

CHIMÈRES

une expérimentation
pour la création artistique
en environnement numérique

2018-2023



Éditorial _____	P. 3
Chapitre 1 _____ AUX ORIGINES DE CHIMÈRES, PROGRAMME PILOTE DE LA DGCA	P. 4
Chapitre 2 _____ LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE LA DRAMATURGIE	P. 22
Chapitre 3 _____ INVESTIR LE TEMPS LONG, DE L'ÉCRITURE À LA PRÉPRODUCTION	P. 48
Chapitre 4 _____ ANTICIPER DE NOUVEAUX FORMATS DE DIFFUSION, TRANSFORMER LES LIEUX	P. 70
Conclusion _____ LA SCÈNE À L'ÈRE DES RÉALITÉS MIXTES	P. 80

éditorial

Initié en 2018, résultat d'une co-construction exemplaire entre la Direction Générale de la Création Artistique (DGCA) et deux établissements labellisés – un centre dramatique, le Théâtre Nouvelle Génération (TNG) à Lyon, une scène nationale, le Lieu Unique à Nantes – le programme Chimères a joué un rôle à la fois structurant et innovant pour la création hybride en environnement numérique dans le secteur de la création. Il a été un levier puissant au niveau national pour l'innovation et l'expérimentation dans le domaine des arts de la scène, favorisant des collaborations transdisciplinaires et même transsectorielles, et soutenant à part entière la recherche artistique. Au fil du temps, de nouveaux partenaires se sont impliqués comme le Centre national de la danse ou l'Espace des Arts de Chalon-sur-Saône.

Ce programme national a ainsi permis aux artistes de la scène qui le souhaitent d'être accompagnés dans leur prise en main des technologies les plus contemporaines.

Cette publication retrace les « expérimentations et recherches en expérimentations artistiques » des 6 ans d'activité du programme Chimères. Elle décrit de manière détaillée les enjeux et les modalités de soutien du programme, sur le plan logistique ou artistique. Elle s'organise de manière polyphonique en donnant la parole aux partenaires et à des artistes qui ont participé à ce programme. Elle établit ainsi un bilan vivant de cette aventure qui a associé étroitement les artistes, les professionnels et le ministère de la Culture.

Le programme Chimères a permis d'avancer sur des points clefs pour structurer un champ de la création appelé à se développer dans les années futures :

○ il a permis de mieux identifier les processus de recherche et d'expérimentation artistiques permettant l'exploration de nouvelles formes d'expression recourant aux technologies les plus contemporaines.

L'essai, l'expérimentation et les erreurs sont dorénavant vraiment considérées comme parties intégrantes de la démarche artistique ;

○ il a encouragé la collaboration entre artistes de la scène et technologues créatifs. Cette approche transdisciplinaire a suscité des œuvres très diverses, enrichies par des perspectives variées et le croisement de savoirs artistiques et techniques ;

○ il a valorisé la question de l'écriture et de la dramaturgie dans l'approche des technologies ;

○ il a accompagné des productions, permettant de mieux cerner les modèles économiques et les contrats juridiques propres à ces nouvelles formes, dont certaines sont toujours en diffusion ;

○ il a enfin installé une communauté d'artistes et d'acteurs de la tech qui irrigue l'écosystème national de la création hybride en environnement numérique. Celle-ci constitue aujourd'hui un réseau de compétences et de ressources technologiques.

Creuset de méthodologies innovantes et maintenant éprouvées, les enseignements et retombées de Chimères sont déterminants pour un champ de la création en plein essor. Ce dernier répond en effet à de nouveaux usages des publics, qui développent de manière croissante des pratiques culturelles numériques. Dans ce contexte, il est d'autant plus important de consolider une offre culturelle qui corresponde à la demande de nouvelles expériences des publics. Ce pari qui est au cœur de la stratégie numérique du ministère de la Culture a été relevé avec brio par Chimères, posant des jalons déterminants pour l'avenir. La DGCA en tirera tous les enseignements nécessaires pour les prochaines années.

CHRISTOPHER MILES - DIRECTEUR GÉNÉRAL DE LA DGCA

Aux origines

de Chimères

programme pilote de la DGCA



Constats et enjeux

Initié dès 2018, 4 ans avant que France 2030 ne mette l'accent sur les enjeux autour de la création immersive et le métavers, le programme Chimères est aujourd'hui devenu un référent expert et incontournable de la création artistique contemporaine en environnement numérique.



La naissance de Chimères

La création du programme Chimères fait suite à des réflexions partagées entre les directions du Lieu Unique, scène nationale de Nantes, du Théâtre Nouvelle Génération, centre dramatique national de Lyon (TNG), et la Délégation de la Diffusion Pluridisciplinaire et des Programmes Transversaux (DDPPT) de la Direction Générale de la Création Artistique (DGCA) du ministère de la Culture.

Cette réflexion a émergé en 2017, un an avant la naissance du programme Chimères, autour du périmètre de l'action du fonds DICRéAM (Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et Numérique) du Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), devenu en 2022 le Fonds d'aide à la création immersive.

Si ce dispositif national de financement de la création artistique « en environnement numérique » accompagnait de manière efficace les artistes dans la recherche et la réalisation de leurs projets, il n'entraînait pas dans son périmètre de soutenir de manière spécifique les nouveaux modes de production dans le spectacle vivant. La transformation numérique des labels nationaux n'entraînait pas non plus dans ses missions au moment où l'on réalisait que ces modes de production et de diffusion étaient en train de se professionnaliser.



L'idée d'un dispositif complémentaire, adapté pour les artistes explorant un secteur technologique en constante évolution et visant à initier un changement structurant pour la création hybride en environnement numérique, est née.

La structuration d'un programme pilote

Pour impulser une politique de création artistique numérique ambitieuse, il est alors apparu nécessaire d'affirmer une connaissance et une reconnaissance institutionnelles de ces approches souvent transdisciplinaires, portant par ailleurs des enjeux artistiques, économiques et sectoriels conséquents. Le dialogue et les échanges avec la DGCA ont abouti à la formalisation de la trame d'un programme pilote, d'une expérimentation, dont le nom poétique – « chimères » – évoquant l'animal mythologique hybride, entre lion, chèvre et serpent, serait l'acronyme de ses axes d'action : Création, Hybridation, Immersion, Mobilités, Expérimentations et Recherches en Écritures Scéniques.

En 2018, les principaux constats étaient les suivants :

- 1 Les créations contemporaines numériques étaient paradoxalement encore considérées comme des formes mineures, peu soutenues, alors qu'aujourd'hui les technologies numériques représentent ou intègrent des cultures et pratiques majoritaires pour les publics, les citoyens.
- 2 Un besoin fort a émergé : reconnaître et faire évoluer une démarche encore trop insuffisante pour le soutien à l'innovation, tant à un niveau institutionnel que dans la pratique des lieux de production et de diffusion labellisés.
- 3 Le spectacle vivant et les arts visuels accusaient un certain retard sur l'intégration de ces enjeux et les formes de transition qu'ils impliquaient, en ouvrant de nouvelles opportunités, tant pour les artistes que pour les lieux.
- 4 Les résidences artistiques étaient pensées dans la perspective directe de la production et de la diffusion d'un spectacle ou d'une œuvre – à la différence, par exemple, du secteur du jeu vidéo où les phases de R&D et/ou de préproduction sont plus courantes et normalisées.





5 Les phases de recherche étaient accompagnées dans la seule perspective du financement de la création et de la production.

6 L'apport des technologies numériques dans la dramaturgie n'était pas assez exploré dans la création contemporaine. Il existe une filiation entre une conception du théâtre comme espace d'immersion, de « suspension de l'incrédulité », et les technologies numériques qui ont accru les possibilités techniques pour y parvenir. Il en est de même pour les arts visuels, au-delà des enjeux de la picturalité.

Ces constats allaient constituer la matrice de l'expérimentation Chimères.

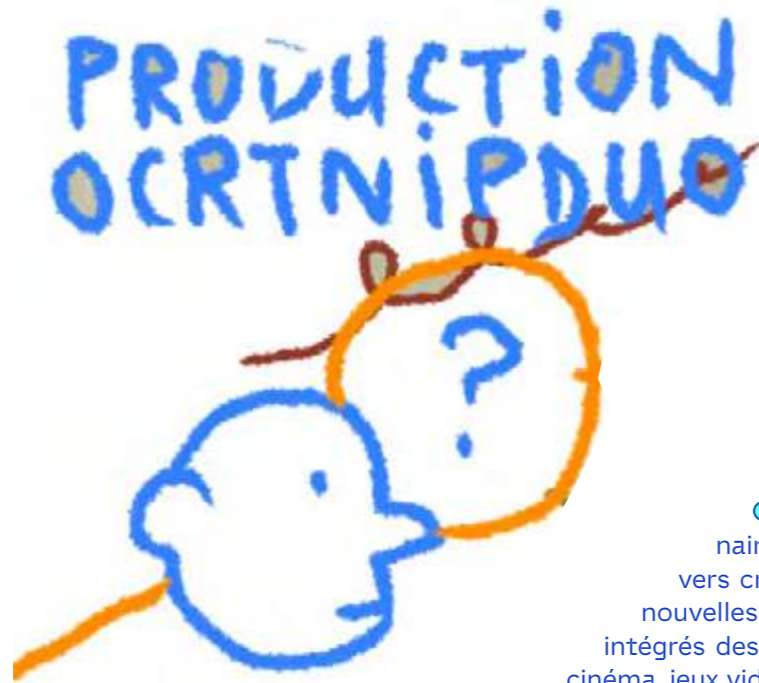
Le lancement du programme

Le lancement de Chimères se fait par une note du 26 mars 2018 à Régine Hatchondo, alors directrice de la DGCA. Chimères y est défini comme :

« un programme d'accompagnement qui favorise l'émergence de créations scéniques et visuelles immersives »

L'immersion n'y est pas caractérisée à partir de technologies spécifiques mais sur les effets produits tant du point de vue de la narration que de la transformation du rapport aux publics :

« [Une] forme qui confronte plusieurs niveaux de réalité, par une exploration dramaturgique et scénique d'espaces et de corps réels et virtuels. Ces formes seront amenées à être diffusées dans les lieux de création et de diffusion tels que les théâtres ou les lieux d'art en général, et aussi en ligne. Ou [...] des formes hybrides pour l'espace public, qui devient terrain de jeu et décor d'une expérience fictionnelle et artistique via les technologies numériques (par exemple : utilisation du smartphone, création de dispositifs itinérants immersifs). Ces formes seront amenées à être diffusées hors des lieux de diffusion habituels et en ligne. »



Les grands principes de ce programme sont décrits de cette manière :

- constituer des équipes pluridisciplinaires en postulant que la rencontre d'univers créatifs différents permet la naissance de nouvelles idées créatives. Dans ces équipes sont intégrés des professionnels des industries créatives : cinéma, jeux vidéo, industries numériques... ;
- instaurer la première rencontre entre artistes durant une résidence – dite « semaine créative » – en mobilisant une méthodologie proche de celle des *hackathons* pour stimuler les échanges entre les participants et encourager des idées détachées de la production classique d'un spectacle ou d'une œuvre plastique ;
- associer aux moments de résidence, et tout au long du dispositif, les professionnels organisateurs – notamment les directions – qui accompagnent les équipes d'un point de vue artistique, logistique, technique, administratif et financier. L'objectif est de proposer un travail commun qui s'inspire du secteur des industries culturelles et créatives (ICC) où le producteur peut être impliqué très tôt dans le processus de création, jusque dans les enjeux artistiques ;
- accompagner des projets artistiques, principalement issus des « semaines créatives », à travers plusieurs résidences qui se déroulent dans les lieux des organisateurs et de leurs partenaires, pour structurer et accompagner le parcours d'une idée vers ses potentiels de réalisation et d'entrée en production. Durant ces temps de travail en recherche et préproduction, les artistes et intervenants sont rémunérés.



La structuration d'un programme pilote

Des principes déterminants ont été imaginés :

- ne pas contraindre la recherche à une obligation de résultat en termes de création (passage en production), mais en termes d'écriture et de « R&D » (recherche et développement technologique pour la mise en œuvre de l'écriture artistique) ;
- laisser la recherche emprunter les chemins tracés par les artistes, quitte à ce que les projets mutent, sortent du cadre, voire quittent les enjeux de création numérique tels que définis dans Chimères ;
- accompagner les projets sur leur aspect « création en environnement numérique » dans toutes les dimensions de celle-ci (artistiques, techniques, administratifs, relation aux publics, etc.) ;
- pouvoir arrêter l'accompagnement sans conséquences lorsque la recherche n'est plus probante ou n'entre plus dans les enjeux de Chimères.

Opération Chimères

La mise en œuvre opérationnelle de Chimères est confiée conjointement au Lieu Unique et au TNG en 2018, pour un premier cycle d'expérimentation doté d'un fonds réparti entre les deux structures. Ces crédits sont dédiés uniquement à la réalisation de l'expérimentation, les deux structures opératrices prenant à leur charge tous les frais de fonctionnement mobilisés pour le projet.

Le choix de la DGCA de confier la mise en œuvre opérationnelle de Chimères à ces deux établissements s'appuie sur l'implication très forte et l'expertise sur ces questions des directions respectives de ces lieux labellisés. En effet, tant le Lieu Unique que le TNG développent depuis de nombreuses années des directions artistiques et des projets qui correspondent à, ont précédé et ont alimenté les questionnements au cœur de Chimères.

C'est dans ce contexte que se déroule la première « semaine créative » du 18 au 22 juin 2018 au Lieu Unique : une résidence d'expérimentation en présence de 12 artistes invités.



La question des processus créatifs, dramaturgiques et technologiques au cœur du programme



Une fois initié, Chimères a connu deux grandes phases : l'expérimentation, puis la structuration, pour aboutir à la préfiguration d'un pôle national pour la création artistique hybride en environnement numérique. Plus de 70 artistes ont cherché autour d'une douzaine de projets, livrant des enseignements clés pour la filière du spectacle vivant et des arts visuels.

Le programme Chimères s'est développé par itérations successives, à l'aune des apprentissages de chaque cycle annuel, dans une démarche de recherche-action. Ce principe itératif d'apprentissage et d'amélioration, partant d'une expérimentation initiale (2018) jusqu'à l'hypothèse d'un projet de préfiguration d'un « pôle national pour la création artistique hybride en environnement numérique » (2021), s'inscrit aussi dans un processus de recherche-action propre à la démarche de Chimères, dans un dialogue constant entre la DGCA et les opérateurs du programme.

La première phase (2018-2020) fut l'expérimentation d'une méthode d'accompagnement de projets artistiques permettant d'identifier et de qualifier des besoins et des enjeux structurants pour l'ensemble de la filière et faire émerger de potentielles créations.

La seconde (2021-2023) fut celle de l'étude des enjeux structurants et la recherche de modèles pour initier les changements nécessaires à leur réalisation. Ce travail de structuration s'est opéré en parallèle de la continuité des accompagnements artistiques, venant nourrir par le terrain les réflexions à l'œuvre.

La phase 1 : Le temps de l'expérimentation

L'expérimentation a débuté avec la première « semaine créative » en juin 2018. Son déroulement a permis d'éprouver la méthode de rencontre et d'idéation. Si les participants ont été volontaires et curieux, le déroulement de la résidence est venu confirmer l'intuition initiale d'un besoin d'acculturation réciproque entre les artistes contemporains et les créateurs ICC. Le rapport à

l'idéation et la notion d'auteur ne sont pas vécus de la même manière entre ces deux secteurs durant les phases créatives, notamment autour de la question de la libre circulation des idées propre à la co-construction itérative. De même, l'apparente proximité entre la dramaturgie et le design d'interaction a conduit à des confrontations fortes de points de vue, se retrouvant cependant sur la question de « l'expérience du public » sur des cas concrets.

Par ailleurs, la mise en situation d'une recherche ouverte tout en étant rémunéré et en présence active de responsables de structures de production et de diffusion s'est avérée particulièrement inédite, voire déroutante pour les artistes présents.

À la fin de la résidence, les organisateurs ont dû faire un choix sur la douzaine de projets ayant émergé des échanges et de la créativité des participants. Seuls quatre projets ont été retenus pour un accompagnement en recherche au sein de Chimères. Cette sélection a été dénoncée comme un douloureux paradoxe pour les participants, pointant un dispositif d'idéation très collaboratif se terminant malgré tout comme un concours.



Cette problématique, récurrente sur chaque « semaine créative », sera partiellement résolue par la continuité de dialogue permise entre les organisateurs et chaque participant à l'issue de la semaine, même en dehors des projets explorés durant la résidence.

Si cette continuité de dialogue s'est avérée chronophage, elle a aussi permis de constituer un esprit de communauté artistique précieux pour le dispositif. Cette résidence a également été perçue comme un temps de formation par les participants, ce qui sera à nouveau constaté lors des autres « semaines créatives », en 2019 et 2021.

