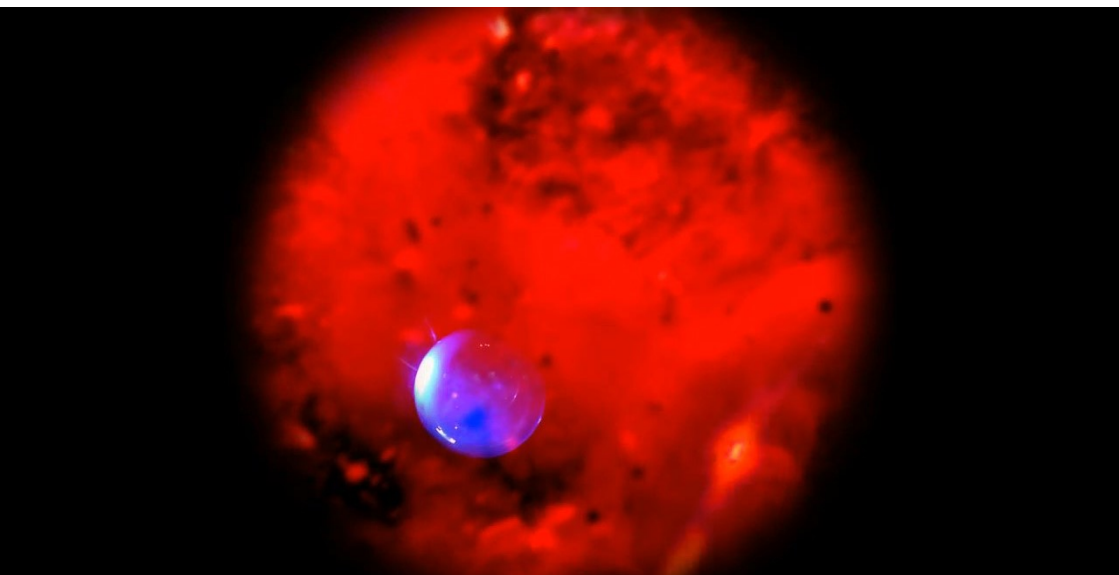


PROJET Z.E.R.O

Zone d'Expérimentation et de Révolution Onirique

Création 2017 / 2018



Tellement de zones inexplorées. A cœur de l'infiniment grand et de l'infiniment petit.
De l'espace et du laboratoire. Du télescope et du microscope.

Et un zome pour voyager.

Un vaisseau, une navette, un objet d'exploration singulier.

Une révolution onirique et poétique.

Pour rêver à nouveau l'espace. Pour ne pas laisser uniquement la guerre s'installer
dans les étoiles, nous devons livrer une bataille de l'imaginaire. Donner de l'espoir, du
contemplatif, de la perspective, un horizon.

Équipe de création

Hubert Jégat

conception projet / écriture

Paul Foresto

conception soucoupe

Sam Anderson

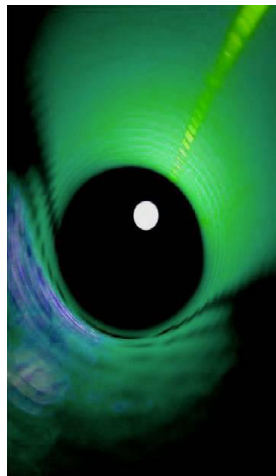
conception vidéo / développement logiciel

Grégoire Charbey

conception musicale

Spationautes en cours de formation

Ce projet Z.E.R.O est un point de départ. Une utopie d'urgence rendue possible par l'apparition d'un nouveau langage, le numérique. Cette nouvelle puissance de calcul rend possible l'expérimentation virtuelle. Mais nous devons construire les conditions du voyage et pas uniquement virtuel, un voyage bien réel, nécessaire, vital. La réalité virtuelle qui nous est proposée est un terrain d'entraînement et non une zone de confinement des personnes. En proposant au public de s'emparer des techniques et d'utiliser les outils numériques pour créer un voyage poétique dans l'espace, nous partageons à la fois un rêve et probablement le futur projet majeur de l'humanité.



Notre projet est malgré tout techno-décentré. Nous interrogeons les questions d'architecture de navette, d'objet spatial sous d'autres angles que la propulsion ou la mécanique, car ce sont évidemment des aspects qui n'entreront pas en considération pour la réalisation des « voyages ». La question de l'image, de la représentation de l'objet dans l'espace sera néanmoins exploitée pour créer de la véracité au propos. Nous utilisons la technologie numérique existante et tentons de développer nos propres outils de projection en élaborant un dispositif à l'intérieur de notre Zome d'exploration. Les images qui sont à la fois générées en direct par une partie du public tandis que l'autre vit le voyage, sont fabriquées dans une salle de contrôle à proximité du Zome. Nous avons aussi dans cette salle des écrans de contrôle transmettant ce qui se passe à l'intérieur de la soucoupe en temps réel.

