



Bilan

spectacle vivant, scènes numériques

3 ÈME ÉDITION – 12 ET 13 JUILLET 2023 AU GRENIER À SEL –
DANS LE CADRE DU CAFÉ DES IDÉES / **FESTIVAL D'AVIGNON**



Un événement co-organisé par



Avec le soutien de



SVSN 2023

12 et 13 juillet  Grenier à Sel, Avignon

2 JOURNÉES PROFESSIONNELLES
AU FESTIVAL D'AVIGNON AUTOUR DE LA RENCONTRE
DU SPECTACLE VIVANT ET DE LA CRÉATION IMMERSIVE

visiter le site : spectacle vivant-scenesnumeriques.fr



À l'initiative d'un **regroupement d'acteurs de la Région Sud** et en **partenariat avec le Festival d'Avignon**, les rencontres **Spectacle vivant, scènes numériques** invitent les professionnels du spectacle et des arts vivants à **penser les questions de transition et d'innovation numériques au sein de la filière** (scènes numériques, formats hybrides, interaction, dispositifs immersifs, performances participatives, spectacles sur les réseaux sociaux, etc.).

Leur 3ème édition s'est tenue les **12 et 13 juillet 2023 au Grenier à Sel, autour d'expériences artistiques numériques, de débats, keynotes et rendez-vous ciblés pour les professionnel.e.s. Spectacle vivant, scène numériques** s'inscrit désormais comme un **temps fort d'échanges et de mise en réseau** (repéré par les producteur.rice.s, artistes, programmateur.rice.s, creative technologists etc.) et un réel parcours d'inspiration et de compréhension des possibilités créatives offertes par les dispositifs immersifs et interactifs.

En 2023, nous avons souhaité enrichir ce programme événementiel et participer au repérage et à **l'accompagnement des équipes artistiques** qui créent ces nouvelles scènes hybrides, entre plateau et espaces virtuels, en lançant **la première édition du Prix SVSN**.

Grâce au soutien de nos partenaires institutionnels – le **CNC** et le **Ministère de la Culture**, professionnels – l'**Afdas**, le **SNSP** et le **Festival d'Avignon**, et territoriaux – le **Grand Avignon**, les rencontres **Spectacle vivant, scènes numériques** ont confirmé leur positionnement et leur ambition, celle de penser l'évolution du spectacle vivant avec les acteurs du numérique, mais aussi et surtout avec les acteurs de la filière, artistes, compagnies et lieux de diffusion.



Avec le soutien de





2 jours d'événements
29 intervenant.e.s dont **17** femmes
+ de 200 participant.e.s
6 tables rondes
6 rendez-vous pros
3 keynotes
12 showcases artistiques



1 prix SVSN remis par
un jury de **9** programmateur.ice.s
54 candidatures reçues

Étroitement liées aux évolutions sociétales, les pratiques artistiques se font l'écho de la transition numérique à l'œuvre ces dernières décennies : moyens techniques embarqués sur scène, spectacle vivant augmenté, motion capture, double numérique, interaction en temps réel, numérisation des contenus culturels... Le déploiement de ces formes artistiques hybrides et numériques bouleverse les programmations culturelles et les rapports artistes / scènes / publics.

En 2022, 10 millions d'euros sont investis par l'État dans le déploiement de solutions pour les "Expériences augmentées du spectacle vivant" notamment à travers le programme des investissements d'avenir, dans le cadre du plan France 2030. Hybridation, virtualisation, augmentation des arts de la scène sont les maîtres mots de ces nouveaux modèles, où tout reste à inventer.

Face à ces mutations, **les lieux de spectacle vivant sont trop peu outillés pour comprendre les enjeux de cette transition numérique et technologique et s'en emparer dans leurs projets culturels et de société.** Du côté des artistes de la scène, beaucoup sont également en demande de ressources, d'outils, d'accompagnement sur ces nouveaux dispositifs technologiques et les possibilités créatives qu'ils offrent.