Les projets sélectionnés pour un accompagnement ont ensuite bénéficié d'autres temps de résidence pour approfondir les pistes d'écriture, valider des expérimentations en R&D et décider après chaque étape si la recherche devait cesser – en cas de résultats non probants – ou continuer vers la préproduction. Certains projets se sont arrêtés dès la fin de la première résidence, d'autres après plusieurs résidences, tandis que d'autres se sont engagés en préproduction, puis plus tard en production, tel *No Reality Now* de Vincent Dupont et Charles Ayats.

La « semaine créative » de 2019 a suivi le même principe, avec une amélioration de la méthode sur la dynamique collaborative et une tentative infructueuse de pondérer l'intensité de la semaine – la baisse de rythme et d'émulation s'est révélée finalement plus éprouvante pour les participants. Trois nouveaux projets ont été ainsi accompagnés, devenant quatre projets par la suite. Ces projets ont été présentés sous forme de « démonstrateurs » lors des rencontres Chimères en novembre 2021 au Centre national de la danse (CN D) à Pantin. Après cette deuxième « semaine créative », la méthode a été à nouveau

ajustée pour préfigurer la suivante qui s'est déroulée en 2021 à l'Espace des Arts, scène nationale de Chalon-sur-Saône.

Les accompagnements Chimères, perturbés par la crise sanitaire de l'époque, ont aussi mis en exergue le besoin de soutien structurant pour les équipes créatives, l'engagement dans un projet de création hybride ambitieux venant bousculer le fonctionnement de leur activité professionnelle habituelle, notamment sur les volets administratifs et de production. Ceci a posé un enjeu, mais aussi questionné les limites du programme Chimères sur ses modalités d'action. Ces accompagnements ont par ailleurs démontré la nécessité du temps long de la recherche et de l'expérimentation, dans de bonnes conditions (moyens de recherche, rémunération des artistes, conseils et regards extérieurs, etc.) avant de s'engager en production (principe de la préproduction).

Entre 2018 et 2020, au fil des accompagnements, il est aussi apparu que le programme Chimères devait être plus présent et impliqué auprès des équipes artistiques sur la partie R&D technologique, au-delà des conseils, mises en relation et partages de veille. Si l'enjeu de montée en compétences technologiques pour les équipes créatives était légitime dans la démarche, la présence de Chimères comme partenaire expert, voire porteur du volet technologique, est devenue une évidence sur la durée. Avec le constat que les équipes créatives sont avant tout porteuses d'un projet artistique et n'ont pas vocation à devenir des entreprises de la tech aux dépens de la création. Chimères peut alors constituer le relais, voire le pôle expert autour de ces besoins technologiques.





L'orientation de Chimères visant à mettre la priorité sur l'écriture artistique et la dramaturgie avant les dispositifs technologiques s'est révélée être le bon curseur pour la recherche, mais aussi sa limite sur la possibilité d'investissement technologique pour la R&D et certains volets de la préproduction.

La phase 2 : Le temps de la structuration

En 2021, à l'issue des Rencontres professionnelles qui se sont tenues au CN D à Pantin, un bilan d'étape du programme Chimères a permis de qualifier les enseignements des premières années d'expérimentation, tant pour les projets accompagnés que pour les opérateurs, les partenaires et la DGCA. Ce bilan a contribué à formaliser les acquis de l'expérimentation et à mettre en lumière les problématiques liées aux enjeux de structuration de la création contemporaine hybride.

Grâce à la première phase de Chimères, certains points importants du programme ont pu être confirmés en 2021 :

- « une méthode Chimères » inspirée des méthodologies d'innovation modélisées dans le secteur industriel, dont les ICC, mais étayée par l'expertise de l'accompagnement de projets du secteur et des structures de la création artistique contemporaine (spectacle vivant et arts visuels) ;
- le principe de la « semaine créative », qui s'est révélé fructueux pour la création de nouveaux projets grâce à sa méthode de travail et de rencontre ;

- le principe d'hybridation, avec un besoin fort de facilitation pour la création de ces projets artistiques, notamment pour les artistes ayant participé d'une manière ou d'une autre au dispositif d'accompagnement, et pas uniquement ceux dont les projets sont directement accompagnés par Chimères ;

- la primauté des écritures artistiques et des dramaturgies sur le choix et le déploiement d'une technologie ;

- l'apport de la R&D portée par les opérateurs dans le processus de préproduction ;

- la nécessité d'une réflexion sur la transformation des usages des lieux culturels, tant sur la partie des accompagnements artistiques que sur l'accueil en diffusion et la relation aux publics (communication, accueil, etc.) à travers ces œuvres hybrides.

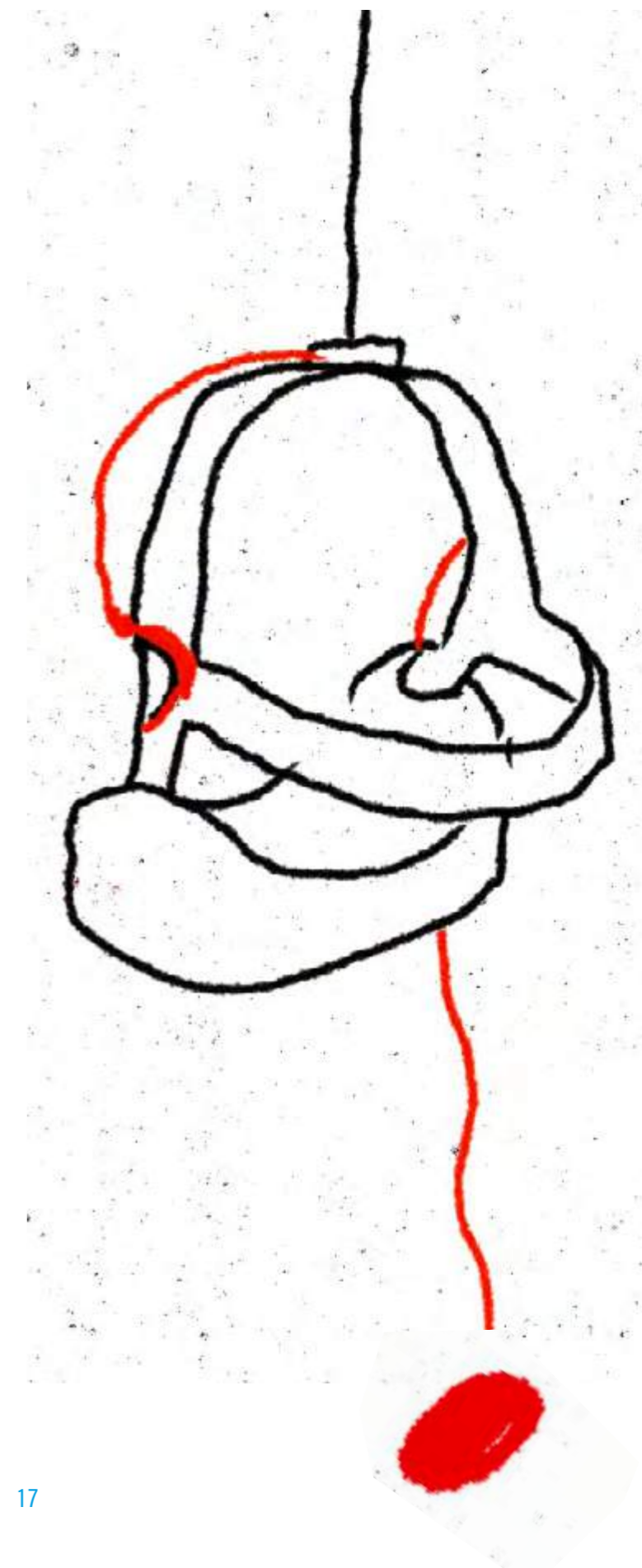
Au fil du temps et du développement du programme, Chimères est devenu un interlocuteur référent sur les questions de création hybride auprès d'un large écosystème : artistes, structures culturelles labellisées, acteurs des ICC, collectivités territoriales, etc. Ce phénomène, déjà existant depuis 2018, s'est amplifié en 2021 avec le lancement du volet « Culture » du plan France 2030, puis en 2022 avec la fusion des dispositifs Fonds XN (Fonds d'aide aux expériences numériques) et DICRéAM (Dispositif pour la création artistique multimédia et numérique) du CNC en un Fonds d'aide à la création immersive.

Chimères est désormais identifié comme une source d'expertise et de conseil, un référent sur l'écosystème de la création artistique en environnement numérique et, par conséquent, sollicité par des acteurs entrants (artistes, structures) sur ces thématiques.

Par ailleurs, dès 2018, les opérateurs de Chimères ont siégé dans divers jurys associés à la création numérique, tels le Fonds d'aide à la création immersive du CNC, le fonds [SCAN] en Région Auvergne-Rhône-Alpes, le dispositif Talents Adami « Art et technologie », la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS...

L'ensemble des compétences acquises et réseaux constitués pendant la première phase du programme alimente en toile de fond une réflexion importante sur la nécessité de ressources communes pour la filière et donc d'un pôle dédié.

C'est en sens qu'au début de l'année 2022, les opérateurs de Chimères se sont constitués en un consortium, intitulé Scènes Augmentées, pour répondre à l'appel à projet « Expériences Augmentées du Spectacle Vivant » de la filière des industries culturelles et créatives de France 2030, opéré par la Banque des Territoires | Groupe Caisse des Dépôts. Ce projet visait à définir les bases d'une solution technologique partageable, à mener à terme la réalisation d'un spectacle utilisant ces technologies, et à décliner le modèle des « semaines créatives » vers un nouveau dispositif d'accompagnement de projets intitulé « Onboarding Pass », centré sur les expériences immersives du spectacle vivant.

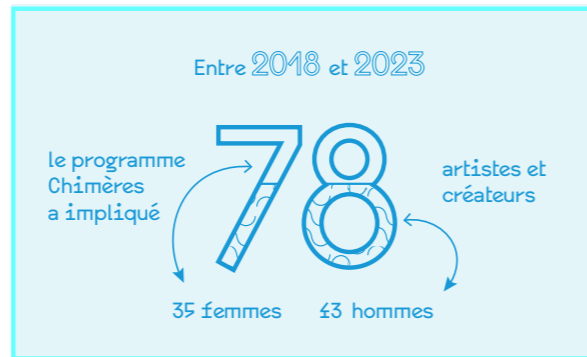


Quelques repères chronologiques



- 2^e « temps fort » au Grenier à Sel durant le festival d'Avignon
- 2^e « semaine créative »
- Accompagnement de 3 nouveaux projets artistiques

2019



- Lancement du programme
- 1^{ère} « semaine créative »
- Accompagnement de 4 projets artistiques
- 1^{er} « temps fort » en décembre au Lieu Unique à Nantes

2018

- 1^{ère} modélisation d'enjeux structurants
- Accompagnement d'1 nouveau projet artistique
- Élargissement des partenaires Chimères (le CN D à Pantin et l'Espace des Arts, scène nationale de Chalon-sur-Saône)

2020

- 3^e « semaine créative » à l'Espace des Arts, scène nationale de Chalon-sur-Saône
- Accompagnement de 2 nouveaux projets artistiques
- 3^e « temps fort » en novembre au CN D à Pantin
- Préfiguration d'un projet de « ressourcerie » (de compétences, de savoirs et de mutualisation)
- 1^{ère} création issue d'un accompagnement de Chimères au Lieu Unique durant le festival Les Utopiales à Nantes

2021

- Élargissement du projet de ressourcerie vers un projet de préfiguration de « pôle national pour la création artistique hybride en environnement numérique »

2022

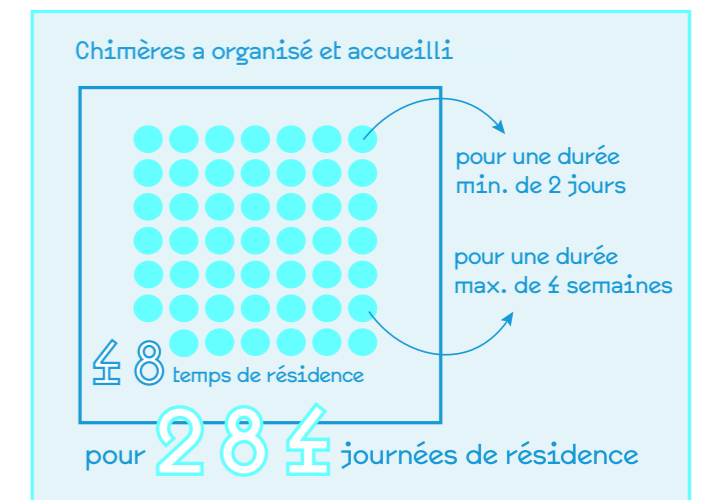
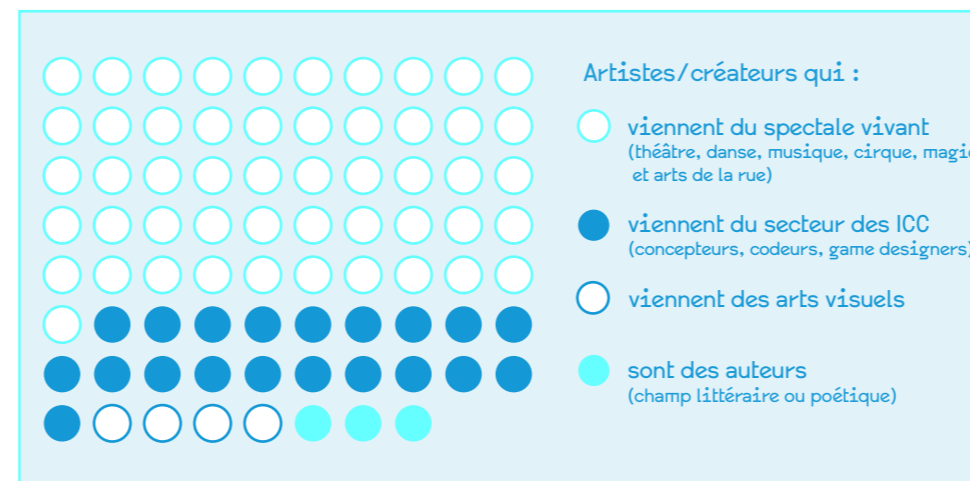
- Accompagnement d'un nouveau projet artistique
- Constitution du consortium Scènes Augmentées pour la réalisation d'outils technologiques dans le cadre de France 2030

2023

- Étape de structuration et préfiguration d'un pôle ressources
- Fin des accompagnements en cours en vue de la clôture du programme Chimères
- 4^e « temps fort » en juin au Lieu Unique, à Nantes
- Création des spectacles *No Reality Now* lors de la Biennale de la Danse à Lyon et *L'Errance (The Roaming)* durant le festival Micro Mondes à Lyon

2024

- Fin du programme Chimères
- Préparation des transmissions vers de nouveaux dispositifs du ministère de la Culture



Projets accompagnés par Chimères

3 « semaines créatives »
2018 2019 2021

12 projets accompagnés

Projets en diffusion :

- **No Reality Now**
Vincent Dupont et Charles Ayats
Création 2023 (Biennale de la Danse, Lyon) puis tournées.
- **À l'origine fut la vitesse, le testament de Sov Strochnis**
Philippe Gordiani et Nicolas Boudier
Création 2021 (festival Les Utopiales, Nantes) puis tournées. Reprise de tournée au printemps 2025.
- **The Roaming (L'Errance)**
Mathieu Pradat
Création 2023 (festival Micro Mondes, Lyon) puis sélection officielle au festival de Cannes « Compétition immersive » 2024.

