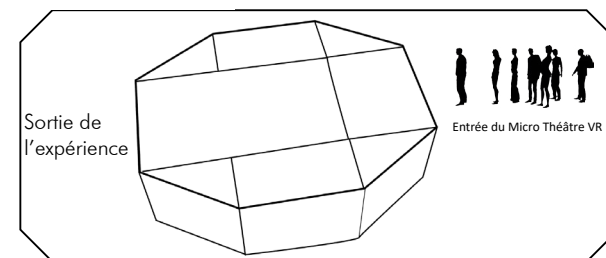
L'expérience The Ordinary Circus Girl est jouée dans un espace nomade spécifiquement conçu pour l'expérience : le Micro Théâtre VR. Les spectateurs sont accueillis dans cet espace moderne ressemblant à un chapiteau par des artistes de cirque qui les guideront dans l'expérience durant le temps du spectacle par le toucher, la parole, ou en sollicitant leur mémoire olfactive.

### MICRO THÉÂTRE VR

Le Micro-Théâtre VR est composé d'un squelette en aluminium habillé de textile. L'ensemble de la structure peut être transporté dans un camion fourni par la compagnie. Afin d'augmenter l'immersion du public, différents pendrillons divisent l'espace conçu pour accueillir les différents changements de scénographie qui ont lieu quand les spectateurs sont immergés dans les casques de réalité virtuelle.



## MICRO THÉÂTRE VR



### INFORMATIONS RELATIVES À LA DIFFUSION :

Chaque journée de représentation peut accueillir 5 sessions d'1h15, soit 70 personnes à raison de 14 personnes par session.

Une pause de 1 à 2h est requise une fois par jour.

### JOURNÉE-TYPE :

Il est demandé aux publics de se présenter 10 min avant le début de l'expérience.

Séance n°1 : 10h00-11h15

Séance n°2 : 12h00-13h15

Pause déjeuner : 13h15-16h00

Séance n°3 : 16h00-17h15

Séance n°4 : 18h00-19h15

Séance n°5 : 20h00-21h15

## LA GENÈSE DU PROJET

J'ai découvert la Réalité Virtuelle pour la première fois au Tribeca Film Festival en mai 2016.

Ce sont les sensations physiques et les possibilités immersives que la Réalité Virtuelle est capable de procurer qui m'ont donné envie de combiner les Nouvelles Technologies au langage du cirque contemporain.

Grâce à cette expérience, j'ai réalisé que l'on pouvait donner une place centrale au public, ce public que j'ai toute ma vie vécu de manière frontale, à 10m de hauteur.

Lui faire ressentir ce que moi, je ressentais sur scène : sentir la hauteur, les mouvements, les souffles, le trac et la joie d'être sur scène devant un public. De là est née l'idée du projet The Ordinary Circus Girl.

## NOTE D'INTENTION

Avec l'œuvre The Ordinary Circus Girl, je souhaite amener le public vers de nouvelles façons de découvrir le cirque contemporain.

Mon objectif principal est d'augmenter l'expérience du spectacle vivant en permettant au spectateur de devenir artiste de cirque et de lui faire ressentir ses sensations physiques. Abandonnant le point de vue frontal et l'espace scénique traditionnel, j'invite le spectateur au centre de l'action, dans une certaine intimité, dans un espace inaccessible dans le monde réel.

Le réalité virtuelle m'a permis de sortir le format de diffusion hors de sa forme connue en proposant une forme nomade. Celle-ci est accessible tant aux salles de spectacles, qu'aux festivals de cirque, dédiés aux arts numériques, ou aux espaces hors cadre comme des gymnases, des musées, des lieux d'exposition ou des salles de classe.

Corinne LINDER



## Équipe création spectacle vivant

Dirigé et écrit par : Corinne Linder & Nicolas Quetelard

Interprètes : Corinne Linder, Julia Masson, Nicolas Quetelard et Marjolaine Grenier

Scénographie & aide écriture : Jérémie Chevalier

Technicienne générale : Marjolaine Grenier

Regard extérieur court term : Sylvain Monzant & Sylvain Cousin

Musique : Katja Andersen (film et performance)

Création lumière : Margot Falletty

Post production : Studio Novelab / Audiogaming

## Distribution Films en Réalité Virtuelle

### Acteurs et actrices | Circassien.nes

Andersen Katja (aérienne et chanteuse)

Behrendt Max (portés)

Bouissou Noémie (actrice et acrobate)

Couhet-guichot Jean (acrobate et banjo)

Deumié Noémie (femme blanche)

Fouchereau Loric (main à main)

Freeman Peter (main à main)

Gaiser Ricardo (acrobate)

Gibeaux Antoine (acteur : le directeur)

Gilbert Clémence (main à main)

Guetta Amir & Ben Zvi Hemda (duo acrobates)

Hays Cali (acrobate)

Linder Corinne (aérienne)

Masson Julia (actrice : Céleste)

Oleinik Nathalie (aérienne)

Quetelard Nicolas (acteur : Nico | clown)

Sanchirico Silvana (aérienne)

Tibery Rende Alice (contorsionniste équilibre sur cannes)

### Production

Wion Charlotte avec l'aide de Corinne Linder – Fheel Concepts



### Équipe technique

Technicienne générale et gestion de projet  
Grenier Marjolaine

Mouvements caméra  
Jadaud Jean – R-motions

Lumière  
Bateau Marylou  
Honoré Jordi  
Munro Sarah

Technicien.ne Rigg  
Malka Julie  
Rillh Jeansens

Assistante scénographie  
Bergès Elise

Costumes  
Masson Julia

Photographe de plateau  
Jonasz Florian

Post-production (vfx & son)  
Audiogaming / Novelab

Couchard Thomas: (Sound Design)  
Sourzac Dimitri: Co-crédation visuelle et direction artistique de la VFX



# CONDITIONS D'ACCUEIL

Arrivée de l'équipe : J-2 matin

Départ de l'équipe : J+1 soir

- Une personne chargée d'accueillir le public sur toute la journée de représentation.
- Un petit catering (biscuits, fruits secs, fruits frais, eau, jus de fruits, café, thé...) mis à disposition de l'équipe artistique et technique tout au long de l'exploitation du spectacle.

Équipe présente :

- 3 artistes
- 1 technicienne

Frais pris en charge par l'organisateur :

- Trajet en camion aller-retour depuis Toulouse (devis location camion 20m3)
- Hébergement sur place (4-5 chambres simples)
- Défraiements repas (Tarif SYNDEAC) sur le trajet et sur place.

Spécifications techniques\* :

Implantation en intérieure

Noir total nécessaire

Réception 4G de bonne qualité

Espace scénique minimum :

13 m d'ouverture

10 m de profondeur

4 m sous perches

**\*Fiche technique sur le site ou via [technique.fheelconcepts@gmail.com](mailto:technique.fheelconcepts@gmail.com)**



# AGENDA

Consultez notre site web

[fheelconcepts.com](http://fheelconcepts.com)

## Nous contacter

diff.fheelconcepts@gmail.com