Nous sommes convaincus que cet enjeu de transformation du spectacle vivant est d'abord un enjeu d'articulation : des formats (scène vs metavers), des esthétiques, des modèles économiques (spectacle vivant vs streaming), des relations au public (spectateur vs acteur).

Il est donc essentiel d'entamer une réflexion plus construite, de partager et de pérenniser les bonnes pratiques, et d'accompagner ces processus d'innovation au sein des projets artistiques et des politiques culturelles.



Portfolio speakers



Myriam Achard

Cheffe partenariats nouveaux médias
et PR, [Centre PHI, Montréal](#)



Voyelle Acker

Co-fondatrice et productrice
[Small Creative](#)



Isabelle Andreani

Autrice-réalisatrice XR et
enseignante en nouvelles écritures



Emilie Anna-Maillet

Directrice artistique,
[Cie Ex Voto à la Lune](#)



Sarah Arnaud

Productrice, [Tchikiboum](#)



Pauline Augrain

Directrice adjointe du numérique,
[CNC – Centre national du cinéma
et de l'image animée](#)



Manon Ayala

Chargée de projets « Culture,
patrimoine et numérique »
[Groupe Caisse des Dépôts](#)



Salomé Bazin

Coordinatrice générale, [PXN](#)



Céline Berthoumieux

Déléguée générale, [HACNUM](#)



Emilie Briglia

Producteur, *Diffusion*
[Collectif les Particules](#)



Fabrice Casadebaig

Coordinateur national stratégie ICC,
[SGPI](#)



Mathias Chelebourg

CEO, [Atelier Daruma](#)



Eli Commins

Directeur du [Lieu Unique](#)



Adrien Cornelissen

Auteur, journaliste et spécialiste
de la création numérique



Jean Dellac

Co-fondateur et technologue
créatif, [Small Creative](#)



Camille Domange

Associé fondateur, CDO Avocat

Portfolio speakers



Maud Franca
Directrice adjointe Mission mandats et investissements d'avenir, Caisse des Dépôts



Marion Gauvent
Directrice de production
Cie J'y pense souvent (...)



Pierre Gendronneau
Directeur délégué
Festival d'Avignon



Camille Jeanjean
New media officer
Villa Albertine



Jean-François Jégo
Artiste et maître de conférences en Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris 8



Rémi Large
Producteur,
Tamanoir Immersive



Hanna Lasserre
Directrice de projet PANTHEA



Marie Lathoud
Directrice marketing et CMO, Imki



Anne Le Gall
Co-fondatrice et présidente,
TMN Lab



Laurence Le Ny
Directrice Écosystème startups des ICC chez Orange, Vice-Présidente de la French Tech Grande Provence



Pierre Lungheretti
Directeur délégué
Théâtre National de Chaillot



Thierry Teboul
Directeur général de l'AFDAS



Anastasiia Ternova
Régisseuse motion capture & VR



Philippe Tilly
Délégué adjoint aux entreprises culturelles,
DGMIC, Ministère de la Culture



Isabelle Roche
Directrice du Développement Culturel Exploitation, Théâtre antique d'Orange



Rémi Ronfard
Directeur de recherche à l'Inria et chercheur associé à l'EnsAD



Mathieu Rozières
Fondateur et producteur
Dark Euphoria



François Vienne
Directeur général adjoint
Festival d'Aix-en-Provence

Programme détaillé



Jour 1 – mercredi 12 juillet

2 keynotes, 3 tables-rondes

- **Le théâtre à l'âge du métavers** – Rémi Ronfard [**keynote**]
- **Scènes hybrides et virtuelles de nouveaux challenges pour les lieux de diffusion**
Modération : Adrien Cornelissen. Avec Myriam Achard, François Vienne, Pierre Lungheretti
- **Explorer les nouvelles dramaturgies avec les technologies immersives**– Isabelle Andreani [**keynote**]
- **Projection : No reality now, un diptyque entre danse et réalité virtuelle**– Marion Gauvent, Mathieu Rozières

4 rendez-vous pros

- **Transition numérique du spectacle vivant: nouveaux métiers et nouvelles compétences** avec Anne Le Gall et Céline Berthoumieux
- **La propriété intellectuelle à l'épreuve de la création hybride** avec Camille Domange
- **Dialoguer entre création plateau et création 3D** avec Voyelle Acker et Jean Dellac
- **Résidences artistiques et partenariats internationaux** avec Camille Jeanjean

5 pitches projets dans le cadre du prix SVSN (voir focus page 9.)