Projets en création :

- **Les inconscients** **Rémy Berthier**
(Cie Stupefy!)
- **Le Cinquième Mur** **Maud Clavier, Isabelle Jonniaux et Emmanuelle Raynaut**

Projets en suspens :

- **Dataprint** **Simón Adinia Hanukai**
(Cie Kaïmera)
- **Travail !** **Laurent Delom de Mézerac et Mina Perrichon**

Projets accompagnés puis ayant évolué hors Chimères :

- **Play Me** **Laurent Bazin**
- **Prospero** **Véronique Caye**

Projets en recherche et écriture :

- **Les Sentinelles** **Patrice Crespy et Céleste Germe**
- **La Maison des feuilles** **Raphaël Kuntz et Nicolas Zlatoff**
- **Cryptoportique** **David Girondin Moab**

Projets créés, initiés dans Chimères, mais non accompagnés par le programme :

- **Strip : au risque d'aimer – ça** **Julie Benegmos**
Création 2021 (Biennale des Arts de la scène en Méditerranée, Montpellier)
- **Hello world** **Maxime Arnould**
Création 2023 (La Balsamine, Bruxelles)
- **Le test Sutherland** **Adelin Schweitzer**
Création 2024 (CHRONIQUES, Biennale des Imaginaires Numériques, Marseille)

Les artistes des « semaines créatives »

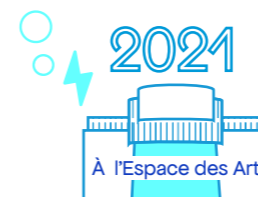


Charles Ayats
Laurent Bazin
Elisabeth Caravella
Alexia Chandon-Piazza
Véronique Caye
Patrice Crespy
Gabriella Cserhádi
Julien Dubuc
Vincent Dupont
Duncan Evennou
Lancelot Hamelin

Maxime Arnould
Simón Adinia Hanukai
Julie Benegmos
Maud Clavier
Lisiane Durand
David Girondin Moab
Isabelle Jonniaux
Raphaël Kuntz
Nicolas Lelièvre
Marion Pellissier
Emmanuelle Raynaut
Nicolas Zlatoff



Yannis Attard
Rémy Berthier
Muriel Carpentier
Laurent Delom de Mézerac
Frédéric Deslias
Marion Lasserre
Samuel Lepoil
Mina Perrichon
Mathieu Pradat
Clémentine Schmidt
Adelin Schweitzer
Kapitolina Tsvetkova



La « semaine créative », une méthode de rencontre et d'idéation

Au fondement du processus d'expérimentation, les « semaines créatives » ont été des moments clés de Chimères. Le format, librement inspiré des *game jams* du secteur du jeu vidéo, réunit à chaque fois une douzaine de participants (artistes et créateurs) et quelques accompagnants (experts dans divers domaines). Les participants issus de toutes disciplines artistiques ou créatives sont sélectionnés sur candidature.

Durant une semaine, ils se rencontrent, partagent leurs envies et leurs curiosités, puis inventent ensemble des projets de création hybride, accompagnés dans leur idéation par les experts présents. La semaine créative alterne des temps d'ateliers et d'écriture à un rythme soutenu et encourage les collaborations, notamment les plus inattendues.

À l'issue de la résidence, le programme Chimères retient entre 2 et 4 projets pour un cycle d'accompagnement (en écriture, R&D et potentiellement jusqu'à la préproduction).

La technologie au service

de la dramaturgie

Pour le programme Chimères, l'investissement dans les potentiels des technologies de l'immersion pour la création artistique s'accompagne d'un point de vue et d'une perspective sur les approches et les enjeux de la recherche-action. Quatre acteurs clefs de Chimères partagent des axes forts qui ont guidé le programme dans la durée.



Détourner la technologie pour la création artistique

JORIS MATHIEU

Directeur du Théâtre Nouvelle
Génération - Centre dramatique
national de Lyon



Faut-il vraiment détourner la technologie pour la création artistique ?
Est-ce vraiment un détournement ?

Joris : Non, pas vraiment. L'histoire de l'évolution des arts de la scène est entièrement liée à celle de la technique et des technologies. La scène a toujours intégré les avancées techniques et technologiques pour évoluer dans ses pratiques et ses usages et, par ricochet, dans les possibilités d'écriture que cela pouvait offrir. Il n'y a pas d'opposition de fond ni de forme entre la pratique des arts de la scène et la relation aux technologies. Plus elles se développent, plus elles sont intégrées aux propos, aux récits, et par extension, aux esthétiques, comme au théâtre, miroir politique de l'évolution de la société.

À ce titre-là, il ne s'agit pas vraiment d'un détournement, mais, au contraire, d'une évolution permanente. À l'époque de la Grèce antique, quand les interprètes portaient des masques, il y avait un travail artisanal pour leur donner une forme, en particulier au niveau de la bouche, pour que la voix porte le plus facilement et le plus loin possible. On peut faire l'analogie avec l'évolution actuelle de la miniaturisation du micro, qui, même si elle prend une autre forme, poursuit le même objectif, permettre à la voix d'être perçue de manière audible le plus loin possible, et en essayant d'offrir aux interprètes le moins d'efforts à fournir possible, non pas par paresse, mais par souci de justesse.



Quand les artistes décident de s'emparer d'un outil qui n'a pas été conçu pour un usage scénique, ils font esprit d'innovation.



S'il est question de détournement, cela passe par le fait d'utiliser dans le spectacle vivant des technologies qui n'ont pas été pensées ou créées pour cet espace, donc les détourner de leur usage premier. C'est la définition même de l'esprit d'innovation : porter son regard sur un objet et imaginer soit sa transformation, soit le détournement de son usage pour lui proposer une autre application. Cela se produit assez régulièrement dans nos métiers, en particulier quand on parle des hautes technologies développées aujourd'hui pour une visée industrielle, avec le plus souvent des applications dans différents domaines comme le militaire, la médecine, la science, l'agriculture ou encore l'industrie avec la robotique. Quand les artistes décident de s'emparer d'un outil qui n'a pas été conçu pour un usage scénique, ils font esprit d'innovation. Ils le détournent de sa fonction première pour s'en servir dans une recherche créative et plastique.

Derrière cette recherche se cache aussi un détournement – ou, du moins, une mise en questionnement – de la place et du rôle que les technologies occupent aujourd'hui dans nos vies. Quand une société américaine développe des lunettes de réalité augmentée pour un but précis, qui est d'offrir une expérience individualisée, souvent faite à domicile, permettant d'accéder à des pratiques, ces expériences ne sont pas pensées pour être vécues en partage avec d'autres. Lorsque nous l'employons au théâtre pour faire communauté, alors on vient questionner le projet d'origine, l'idée qui a présidé au développement de l'outil. C'est là le rôle des artistes.



Comment fabrique-t-on des expériences hybrides ?

Joris : La première question à se poser avant d'utiliser une technologie ou une autre à l'intérieur d'une dramaturgie, c'est bien évidemment la pertinence et le sens que va avoir l'emploi de cette technologie à l'intérieur d'un récit ou d'une expérience. Le point de départ est un peu toujours le même et répond à des pratiques qui sont centrales et fondamentales dans l'écriture : s'interroger sur la place et le rôle que le spectateur joue à l'intérieur de cette expérience relationnelle qui est celle du spectacle vivant. On ne peut se contenter de penser le spectateur assis dans son fauteuil recevant un message qui serait émis par la scène.

Quand on écrit un spectacle, on se pose beaucoup de questions relatives à la mise en situation. Mise en situation des interprètes sur scène, évidemment, mais aussi mise en situation du spectateur par rapport à l'objet qu'on lui soumet. Et c'est comme cela que se produit l'expérience esthétique qui donne une place et un rôle actif au spectateur. Quand je dis actif, ce n'est pas la question de la mobilité ou de l'interaction mais bien la question de la stimulation intellectuelle et de celle des imaginaires. Or, le piège, lorsque l'on s'empare des technologies, c'est de penser qu'à moindre frais, l'interactivité qu'elles pourraient proposer sera suffisante comme stimuli pour l'expérience.

Le point de départ, c'est bien la question du sens. Comment le spectateur va être placé dans une situation particulière qui va l'amener à déplacer son regard et stimuler ses émotions en sollicitant ses sens, par la spécificité du point de vue que la tech va offrir sur le récit et la dramaturgie, et donc l'interpeller assez directement sur ce qu'il est en train de vivre. Là-dessus,

je suis assez radical. S'il n'y a pas de réponse apportée à cette question, alors souvent, l'expérience est décevante parce que l'emploi de la technologie ne va pas faire la démonstration de sa pertinence et de son sens, au-delà de la satisfaction plastique et spectaculaire qu'elle peut produire.

Il n'y a pas une bonne pratique, mais il y a une diversité de pratiques. C'est bien tout l'intérêt du programme Chimères : accompagner des chemins singuliers dans la manière d'employer les technologies. À l'intérieur de ces singularités, on reconnaît quand même certains courants et certaines tendances. Il y a une pratique propre à la culture des artistes numériques qui peut être mâtinée de logique *do it yourself*. Comment allons-nous produire un outil qui corresponde très spécifiquement à l'écriture que j'ai envie de déployer et qui n'existe pas encore ?

«
Le point de départ,
c'est bien
la question du sens.
»

La créativité se porte alors à la fois sur l'écriture et sur le développement d'un outil spécifique. C'est là qu'on parle de détournement par rapport à la première question de cet entretien. Il faut rentrer dans le programme, dans le code, pour le détourner afin que la technologie soit mieux appliquée à l'expérience. Cela demande du développement technologique en parallèle de l'expérimentation scénique. Il y a également une autre pratique qui consiste davantage à intégrer un outil déjà développé à une narration. Toute la créativité se porte alors sur comment faire vivre une expérience encore inédite.

Les trois grandes étapes fixées dans le programme Chimères sont les suivantes :

1 La question de l'incubation d'idées, qui consiste à confronter des compétences et des savoir-faire qui nécessitent des combinaisons nouvelles, qu'elles soient technologiques, dramaturgiques, de mise en scène, de design d'espace, etc.

2 La question de l'écriture, la plus fondamentale. C'est celle qui définit simultanément une ligne narrative tout en concevant le dispositif de représentation. Ce dispositif raconte beaucoup de choses au spectateur de manière implicite que le récit n'aura pas à raconter. L'espace que l'on conçoit et que l'on construit participe de l'écriture.



3 La question de l'expérimentation, voire du développement, quand il faut coder spécifiquement un outil pour l'expérience, allant même jusqu'à une forme de prototypage.

Trop souvent, la création d'un spectacle, avec du numérique ou non d'ailleurs, repose sur l'intuition d'un artiste, d'une équipe artistique qui va spéculer sur l'hypothèse que son intuition est bonne et qu'elle fera un spectacle intéressant pour les publics. Or, le temps manque pour offrir la possibilité de vérifier la pertinence de l'intuition et sa faisabilité dans sa réalisation. Évidemment, quand on travaille avec les technologies, cette phase de vérification de la faisabilité est d'autant plus importante car, souvent, elle demande d'engager des moyens conséquents pour atteindre la bonne réalisation du projet. Parfois, des projets artistiques, petit à petit, se déplacent dans leurs propos ou dans leur forme, non pas par choix délibéré, mais par adaptation à ce qu'il est devenu possible de faire dans le cadre des moyens financiers donnés au projet et dans l'usage des techniques et technologies et leur appropriation.

Chimères a cherché à renverser cette problématique. On ne s'adapte pas au possible, on crée les conditions du possible. On vérifie la pertinence et la faisabilité du projet écrit et énoncé. C'est cela qui permet l'innovation ou la créativité en environnement technologique.



Pendant le programme Chimères, y a-t-il eu un choix spécifique porté sur la réalité virtuelle ou le champ technologique a-t-il été très ouvert dès le départ ?

Joris : Au départ, le champ était très ouvert. La dominante de la VR [*Virtual Reality*, ou réalité virtuelle] est de circonstance. Nous avons travaillé en écho et en réaction avec l'époque. Cette technologie est celle qui est venue le plus nous percuter à différents endroits.

D'abord, par le fait qu'elle arrivait à maturité dans son développement industriel et qu'il y avait un travail des industries et des producteurs dans ce domaine pour investir un marché.

Nous avons été également percutés par les récits contemporains qui accompagnent la question de la réalité virtuelle. L'exemple de la mutation de Facebook devenu Meta est fort, avec l'ambition de rendre mainstream la possibilité de vivre une deuxième vie, une vie parallèle ou une extension de sa propre vie dans un espace entièrement virtualisé par l'expérimentation de la VR.

Nous avons aussi été percutés par les préoccupations du secteur de la création audiovisuelle, et plus particulièrement des studios de réalité virtuelle. Les professionnels partagent la même difficulté et la même envie : trouver un marché de diffusion et faire un pas vers l'hybridation entre vivant et réalité virtuelle pour proposer aux spectateurs de venir vivre une expérience commune plutôt que d'en vivre une, seul, à domicile.

Enfin, sans doute que la VR est aussi la première idée qui vient en tête pour requestionner un sujet qui est l'un des piliers mêmes de l'art dramatique : la question de ce qui est vivant et de ce qui ne l'est pas, de l'illusion, du réel et du virtuel, du monde des morts et du monde des vivants. Enfin, le fait que ces outils soient développés technologiquement et stables facilite leur emploi immédiat.

Est-ce que la technologie s'adapte à toutes les générations ?

Joris : C'est tout le sujet de mon travail au Théâtre Nouvelle Génération : comment faire évoluer un lieu qui, historiquement, est dédié à la création pour l'enfance et la jeunesse ? Comment le faire muter au XXI^e siècle dans une société où ces jeunes générations sont des *digital natives* ? Le système de références culturelles de ces publics a entièrement évolué et forme un paysage souvent peu intégré à l'institution culturelle en général. Dans le théâtre public, par exemple, ce paysage nous est peu familier.

L'idée n'était pas tant de spéculer sur le fait que, parce qu'il y aurait de la technologie, cela attirerait forcément la jeunesse, mais que, par contre, la prédominance et la place majeure qu'occupent les technologies dans nos vies aujourd'hui, les réseaux sociaux, les nouvelles communications en général, sont un sujet en soi qui doit ressortir du projet pour venir interpeller la jeunesse. L'interpeller à la fois sur la place et le rôle que jouent ces technologies politiquement dans la société, mais aussi sur leur impact dans les relations et les interactions humaines. L'action d'une institution publique dans cette direction permet aussi une logique de reconnaissance et d'intégration de la valeur esthétique, artistique et donc culturelle que ces pratiques peuvent avoir au XXI^e siècle lorsqu'on les aborde par leurs angles les plus intéressants.

Cette réflexion-là n'avait pas de sens si elle n'était pas conduite dans une logique intergénérationnelle qui permette à un ensemble de publics de dialoguer autour des sujets et des questions que soulèvent les technologies dans nos vies. C'est un pari et un pari risqué. Le recours aux technologies doit s'accompagner d'un discours et d'un positionnement clairs sur notre

« **Travailler avec les technologies, c'est travailler avec son époque et avec son temps.** »



volonté d'imaginer des futurs désirables ou indésirables.

Nous vivons une époque qui est sur un seuil de bascule. Certains voient un monde s'écrouler avec leur système de références culturelles face à un autre qui émerge, avec une incompréhension mutuelle des codes des uns et des autres. Le théâtre doit jouer ce rôle de trait d'union entre générations.

Ce serait une erreur de penser que travailler avec les technologies, c'est produire pour la jeunesse. Travailler avec les technologies, c'est travailler avec son époque et avec son temps pour les questionner par le prisme de la création. C'est rester ouvert à toutes et tous, en permettant à certains de réaliser que oui, il y a une réelle créativité et que l'art n'est pas mort parce qu'il utilise des technologies. Au contraire, l'art se prolonge et se poursuit à travers elles. ■

S'ouvrir à d'autres possibles d'écriture et de narration



ELI COMMINS

Directeur du Lieu Unique,
scène nationale de Nantes

Quelle est pour vous la définition d'une narration nouvelle ?

Eli : Je me méfie beaucoup du mot « nouveau ». Ce qui m'intéresse plus, c'est la réécriture des généalogies artistiques. Par exemple, dans le domaine de l'écriture pour la scène, ou plus globalement, de la production de textes qui ont un rapport à l'imprimé un peu inhabituel, ou qui n'est pas perçu comme central dans les grandes histoires de la littérature. On peut remonter très loin vers des artistes et des œuvres qui ont posé les mêmes questions il y a déjà longtemps, bien avant le numérique et même parfois avant l'imprimé. Le mot « nouveau » peut même être dangereux car il vieillit assez vite.

Ce qui est intéressant, c'est la question posée aujourd'hui par rapport à l'écriture en général, la place du livre et la métaphore de l'imprimé ainsi que de textes ne sont pas linéaires ou non diffusables sous une forme PDF par exemple. Ce sont des écritures qui mettent en place un rapport entre le spectateur et l'œuvre – ou entre le lecteur et le livre – qui n'est pas celui dont on a l'habitude. Mais c'est peut-être une habitude que l'on n'a pas encore ou alors pas encore retrouvée.

La question centrale est l'imaginaire de l'écriture. Quand on arrive dans un théâtre, on projette énormément de choses sur ce qu'on va voir, ce qu'on va trouver. On reste dans une métaphore dominante qui est celle du livre. L'idée que quelqu'un a écrit une pièce de théâtre et qu'ensuite, des comédiens disent cette pièce au plateau. Les écritures hybrides, aujourd'hui, déplacent ce rapport-là en introduisant l'idée que ce n'est pas un livre. C'est précisément ça qui n'est pas forcément nouveau, il y a de nombreuses traditions très anciennes qui ne sont pas des écritures au plateau. Finalement, c'est notre métier, dans un cadre institutionnel qui classe les formes par discipline (théâtre, danse, musique, arts visuels, etc.), que de réinterroger ces définitions. C'est d'ailleurs une manière de s'approcher d'une sorte d'utopie.

Quelle est votre vision
de l'évolution des narrations hybrides
depuis une vingtaine d'années ?

