

CHIMERES, programme d'accompagnement à l'écriture, à l'expérimentation et au prototypage de formes artistiques hybrides pluridisciplinaires

CHIMERES (Création – Hybridation – Immersion – Mobilités : Expérimentations et Recherches en Ecritures Scéniques) est un programme d'accompagnement à l'écriture et l'expérimentation artistique allant jusqu'à la pré-production. Il propose à des artistes provenant de tous les champs de la création contemporaine (théâtre, cirque, musique, danse, arts visuels, littérature, cinéma, design, graphisme, architecture, métiers d'art...) et créateurs venant d'autres univers (jeu vidéo, code, réalité virtuelle et augmentée, etc.) d'explorer des formes artistiques dites hybrides au sens où elles relient les mondes « physique » et « numérique ».

Un dispositif d'accompagnement de recherche et d'expérimentation en écritures artistiques hybrides et usages contemporains des technologies

Pensé par le ministère de la Culture (Direction générale de la création artistique), CHIMERES est porté depuis 2018 par le Lieu unique (LU), la Scène nationale de Nantes et le Théâtre Nouvelle Génération (TNG) et le Centre dramatique national de Lyon qui sont reconnus au plan national pour leur investissement en faveur de la création en environnement numérique. En 2021, deux nouveaux partenaires rejoignent CHIMERES : l'Espace des arts, Scène nationale de Chalon-sur-Saône et Le CN D – Centre National de la Danse.

CHIMERES invite les artistes et créateurs de tous horizons à explorer les formes à la fois numériques et in situ, notamment :

- Formes qui relient de manière originale les mondes « physique » et « numérique » ou « virtuel », pouvant être diffusées dans des salles de spectacle ou des lieux d'exposition, et dans les établissements culturels en général.
- Formes pour l'espace public, utilisé comme terrain d'expérience et support d'une création artistique via les technologies numériques.

Un programme ouvert à toutes les disciplines artistiques et créatives

CHIMERES est ouvert à des artistes et créateurs issus de toutes les pratiques artistiques et créatives dont, notamment : théâtre, cirque, musique, danse, arts plastiques et visuels, photographie, cinéma, jeu vidéo, code, littérature, réalité virtuelle et augmentée, design, graphisme, architecture, métiers d'art...

Dans le but d'enrichir les échanges et les rencontres entre artistes au moment de la première résidence de création partagée, la complémentarité et la diversité des profils sera un critère important de choix des candidats.

C'est pourquoi CHIMERES se veut accessible à des artistes et créateurs n'ayant pas nécessairement d'expérience préalable du numérique dans le cadre de leurs créations, mais souhaitant s'ouvrir à de nouvelles méthodes de travail pour explorer de nouvelles formes artistiques.

De même, CHIMERES se veut accessible à des professionnels des industries créatives (notamment des codeurs) n'ayant pas nécessairement d'expérience préalable du spectacle vivant ou des installations plastiques, mais souhaitant s'ouvrir à de nouvelles approches pour expérimenter de nouvelles formes artistiques.

CHIMERES est accessible à tous les artistes et créateurs (émergents ou confirmés) ayant une volonté d'exploration artistique, d'invention, de partage ; un état d'esprit de co-création étant le point commun sollicité auprès de tous les participants.

Projets accompagnés depuis 2018

NO REALITY NOW

L'équipe

Vincent Dupont : Chorégraphe

Charles Ayats : VR designer

Guillaume Depestèle : Creative technologist

Compagnie J'y Pense Souvent (...) : Marion Gauvent, Développement production

Dark Euphoria : Marie Albert, Développement production

Le projet

NO REALITY NOW est un projet hybride alliant réalité virtuelle et danse contemporaine.

Il s'appuie sur *Souffles*, une pièce chorégraphique de Vincent Dupont créée en 2010, qui cherche à faire surgir la vie de l'énigme de la mort.

Il s'agit d'une expérience hybride de 45 minutes pour 100 spectateurs où la réalité communique avec le virtuel. Trois danseurs, dont certains équipés de capteurs temps réel, investissent le plateau et un espace numérique. Dans les gradins, les spectateurs équipés d'un casque VR peuvent naviguer dans ces nouvelles dimensions du monde, entre univers virtuels et réels.

NO REALITY NOW est une invitation à partager collectivement un rite funéraire d'un nouvel ordre. La découverte de nouvelles dimensions du monde, en deux mouvements successifs : le premier (inspiration) tente de révéler une image de la mort en mouvement dans une catharsis du plateau ; le deuxième mouvement (expiration) épuise cette image pour en extraire une violence rédemptrice.

