

La Folle Épopée du Naufragé des Abysses

Création et développement : Axel Belin et Rémi Sagot-Duvauroux

Character design : Guillaume Seyller et Axel Belin

Musique : Romain Blanc-Tailleur



école
des arts
décoratifs
paris

Note d'intention



La folle épopée du Naufragé des Abysses s'inscrit dans la continuité de nos recherches autour des formes participatives et des dispositifs hybrides mêlant spectacle vivant, technologies immersives et fabrication d'images en temps réel. Avec ce projet, nous souhaitons déplacer le regard : non plus seulement immerger le public dans une fiction, mais lui donner accès à sa fabrication, l'engageant dans le processus, rendant tangible la magie de sa mise en œuvre.

Le point de départ est simple et presque archétypal : un héros, un naufrage, une quête. Mais ce récit sert avant tout de prétexte à une mise en abyme des conditions de production des images contemporaines. En situant l'action dans un tournage fictif de film d'animation en crise, nous offrons un cadre propice à la participation : devoir remplacer l'équipe technique devient une opportunité dramaturgique, ouvrant un espace de jeu collectif.

Ce projet repose sur une tension que nous cherchons à rendre visible : celle entre des technologies perçues comme complexes (réalité virtuelle, motion capture, objets connectés) et des formes de bricolage très concrètes, presque artisanales. Sur le plateau, ces deux régimes coexistent. Des objets technologiques côtoient des accessoires simples, manipulés à vue, dans une esthétique fragile et exposée. Cette hybridation produit un décalage qui nous intéresse : la technologie y est désacralisée, et son autodérision apparaît alors comme une construction fictionnelle.

VIDÉO DE PRÉSENTATION

UNE PERFORMANCE IMMERSIVE BRICOLÉE

L'enjeu n'est pas de produire une expérience fluide, mais au contraire de laisser apparaître les ruptures et coutures du dispositif. En rendant visibles les gestes, erreurs et ajustements, nous cherchons à faire émerger une forme de poésie du processus, où l'image se construit avec le public. L'humour, souvent loufoque, naît de ces écarts : entre ce qui est attendu et ce qui advient réellement, entre la promesse technologique et sa mise en œuvre bricolée.

À travers ce spectacle, nous interrogeons également la place des spectateur·rices dans les dispositifs immersifs contemporains. Nous proposons une immersion en relation avec l'espace physique et les corps humains s'activant autour, fondée sur l'engagement, la coordination et l'improvisation collective. La narration n'est pas donnée : elle émerge des interactions, des décisions et des détournements opérés par les participant·es.

La folle épopée du Naufragé des Abysses prolonge notre réflexion sur la fabrique des imaginaires à l'ère des technologies numériques. En mettant en scène un film qui ne peut exister sans l'implication du public, le projet souligne une évidence souvent invisibilisée : les images, même les plus spectaculaires, reposent toujours sur des gestes, des choix et des corps. Et c'est par cette aventure humaine, dans toute sa fragilité, ses imperfections et sa pluralité, que se réinventent les formes qui nous touchent.

**Ce spectacle propose un espace
à la fois ludique, critique et
poétique, où l'on fabrique
ensemble des images tout en
prenant conscience de ce qui les
rend possibles.**



Dispositif scénique

Le spectacle se déploie comme un tournage de film d'animation en temps réel, dont les mécanismes de fabrication sont rendus visibles au plateau. Au centre du dispositif, un·e participant·e incarne le personnage principal, Nemo, équipé·e d'un casque de réalité virtuelle. Suivant les indications scénaristiques, il ou elle donne corps au héros et évolue dans l'univers des abysses, devenant le point d'ancrage de la narration.

Autour d'elle·lui, chaque scène mobilise plusieurs spectateur·rices invité·es à intervenir directement dans la fabrication des images. À l'aide de dispositifs de capture de mouvement volontairement bricolés — notamment des capteurs fixés à des cannes à pêche, masques, livres et autres accessoires divers — ils et elles manipulent à distance des éléments du récit : apparition de créatures, mouvements de décors, actions de personnages secondaires. Ces gestes simples produisent des effets visuels intégrés dans le film projeté en temps réel.