Eli : Je répondrais sur deux niveaux différents. D'une part, ces médias permettent de rebattre un peu les règles du jeu. C'est très excitant et intéressant. Et il y a un deuxième niveau qui est celui des usages et de la vie réelle quand on voit le temps passé chaque jour devant un écran. Qu'on le veuille ou non, ça paraîtrait vraiment fou que ça n'ait pas de place dans nos lieux publics et dans la création artistique !



« Ce sont aussi des formes qui remettent beaucoup plus en cause le système existant et qui sont donc plus difficiles à diffuser, à montrer et à présenter aux publics. »



Sur le premier niveau et la question des médias, on peut schématiquement partir de trois situations générales. Il y a les œuvres qui utilisent les médias numériques pour accélérer, intensifier des formes au plateau mais sans que le numérique

se voie. Elles représentent probablement au moins 90 % des grosses productions. Il y a un deuxième type d'œuvres. Celles qui utilisent les outils numériques pour entrer dans les cadres de diffusion existants, comme par exemple une œuvre pour la scène qui propose des choix visuels en référence aux esthétiques électroniques. Le numérique est là, sur le plateau, mais on reste dans un rapport classique à la diffusion et à un système économique de tournée qui est familier. Il y a un troisième niveau, celui des expériences qui questionnent ce que le numérique modifie dans notre rapport à l'œuvre, et même plus largement dans notre rapport à l'écoute, l'attention, la participation, etc. Ce sont aussi des formes qui

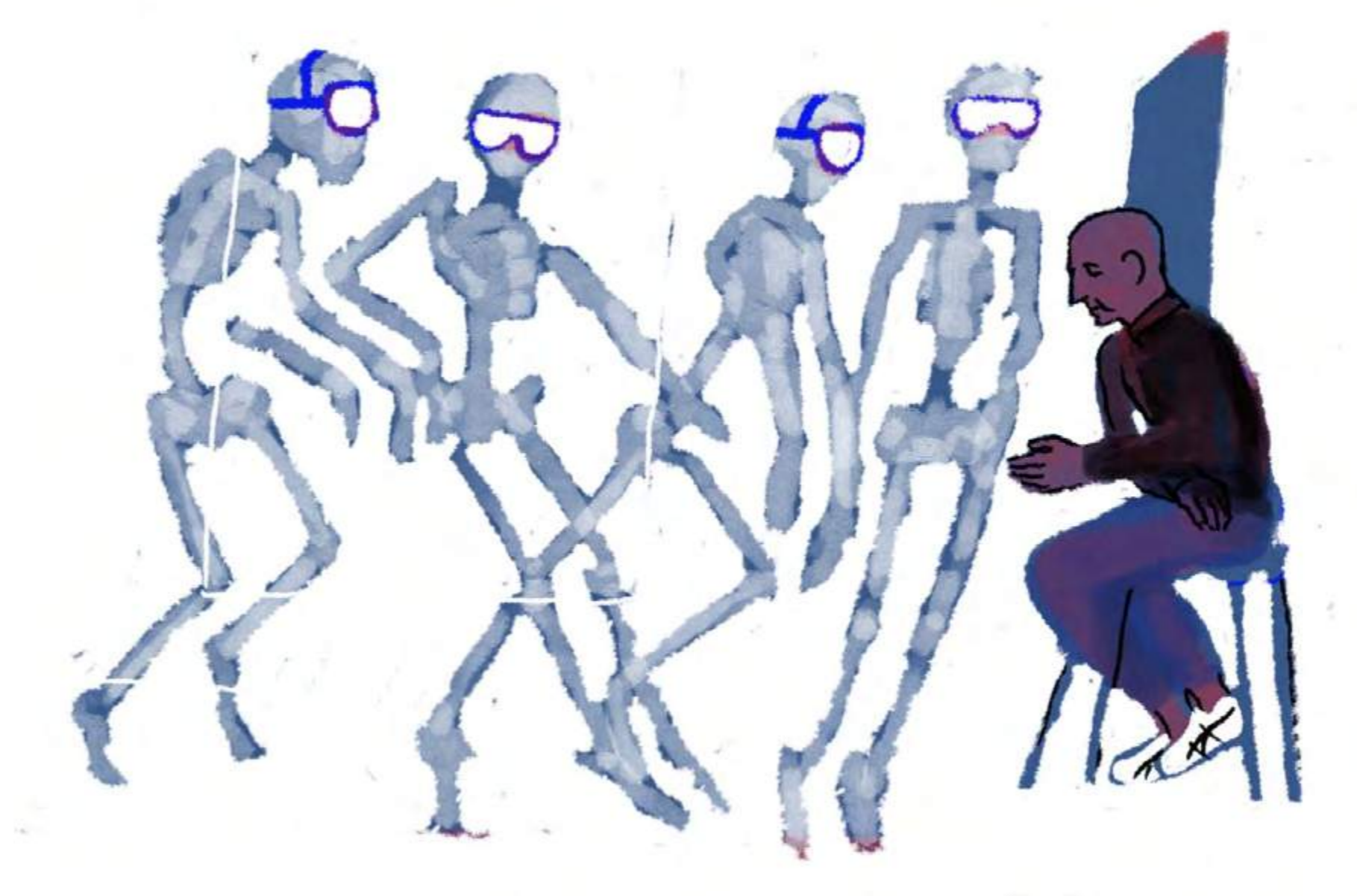


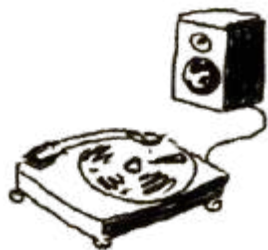
remettent beaucoup plus en cause le système existant et qui sont donc plus difficiles à diffuser, à montrer et à présenter aux publics. Quand elles sont réussies, elles peuvent aussi être très percutantes.

Sur la question des usages et de nos vies numériques, les usages de la vie réelle, je suis frappé par le fait que ces sujets restent souvent assez périphériques dans le champ de la production scénique.

Est-ce que toute exploration artistique commence toujours par l'écriture ?

Eli : C'est une belle question. C'est mon biais personnel mais sans doute que non. D'ailleurs, le fait de dire que ça commence par l'écriture est déjà une manière d'être situé dans l'imaginaire du livre. Néanmoins, sur les réseaux sociaux par exemple, on « fait » de l'écriture tout le temps. On crée des personnages, on fabrique des doubles, on crée de la fiction. Cela reste de l'écriture. Retournons la question : qu'est-ce qui n'est pas de l'écriture au moment de la création ? Si on définit l'écriture comme poser des mots soit sur une feuille de papier, soit dans un logiciel de traitement de texte, la réponse est probablement non, effectivement. Tout dépend aussi de ce qu'on met sous le terme d'écriture.





Je préfère me poser la question des médias de l'écriture et de leur rapport aux cadres de leur diffusion, comme par exemple un plateau de théâtre, une salle d'exposition, un réseau social, etc. On ne peut pas produire des écritures hybrides dans un traitement de texte classique. Et ce point-là interroge tout le système et les lieux de diffusion. Est-ce qu'un théâtre est le bon endroit pour que ces formes existent ? J'ai envie de répondre oui, mais disons que la question est sans doute plus intéressante que la réponse. Les narrations hybrides interrogent l'architecture, la scénographie des lieux, les classifications administratives, les budgets : toutes les infrastructures du spectacle vivant.

Les publics sont-ils toujours prêts à recevoir ces narrations hybrides ?

Eli : Non, je ne pense pas. Ça peut sembler un peu abstrait, un peu lointain pour les publics. Et tant que le résultat n'est pas là, ce sont des projets difficiles à expliquer. Le travail d'accompagnement est essentiel. Souvent, les publics sont très preneurs de parole autour des œuvres.

Les formes nouvelles sont forcément aussi souvent ratées, c'est le propre de l'expérimentation. Quand on regarde l'histoire de l'art au sens large, dans les phases de recherche et développement, il y a beaucoup d'œuvres qui ne sont pas si faciles à recevoir. En revanche, on observe bien que les grosses machines situées du côté du divertissement trouvent leurs circuits. teamLab au Japon est un exemple de cela.

«
Le travail
d'accompagnement
est essentiel.
»

Quel manque le programme Chimères est-il venu combler dans les politiques culturelles ?

Eli : Chimères a permis d'offrir un espace pour la recherche et l'expérimentation dans une zone qui en a absolument besoin. De nombreux artistes – Vincent Dupont est un bon exemple – ont pu ainsi, grâce à Chimères, entrer dans les questionnements posés par l'hybridation.

L'idée était aussi de donner une sorte de signal, depuis la DGCA où j'exerçais à ce moment-là, que le ministère de la Culture s'intéressait à ces questions, et pas seulement sous l'angle des ICC, pas seulement sous l'angle des services numériques, puisque c'est ce qui dominait, mais aussi sous l'angle de la création artistique à proprement parler. Et puis, une troisième réponse très concrète est que le DICRéAM, le dispositif d'aide à la création numérique à cette époque, ne répondait pas à tous ces enjeux. Il fallait proposer un autre cadre et une autre méthode pour les formes inhabituelles, pour les projets réputés « impossibles » dans la filière de la création d'alors. Le projet Chimères est issu de la volonté d'en faire un sujet au sein du ministère de la Culture, et notamment au sein de la DGCA, sous l'impulsion de Véronique Evanno.

Quel est le rôle d'un lieu comme celui que vous dirigez dans le développement et l'ouverture aux narrations hybrides ?

Eli : C'est nous qui sommes directement en contact avec les artistes, les créations et les productions qui se lancent. Dans le monde tel qu'il existe aujourd'hui, nous sommes le canal de diffusion le plus réaliste et concret. C'est assez inadapté mais c'est quand même mieux que tout le reste !

«
Le sens de notre action est de créer des endroits où on peut les partager, où on peut ne pas être seul face aux usages numériques dominants.
»

Notre responsabilité est donc importante. Si nous ne le faisons pas, cela va se passer du côté des industries culturelles et en ligne. Face à ces objets numériques très individualisants (le smartphone, les comptes personnels des réseaux sociaux), notre mission est de proposer aux publics des œuvres et des idées, des débats et des rencontres, de créer du collectif et de faire circuler du sens dans des groupes de gens. Ce qui est un rôle démocratique essentiel. Le sens de notre action est de créer des endroits où on peut les partager, où on peut ne pas être seul face aux usages numériques dominants. On aimerait faire plus dans ce sens. ■

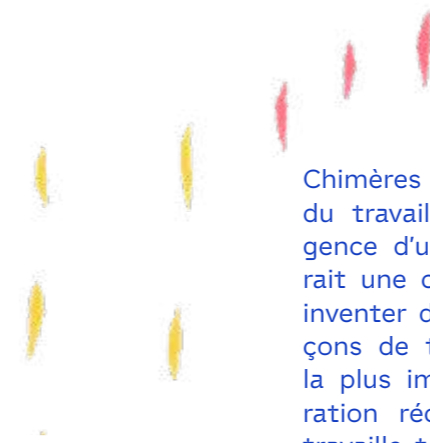
Constituer des ressources et des savoir-faire pour la création

NICOLAS ROSETTE
Coordinateur du programme Chimères



Comment a émergé du programme Chimères ce besoin de constituer des ressources et des savoir-faire pour la création ?

Nicolas : On a d'abord eu une intuition au moment où l'on a pensé le programme Chimères. C'est même sans doute plus qu'une intuition. L'enjeu premier du programme était de croiser des professionnels de différents secteurs et pas seulement de différentes disciplines. On est passé du pluridisciplinaire au transsectoriel avec l'ouverture aux artistes de la création contemporaine, aux créateurs de jeux vidéo, du multimédia au sens large mais aussi aux codeurs et technologues créatifs.



Chimères a brassé toutes ces compétences et ces cultures du travail. Très vite, on a constaté, on a observé l'émergence d'un besoin, celui d'une ressource commune qui serait une culture de la connaissance de l'autre pour pouvoir inventer des projets en connaissant les potentiels et les façons de travailler des autres. Et cette ligne est peut-être la plus importante du programme. C'est celle de l'acculturation réciproque, qui pose les questions de : comment travaille-t-on ensemble ? Comment ces corps de métier créatifs travaillent-ils ensemble au-delà des idées géniales qu'ils peuvent avoir chacun dans leur domaine ? Comment peuvent se constituer les cadres de l'acculturation ?

Faire émerger des savoir-faire et comprendre comment on va les accompagner dans les étapes d'écriture, de recherche en développement et de structuration des projets a été l'enjeu majeur. C'est déjà une première ressource, même si elle est difficile à quantifier et à formaliser. Elle se traduit aujourd'hui par de l'humain, par les communautés de participants qui ont émergé, qui se sont constituées et qui continuent encore à échanger. Ce n'est pas le plus évident en termes de transmissibilité, c'est de l'humain.

«
Comment
ces corps de métier
créatifs travaillent-ils
ensemble au-delà des
idées géniales qu'ils
peuvent avoir chacun
dans leur domaine ?
»

Comment se sont passés les premiers moments de rencontres, quand tout d'un coup un codeur ou une game designer se retrouve en face d'un metteur en scène ?

Nicolas : En tant que coordinateur du programme, j'ai pu observer ces moments en direct dès la première édition en 2018. Humainement, il n'y a eu aucune difficulté avec des personnalités intéressées, intéressantes et curieuses. En revanche, j'ai aussi assisté à de véritables chocs culturels, les processus d'idéation n'étant pas les mêmes dans les secteurs de la création contemporaine et des industries culturelles et créatives.

Le partage des idées ne se fait pas de la même manière, parce que la question même de la notion d'auteur ne se situe pas au même endroit. Cela a d'ailleurs été un point d'attention fort qu'on a fait évoluer dès l'année suivante afin d'émanciper l'idéation collective du champ du droit d'auteur. Une fois ce cap passé, les projets ont pu tourner plus facilement entre les participants dans une dimension ludique. Cela démontre bien le besoin d'acculturation.

On a aussi dû se pencher sur la question des outils technologiques qui risquaient d'être développés dans le cadre de l'aventure Chimères. Il allait peut-être falloir s'en emparer en tant que dispositif afin de ne pas laisser les artistes seuls avec leur technologie. L'objectif n'était pas de transformer les artistes en boîtes de tech. C'était plutôt le rôle de Chimères de porter d'éventuels sauts technologiques. Cela semble très clair aujourd'hui mais en 2018, au début du programme, ce n'était pas une évidence.

Est-il déjà possible d'établir une typologie de ces ressources dont vous parlez ?

Nicolas : Comme on le disait, il y a d'abord l'humain avec le principe d'acculturation et la connaissance du métier de l'autre qui est une ressource immatérielle, tout comme la communauté artistique de pratiques issue de Chimères. Cette communauté qui poursuit son dialogue est une ressource informelle et également immatérielle, mais c'est une ressource quand même. Aujourd'hui, c'est principalement de l'interpersonnel, c'est du vivant, c'est en mouvement, et cette communauté distribue clairement du savoir. Il y a une forme d'utopie à constituer un mouvement artistique, comme souvent dans l'histoire de l'art. Chimères a été un *lieu* au sens sociologique de la rencontre artistique.



L'objectif n'était pas de transformer les artistes en boîtes de tech.



La deuxième grande ressource tourne autour des enjeux de méthodologie pour formaliser un accompagnement à la préproduction dans les projets hybrides. Par exemple, la dernière itération de la méthode d'accompagnement s'incarne aujourd'hui dans l'appel à projet Onboarding Pass, de Scènes Augmentées. Si on regarde le règlement intérieur et le planning du déroulé de la résidence, on a une méthode en soi. La recette de cuisine. L'analyse de l'évolution des appels à participation aux « semaines créatives » jusqu'à l'appel à projet Onboarding Pass pourrait donner une idée de l'évolution de la formalisation de ces méthodes d'accompagnement. À partir de 2019, nous avons fait appel à une juriste spécialisée pour proposer un cadre légal très clair. Ce besoin de cadrage juridique est devenu aussi l'une des ressources sur le « comment on accompagne ». L'aboutissement en 2021 est la formalisation d'un contrat-cadre pour chaque artiste. C'est aussi ce qui garantissait au programme Chimères de garder le cadre des éventuels développements technologiques.

C'est de toutes ces réflexions et actions qu'a émergé le principe de ressourceurie technologique, d'un bien commun, qui a amené la préfiguration d'un pôle ressources comprenant les axes suivants :

- l'accompagnement humain ;
- la formation ;
- les compétences juridiques ou l'accès à la compétence juridique spécialisée ;
- les méthodes de travail et d'accompagnement ;
- des solutions technologiques mutualisables plutôt qu'un parc matériel finalement assez restreint.

L'enjeu s'est beaucoup porté sur la mutualisation des solutions technologiques pour ne pas réinventer la roue à chaque fois.



Sous quelle forme peut-on imaginer aujourd'hui partager ces nouveaux communs, et avec qui ?

Nicolas : Chimères a modélisé son programme d'accompagnement en préproduction et a accompagné une douzaine de projets dont certains sont aujourd'hui passés en production.