Jour 2 – jeudi 13 juillet

1 keynote, 4 tables-rondes

- **Quels financements au croisement des enjeux du spectacle vivant et du numérique ?**
Modération : Laurence Le Ny. Avec Fabrice Casadebaig, Maud Franca, Pauline Augrain, Philippe Tilly
- **Spectacle vivant et technologies, vers des communs numériques ?**
Animation : Manon Ayala
 - + Scènes augmentées – Eli Commins, Directeur du Lieu Unique
 - + panthea.live Chrysalide – Hanna Lasserre, Directrice de projet PANTHEA
 - + LIFE – Mathias Chelebourg, CEO Atelier Daruma
- **Motion capture : quels usages pour la scène ?** – Anastasiia Ternova et Jean-François Jego [**keynote**]
- **Fabriquer et produire un spectacle XR**
Modération : Salomé Bazin. Avec Sarah Arnaud, Emilie-Anna Maillet, Rémi Large
- **L'Odyssée sonore : l'innovation technologique au service d'un parcours-spectacle immersif**
Marie Lathoud et Isabelle Roche

2 rendez-vous pros

- **Diffuser des spectacles hybrides** avec Emilie Briglia
- **Le rôle du producteur d'expériences numériques** avec Sarah Arnaud

Annnonce du lauréat et remise du prix SVSN (voir focus page 9.)

Programme détaillé

« ...ce qui a été bien dans cette édition c'est de pouvoir voir des démos presque d'œuvres en cours de fabrication, et de pouvoir donner notre avis et de pouvoir voir l'état de l'art en train de se faire... »

Gaëtan Henry,

participant interviewé à l'occasion des rencontres.

3 expériences numériques



L'Errance (The Roaming)

Extraits

Mathieu Pradat

produit par : [La Prairie Productions](#), [Wild Fang Films](#), [Normal Studio](#)

producteur associé : [Small Creative](#)

Une expérience de théâtre immersif utilisant, entre autres, les outils de la réalité virtuelle. Dans un monde où chacun peut prendre part à la magie, ce récit révèle la violence sourde de nos sociétés et invite à la solidarité.

Au cœur d'une nature sombre et inquiétante se cachent deux enfants, Pearl et David. Après avoir capturé leur mère, le terrifiant Deputy Sheriff est maintenant à leur trousses. Muni-e d'un casque de réalité virtuelle, vous allez véritablement pénétrer cette fable et pouvoir venir en aide à ces enfants. Une épopée à travers laquelle vous devrez compter sur les autres spectateurs pour être plus fort ensemble.

Imaginé par l'auteur et réalisateur Mathieu Pradat, ce conte pour adultes et adolescents déploie un univers graphique en noir et blanc inspiré du film noir. Le passage d'extraits du chapitre 1 présenté au Grenier à Sel comprend la scène de rencontre entre les spectateurs et le personnage mystérieux qui va les accompagner dans toute la narration.

6x

Théâtre immersif VR (EN)

Gumball Dreams

Ferryman Collective & Screaming Color

Une production multi-primée qui vous invite à vivre un voyage en réalité virtuelle, avec un acteur qui joue à distance pour un extrait de 15 minutes de cette performance immersive.