Toutes les interactions sont captées, traitées et projetées en direct sur un écran de cinéma, permettant au public d'observer simultanément la fabrication et le résultat final. Ce décalage entre le geste au plateau et son rendu à l'image constitue un moteur esthétique et dramaturgique central.

Le dispositif est orchestré par un réalisateur, qui dirige le tournage suivant son scénario et donnant des consignes de jeu. Il est secondé par son assistant, chargé d'accompagner les participant·es, de gérer la technique et de faciliter la prise en main des outils.

Chaque représentation repose sur des interactions singulières, rendant chaque film tourné unique, au croisement de l'improvisation, du jeu et de la fabrication collective.



Inspirations et direction artistique

Nos inspirations visuelles et narratives puisent notamment dans l'univers graphique de Moebius et dans l'imaginaire onirique de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay. Nous y retrouvons un goût pour l'étrange, la transformation et les mondes fantastiques. Dans le scénario du *Naufragé des Abysses*, nous suivons ainsi un·e héros·ïne embarqué·e dans une aventure improbable, confronté·e à un océan déchaîné, des créatures gigantesques et des situations absurdes.

Notre démarche est également nourrie par l'univers spectaculaire et populaire du **Royal de Luxe**, qui joue avec les échelles et les figures monumentales. Les comédien·nes se démènent sur scène aux prises avec marionnettes, machines et objets technologiques bricolés. De cette lutte chorégraphiée naît une poésie burlesque, faite d'effort visible et de fragilité touchante. Le travail de **Pierrick Sorin**, dont les dispositifs scéniques mêlent illusion, bricolage et humour, influence aussi l'esthétique et la poésie de notre dispositif.

Nous nous sommes enfin inspirés des *Naufragés du Fol Espoir* d'**Ariane Mnouchkine**, en reprenant ce principe de mise en abyme et de création collective où les acteur·rices fabriquent le film dans l'urgence et les contraintes de moyen, rendant la scène comme un espace de construction vivant et partagé.



L'équipe

Axel Belin

Comédien, metteur en scène, designer d'expériences VR, Axel a joué dans diverses productions théâtrales (*Lefty !*, *La Bergère et le ramoneur*, *En attendant Godot*) et a mis en scène *Yaacobi et Leidental* et *La vie est un songe*. Actuellement en thèse SACRe au laboratoire EnsadLab de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, il effectue une recherche-crédation autour du jeu d'acteur·ices et des dispositifs en réalité virtuelle, tout en développant des installations VR s'inspirant des esthétiques théâtrales (*Ilha eXtendida*).



Rémi Sagot-Duvaux

Chercheur, Artiste-Designer VR et Monteur, Rémi a travaillé sur le montage de longs-métrages tels que *La Tortue Rouge*, *Les Damnés de la Commune* ou *Le Parfum d'Irak*. Il est docteur en Design (doctorat SACRe - PSL) et post-doctorant à l'École des Arts Décoratifs de Paris. Portant sur les relations entre cinéma, théâtre et art numérique, sa pratique prend la forme d'installations (*The Hitchcock Experience*, *Cailloux-Planètes*) et de spectacles vivants avec le collectif Hypnoscope. Il enseigne le montage et la création XR à l'École des Arts Décoratifs, la Sorbonne Nouvelle et Dauphine.