No Reality Now a été un projet emblématique car il nous a confronté à toutes les problématiques de Chimères, notamment autour des ressources et de la solution technologique qui en est née. Comment l'utiliser ? C'est ce sujet, dans la continuité de Chimères, que nous développons dans le projet Scènes Augmentées et son dispositif Onboarding Pass. On est sur la question du réemploi de cette solution tech et sa déclinaison à d'autres projets. Le principe dramaturgique de la poignée du casque VR sur le modèle des jumelles de théâtre est une innovation d'usage non brevetée qui peut être réutilisée librement. Tout le monde peut s'en emparer.

Nous avons négocié des licences d'exploitation et de *versioning* de ces outils possiblement utilisables pour de nouveaux projets, avec des codeurs qui ont travaillé au sein de Chimères comme des prestataires de conseil et d'études informatiques. Tout ça est conditionné à l'idée de l'existence même d'une ressourceurie dans un cadre clair.

Quel est le cycle de vie de ces ressources et savoir-faire ?

Nicolas : Sur le cycle de vie des savoir-faire, de l'acculturation, de la transmission des méthodes, c'est une communauté vivante qui se met à jour par elle-même. Elle est réimpulsée par Scènes Augmentées où nous continuons d'améliorer nos expertises.

Sur la partie des outils juridiques et des solutions technologiques mutualisées, il y a une interrogation réelle et sans doute un nouveau chantier à aborder en tant que tel, en particulier sur les enjeux technologiques. Aujourd'hui, Chimères a trois solutions tech clairement identifiées avec une réelle question de souveraineté pour conserver ces objets mutualisés et les faire vivre. Je n'ose pas parler de coopérative, mais il y a tout du moins un réel besoin de continuité de la présence publique comme régulateur et instance de légitimation d'une action mutualisée et coordonnée. C'est aussi le sens de l'investissement public. ■

Faire écosystème

DORINE DZYCZKO

Chargée de la coordination des politiques numériques en faveur de la création à la DGCA (mars-juillet 2021, puis 2022-2023)



Quel a été votre rôle dans le programme Chimères ?

Dorine : J'ai accompagné le programme Chimères à partir de 2021 au sein de la DGCA. J'ai travaillé en étroite collaboration avec Nicolas Rosette et les partenaires de Chimères pour la poursuite du programme lancé depuis déjà trois ans à ce moment-là. L'idée était de répondre au besoin de renforcer des logiques d'accompagnement sur mesure, tout particulièrement des phases de recherche et d'expérimentation qui étaient peu soutenues par les pouvoirs publics, et d'innover dans les modes d'intervention du ministère de la Culture. Sélection des participants, soutien à l'organisation de la « semaine créative », présence active pendant ce temps de résidence et d'idéation, suivi des projets avec rendez-vous à la carte... Il nous a semblé intéressant d'expérimenter ces méthodes d'intervention assez novatrices à l'endroit d'un ministère. Les équipes artistiques qui se sont formées autour de chaque projet ont pu bénéficier pleinement de cet accompagnement. Nous avons eu des retours très positifs de leur part.



Puis, en 2022, sous l'impulsion de Christopher Miles, directeur général de la création artistique du ministère de la Culture, qui avait pour volonté de porter un axe fort sur les enjeux numériques dans le cadre du plan « Mieux produire, mieux diffuser », j'ai mis en place une série de temps d'échange et de travail collaboratifs avec des acteurs représentatifs de la création en environnement numérique. L'objectif était de penser le renouvellement des politiques numériques en faveur de la création, dont « l'après Chimères » faisait partie. En effet, une nouvelle étape de structuration d'un écosystème de la création artistique en environnement numérique au plan national est un enjeu central de cette politique, et le programme Chimères a clairement contribué à révéler ce besoin.

Comment le ministère a-t-il œuvré pour favoriser la création en environnement numérique ?

Dorine : Le ministère a fait ce choix fort de soutenir la création en environnement numérique en laissant la possibilité que certaines œuvres n'entrent pas en production après cette phase d'accompagnement. C'était très nouveau et audacieux comme positionnement au moment du lancement de Chimères, à la fin des années 2010. Ce fut aussi complémentaire à d'autres initiatives portées par des acteurs de la création en environnement numérique ou d'autres types de soutien comme le DICRÉAM.

L'investissement du ministère, à travers le programme Chimères, a aussi permis de faire ressortir des questions fondamentales : comment accompagner les équipes artistiques sur le long terme, d'un point de vue certes budgétaire mais aussi humain, en complément d'un producteur ? Comment peut-on et doit-on faire culture commune ? Ou encore, de manière très concrète, comment élargir et consolider les réseaux de production et de diffusion de ces œuvres ? Ces freins identifiés sont devenus rapidement des leviers qui ont permis de penser la suite.



L'investissement du ministère, à travers le programme Chimères, a aussi permis de faire ressortir des questions fondamentales.



Quelle est donc la suite de Chimères ?

Dorine : Tout d'abord, plusieurs œuvres ont été créées et diffusées, comme *No Reality Now*. Puis la réflexion s'est posée sur la manière de penser un soutien qui puisse être structurant pour l'écosystème. C'est vraiment cette idée de passage à une échelle plus vaste après la fin de Chimères. Nous avons organisé plus d'une dizaine d'ateliers de travail réunissant de nombreux professionnels : directrices et directeurs de lieux et de festivals, artistes, productrices et producteurs venant tant des arts visuels et du spectacle vivant que de l'audiovisuel. Nous avons pu rassembler un panel assez représentatif de l'écosystème de la création artistique en environnement numérique.

J'ai aussi initié en parallèle une communauté qui réunit des Directions Régionales des Affaires Culturelles (DRAC) et la DGCA pour partager des retours d'expériences, des bonnes pratiques, des enjeux territoriaux spécifiques, etc. Ce travail a permis d'interroger les particularités tout en conservant une cohérence nationale.

Toutes ces actions ont confirmé le besoin de créer une ressource matérielle et immatérielle mutualisée, mais aussi de développer la formation des professionnels, tant au niveau des équipes artistiques qu'au sein du ministère. La nécessité d'un renforcement du soutien à l'expérimentation ainsi que de la structuration et de l'élargissement d'un réseau de production et de diffusion a aussi largement été établie. À partir de cette cartographie des besoins réalisée collectivement, un plan d'action a été élaboré. Il a été pensé de manière à être évolutif, afin de s'adapter aux pratiques numériques dans l'art qui sont par nature en évolution permanente.

Nous sommes à un point de convergence important pour la suite des politiques numériques pour la création : celle-ci ne peut se passer de la structuration d'un écosystème pour que les œuvres soient, *in fine*, mieux produites et davantage diffusées pour rencontrer beaucoup plus largement les publics. C'est le cœur d'une politique culturelle. ■

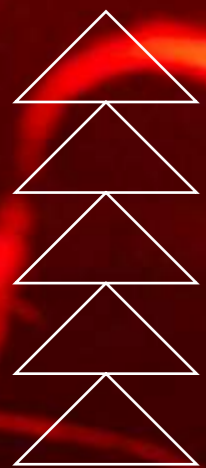


« Nous sommes à un point de convergence important pour la suite des politiques numériques pour la création. »

Investir le temps long,

Le cheminement d'un projet innovant ou inédit est parsemé de doutes, d'interrogations et d'embûches tout autant que de rêves éveillés, d'apprentissages et de méthodes inattendues. Des artistes ayant été accompagnés par le programme Chimères témoignent de leur parcours et des singularités de leur projet à différentes étapes, dans cette aventure de recherche artistique et de rencontres humaines.

de l'écriture à la préproduction



« J'ai eu l'impression d'enchaîner succès et échecs pendant les moments d'itération ! »

M. Clavier

EMMANUELLE RAYNAUT, METTEUSE EN SCÈNE ET ARTISTE VISUELLE,
ET MAUD CLAVIER, CRÉATRICE ET PRODUCTRICE IMMERSIVE

PROJET LE CINQUIÈME MUR

Projet *Le Cinquième Mur* de Maud Clavier, Isabelle Jonniaux et Emmanuelle Raynaut

Le Cinquième Mur est un projet de spectacle rituel, participatif et dansé, dont les interprètes puis une partie du public sont dotés de casques-masques VR aux allures carnavalesques.

Guidés par l'expérience virtuelle, les corps s'engagent dans le mouvement, une chorégraphie soutenue par une musique live et une régie VR en temps réel : une cérémonie et une célébration vibrantes et festives du « danser ensemble ».



À quel moment intégrez-vous le programme Chimères et pourquoi ?

Maud : J'ai intégré le programme en 2019 pour la deuxième génération d'artistes Chimères. J'ai candidaté sans projet particulier, en tant que professionnelle de la VR. Ça faisait 4 ans que j'étais entrepreneuse puis freelance dans l'immersion et je regardais les résidences artistiques pour trouver précisément ces moments créatifs.

Emmanuelle : J'ai déposé un dossier aussi en 2019. J'ai fait la « semaine créative », pendant laquelle j'ai rencontré Maud et Isabelle. Je suis tombée sur l'appel à projet, ça me permettait de poursuivre le désir de créer. La question des nouvelles écritures, mais aussi la question d'une communauté de créateurs, de technologues créatifs, d'interprètes et de techniciens m'ont intéressée. J'avais beaucoup travaillé à l'international et, à mon retour, j'ai cherché des espaces d'hybridité.

Comment avez-vous travaillé par itération sur le projet *Le Cinquième Mur* ? Avez-vous connu des difficultés spécifiques ?

Emmanuelle : Pour moi, c'était déjà très familier de travailler par itération. À l'étranger, la pensée collaborative est autre et beaucoup plus fréquente qu'en France. C'est même une question de survie dans certains pays. J'ai beaucoup travaillé sur les questions de création participative avec notamment des publics très éloignés de la culture, comme en milieu carcéral par exemple. J'ai vite intégré la notion du rebond, l'idée de poser un schéma de circulation des idées sans gommer les différences bien sûr. J'ai un goût très fort pour la construction d'un langage commun. Comment on s'amplifie, comment on s'augmente ? Les nouveaux récits sont un tremplin merveilleux pour l'itération et le construire ensemble alors qu'on venait toutes et tous d'horizons très différents. J'ai d'ailleurs intégré le projet *Le Cinquième Mur* en cours de route.

Maud : C'est grâce à différentes itérations sur le concept, les types de dramaturgie, les esthétiques, sur les corps, sur les danseurs, sur la scénographie, etc. qu'on a trouvé le sens commun du projet : retrouver une communauté vivante, pop, joyeuse sur scène à partir d'une technologie, la VR, qui peut isoler. Par exemple, sur le mouvement des corps, je suis arrivée à l'idée



d'une régie live en VR pour interpeller les protagonistes, les surprendre, les faire réagir en temps réel. On a testé plusieurs types de contenus qui incitent le public à des mouvements différents avec l'idée de l'imprévu corporel.

Comment l'itération a-t-elle transformé vos modes de production/réalisation ?

Maud : En parallèle de ce projet au sein du programme Chimères, je faisais du spectacle live dans le métavers avec ma société VRROOM. Les résidences avec Emmanuelle et Isabelle côté création hybride et nos itérations m'ont beaucoup inspirée pour mes projets avec Jean-Michel Jarre. Cette double activité a été très riche, comme un ping-pong permanent entre les deux. J'ai ouvert mes chakras avec Chimères.

Emmanuelle : Cette expérience a été très nourrissante grâce notamment à la construction d'une communauté de moyens et de visions, dans un esprit moins ascendant que d'habitude. Le programme a permis de mélanger tous les profils : artistes, techniciens, experts tech, directeurs de lieux, etc. dans un réel esprit de bienveillance. Le mélange avec d'autres artistes avec une forme d'intensité permanente pendant les moments d'itération a été particulièrement riche. Chacun est poussé à sortir de sa posture, comme un désir de commun horizontal, dans une forme d'utopie.

C'est quoi, pour vous, le *failbetter** ?

Emmanuelle : Ça fait partie de la vie humaine, le *failbetter*, ça m'est encore arrivé récemment ! (*rires*) En France, on est dans une exigence démesurée. Artiste ou institution culturelle, on passe à côté de projets à cause de l'injonction performative – et je ne parle pas de spectacle vivant – au lieu d'être dans l'exploration des langages mondes qui vont faire notre futur à tous.

Maud : J'ai eu l'impression d'enchaîner succès et échecs pendant les moments d'itération ! J'avais l'impression de ne pas servir à grand-chose pendant plusieurs jours sur les enjeux du spectacle vivant et soudain, la bonne idée tech arrivait à force de partage et de travail. ■



* *failbetter* : terme inspiré de la célèbre citation « *Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.* » issue de la nouvelle *Worstward Ho* de Samuel Beckett.

Dans Chimères, ce terme est utilisé pour parler de la persévérance dans la tentative artistique. Il se traduit littéralement par « échouer mieux ».

« Pendant Chimères, ça a été une première pour moi de travailler en tant que metteur en scène de théâtre. »

MATHIEU PRADAT, AUTEUR, RÉALISATEUR, METTEUR EN SCÈNE

PROJET L'ERRANCE (THE ROAMING)

Projet *L'Errance (The Roaming)* de Mathieu Pradat

L'Errance (The Roaming) est une aventure théâtrale immersive « déambulatoire » - le public est muni de casques de réalité virtuelle et se déplace durant la représentation - jouée « en temps réel » par un interprète présent dans la simulation numérique. Ce spectacle se vit comme une expérience collective où les actions des 8 spectateurs déroulent une narration inspirée des films noirs hollywoodiens.



Est-ce qu'intégrer le programme Chimères a été une évidence pour vous ?

Mathieu : Non, pas du tout. Quand j'ai commencé à faire des œuvres immersives en 2015-2016, j'ai cru que c'était une manière de faire du cinéma. Puis quand je me suis intéressé au format de la déambulation libre, du théâtre immersif, j'ai compris qu'il s'agissait d'autre chose. J'ai eu besoin alors d'expérimenter, d'itérer avec des comédiens, de tester en public. J'ai acté que la réalité virtuelle était en train de déferler comme une vague avant même qu'elle n'ait cristallisé son langage canonique. D'ailleurs on est encore en train de chercher et de découvrir le langage de l'immersion. Je me suis alors dit que si je m'y intéressais, je devais chercher des interlocuteurs. J'ai découvert Nicolas Rosette et le programme Chimères que j'ai intégré en 2021. Ça restera un moment important dans ma carrière.

Quelles ont été vos explorations des expérimentations dramaturgiques et théâtrales pendant le programme ?

Mathieu : J'ai toujours voulu travailler avec des comédiens, que ce soit dans le cinéma ou dans les pièces immersives. C'est ce qui m'intéresse le plus. Je trouve ça fascinant et mystérieux, la manière dont un comédien fait exister un texte, par exemple. J'explore avec eux la question des dialogues. J'écoute attentivement comment un comédien s'approprie mon texte, son phrasé, ses fulgurances, les mots qui disparaissent et les petites liaisons, la caractérisation du personnage qui prend forme, et souvent je reformule à partir de là. Mais ce qui change au plateau, c'est aussi la présence des régisseurs, les sonorisateurs de théâtre et les éclairagistes. Je ne connaissais pas la régie plateau. J'ai eu accès, *via* Chimères, à une création de 15 jours au TNG. Ça fait partie d'un tout.

Ces différentes expérimentations m'ont amené dans un travail beaucoup plus fin avec les comédiens. J'ai aussi pu me concentrer sur la mise en scène grâce au travail des équipes de théâtre qui ont fait beaucoup de propositions artistiques. Je ne pensais pas découvrir une latitude pareille à ce stade de la production, nous étions déjà assez avancés dans le processus !

Comment avez-vous testé puis intégré ces expérimentations dans votre travail ?

Mathieu : Pendant Chimères, ça a été une première pour moi de travailler en tant que metteur en scène de théâtre immersif. Auparavant j'avais réalisé des films et des œuvres immersives, donc dans les deux cas excluant la dimension du spectacle vivant. Ce programme m'a donné de nouvelles envies. Il nous a donné accès aux moyens et méthodes du spectacle vivant. Le moment de la création théâtrale, qui rassemble techniciens, metteur en scène et comédiens, est un moment collectif totalement pertinent en ce qui concerne la production de contenus immersifs qui sont si difficiles à produire. En ce moment, sur un nouveau projet avec Lucid Realities, on souhaite initier le projet d'immersion par une pièce de théâtre. C'est encore une autre première pour moi !

C'est quoi, pour vous, le *failbetter* ?