3x

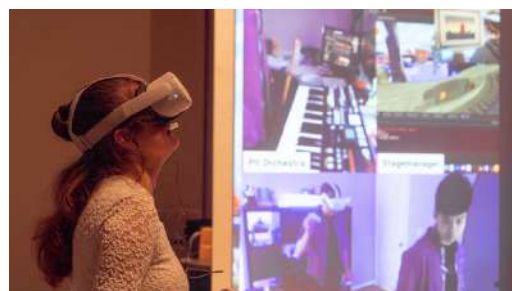


Non-Player Character

Brendan Bradley, Maurice Soque Jr and Michael Morran

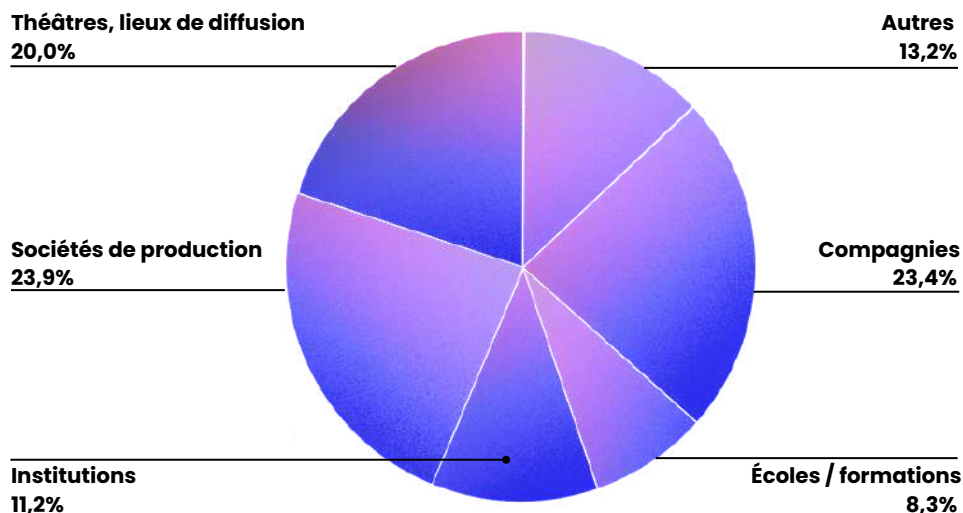
Du travail pionnier de Brendan Bradley dans la narration en réalité virtuelle naît une comédie musicale interactive où vous êtes les maîtres de l'aventure ! Lorsqu'un héros de jeu vidéo meurt, c'est à vous de guider un personnage non joueur (interprété par un acteur chantant en direct) à travers plusieurs mondes virtuels, pour l'accompagner dans son deuil.

