

LA TISSEUSE D'HISTOIRES



SOMMAIRE

Les artistes	2
L'œuvre	3
Action culturelle et inscription territoriale	5
Extraits	6
Fiche technique	7
Contact	9



UNE ŒUVRE PARTICIPATIVE FAMILIALE À LA CROISÉE DU SPECTACLE VIVANT ET DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE



La Tisseuse d'Histoires est une oeuvre du collectif Hypnoscope mêlant spectacle vivant, performance participative et co-création cinématographique. Le dispositif offre aux participants la possibilité d'écrire, de réaliser ou de narrer une histoire en collaboration. L'oeuvre s'écrit pour chaque lieu, à son image et à celui de ses publics, mettant les histoires des habitants et le patrimoine local au coeur de sa narration, .

Le dispositif implique un casque de réalité virtuelle, une tablette (mis à disposition par la production) et un piano et peut accueillir sur une plage horaire à définir avec l'établissement d'accueil, jusqu'à 70 personnes par heure.

Si le casque n'est recommandé qu'à partir de 12 ans, l'oeuvre est accessible à partir de 5 ans et convient à tous les publics.

LES ARTISTES

La Tisseuse d'Histoires est un projet porté par les artistes-chercheurs en arts numériques et visuels du collectif **HYPNOSCOPE**.

Loup Vuarnesson

Chercheur en design d'interaction, artiste et développeur

Loup est spécialisé dans la conception d'interfaces numériques et dans la réalisation d'expériences interactives et immersives. Son travail artistique se porte sur les nouvelles formes de storytelling, et s'attache à révéler le potentiel créatif et narratif des médiations spatialisées. Après une thèse centrée sur le mouvement intuitif et improvisé en immersion menée à l'EnsadLab à Paris, Loup travaille aujourd'hui au LNCO de Genève, un laboratoire de neurosciences, où il étudie les mécanismes de la conscience grâce à la méditation et la réalité virtuelle.

Lia Mchedlishvili

Illustratrice et décoratrice de cinéma d'animation

Lia est arrivée en France depuis Kyiv, Ukraine en 2012 pour faire ses études en cinéma d'animation. Aujourd'hui elle travaille sur des longs-métrages, des séries d'animation, des illustrations et des courts-métrages.

Elle a notamment dessiné des décors pour *La Fameuse Invasion des Ours en Sicile* de Lorenzo Mattotti, *The Boy, the Mole, the Fox and the Horse* de Peter Baynton et Charlie Mackesy, *Anzu*, chat-fantôme de Yoko Kuno et Nobuhiro Yamashita et travaillé sur le design des décors de *Saules Aveugles*, *Femme Endormie* de Pierre Földes.

Rémi Sagot-Duvaouroux

Monteur, designer d'expérience de réalité virtuelle et chercheur

Rémi a principalement travaillé sur des longs-métrages d'animation et documentaires tels que *La Tortue Rouge* de Michael Dudok de Wit ou *Les Damnés de la Commune* réalisé par Raphaël Meyssan. Il est par ailleurs doctorant dans le groupe Spatial Media de l'EnsadLab à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris, dans le cadre du programme SACRe de l'Université PSL. Basée sur la création de dispositifs artistiques et expérimentaux, sa recherche explore le concept de montage comme vecteur narratif, discursif et poétique dans les expériences numériques immersives. Il enseigne la VR à l'Ecole des Arts Décoratifs, l'ENSTA Paris et l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3.



L'OEUVRE

L'oeuvre se découpe en multiples segments pouvant durer entre 5 et 10 minutes, au cours desquels les histoires imaginées peuvent être parcourues. Les artistes alors devenus médiateurs présentent les différents rôles indifféremment proposés au public:

- **Le premier rôle** est celui de l'**aiguilleur-se**. Il·elle compose et choisit les évolutions de la trame narrative, grâce à une tablette faisant apparaître différents fragments d'histoires possibles. L'aiguilleur-se détermine selon son gré l'embranchement narratif à poursuivre. Par un simple clic, il·elle influe sur la suite de l'histoire et détermine également le rythme avec lequel celle-ci se raconte.