Mathieu : Grâce à l'expérimentation, j'ai compris que je ne pouvais pas proposer de l'interactivité dans des projets immersifs sans les tester au préalable, sinon les publics peuvent passer complètement à côté. J'ai complètement intégré la nécessité des prototypages, même rapides. Sur *L'Errance (The Roaming)*, j'ai vu des interactions écrites, comme l'usage d'une manivelle, ne jamais marcher ! Je l'ai compris en le faisant. Les interactions narratives ne sont jamais évidentes à situer, car c'est la progression du récit, la manière dont il se déroule, qui est en question et non la question de *gameplay*. ■



« Le test fait partie de la création. »

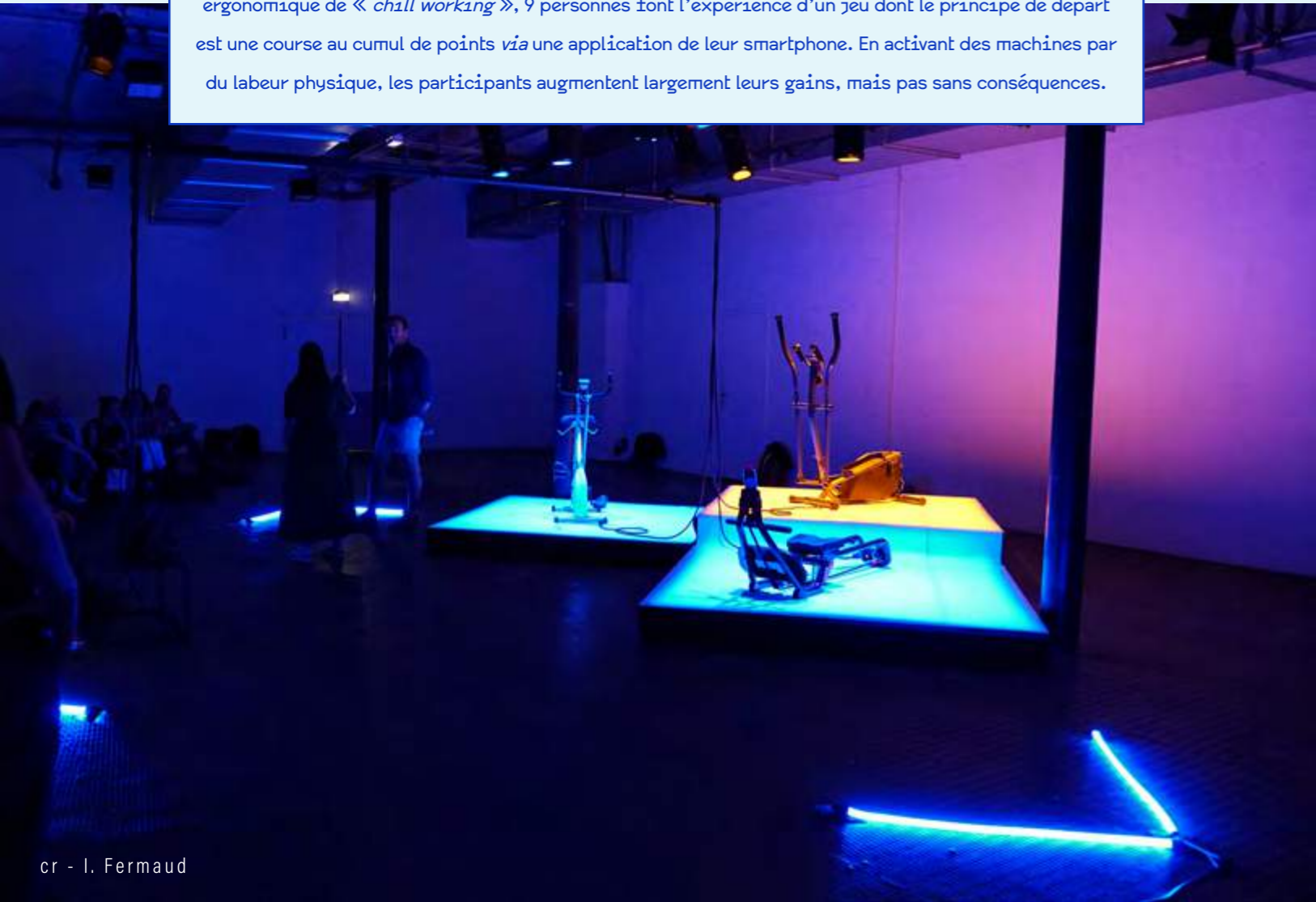
M. Perrichon

LAURENT DELOM DE MÉZERAC, DANSEUR, CHORÉGRAPHE ET CHERCHEUR,
ET MINA PERRICHON, DIRECTRICE ARTISTIQUE ET RÉALISATRICE

PROJET TRAVAIL !

Projet *Travail !* de Mina Perrichon et Laurent Delom de Mézerac

Travail ! est une performance participative aux frontières du jeu de société. Dans un espace ergonomique de « *chill working* », 9 personnes font l'expérience d'un jeu dont le principe de départ est une course au cumul de points *via* une application de leur smartphone. En activant des machines par du labeur physique, les participants augmentent largement leurs gains, mais pas sans conséquences.



Comment avez-vous eu envie d'intégrer le programme Chimères ?

Laurent : J'avais créé un premier projet hybride, *Silicon Mountain*, avec notamment une application intégrée au spectacle. J'avais envie de poursuivre dans cette voie avec un débat d'idées sur comment la rencontre s'opère entre performance et numérique, médias online, etc. J'y ai vu aussi une occasion de rencontrer beaucoup de personnalités issues de ces projets hybrides en France. J'arrivais au terme de mon projet précédent, l'enchaînement était parfait. Je me suis dit, peut-être que la graine de mon prochain projet sera plantée dans Chimères. J'ai intégré le programme en juin 2021, avec la dernière promotion d'artistes.

Mina : J'aime faire des marathons créatifs, en animation, bande dessinée ou *game jam* et c'est la première fois que j'en voyais un dans le domaine du spectacle. J'ai été attirée par l'idée de rencontrer des profils différents du mien et de voir ce qu'on pouvait créer ensemble en une semaine. D'autant que je ne viens pas du spectacle vivant, mais plutôt de l'animation, du *video mapping* et du graphisme.

Pourquoi la création hybride a-t-elle besoin d'être testée ?

Mina : Je ne crois pas que ce soit un besoin propre à l'hybridité. Par exemple, on teste l'écriture d'un roman en faisant lire le brouillon. Le test fait partie de la création. Dans le cas de notre projet *Travail !*, on avait une composante particulière, celle du jeu. On doit donc gérer la difficulté : si c'est trop simple, on s'ennuie ; si c'est trop compliqué, on laisse tomber. Ce n'est pas quelque chose qu'on peut deviner sans tester avec des personnes extérieures au projet. Par ailleurs, on a besoin de se confronter aux publics pour voir ce qui est compris ou pas, ce qui crée des émotions.

Laurent : Le principe de la répétition est le propre du processus créatif théâtral, c'est donc déjà une forme de test du projet. Ensuite, j'ai l'habitude de présenter des *work in progress* à des scolaires ou des professionnels pour avoir des retours. Quand je « *design* » quelque chose, j'aime bien le regarder à des moments différents, dans des contextes différents... Côté tech, quand tu vois des utilisateurs manipuler une interface, interagir différemment de ce que tu avais prévu, tu te rends compte à quel point tu as pu te tromper. En tout cas, les tests utilisateurs permettent de réévaluer tes choix.



Comment avez-vous intégré les publics
à des formes de tests utilisateurs de votre travail ?

Mina : Au début, on a créé un tableur Excel pour modéliser la succession des événements du spectacle sur une heure et trouver le bon rythme. Il a été notre base pour concevoir ensuite un jeu de plateau avec des cartes pour les tests.

Laurent : On a ainsi organisé des bêta-testings avec des publics. En juin 2022, la version plateau de jeu a permis de tester les mécaniques d'un jeu qui allait guider le spectacle. Les tests se sont déroulés dans des bars à jeux à Nantes *via* un appel à participants. On s'est rendu compte de tout ce qui n'allait pas. Sur ces sessions de tests, ça n'a pas été si simple, avec des zones de débats fragiles et inconfortables.

Mina : On a eu des réactions très différentes selon les typologies de publics, qui pouvaient venir du théâtre, mais aussi du jeu de rôle, de société, de l'escape game.

Laurent : Ce n'était finalement pas le bon protocole pour parler de la relation au travail. On a beaucoup appris, mais avec la création d'une application numérique, le projet a encore changé, même en retenant les mécaniques de jeu déjà testées.

Mina : Enfin, les passages au plateau dans une salle de théâtre, puis dans les anciens ateliers de l'usine LU, ont donné une autre perception du projet, par la scénographie enfin tangible, la mise en lumière et l'aura des lieux.

C'est quoi, pour vous, le *failbetter* ?

Mina : Pour moi, c'est apprendre de ses erreurs. C'est inclure l'échec dans le développement du projet. C'est avoir une approche expérimentale de la création pour pouvoir isoler chaque élément et savoir ce qu'on doit modifier. Quand on change tout en même temps, il est difficile d'identifier ce qui a échoué.

Laurent : On peut commencer par se poser la question de qu'est-ce qu'un échec ? Est-ce que c'est le fait de ne pas avoir produit un spectacle ? de ne pas l'avoir montré ? d'avoir une mauvaise critique ? Rien n'est un échec puisque tout fait partie d'un processus créatif plus large à l'échelle d'une carrière. ■



« La fin de la préproduction, ce n'est pas la maquette du spectacle, c'est aboutir aux grands principes du projet. »

RÉMY BERTHIER, MAGICIEN, MENTALISTE ET HYPNOTISEUR

PROJET *LES INCONSCIENTS*

Projet *Les inconscients* de Rémy Berthier et Clémentine Schmidt

Les inconscients est un spectacle de théâtre et magie nouvelle pour 150 spectateurs en salle avec un acte en casque VR autonome. Sur scène, deux personnages se lancent dans une quête illusoire : plonger dans le corps et l'imaginaire de l'autre « grâce » à la réalité virtuelle. Au fil du spectacle, les images se déclassifient et la frontière entre le vrai et le faux s'estompe...



Qu'est-ce qui vous a attiré dans le programme Chimères ?

Rémy : Les magiciens et les magiciennes utilisent depuis longtemps la technologie pour « voler » des informations aux spectateurs. On a l'habitude de prototyper des solutions pour ça. J'ai rejoint le programme Chimères en 2021. L'appel à candidatures m'a fait penser à un livre, *Je suis une école*, dans lequel plusieurs artistes se sont réunis pour trouver des moyens de collaboration horizontale. La perspective de faire de même avec des ingénieurs, des codeurs, des personnalités issues du spectacle vivant, des artistes, m'a beaucoup attiré.

Comment avez-vous appréhendé et intégré cette notion de préproduction inédite dans le spectacle vivant ?

Rémy : J'ai trouvé ça très positif ! J'ai l'habitude de « pitcher » des projets artistiques seulement basés sur une intuition, une idée, une envie. Là, on a pu travailler sur une preuve de concept, c'est un réel atout pour déclencher des coproductions plutôt que juste le « faites-moi confiance ». D'autant que, en tant que magicien, j'ai un réseau très diversifié, ce qui n'aide pas à être identifié pour déclencher une coproduction sur un projet hybride. Dans ce cadre, la préproduction est vraiment indispensable. Cette phase nous a en particulier permis, pendant Chimères, de passer du temps avec l'ingénieur-codeur et de connaître notamment des revirements technologiques à l'épreuve des faits ! Et notamment à l'épreuve des tests avec les publics. La fin de la préproduction, ce n'est pas la maquette du spectacle, c'est aboutir aux grands principes du projet. Pour *Les inconscients*, c'était d'avoir des casques de VR sur scène et dans les tribunes de manière très légère et simple, sans Internet et en temps réel.

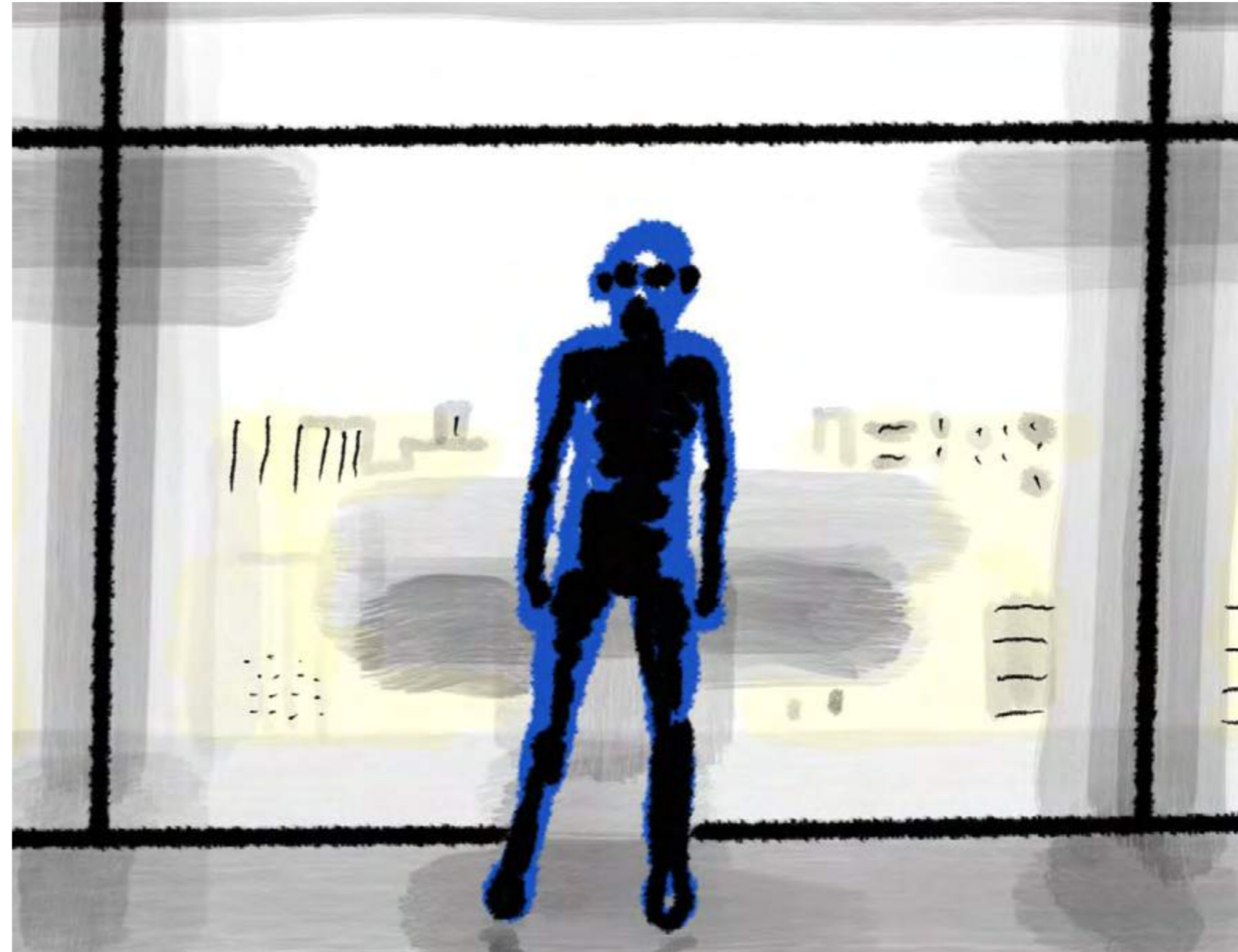
La phase de préproduction se poursuit et se termine même avec un nouveau financement, le dispositif Services numériques innovants (SNI), et la présentation d'une preuve de concept avec 70 casques de VR qui fonctionnent en simultané.

Est-ce qu'une étape de préproduction est indispensable pour ces projets hybrides ?

Rémy : Je n'ai pas de point de comparaison car c'est mon premier projet hybride. Mais sans ce contexte de Chimères et de préproduction, je n'aurais jamais pu imaginer un projet comme ça. Le programme a vraiment permis de travailler sur les enjeux du commun, de la mutualisation. Je réfléchis par exemple en ce moment à la mutualisation du parc matériel avec d'autres compagnies. Au sein du réseau de magie nouvelle, j'essaie de diffuser l'idée que la technologie est là ainsi que le parc matériel et que ça peut servir à d'autres compagnies et artistes.

C'est quoi, pour vous, le *failbetter* ?

Rémy : Ça me fait penser au film *Batman Begins*. Quand le château de Batman brûle, Alfred, son majordome, lui dit : « Savez-vous pourquoi l'on tombe, monsieur ? C'est pour apprendre à mieux se relever ». Je crois que c'est ça, le *failbetter*, pour moi, c'est comme Batman ! Dans le cadre de Chimères, ce serait sur la demande de financements. Je me suis retrouvé à explorer des zones où je ne serais jamais allé si je n'avais pas eu des refus des financeurs habituels. C'est l'idée aussi de faire exister des projets artistiques dans l'univers de la tech qui ne seront pas uniquement exploités par des start-ups ! ■



« La VR a ouvert un nouvel espace. »

VINCENT DUPONT, CHORÉGRAPHE, PERFORMEUR, ARTISTE PLURIDISCIPLINAIRE

PROJET NO REALITY NOW

Projet *No Reality Now* de Vincent Dupont et Charles Ayats

No Reality Now est un spectacle qui allie danse et réalité virtuelle. Adaptation « augmentée » de la pièce *Souffles* créée en 2010 par Vincent Dupont, le spectacle dédouble son champ narratif grâce à la réalité virtuelle. Dans les gradins, les spectateurs équipés de « jumelles VR » peuvent naviguer comme ils le souhaitent entre univers virtuel et réel, en conservant leur rapport direct au plateau.