Prochaines étapes/création

Juin 2023 : Les bains numériques, Centre des arts d'Enghien-les-Bains

A L'ORIGINE FUT LA VITESSE, LE TESTAMENT DE SOV STROCHNIS

Création théâtrale et musicale de Philippe Gordiani et Nicolas Boudier
d'après *La Horde du contrevent* de Alain Damasio.

L'équipe

Alain Damasio : *La Horde du contrevent*, texte

Philippe Gordiani : mise en scène, composition musicale-sonore, musicien live

Nicolas Boudier : mise en espace, dispositif scénique et Combo, scénographie et lumière

Thomas Poulard : comédien

Philippe Gordiani, Nicolas Boudier, Lancelot Hamelin : dramaturgie

Philippe Gordiani Lancelot Hamelin : adaptation

Malo Lacroix : création vidéo

Agathe Mondani : assistante à la scénographie

Ariane Germain, Cecile Klein : stagiaire scénographie

Benjamin Furbacco : développement logiciel inter-médias

Le projet

Dans un monde balayé par des rafales, un mythe perdure : la source des vents, l'Extrême-Amont. Inspiré du roman d'Alain Damasio, le spectacle *A l'origine fut la vitesse* invite le spectateur à s'immerger dans un dispositif scénique inédit, une salle d'écoute augmentée.

Le spectacle de Philippe Gordiani et Nicolas Boudier raconte une épopée dans un monde victime d'un climat dérégulé. Equipé d'un « combo », masque écran et occultant combiné à un casque à audio à conduction osseuse (la voix du comédien résonne directement à l'intérieur de la boîte crânienne), le spectateur se retrouve relié à la mémoire de Sov Strochnis, ultime survivant d'une mystérieuse Horde, et directement plongé dans un univers balayé par les vents. Chaque spectateur vit ainsi une expérience singulière dans une forme transdisciplinaire originale où la musique et le son

sont conçus comme supports premiers à la narration. Une expérience qui ouvre les portes de l'imaginaire en éveillant de façon originale sens et perceptions.

Représentations 2021/2022 :

29 au 31 Octobre 2021

Dans le cadre du festival Les Utopiales | Le Lieu unique | Nantes

16 au 28 Novembre 2021

Dans le cadre du festival Micro Mondes | Théâtre Nouvelle Génération | Lyon

11 & 12 décembre 2021

Dans le cadre de la biennale NéMO | La Maison de la Musique | Nanterre

17 au 19 décembre 2021

Dans le cadre de la biennale NéMO | Le CENT-QUATRE | Paris

8 au 10 février 2022

Espaces des arts, scène nationale de Châlon

9 au 11 juin 2022

Festival Intercal | Comédie de Reims

CRYPTOPORTIQUE/QUATRIÈME SOUS-SOL (titre provisoire)

L'équipe

David Girondin Moab : mise en scène, conception plastique et dramaturgie

Fred Pougeard : dramaturgie

Laurent Daufès : game design

Angélique Friant : collaboration artistique

Alice Masson : production

Uriel Barthélémi : création sonore

Muriel Trembleau : scénographie

Stéphane Bordonaro : création vidéo

Le projet

Cryptoportique est une expérience immersive dans un lieu du patrimoine rémois qui met en scène des spectateurs-voyageurs. Dès l'entrée dans le lieu, chaque spectateur reçoit un masque qui crée une identité commune. Certains spectateurs sont ponctuellement choisis par les guides-acteurs de l'expérience pour devenir spectateurs-augmentés. Leur masque-casque contient une séquence virtuelle à laquelle ils participent et qui produit aussi du sens dans le réel. Puis, ils sont ramenés au groupe.

L'atelier

Notre atelier explore un segment du projet avec spectateurs-augmentés (spectateurs munis d'un casque VR dissimulé), double narration et retour aptique d'objets (présents dans la réalité et préhensibles en VR). Certains spectateurs sont happés pour faire évoluer une partie du récit, un temps donné.

Prochaines étapes/création

La création du projet est prévue pour 2023-2024. En attendant ce sont des phases de recherches et recherche-action qui jalonnent le dispositif de création avec des partenaires de recherche. Le projet sera créé au cryptoportique de Reims en 2023-2024.