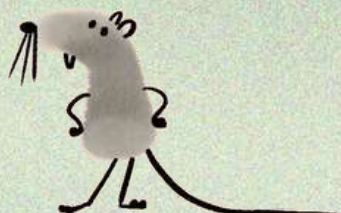
- **Le second rôle** est celui du·de la **marionnettiste**. Équipé·e d'un casque de réalité virtuelle et de manettes, son rôle est de mettre en scène l'histoire grâce à un petit théâtre virtuel dynamique de marionnettes. Dans cet environnement virtuel interactif, des personnages et des objets peuvent être saisis et animés au sein d'un décor en volume. Cette animation est retransmise sur un écran géant, donnant à voir à l'ensemble du public l'histoire mise en mouvements et en couleurs. Ce qui lui semble la plus appropriée.

L'immersant·e est en permanence à l'écoute du texte choisi, et doit donc y réagir de la manière

- **Le troisième rôle** est celui du·de la **narrateur·rice**. Sa mission est de lire le texte de l'histoire à mesure que celui-ci est révélé au public. Il·elle peut faire le choix de simplement lire le texte qui s'affiche, ou bien de l'adapter à la mise en scène du·de la marionnettiste, à sa manière d'animer les personnages et objets de l'histoire.

Une dernière entité essentielle du dispositif est le·la **musicien·ne**. Expert·e en improvisation musicale, il·elle imagine en direct la mise en musique et en bruitages des histoires, offrant un fil rouge dramaturgique permettant aux participant·es de libérer leur esprit créatif.

Le cœur de cette expérience est donc d'amener plusieurs participant·es à improviser ensemble la création d'une histoire, par le prisme de ces différents rôles. Le dispositif impose l'écoute et la collaboration, garantissant que chaque nouvelle combinaison résulte en une performance unique.





Bien que les trames narratives soient déjà écrites, les moments forts de cette restitution émergent finalement lorsque les participants décident de s'en approprier le cadre, voire d'en sortir légèrement. Le narrateur·rice peut agrémenter le texte de ses propres idées. Le·la marionnettiste peut faire apparaître des objets inattendus, ou les faire réagir à sa convenance.

Cette expérience invite donc à essayer plusieurs fois chaque rôle, ou bien à rester dans le public à apprécier se laisser surprendre par les nouvelles idées apportées par les participant·es.

À la frontière entre cinéma, art numérique et réalité virtuelle, La Tisseuse d'Histoires est donc avant tout un dispositif proposant un **dialogue inédit entre art performatif et médiations numériques**. Elle interroge notre relation aux espaces numériques et à la scène, et apporte de **nouvelles manières d'amener des participant·es de tous âges et horizons à collaborer ensemble**, le temps d'une histoire.



ACTION CULTURELLE ET INSCRIPTION TERRITORIALE

L'œuvre peut être proposée de manière ponctuelle aux publics mais peut aussi s'inscrire dans une démarche de co-construction de l'œuvre dans le cadre d'un dispositif d'action culturelle.

L'œuvre peut s'inscrire dans les récits des participants et dans les spécificités patrimoniales et architecturales du territoire d'accueil. Afin d'adapter l'œuvre, les artistes viennent **visiter les lieux et rencontrent avec plaisir les associations et acteurs locaux**. Le patrimoine local, architectural, historique et social, matériel et immatériel est ensuite incorporé dans les récits et les illustrations afin de refléter au mieux les caractéristiques du territoire et que les publics se reconnaissent dans l'œuvre.

À titre d'exemple, l'œuvre produite à Drancy répondait à un souhait de mettre en valeur l'histoire cinématographique de la ville. Les décors, les personnages et les récits ont donc reflété cet enjeu, tout comme l'architecture de lieux reconnaissables de la ville, comme le Château de la Doucette.

L'œuvre peut également se détacher d'enjeux spécifiques à la demande de l'établissement d'accueil.

Nous proposons également des **ateliers d'initiation aux arts numériques** pouvant s'adapter aux niveaux des publics (jeunes débutants, amateurs éclairés ou étudiants en art numérique), dont les résultats peuvent venir **participer à la création de l'œuvre**. L'ensemble du collectif a une expérience significative dans l'enseignement.



EXTRAITS



<https://hypnoscope.fr/>

Extraits de la présentation des 3 et 4 décembre 2022 au Centre Culturel du Parc de Drancy.