Pourquoi avoir participé au programme Chimères ?

Vincent : J'ai toujours travaillé avec les nouvelles technologies. D'abord avec le son (console numérique), puis avec des capteurs embarqués sur les danseurs dans le projet *Incantus*, notamment, où les danseurs contrôlaient la lumière du plateau. Mon idée a toujours été que la présence des danseurs puisse être augmentée par différents outils, dont les outils numériques.

Quand j'ai appris l'existence du projet Chimères, j'y suis allé sans hésiter. Je suis arrivé dès 2018, avec la première génération d'artistes à intégrer le programme. On a démarré Chimères avec une « semaine créative » et des rencontres tout de suite très riches avec d'autres artistes. J'y ai rencontré Charles Ayats avec qui on a imaginé un projet dans une forme d'euphorie utopique ! Puis l'utopie s'est construite. Je travaille d'ailleurs toujours dessus afin de m'assurer que la centaine de casques VR fonctionne dans ce projet né au sein de Chimères : *No Reality Now*. J'y ai également rencontré Elisabeth Caravella avec qui j'ai travaillé sur un autre projet, *Cinq apparitions successives*.

Quelles ont été les découvertes artistiques pour vous ?

Vincent : J'y ai vraiment découvert la réalité virtuelle que je ne connaissais pas du tout. Cette technologie parle du corps, des sensations mais aussi des déplacements. Je me suis dit que c'était vraiment un outil avec lequel travailler. C'est nouveau et en même temps c'est exactement ce qu'on fait déjà en tant que spectateur. Quand on regarde un spectacle, on déplace le regard, on fait naturellement des gros plans sur des mouvements, des corps, des parties du plateau. Avec la VR, on peut mettre en scène ce mouvement comme on l'a fait dans *No Reality Now*.

Ça m'a permis, en tant que chorégraphe, de continuer à travailler sur les corps et les mouvements. La VR a ouvert un nouvel espace. Sinon on en reste à la technologie pour la technologie. J'ai beaucoup travaillé sur la question du franchissement d'un seuil, d'un espace à un autre. C'est toujours mon but : créer du lien entre la pensée et le corps qui sont liés intimement. C'est tout l'enjeu des spectacles sur lesquels je travaille.



Qu'est-ce que ce travail d'expérimentation a transformé dans votre approche artistique ?

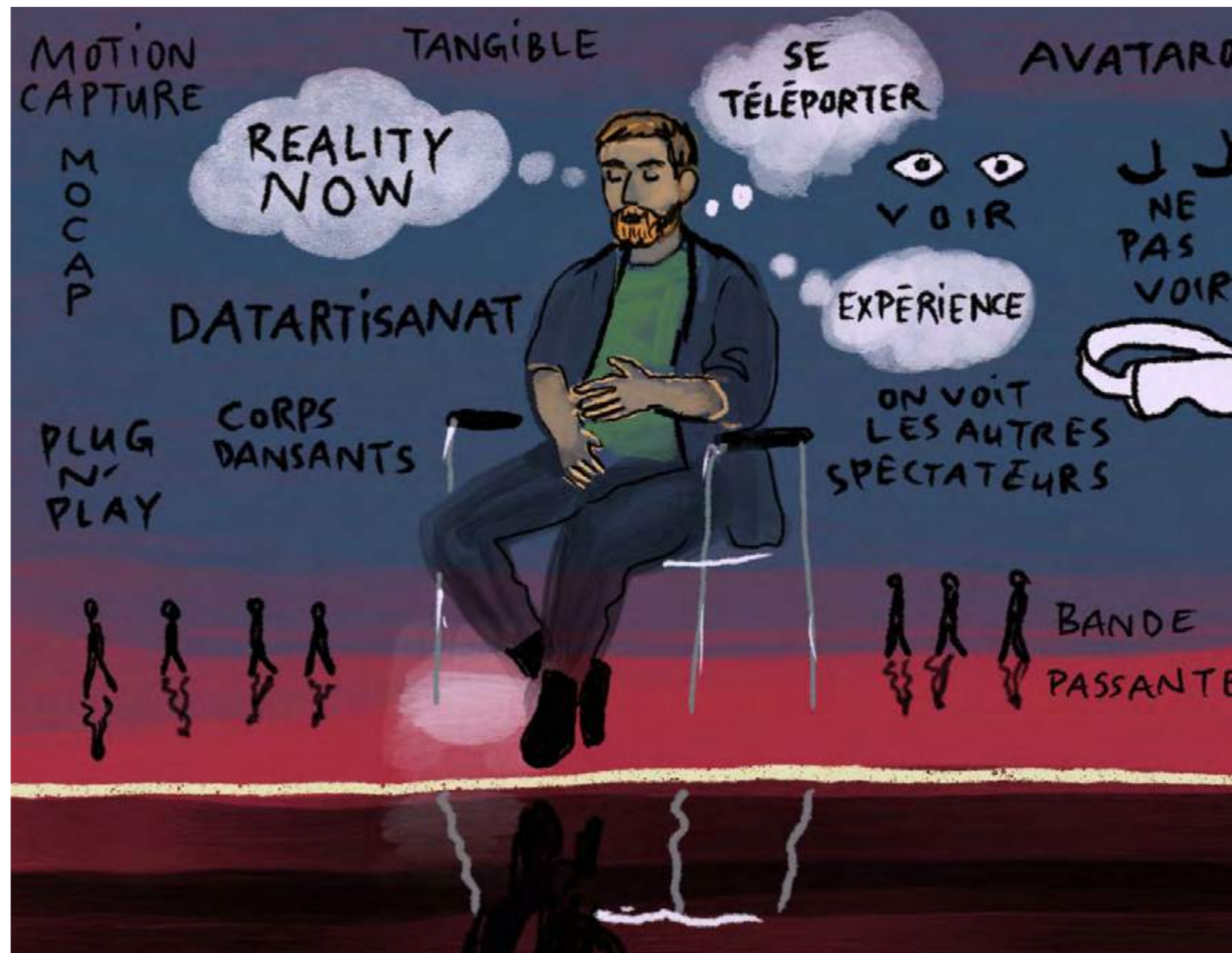
Vincent : En travaillant avec Charles, j'ai réalisé à quel point ce type de collaboration était intéressant pour la création d'un objet scénique. J'ai réitéré l'expérience, avec d'autres artistes par la suite, notamment avec Bernardo Montet pour *Silex et craie* et prochainement avec Sylvain Prunenec pour *Submersion*. Cela me questionnait depuis un certain temps. Je trouvais que les discussions de fin de spectacle entre artistes étaient trop courtes, que nous avons besoin de temps plus longs pour échanger, sortir des cases qu'on nous assigne.

Pendant la « semaine créative », on a identifié assez tôt avec Charles que l'enjeu était la confrontation entre spectacle vivant et numérique. On voulait partir d'une écriture chorégraphique déjà existante, *Souffles*, pour la confronter à la réalité virtuelle. On est parti de cette base pour engager le dialogue entre le numérique et le chorégraphique.

Pour moi, il y avait la question de la puissance du numérique. J'avais peur que le numérique devienne le dominant, qu'il prenne le dessus. Je voulais que le corps reste à la hauteur de la technologie. Avec *Souffles*, je savais que le projet chorégraphique avait déjà sa force autonome. Le dialogue pouvait alors être possible. Le corps ne serait pas écrasé par le numérique. Peut-être qu'un jour j'écrirai pour le numérique.

C'est quoi, pour vous, le *failbetter* ?

Vincent : C'est le temps suffisamment long avec suffisamment de matière. Sans temps, on n'arrive pas à une forme d'équilibre fondamental, quand bien même instable, pour travailler avec un groupe d'artistes, de danseurs, de techniciens afin de devenir une force autonome, un groupe de création avec ses galères, ses répétitions, ses essais. Arriver à un commun avec la pensée de chacun. ■



Anticiper de nouveaux formats de diffusion, transformer les lieux



La programme Chimères a été une expérimentation fertile, riche d'apprentissages sur l'accompagnement de projets artistiques hybrides. Mais ce chemin parcouru mène désormais à d'autres contrées, d'autres questions et d'autres enjeux. Comment ces nouvelles formes artistiques trouvent-elles leur place dans le paysage culturel actuel ?



Accueillir la création artistique hybride dans les lieux culturels

Accompagner l'émergence de nouvelles formes artistiques impliquant un usage singulier des technologies modifie les rythmes habituels des lieux culturels. Reconnaître et anticiper le changement est le premier pas vers l'évolution des pratiques.



Faire place au temps long de la recherche

Avec la mise en œuvre du programme Chimères, le Lieu Unique et le TNG ont initié et intégré dans leurs fonctionnements internes une approche de la production artistique incluant la démarche de préproduction. Cette approche s'est appuyée sur les pratiques et les missions de ces lieux, rompus à l'accueil en résidence, à l'accompagnement des artistes et aux soutiens en production. Cependant, la spécificité de la recherche en écriture pour les formes hybrides, puis la R&D qui en découle, ont bouleversé les rythmes et les modalités.

Il a fallu d'abord sortir du canevas des cycles habituels de recherche et production pour entrer dans un temps potentiellement plus long, parfois jusqu'à plusieurs années, pour que les projets trouvent leur chemin entre teneur dramaturgique et résolution technologique. Sur cette phase, les questions de production (contraintes de tournée, financements, etc.) ont aussi été abordées, en lien avec la réalisation d'un prototype ou de démonstrateurs.

PATRICK GYGER,
DIRECTEUR DE PLATEFORME 10,
QUARTIER DES ARTS, LAUSANNE
(ANCIENNEMENT DIRECTEUR
DU LIEU UNIQUE 2011-2020)

Dans la réflexion qui a mené à la conception de l'expérimentation Chimères, se trouvent aussi des mobiles historiques du théâtre comme de la science-fiction : l'interrogation du monde opérée par un décalage créé par l'immersion et la narration. L'écriture scénique de ces récits a toujours convoqué des technologies de pointe du temps présent de leur apparition. Comment perpétuer aujourd'hui ces pratiques millénaires pour hybrider la scène avec nos usages constants - « encapsulés » - du numérique ? Comment utiliser ces technologies pour les mettre au service des imaginaires des artistes, des publics et

faire monde commun plutôt que subir leur déploiement en restant *in fine* désapproprié de leur finalité de sens ?

Dans Chimères, il y avait cet enjeu essentiel, mais aussi celui de développer des espaces pour le rendre possible. Le projet de la Libre Usine à Nantes (lieu dédié aux résidences artistiques) s'est construit à l'époque en résonance avec ces besoins. Ceux de Chimères, avec ses spécificités de R&D et de bêta-testing avec les publics, mais plus largement pour la recherche et la création au long cours. Donner du temps et des espaces pour cheminer, essayer, échouer, essayer à nouveau et « échouer mieux », comme le disait Samuel Beckett.



Ce temps potentiellement long d'accompagnement artistique doit pouvoir être reconnu et anticipé, avec volontarisme, confiance et bienveillance de la part de la direction des lieux mais aussi en lien avec l'équipement lui-même et son activité.

Cette configuration a été possible au TNG grâce à ses missions de centre dramatique national et son orientation déjà affirmée sur le soutien à la recherche artistique, à travers notamment plusieurs dispositifs comme Le Vivier ou La Couveuse.

► www.tng-lyon.fr/recherche-et-creation

Pour le Lieu Unique, qui a toujours été une ruche d'artistes en résidence mais avec peu de temps de plateau disponible pour la recherche, cet enjeu s'articulait avec l'ouverture de la Libre Usine, nouveau lieu dédié aux résidences en arts vivants, comprenant notamment un grand plateau équipé.

► www.lieuunique.com/soutien-a-la-creation/libre-usine

C'est dans ce contexte propice mais singulier que Chimères a pu se déployer dans ces deux établissements. Cette configuration particulière dans l'accompagnement des artistes et de leurs projets rappelle par certains aspects les modalités de collaboration avec des « artistes associés » pratiquées dans de nombreux lieux. Avec une différence : les projets Chimères ne basculent pas toujours en production et ne se retrouvent donc pas systématiquement en diffusion dans le lieu comme une finalité de l'accueil au long cours. La relation avec les équipes et les publics se construit donc autrement, comme des témoins et des accompagnants de la recherche, dans la rencontre avec les artistes.

S'acculturer à l'accompagnement des arts hybrides

Si le temps long de la recherche est une considération majeure dans l'accompagnement de projets artistiques hybrides, d'autres spécificités sont aussi importantes à prendre en compte. Tout d'abord celle d'une acculturation aux écritures hybrides et aux problématiques technologiques. Cette acquisition de savoir-faire se déroule en logique projet (apprendre en faisant) et en échange avec des pairs ayant des expériences préalables. Au contraire de certains *a priori*, les lieux culturels – et tout particulièrement ceux ayant une expérience dans la production déléguée de spectacles ou d'expositions – ont en fait déjà les compétences professionnelles pour accompagner ces formats artistiques atypiques. L'adaptation à différentes typologies de projets fait partie de leur cœur de métier, la complexité étant plutôt de pouvoir intégrer ce type de projet dans des canevas institutionnels déjà établis et des rythmes d'activités déjà très chargés. C'est donc un choix de direction d'établissement qui pose des schémas d'orientation et d'engagement sur de multiples niveaux, ce qui n'est pas toujours aisé à opérer selon les contextes.



Un autre aspect saillant de cette acculturation est celui de la souplesse d'organisation pour accueillir les artistes et les projets. La planification n'est pas le moindre des sujets dans les lieux culturels et la marge de manœuvre pour l'imprévu reste un facteur de contrainte dans la gestion courante, avec une programmation établie en amont de l'année en cours. Si accueillir une « semaine créative » de Chimères (avec environ 25 personnes en résidence en même temps) s'inscrit dans les savoir-faire des lieux, comme pour des « temps forts » ou des festival, de même qu'une sortie de résidence avec du public bêta-testeur (donc participatif) peut être déjà complètement habituelle pour certains lieux, d'autres modalités de résidence peuvent être parfois plus déroutantes pour les plannings ou pour les demandes d'expertises liées à la technologie.



NICOLAS ROYER,
DIRECTEUR
DE L'ESPACE DES ARTS,
SCÈNE NATIONALE DE
CHALON-SUR-SAÔNE

Nous sommes dans un monde qui va toujours plus vite, dans un monde d'images permanentes où l'on ne se donne plus le temps de pouvoir regarder. Il faut que le plaisir soit immédiat. C'est justement là où des artistes et des lieux comme le nôtre ont une belle rencontre à faire avec les nouvelles technologies. Parce qu'ils vont pouvoir redonner aux publics une vision, un regard. Et celui-ci va forcément être un peu distendu puisqu'il faut un peu de temps pour la poésie, pour l'émotion. Je pense que c'est très important. C'est pour cela qu'on aura toujours

besoin du vivant et de cette rencontre dans un lieu. Et on est bien là dans une rencontre entre des technologies et du vivant. C'est cet impact-là qui est intéressant. Malgré la nécessité d'aller vite, il faut parfois étirer le temps pour vivre quelque chose, une émotion, un choc émotionnel, qu'on ne pourra pas vivre ailleurs. Rejoindre le programme Chimères, c'est aussi permettre aux publics, aux citoyens, d'avoir accès aux technologies de demain et d'être les premiers à pouvoir utiliser ici, dans un monde de poésie, dans des dramaturgies inventées par des artistes, un casque de réalité virtuelle, un son diffusé autrement, des images projetées autrement ; développer ainsi leur imaginaire et savoir que tout ça leur appartient aussi.

Chimères, un programme écoresponsable ?

L'expérimentation menée dans le programme Chimères avait pour priorité d'identifier les leviers de transition pour le développement des écritures artistiques en environnement numérique.

À ce titre, la question de l'impact environnemental sur la création hybride se situe plutôt dans les résultats de la recherche-action que durant l'expérimentation elle-même.

Cependant, l'ensemble de la démarche de Chimères relève aussi d'une approche écoresponsable dans sa méthode et dans ses principes. La dimension d'expérimentation collective, de partage des savoirs et de *benchmarking* technologique a permis de pondérer la multiplication des R&D « chacun dans son coin » et leurs impacts, notamment en termes

d'achats matériels. Le développement d'un projet de ressourcerie – incluant des solutions logicielles à mutualiser – contribue à modérer des investissements potentiellement coûteux et énergivores.