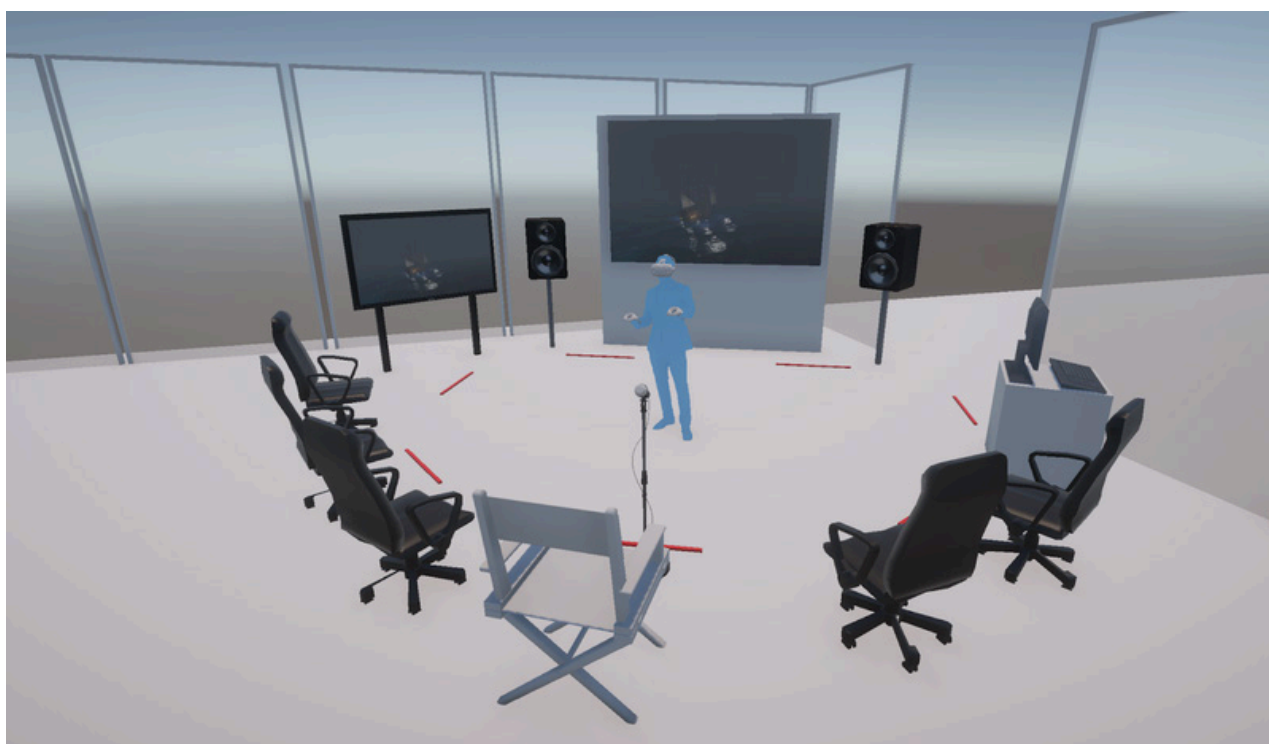


Hypnoscope

Fondé en 2022, le collectif Hypnoscope réunit des chercheur·ses et des artistes autour de projets de recherche-crédation à la croisée du spectacle vivant et des technologies immersives. Le collectif conçoit des dispositifs participatifs et ludiques, où le public est invité à prendre part activement à la fabrication des récits à travers l'usage de la réalité virtuelle, de la captation de mouvement ou de l'intelligence artificielle. Hypnoscope a créé trois spectacles — *La Tisseuse d'histoires*, *Le Rêve de l'Automate* et *La folle épopée du Naufragé des Abysses* — présentés dans de nombreux festivals et lieux, notamment la Biennale Chroniques à Marseille et le festival Recto VRso (2024 et 2025). Ses activités s'inscrivent également dans un dialogue étroit avec la recherche, en lien notamment avec l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs et le laboratoire EnsadLab, explorant les formes émergentes de co-crédation entre humains et machines.

Fiche technique

- 1 ordinateur VR ready.
- 1 casque HTC Vive Pro 2.
- 6 trackers Vive.
- 3 stations de base HTC Vive pro suspendues en hauteur avec 3 bras magiques.
- 1 vidéoprojecteur connecté à l'ordinateur.
- 1 écran de projection.
- 1 système son avec 2 enceintes + 1 micro.
- Accessoires de jeu de petites dimensions (canne à pêche, bâtons, jouets, bache plastique)



Modélisation de l'espace au Carrefour
Numérique (Festival New Images 2026)

Contact



contact@hypnoscope.fr

Productrice : Marie Ballarini – 0631354692

hypnoscope.fr

