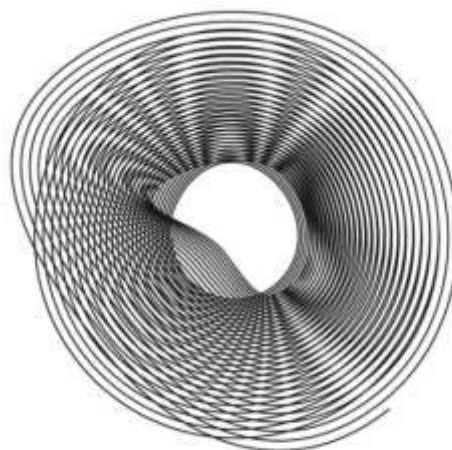




LA SPIRALE
COMPAGNIE
JEAN BOILLOT



**NOUVEAU
DÉCAMÉRON**
LABORATOIRE DES NARRATIONS
AUGMENTÉES

LA MACHINE A JOUER

Projet de recherche pour un théâtre sonore interactif et immersif

Projet porté par La spirale – Cie Jean Boillot (compagnie conventionnée par le Ministère de la Culture). Partenaires du projet : Région Grand Est, Bords 2 Scènes à Vitry le François, Master ArTec Université de Nanterre, Master Création de Dispositifs Ludiques, Université de Metz, Drac Grand Est /DAAC Rectorat de Nancy, BLIIDA.

La Spirale – Cie Jean Boillot

Direction artistique Jean Boillot – Tél : 06 82 37 78 77- Mail : direction.laspirale@gmail.com / Direction de production Nadja Leriche – Tél : 06 61 85 43 91- Mail : production.laspirale@gmail.com/ Attachée de production : Mathilde Gutter. Mail : info.laspirale@gmail.com/ Régie générale Perceval Sanchez – Tél : 06 26 39 01 36- Mail : technique.laspirale@gmail.com <https://laspirale-jeanboillot.com>



1 _ LE NOUVEAU DÉCAMÉRON

Le Nouveau Décaméron est un laboratoire de narrations augmentées, initié par la compagnie dramatique **La Spirale**, qui croise des écritures théâtrales et numériques, pour proposer des récits théâtraux participatifs en présentiel à un public adolescent non-acteur.

Le nouveau Décaméron est né de notre volonté de conjuguer les écritures du théâtre (corps, voix de l'acteur, personnages, conflit...) et celles des nouveaux médias et du numérique, en particulier le jeu vidéo (participation, réalité augmentée et réalité virtuelle, récit non linéaire...), pour l'écriture de nouveaux formats. Pour ce faire nous avons réuni un groupe d'artistes et de techniciens venus du théâtre et des nouvelles narrations numériques, la Brigata : auteurs, réalisateurs, metteurs en scène, techniciens, acteurs... (voir CV des participants).

Le projet est porté par la Spirale - compagnie Jean BOILLOT avec le soutien la Région Grand Est dans cadre d'une résidence de recherche de deux ans et associant d'autres partenaires, notamment Bords 2 Scènes à Vitry le François, Le Lycée Condorcet de Schoeneck, et les Masters « Mise en scène et dramaturgie » et « ArTec » de l'Université de Paris / Nanterre.

2 _ LA MACHINE A JOUER, ACTE 1 DU NOUVEAU DECAMERON

En septembre 2021, les membres de la Brigata se sont réunis trois jours à Vitry-le François, à Bords 2 scènes, pour échanger, partager le projet d'ensemble et choisir les grandes orientations.

Ensemble nous avons défini un premier projet : ***La machine à jouer.***

Il comprend l'écriture et la réalisation d'un prototype d'une pièce de théâtre immersive par le son et interactive, avec une commande d'écriture et le développement d'un environnement technologique adéquat.

Ce projet est un jeu de théâtre multi-joueurs, dont on est à la fois spectateur et acteur. Equipé.e.s d'un casque, d'un micro et d'un smartphone, les joueurs (de 4 à 8) sont invités dans un même espace (salle de classe, théâtre, autres lieux) pour jouer une pièce d'une quarantaine de minutes. La pièce à jouer s'adressera à des non-acteurs et en priorité à des adolescents mais elle devrait aussi pouvoir être jouée avec des adultes.

Le rôle de chacun sera soufflé sous forme de textes sur l'écran de son smartphone ou de fichiers son (voix) dans son casque. C'est le déroulé et la combinaison des différents actions réalisées et répliques dites par les joueurs qui constitueront la pièce.

Nous travaillerons à mettre en jeu l'environnement réel des joueurs (corps, voix, objets, espaces de la classe) en interaction avec un environnement immersif et interactif par le truchement des écrans



et des casques (indications personnalisées de textes ou d'actions à réaliser, musique, transformation vocale en temps réel, spatialisation, paysages sonores...)

Nous travaillerons un premier prototype présentiel au sein d'un espace non théâtralisé (par exemple une salle de classe.)

Nous souhaitons expérimenter des parties du récit avec des entrées à choix multiples (non linéaire) où les spectateurs-acteurs seront amenés à faire des choix pour faire avancer le récit.

3 _ L'ÉCRITURE DE LA PIÈCE

La pièce sera écrite à 3 mains (Pauline Sales, Marc-Antoine Cyr et Camille Duvelleroy).

Nous avons retenu les thèmes suivants : les repas de famille, les fantômes généalogiques, les relations intergénérationnelles, l'identité, le genre.