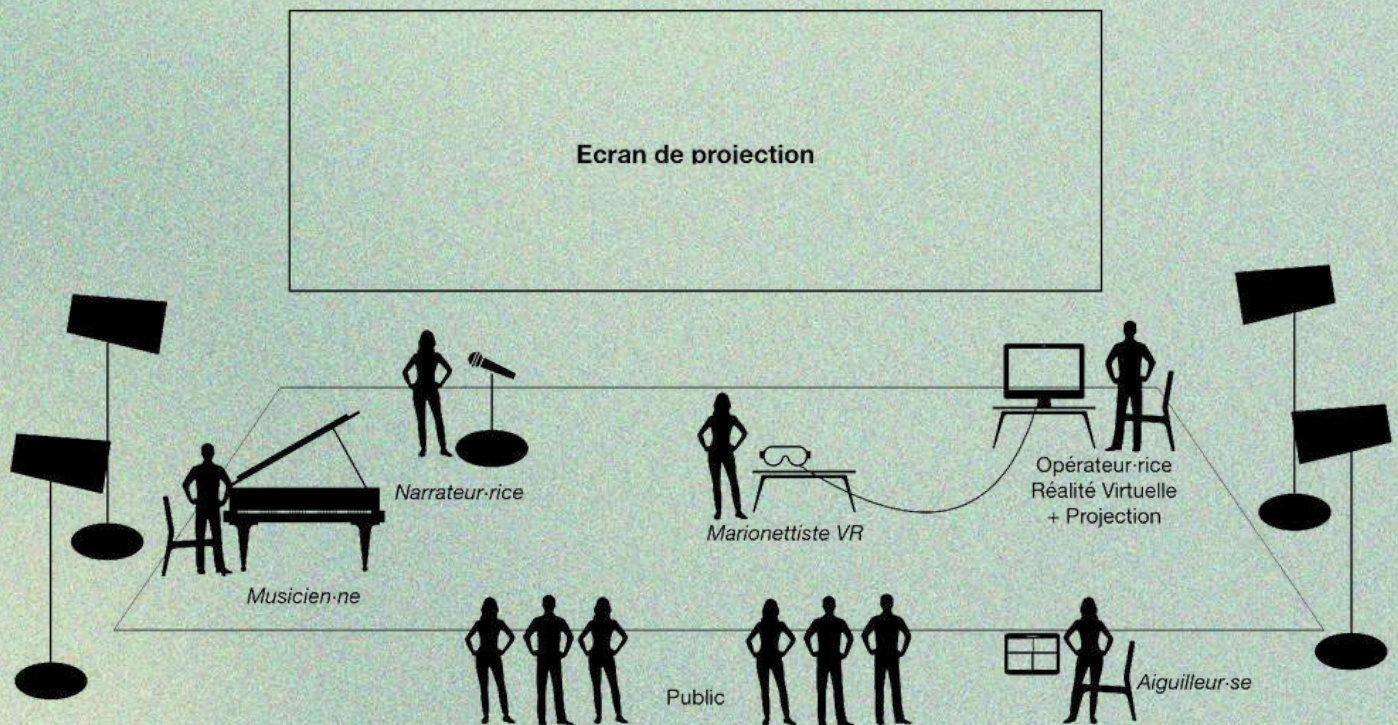
L'œuvre peut accueillir plus de 400 personnes par jour. Le public peut arriver à son rythme et rester aussi longtemps qu'il le souhaite. Toutes les générations peuvent participer et co-écrire l'œuvre simultanément et le lien se fait rapidement entre les participants.

« C'est une occasion pour les enfants de se voir, de se connaître, de participer, de dépasser le stress, de pas s'isoler » ! Loundja avec son fils Enzo.

"Ça enrichit culturellement, ça ouvre le regard sur le virtuel... ça me rappelle quand j'étais gamin, avec les livres interactifs, c'était top !" Ameer.



DISPOSITIF TECHNIQUE



L'œuvre prend forme sur un espace scénique, idéalement un plateau de théâtre mais peut s'adapter à d'autres espaces.

Elle nécessite plusieurs éléments techniques :

- Un écran de projection de type cinéma + vidéo-projecteur connectique HDMI
- Un routeur WIFI permettant à la tablette et à l'ordinateur de communiquer entre eux
- Un micro sans-fil pour le-la narrateur-ric(e)
- Des micros pour les instruments du· de la musicien-ne
- Un système de diffusion sonore ainsi que des retours autour de la scène
- Un éclairage en douche pour chaque rôle sur scène ainsi que des éclairages latéraux sur les côtés de la scène

Le public est installé sur scène, autour de l'espace de représentation et y monte / en descend librement tout au long de la journée.

L'espace minimal d'accueil requis est de 8x6m et l'ensemble du dispositif peut-être monté en une demie-journée avec l'aide d'un technicien plateau.



CONTACT

contact@hypnoscope.fr

Productrice : Marie Ballarini - 0631354692