Alors même si l'art numérique entre en ligne de compte dans la création du spectacle, nous proposerons de sortir du champ numérique dans lequel nous évoluons naturellement pour proposer une réflexion sur la technologie et les moyens que nous avons aujourd'hui pour rêver l'espace, le futur dans l'espace. La question est plus de faire vivre la science dans notre monde, la création d'une génération de rêveurs éveillés, de voyageurs.

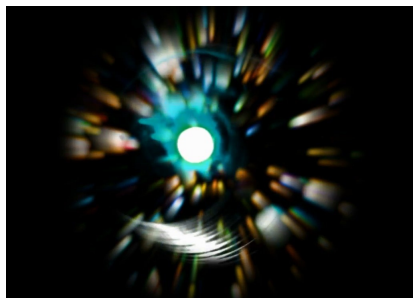
« La conquête spatiale est une utopie qui a enchantée mes rêves d'enfant. Alors dessiner des engins sur le quadrillage d'un cahier de textes ou s'égarer dans l'imaginaire d'un plan de coupe de la fusée Ariane reproduit dans le dictionnaire sont des petites madeleines que j'aime à me remémorer et que je désirerai transmettre. »

Hubert Jégat

Nous avons imaginé deux espaces scéniques : le simulateur et le centre de contrôle. Le simulateur est un espace en mouvement dans lequel nous embarquons quelques passagers pour une expérience unique et immersive. Nous aimerions aussi prendre un temps de présentation, pour contextualiser l'expérience à la lumière des engins d'explorations historiques. Notre Zome d'Exploration et de Révolution Onirique est bien un point de départ pour une mobilisation intellectuelle des participants. Donner envie de poursuivre cette conquête spatiale, rêver sur papier, dans un simulateur en carton, c'est susciter peut être des vocations chez le jeune public et l'encouragement des adultes. Le centre de contrôle est le lieu principal de production des images retransmises dans le simulateur mais l'endroit depuis lequel nous pouvons observer les passagers et contrôler la vitesse de rotation du simulateur. La production des images se fait par le public, en direct, sur des tables de « manipulation ». Chaque table est équipée d'une caméra captant les manipulations de fluides, les constructions ou mouvements générés par la personne devant sa table. La scénographie de cet espace est inspirée des salles de commandement d'opérations au sol, des bases de lancement de fusées.



Prototype du projet Z.E.R.O



Capture d'écran

Toutes les images sont issues des premiers essais de ce projet Z.E.R.O qui ont eu lieu lors de la biennale BienVenus sur Mars du 28 Avril au 1^{er} Mai 2016 au Prieuré de Vivoin.

CréatureS est une compagnie professionnelle composée d'artistes d'horizons et de parcours éclectiques. Grégoire Charbey, plasticien et Hubert Jégat, metteur en scène et auteur, animent ce projet de compagnie et font converger leurs énergies dans des projets de création, des espaces de recherches associant l'art de la marionnette, l'écriture, l'image.

Depuis 2001, l'odyssée de la compagnie l'a conduite à présenter ses spectacles plus de 700 fois sur les routes de France mais aussi d'Afrique noire, du Mexique ou de Slovaquie.

Si la création et la diffusion des spectacles est au cœur de notre travail, la formation et l'échange avec différents publics lors d'ateliers ou stages d'art dramatique et de marionnette, nourrissent notre parcours artistique.

Implantée en milieu rural, la compagnie est aussi à l'origine de la création d'un festival de petites formes spectaculaires à la campagne, « Kikloche », festival itinérant sur le Pays de la Haute Sarthe et en assure la direction artistique depuis 2006. En 2007, elle impulse la création d'un autre événement sur ce territoire, Mômofestival, festival de spectacles jeune public dans les villages, et en 2012 créé avec le Centre Culturel de la Sarthe une biennale de rencontres science et fiction BienVenus sur Mars.



CONTACTS

Direction artistique / Hubert Jégat 06 62 69 74 08

Diffusion / Les Gomeres 06 75 47 49 26 – 06 98 59 44 68

Administration / Anne Cécile Martin 09 51 93 18 87

creatures.cie@gmail.com

<http://cie.creatures.free.fr>

Membre Fondateur du Groupement d'Employeurs associatifs L'Arrosoir

Adhérente à l'Association Nationale des Théâtres de Marionnettes (Themaa)

La compagnie est subventionnée par la Région Pays de Loire, le Conseil Général de la Sarthe et la commune de Fyé.