3x

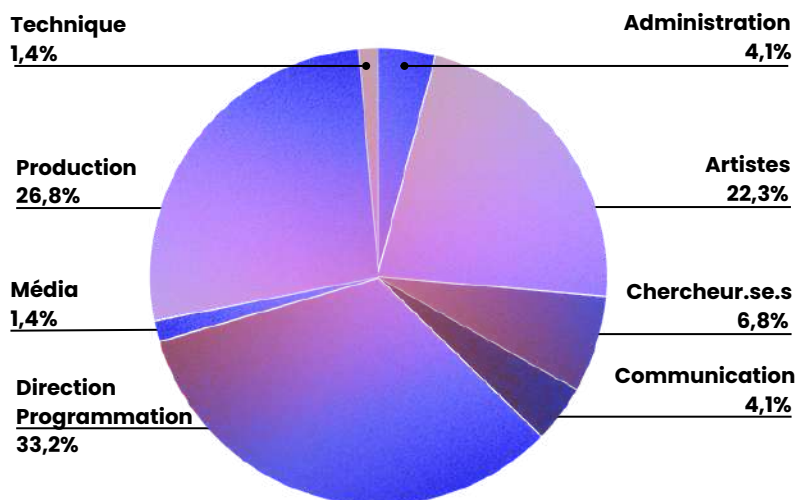


Publics + de 200 participant.e.s

Type de structures



Professions



Quelques exemples de professionnel.le.s
d'institutions culturelles présent.e.s



INSTITUT
FRANÇAIS



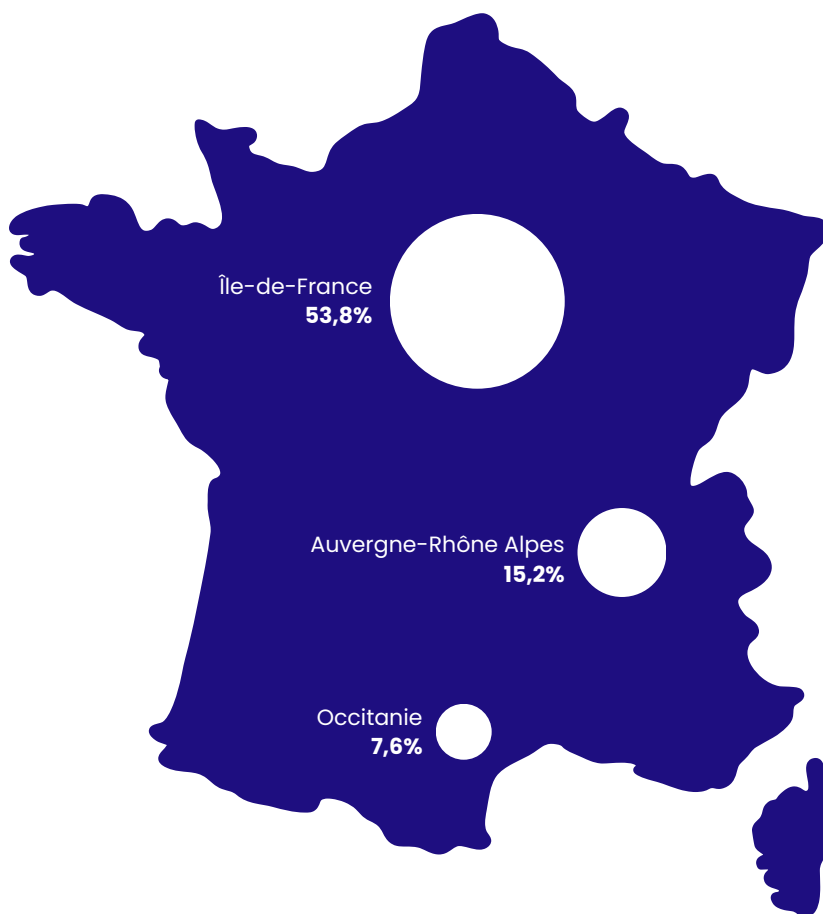
CENT
QUATRE
#104 PARIS

MC
2 :



Publics

Origine géographique



France		International	
		5,3%	Hors Union européenne
Nouvelle-Aquitaine	4,1%		
Pays de la Loire	2,9%		
Grand-Est	2,9%		
Normandie	2,3%		
Hauts-de-France	1,8%		
Centre - Val de Loire	1,2%		
Bourgogne - Franche-Comté	1,2%	1,2%	Pays de l'UE
Bretagne	0,6%		

Prix SVSN

Pour cette 3ème édition, nous avons voulu donner l'opportunité aux créateur.ice.s et producteur.ice.s de spectacles intégrant des technologies immersives et interactives (XR, motion capture, interaction temps réel, double numérique...) de rencontrer un panel de programmateur.ice.s de théâtres et lieux de diffusion pour la remise d'un prix spécial SVSN.

L'appel à projets pour le prix SVSN a été lancé en mai, et a rencontré un franc succès avec plus de xx candidatures reçues.

5 équipes artistiques ont été sélectionnées par le jury sur lecture de dossier, pour venir pitcher leur projet au Grenier à Sel les 12 et 13 juillet.

Les inconscients – Clémentine Schmidt et Rémy Berthier – Cie Stupefy

Cycle de l'image musicale – Adrien Mondot – Cie Adrien M et Claire B

Toujours trop petits – Emilie-Anna Maillet – Cie Ex Voto à la lune

Le motel des destins croisés – Eva Carmen Jarriau – Cie 359 degrés

La fin du présent – Julien Dubuc – IN VIVO

Le lauréat, INVIVO, bénéficie de :

- 1 bourse de production de **10 000 €**
- 1 accueil en **résidence de création (1 à 4 semaines)** à la Villa Créative et au Grenier à Sel à Avignon sur la saison 2023 / 2024



Le prix SVSN a pu être mené à bien grâce au précieux soutien de :

Prix SVSN



Le jury

Le jury a en partie été composé avec le SNSP (Syndicat national des scènes publiques) pour assurer une représentativité des programmateur.ices sur le plan territorial mais aussi sur le plan de la taille et du rayonnement des scènes (du théâtre de ville à la scène nationale).