LE CINQUIÈME MUR (titre provisoire)

L'équipe

Maud Clavier, Isabelle Jonniaux, Emmanuelle Raynaut : conception et écriture

Le projet

Le cinquième mur (titre provisoire) est un projet de recherche qui met en jeu une installation

scénique et virtuelle interconnectée. Le public est à la fois spectateur immergé dans le dispositif, mais participe aussi, durant un temps donné, à l'expérience VR. L'enjeu est d'explorer une double écriture; faire résonner le récit virtuel et le récit extérieur, inscrire les corporéités en jeu, spectateurs et performeurs, dans une chorégraphie globale de cet espace partagé. Imaginé comme une transe immersive et sensible, le projet interroge notre rapport au vivant et à la technologie.

DATAPRINT

L'équipe

Simón Adinia Hanukai : metteur en scène
Antoine "Blindspot" Vanel : codeur créatif
Jonathan Camuzeaux : compositeur
Nikki Holck : chorégraphe
David Bengali : production designer
David Kuelz : narrative designer

Le projet

DATAPRINT est une performance live immersive destinée à un public de 50-100 personnes, qui est transporté dans un univers parallèle où les données technologiques ont permis de créer un monde presque parfait. Mais un horrible accident remet tout en question et pousse le public à s'interroger sur l'impact des données sur la société et la démocratie.

DATAPRINT est une expérimentation technologique ambitieuse qui utilise les structures narratives du jeu vidéo pour inclure les spectateurs dans l'histoire. Les participants sont invités à suivre un arc narratif qui évolue en fonction de leurs actions qui sont tracées par leur téléphone et par un logiciel créé spécialement pour le spectacle. Dans le même temps, ils ont la liberté de choisir leur propre trajectoire et ce qui va advenir.

Prochaines étapes/création

Le projet a fait l'objet de plusieurs résidences de recherche et développement et est dans les premiers stades de son développement. La création est envisagée lors de la saison 2024/2025.

LA MAISON DES FEUILLES (titre provisoire)

L'équipe

Nicolas Zlatoff : mise en scène, conception
Raphaël Kuntz : environnement 3D
Kevin Lesur : développement
Lucas Moreno Encabo : conception & régie son

Avec la participation de Marion Pelissier, Lancelot Hamelin (écriture) et Yacine Kadili (conception, game design)

Le projet

Ce projet propose de traduire scéniquement les principes narratifs du roman *La maison des feuilles* de M.Z. Danielewski, dans lequel le.a lecteur.rice doit composer par lui.elle-même sa lecture (son interprétation) de l'histoire, dans une manipulation énigmatique de l'objet livre lui-même. La recherche théâtrale et scénographique en cours explore un dispositif de narrations non linéaires et superposées : avec des interprètes, des flux audio dans des casques pour le public, des vidéos labyrinthiques pilotées par des tablettes numériques dans les mains du public.

TRAVAIL !

L'équipe

Laurent Delom de Mézerac, Yannis Attard, Mina Perrichon : conception et écriture
Muriel Carpentier : scénographie

Intentions de projet

« *Bienvenus dans cet espace de chill-working ! Félicitations, vous avez bien connecté vos smartphones et ils se sont déjà mis à l'ouvrage ! Ils prennent intégralement en charge le travail et vous, vous gagnez de l'argent ! Vous pouvez commencer à vous détendre... »*

Travail! est une performance participative mêlant théâtre, jeu et objets connectés, à la limite d'un *escape game*. Elle installe avec humour une ambiance *start-up*, et invite les participants à s'engager physiquement et philosophiquement dans un jeu de négociation. Ils devront régler ensemble la question de la valeur du travail humain face à celui de la machine numérique.

Prochaines étapes

Résidences au 1^{er} semestre 2022 (en cours).

TRAVERSÉE (titre provisoire)

L'équipe

Clémentine Schmidt et Rémy Berthier : conception et écriture
Distribution en cours.

Intentions de projet

Suffit-il de voir ce que nous voyons et d'entendre ce que nous entendons pour rêver de ce que l'on rêve ? Et si nous sommes plusieurs à regarder et à écouter dans la même direction, serait-il possible que nous rêvions de la même chose ?

Les spectateurs réunis en communauté de rêveurs partent à la découverte de leur *Palais Mental* intérieur depuis leur fauteuil de théâtre. Le dispositif guide les imaginaires à l'aide du rapport à l'espace scénique, de suggestions sonores empruntées à l'hypnose et de l'utilisation détournée de la VR comme espace de montage image.

Prochaines étapes

Résidence du 28 octobre au 3 novembre 2021 au Théâtre Nouvelle Génération, Centre dramatique national de Lyon (Les ateliers Presqu'île)

Résidence du 3 au 8 janvier 2022 au CN D Centre National de la Danse à Pantin.

Résidence du 11 au 24 Avril 2022 à l'Espace des Arts, Scène nationale de Chalon-sur-Saône