Enfin, le processus sur le temps long de recherche puis de préproduction fait converger les enjeux de recherche artistique et technologique avec une approche raisonnée de la production. En 2023, Chimères s'est par ailleurs rapproché des équipes du Cas d'étude pour un immersif responsable (CEPIR, www.cepir.info/) pour prendre connaissance de leurs travaux et intégrer les éléments de leur évaluation des impacts environnementaux de la XR dans le projet de ressourcerie.



Dans Chimères, il a fallu, après chaque résidence ou temps de développement informatique (hors résidence), recomposer la prochaine étape de travail à partir des dernières avancées – quitte à annuler ou décaler une résidence déjà prévue. Ces ajustements pouvaient aller à des besoins de « résidence-éclair » (2 jours) à la table ou au plateau, à des résidences très longues (jusqu'à 4 semaines).

Sans savoir en amont quel sera le format de la prochaine résidence, il faut être prêt à s'adapter presque en temps réel de l'actualisation des besoins. Comptant qu'il faut aussi, souvent, mobiliser des publics pour faire le bêta-testing en sortie de résidence. C'est un engagement fort pour les services de la production, de la technique et des relations avec les publics !

Si le Lieu Unique et le TNG ont pu travailler en coopération pour répondre à ces besoins spécifiques et accueillir un maximum de temps de travail sur l'ensemble des projets Chimères, c'est aussi grâce à la coopération avec les lieux partenaires que la méthode agile a pu être possible : le CN D s'est rendu disponible pour les « résidences-éclair » à la table, le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains pour les « résidences-éclair » au plateau et l'Espace des Arts à Chalon-sur-Saône a su accueillir avec brio l'effervescence des « semaines créatives » et des résidences de dernière minute malgré des plannings en forme de puzzle. C'est bien cet engagement collectif et le volontarisme de ces lieux autour de l'expérimentation Chimères qui en ont été une des clefs de réussite. Le « faire-ensemble ».

Diffuser des œuvres prototypales

Avant d'entrer en production, dans une perspective de création et de diffusion, les projets accompagnés par Chimères sont passés par une étape de prototypes présentés et expérimentés par des publics. À la différence d'autres types de présentations de « travaux en cours » dans le spectacle vivant ou les arts visuels, ces prototypes viennent démontrer, d'une part, une « preuve de concept » (dite « POC ») sur la faisabilité technologique et, d'autre part, viennent mettre le dispositif à l'épreuve de l'expérience et des retours des publics. Entre un dispositif technologique mis en œuvre pour un enjeu dramaturgique précis et sa réception par les publics, il y a – systématiquement – le besoin du retour d'expérience de ces derniers.



CATHERINE TSEKENIS,
DIRECTRICE DU CENTRE
NATIONAL DE LA DANSE
(CN D) À PANTIN

Il n'y avait pas eu énormément d'appropriation poussée des nouvelles technologies dans la danse et c'était intéressant de susciter cela à travers ce dispositif expérimental. Ce qui m'a intéressée dans Chimères, c'est justement le processus. C'est-à-dire l'action de favoriser la rencontre effective entre plusieurs disciplines. C'était collaborer avec un dispositif qui permette cette rencontre et, finalement, la complémentarité entre les disciplines artistiques et les métiers créatifs de la technologie. D'ailleurs, on dit parfois « Danse et numérique », mais souvent, c'est plus exactement « Danse, numérique, musique, arts plastiques ». C'est une autre manière de dire « pluridisciplinaire ou transdisciplinaire ».

Présenter ces prototypes hybrides doit s'accompagner d'un contexte pour la rencontre avec les publics, avec une véritable disponibilité des artistes ; à commencer par un cadre clair sur le fait qu'il s'agisse d'un travail artistique en cours et pas d'un démonstrateur technologique. C'est à cet endroit que les lieux culturels ont un atout sur d'autres espaces de monstration puisqu'il sont identifiés, compétents et légitimes sur la question artistique. Et ce d'autant plus que les coûts et les exigences de déploiement de ces prototypes peuvent parfois s'approcher de ceux de la diffusion d'un spectacle.

Ces temps de monstration sont aussi des opportunités de rassemblement de professionnels de diverses disciplines artistiques et secteurs créatifs, afin de travailler des communautés d'échanges et de rencontres autour de ces questionnements contemporains. En ce sens, entre 2018 et 2023, Chimères a organisé plusieurs rencontres professionnelles présentant des prototypes aux publics participants. Cela fut le cas la première fois en juillet 2019, en partenariat avec la fondation EDIS, avec une présentation au Grenier à Sel durant le festival d'Avignon et surtout lors des rencontres au CN D en novembre 2021, où le partenariat et la capacité exceptionnelle du lieu avaient permis de présenter 6 prototypes durant la manifestation.

Transformer les usages des lieux

Le temps long, la coopération, la confiance, l'enthousiasme et l'apprentissage, viennent donner les lignes d'accompagnement de ces projets hybrides. Mais cette méthode, au fond, n'est pas exclusive à ce type d'œuvres. C'est peut-être la nécessité contemporaine de l'invention des méthodes de collaborations transsectorielles entre les arts et la tech qui nous renvoient aux fondamentaux de l'accompagnement artistique.



VÉRONIQUE EVANNO, DÉLÉGUÉE À LA
DIFFUSION PLURIDISCIPLINAIRE ET AUX
PROGRAMMES TRANSVERSAUX (DGCA)

Le programme Chimères a été conçu à l'origine au sein de la Direction générale de la création artistique. L'idée était que des technologies comme la réalité virtuelle et la réalité augmentée pourraient permettre la création d'œuvres repoussant les frontières de la représentation et la manière de s'adresser au public.

Les dispositifs existants consistaient souvent en des aides individuelles pour des projets spécifiques. Il n'existait pas vraiment un écosystème structuré pour accompagner ces projets, souvent marqués par des tâtonnements et des intuitions, et nécessitant un soutien approprié. L'approche a été de renforcer cet écosystème

en s'appuyant sur des partenaires ayant l'engagement et les capacités nécessaires. Ce qui les distingue, et ce qui a été essentiel depuis le début de cette initiative, c'est leur volonté de transmettre leur savoir-faire et de s'engager pleinement dans l'accompagnement de ces projets. Ces partenaires offrent un soutien sur mesure particulièrement poussé.

En ce qui concerne l'ambition initiale de créer un écosystème plus solide pour accompagner ces œuvres à l'échelle nationale, je considère que nous avons atteint une certaine forme de succès. Idéalement, il faudrait que le programme Chimères ne soit plus nécessaire. Que l'accompagnement de ces projets et les ressources allouées à leur production s'intègrent dans un cadre de soutien plus habituel. C'est alors que nous pourrions dire que nous aurons pleinement atteint notre objectif.

Mais s'acculturer à ce type de collaboration avec la tech, impliquer plus systématiquement les publics dans les étapes de création, montrer des prototypes atypiques, puis des œuvres enfin finalisées, singulières et surtout inédites dans leur forme invite à un changement dans les habitudes de travail, dans les usages des lieux par les artistes et les publics. Si l'envie, la curiosité ou la méthode appartient à chaque lieu, le « comment » pourrait en revanche se construire plus collectivement, dans la continuité de l'expérimentation de Chimères et de ses apprentissages. ■



La scène à l'ère des réalités mixtes

CONCLUSION

Conclusion

Dispositif mis en place par la DGCA pour encourager la circulation des technologies et des compétences autour de la création dans les arts en scène, le programme Chimères a permis de professionnaliser les phases d'expérimentation et de recherche des processus de production propres à la création en environnement numérique, notamment dans le domaine des réalités mixtes. Restées longtemps des technologies de laboratoire, les technologies de réalité virtuelle et de réalité augmentée font partie désormais de notre culture numérique, jusqu'à devenir des médias de réalité qui font évoluer les attentes et les comportements des publics.

Au cours de ses six ans d'activité, le programme Chimères a permis de mettre en exergue une caractéristique forte de la création scénique œuvrant avec des réalités mixtes : celle-ci se définit peut-être moins par une forme que par des processus de création très spécifiques qui s'adosent à de la recherche et à des phases incontournables d'expérimentation. Le programme a mis fortement en avant la nécessité de penser de concert : la dramaturgie et la technologie, la création et la réception du spectateur. Se saisissant de technologies à la fois multiformes et extrêmement évolutives, ces processus reposent sur un spectre large de collaborations artistiques, technologiques et scientifiques. Ils se jouent de manière singulière à chaque création. Celles-ci mettent en œuvre de nouvelles configurations du réel et du virtuel, et suscitent la concep-

tion d'interfaces et de « rôles » pour le spectateur. Cette démarche créatrice s'appuyant sur une approche non standard s'articule le plus souvent autour d'un triple défi à relever :

🕒 un défi technique qui requiert l'apport d'une expertise de haut niveau se traduisant par un impact financier sur les budgets de production ;

🕒 un défi artistique qui demande de penser la question de l'écriture en lien avec des environnements de plus en plus complexes et de préserver l'intégrité du processus de création avec des technologies développées pour l'industrie ;

🕒 un défi culturel qui consiste à inventer de nouvelles formes d'interaction, de participation et d'immersion des publics. Parce qu'elles se détournent des usages numériques les plus courants, ces formes demandent généralement un accompagnement, voire une adaptation du comportement des publics.

Ce triple défi pointe vers le besoin d'espaces méthodologiques adaptés à ces formes de création dans un contexte qui a profondément évolué depuis la création du programme en 2018, avec notamment la stratégie d'accélération des industries culturelles et créatives de France 2030. Cette dernière a d'importantes retombées au niveau de la constitution d'une filière de la culture immersive sur les territoires.

Cette dynamique fait se croiser et s'associer de plus en plus la création dans



le spectacle vivant et des formes liées aux réalités mixtes, stabilisant des formes de collaboration et des modèles économiques qui se rapprochent de la production audiovisuelle. De plus en plus, cette dynamique s'appuie sur le riche écosystème de la recherche. Ainsi par exemple, le PEPR ICCARE – programme et équipements prioritaires de recherche de France 2030 mis en place depuis juin 2024 – favorise les croisements des communautés professionnelles avec la recherche dans le domaine de l'informatique et des sciences humaines et sociales, dans le cadre de journées d'accélération et d'appels à projet.

Forte des enseignements des six années de Chimères, la DGCA met en place, à compter de 2024, des écosystèmes territoriaux pour la création en environnement numérique dans cinq DRAC pilotes qui ont l'objectif d'accompagner les artistes dans la pluralité de leurs expressions artistiques : Auvergne-Rhône-Alpes et Provence-Alpes-Côte d'Azur, et les DRAC Pays-de-la-Loire, Bretagne et Normandie qui mettent en place dans le Grand-Ouest une dynamique interrégionale dans ce secteur de la création. Cette démarche s'inscrit dans le plan « Mieux produire, mieux diffuser » qui consolide une culture de la coopération entre acteurs culturels sur les deux plans de la production et de la diffusion. Dans le secteur de la création en environnement numérique, elle permet de consolider ou de mettre en place des plateformes de production régionales et interrégionales, de faire émerger des briques de spécialités nationales à partir d'une inscription territoriale et professionnelle forte et, de manière générale, de rendre plus lisibles des enjeux et un écosystème de ressources qui doit être accessible à tout artiste souhaitant s'engager dans une démarche numérique. Ces écosystèmes régionaux ont vocation à s'élargir progressivement à tous les territoires comme à s'ouvrir à d'autres acteurs de terrain. Leur croisement avec les pôles territoriaux des ICC et l'écosystème de la recherche, dans un contexte de déploiement de technologies de plus en plus complexes, sera un enjeu déterminant pour la création en environnement numérique dans les dix ans à venir. La DGCA jouera également tout son rôle dans l'accompagnement de cette dynamique de coopération élargie entre tout un ensemble d'acteurs.

FRANCK BAUCHARD
CHARGÉ DE LA COORDINATION DES POLITIQUES NUMÉRIQUES
(DGCA)
Septembre 2024

Remerciements

Isabel Andreen, Ana Ascencio, Véronique Baton, Noémie Couillard, Patrick Gyger, Jérôme Lévy, Maylis Nouvellon, Frédérique Payn, Dominique Roland, Nicolas Royer, Sylvie, Violan Céline Théry, Catherine Tsekenis, et toutes les équipes du Lieu Unique et de la Libre Usine à Nantes, du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon, du Centre national de la danse à Pantin, de l'Espace des Arts à Chalon-sur-Saône, du Grenier à Sel (fondation EDIS) à Avignon, de iMAL à Bruxelles, du Jardin Parallèle à Reims, et du Centre des Arts à Enghien-les-Bains.

Et à la DGCA (entre 2018 et 2023) :

Véronique Evanno, Régine Hatchondo, Christopher Miles, Bertrand Munin, Elisabetta Pomiatto, Sylviane Tarsot-Gillery et Florence Vilsamon.

Artistes et créateurs ayant participé à Chimères de 2018 à 2023

Thomas Andrei, Christine Armanger, Maxime Arnould, Yannis Attard, Charles Ayats, Pascale Baumard, Laurent Bazin, Flavien Bellec, Julie Benegmos, David Bengali, Rémy Berthier, Nicolas Boudier, Line Brucena, Jonathan Camuzeau, Elisabeth Caravella, Muriel Carpentier, Pierre Cattan, Véronique Caye, Rebecca Chaillon, Alexia Chandon-Piazza, Maud Clavier, Sabine Cmelniski, Patrice Crespy, Gabriella Cserháti, Laurent Daufès, Jean Dellac, Laurent Delom de Mézerac, Léon Denise, Frédéric Deslias, Julien Dubuc, Vincent Dupont, Lisiane Durand, Duncan Evenou, Ida Fermaud, Sarah Freynet, Angélique Friant, Céleste Germe, David Girondin Moab, Philippe Gordiani, Lancelot Hamelin, Simón Adinia Hanukai, Jérémy Harnay, Isabelle Jonniaux, Fabien Joubert, Yacine Kadili, David Kuelz, Raphaël Kuntz, Benoît Lahoz, Aline Landreau, Marion Lasserre, Thibaut Le Garrec, Nicolas Le Ray, Myriam Lebreton, Nicolas Lelièvre, Samuel Lepoil, Alice Masson, Marie-Anne Mestre, Quentin Misslin, Michèle Moura, Marion Pélissier, Mina Perrichon, François Plisson, Thomas Poulard, Mathieu Pradat, Emmanuelle Raynaut, Marc Rigaud, Yumi Rigout, Jean-François Rolez, Anne-Julie Rousse, Claire Roygnan, Clémentine Schmidt, Adelin Schweitzer, Chloé Sourbet, Kapitolina Tcvetkova, Vanessa Vallée, Antoine Vanel, Frédéric Vrignaud, Nicolas Zlatoff.

Pour aller plus loin

Le Théâtre et son double, Antonin Artaud, Gallimard, 1938.

« *Théâtre et réalité virtuelle. Une introduction à la démarche de Mark Reaney* », Franck Bauchard, in *Les Écrans sur la scène*, Béatrice Picon-Vallin (dir.), L'Âge d'Homme, 1998, pp. 225-245.

« *Ce qui tarde à émerger : le théâtre au risque du virtuel* », Didier Plassard, *Prospéro*, janvier 2010.

Théâtres laboratoires, Recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui, Mireille Losco-Lena et Izabella Pluta (dir.), *Ligeia* n° 137-140, janvier-juin 2015.

The Fifth Wall, Hito Steyerl, novembre 2021 [en ligne, consulté le 17 juillet 2024] : www.hebbel-am-ufer.de/en/hau3000/hito-steyerl-the-fifth-wall

Scènes numériques. Digital stages. Anthologie critique d'écrits et d'entretiens d'artistes, Izabella Pluta, collection « Hors série », Presses Universitaires de Rennes, juin 2022.

« Intégrer les technologies immersives à la scène contemporaine : quelles voies dramaturgiques ? », Julie Valero, *Recherches & Travaux* n° 100, octobre 2022 [en ligne, consulté le 16 juillet 2024] : <http://journals.openedition.org/recherchestravaux/5173>

CHIMÈRES

Chimères, une expérimentation pour la création artistique
en environnement numérique 2018-2023

est une publication du Lieu Unique, scène nationale de Nantes,
et du Théâtre Nouvelle Génération, CDN de Lyon.

Directeurs de la publication : Eli Commins et Joris Mathieu

Comité éditorial : Franck Bauchard (DGCA), Eli Commins (Lieu Unique),
Véronique Evanno (DGCA), Joris Mathieu (TNG) et Nicolas Rosette

Coordination : Nicolas Rosette

Rédaction : Nicolas Rosette, en collaboration avec Maïté Labat

Illustrations : François Olislaeger

Photographies : Rémy Berthier, Nicolas Boudier, Marc Damage, Ida Fermaud,
Mathieu Pradat et Charlène Yves

Création graphique et maquette : France Corbel – Jeudimidi

Relecture : Anne Balaguier



Soutenu
par



CN D

Centre national de la danse