• CENTRE
PHI

Myriam Achard
Centre Phi - Montréal



Eli Commins
Le Lieu unique - scène nationale de Nantes



Marion Colléter
Cndc - Centre national de la danse contemporaine
- Angers



Catherine Rossi-Batôt
LUX - scène nationale de Valence



Vincent Roche Lecca
Scène Nationale Bourg-En-Bresse



Virginie Vigne
Scène O Centre - réseau pour le spectacle vivant
en région Centre-Val de Loire



Lee Fou Messica
Espace Bernard-Marie Koltès - scène
conventionnée d'intérêt national - Metz



Sophie Lorotte
Centre Culture Jean Vilar - Marly-Le-Roi



Pierre Kechkéguian
Le Théâtre d'Auxerre, scène conventionnée
d'intérêt national



Impacts et pistes

Un **succès pour le prix SVSN**, très bien reçu et identifié par les artistes avec **54 candidatures reçues** venant aussi bien d'acteurs du spectacle vivant (compagnies chorégraphiques et théâtrales) que de la création immersive (studios et artistes XR) - confirmant la pertinence de dispositifs de soutien et d'accompagnement ciblés pour les projets croissant XR et spectacle vivant.

Une attention portée à la **diversité des acteurs invités** (jury, speakers) pour ne pas laisser ces enjeux de transition numérique uniquement aux "grandes" scènes et aux créateur.ices déjà reconnus et soutenus et **valoriser le transfert d'expériences entre les participants** à l'événement. Le jury SVSN en est un très bon exemple, qui a réuni des programmeurs peu acculturés à ces questions aux côtés de professionnels plus experts sur le numérique comme Eli Commins et Myriam Achard. Les retours ont été extrêmement positifs de part et d'autres.

Une **différenciation dans le paysage des événements XR** (markets ou festivals) qui fait sens et trouve son public (de plus en plus de lieux de diffusion SV inscrits), et montre que le sujet de l'hybridation des scènes est un enjeu majeur pour un secteur qui tout en innovant technologiquement, cherche avant tout à **créer des expériences collectives et situées**.

Communication



- **1 site internet dédié** → **41 000 visiteurs**
entre avril et juillet
- **18 posts + 1 événement LinkedIn** → **10 000 impressions organiques**
Save the date, appel à projets prix SVSN, focus programme, focus exp. numériques, vidéo report 2022...
- **4 newsletters entre mai et juillet** → **1000 lecteurs cum.**
1 mise en avant 22/06 + 3 dédiées : (1) save the date 21/04 + (1) programme 31/05 + (1) focus rendez-vous pro 07/07

- **1 conférence de presse**
- **1 page dans le programme papier**
- **2 pages sur le site internet (1 / journée)**
- **2 encarts publicitaires (papier) [en amont]**
1x 1/2 page dans l'édition nationale
1x 1/6 dans édition nationale spéciale Avignon
- **1 article en ligne (numérique) [en aval]**



couverture presse



Des théâtres ouverts vers d'autres imaginaires

Face à l'intérêt croissant des chorégraphes, metteurs en scène ou cirassiens pour des formes hybrides

« Les établissements culturels doivent créer des temps de programmation plus longs, qui correspondent à ces hybridations numériques ne pouvant s'amortir que sur le temps. »

« Imaginer, demain, l'émergence d'une nouvelle discipline : celle d'un théâtre réellement hybride, où l'on pourra vibrer physiquement, embarqués – par la magie du plateau comme par celle des mondes virtuels – dans un voyage sensoriel et sensible. »

« En plaçant le spectateur au cœur du dispositif de représentation, ces formats atypiques bousculent les habitudes de travail et la culture des lieux – «elles changent la manière de programmer» .



XR et réalités immersives : 5 enjeux majeurs pour les établissements culturels

Jusqu'alors relativement absents des programmations des centres d'art, des théâtres et autres scènes nationales, les spectacles XR y font peu à peu leur...



"No reality now", le making-of : tout comprendre à la création d'un spectacle VR

Le spectacle "No reality now" est le rejeton étonnant du mariage de deux artistes, mais surtout de deux mondes qui ne dialoguent d'ordinaire jamais : le...

Comité de direction

Dark Euphoria

dark-euphoria.com

Agence de **production artistique**
et d'**innovation culturelle**.

L'agence Dark Euphoria **produit des projets transdisciplinaires au croisement entre art et technologies numériques** : installations interactives, expériences immersives, spectacles augmentés... À travers des programmes nationaux et européens (France 2030, Europe Creative), elle **déploie des espaces d'exploration de nouveaux langages artistiques et dispositifs technologiques, partagés entre artistes, lieux de culture et creative technologists**. Pionnière de la production mêlant XR et spectacle vivant, Dark Euphoria s'engage tout particulièrement aux côtés des artistes et des équipes créatives qui eux.elles aussi, souhaitent réinventer les formes théâtrales, musicales, chorégraphiques et leur relations aux publics.



L'Écume des Jours XR
Julie Desmet Weaver



LE GRENIER À SEL / FONDS DE DOTATION EDIS

Pensé comme un espace d'hybridation et d'effervescence culturelles, le Grenier à Sel explore et présente les nouveaux périmètres de création, ceux qui reposent sur la forte perméabilité entre art, science et technologies. Au croisement des arts visuels, le Grenier à sel encourage les nouvelles modalités de collaboration entre les artistes, chercheurs et acteurs économiques, permettant ainsi la production d'œuvres originales qui éclairent notre compréhension du monde actuel et de ses mutations.

legrenierasel-avignon.fr



LA FRENCH TECH GRANDE PROVENCE

Fondée en 2014 par le Festival d'Avignon, Avignon Université, Avenir 84, Technocité, initialement sous le nom de French Tech Culture, la French Tech Grande Provence est l'une des organisations pionnières du programme européen S+T+ARTS (Science, Technology & the Arts). Elle porte les missions d'accueil et d'accompagnement de l'innovation digitale du Vaucluse et Pays d'Arles et organise des événements et rencontres professionnelles.

lafrenchtech-grandeprovence.fr



FESTIVAL D'AVIGNON festival-avignon.com

Fondé en 1947 par Jean Vilar, le Festival d'Avignon est aujourd'hui l'une des plus importantes manifestations internationales du spectacle vivant contemporain. Les Ateliers de la Pensée y sont le lieu de débats avec des penseurs, des journalistes, des politiques ou des artistes.



LA VILLA CRÉATIVE / AVIGNON UNIVERSITÉ univ-avignon.fr

La Villa Créative, nouveau site hybride de formation, de création, d'innovation, d'expérimentation et de recherche ouvrira ses portes en 2023. Ce lieu unique de rencontres, de partages et de collaborations permettra un rapprochement des mondes académique, de recherche et de l'entrepreneuriat autour de l'axe de spécialisation « Culture, Patrimoine, Sociétés Numériques » de l'université d'Avignon.



COMITÉ EDITORIAL

Marie Point et Mathieu Rozières, *Dark Euphoria*
Véronique Bâton, *le Grenier à Sel*
Anne-Lise Rosier, *la Villa Créative*
Cyrielle Garson, *Université d'Avignon*
Laurence Le Ny, *la French Tech Grande Provence*



ÉQUIPE OPÉRATIONNELLE

Direction de production : Marie Point *Dark Euphoria*
Production : William Board et Raphaël Chénais, *Dark Euphoria*
Logistique et technique : Raphaëlle Madelin, *le Grenier à Sel*