La pièce devra combiner des contraintes d'écritures issues du théâtre et du numérique préalablement partagées au sein de la Brigata :

- Les actions scéniques se dérouleront dans une salle unique, de taille moyenne. Pas de scénographie, hormis la présence d'une table et de chaises.
- L'écriture est à l'adresse d'un public jeune non-acteurs, en présentiel. Les actions scéniques demandées devront être simples ; les répliques seront courtes afin de pouvoir facilement être lues sur l'écran des smartphones, dites et adressées par les joueurs.
- La pièce durera entre 40 min et 1 h : le temps d'une heure de classe.
- Elle sera jouée par 8 joueurs avec la Machine à Jouer : 4 rôles principaux et 4 autres. Des acteurs pourront jouer plusieurs petits rôles.
- La pièce pourra avoir des personnages fantômes, sans corps, présents seulement par la voix.
- Plusieurs niveaux d'énonciation pourront exister : une narration générale (maitre de jeu, voix off...), scènes jouées en direct... A ce titre, elle pourra avoir recours à un.e acteur.trice professionnel.le en présentiel.
- La pièce pourra jouer avec le temps : « flash back », « flash forward », mettre en scène des actions scéniques qui se déroulent simultanément.
- Elle présentera une ou des fourches narratives qui obligent le joueur à choisir une direction du récit.
- L'écriture privilégiera le son dans ses mises en situation.
- L'écriture devra restée ouverte aux évolutions techniques de la Machine à Jouer.

4 _ DISPOSITIF TECHNIQUE DE LA MACHINE A JOUER

Afin de répondre aux nécessités artistiques de la pièce, la Machine à Jouer combinera plusieurs technologies, permettant l'édition de textes (les indications pour les joueurs), la diffusion d'images (utiles à la narration), la diffusion de sons et leur spatialisation (des



paysages sonores, des sons ponctuels) , création et diffusion de sons, et transformation vocales, spatialisation. Jacques Hoepffner, accompagné des compétences complémentaires notamment pour le développement sonore du projet.

Le laboratoire technologique est distribué en deux pôles.

- le moteur textuel

Dans le but de distribuer aux joueurs, sur leur smartphone, les répliques, les didascalies et de leur permettre d'interagir sur le jeu, nous développons une application sous TouchDesigner (<http://derivative.ca>) qui permet, à partir d'un fichier de tableur avec la répartition de ces informations par type, par joueur et par réplique, de les afficher sur les écrans de chaque smartphone. Différents dispositifs de choix (mots-clefs, hasard, choix...) permettront aux jeu d'infinies variations.

Ces informations sont envoyées par WiFi sous forme de messages OSC et reçues sur le smartphone de chaque joueur avec l'application TouchOSC (<http://hexler.net>) qui permet aux joueur d'envoyer des signaux en retour, pour faire progresser le jeu.

- le moteur de spatialisation

A partir des informations distribuées par le projet TouchDesigner, un projet sur Ableton Live lancera les différents fichiers sons, ambiphoniques ou discrets, routera et traitera les voix des joueurs capturées par des micros HF.

L'orientation de la tête de chaque joueur sera trackée par un capteur d'orientation (<http://mugicmotion.com>), la position spatiale sera trackée par un capteur de position (<http://pozyx.io>).

Ces informations seront utilisées par un projet développé sous Max/Msp (<http://cycling74.com>) et utilisant le spatialisateur Spat de l'Ircam (<https://forum.ircam.fr/projects/detail/spat>). Cela permettra à chaque joueur de faire l'expérience d'un son qui soit en même temps commun à tous les joueurs mais perçu de chaque point de vue et augmenté de sons différents pour chacun. Le son ainsi traité en binaural sera envoyé séparément à chaque joueur sur leur smartphone en utilisant le dispositif Sonobus (<http://sonobus.net>).

- projet de développement

Ce dispositif technologique permettra, en séparant les différentes fonctions de valider les différentes hypothèses artistiques et technologiques. Un développement possible dans le but d'une diffusion plus grande serait de fabriquer une application sous Unity 3D (<http://unity.com>) qui gérerait le jeu de façon centralisée (moteur textuel) et distribuée (spatialisation sonore) et permettrait aux joueurs de charger au préalable l'application sur les différentes plate-formes (AppleStore, GooglePlay).



5 _ LES ETAPES DU PROJET

Première étape : *Constitution de la Brigata, définition du projet et premier temps de résidence technique en studio à Bords 2 Scènes.*

Premiers tests à partir de textes déjà existants et d'une configuration basique : 2 ordinateurs centraux (son et image), 4 ordis terminaux pour 4 joueurs (PC ou Mac), avec casque fermé et micro-cravate filaire, disposés autour d'une table. Puis 2 Iphones (sans fil) avec casque fermé et micro-cravate HF. Tests de jeu avec des indications écrites ou orales. Autres tests effectués : Voix artificielles pour les indications de jeu, spatialisation sonore, transformations vocales, captation du mouvement. Ce temps de résidence a permis de valider ou invalider des hypothèses de travail, d'affiner les achats techniques prioritaires à effectuer, la nécessité de recourir à un ou des RIM pour le développement sonore. Période : septembre à octobre 22

Deuxième étape : *Un temps de recherche en partenariat avec les Masters « ArTec » et « Mise en scène et dramaturgie » de l'Université de Nanterre.*

Module Innovant Pédagogique à l'Université de Nanterre en partenariat avec les master Artec et « Mise en scène et dramaturgie ». A la croisée du théâtre et du jeu vidéo, ce MIP, encadré par le metteur en scène Jean Boillot et Sabine Quiriconi (MCF et dramaturge), se déroule comme un atelier d'expérimentation théorico-pratique.

Il propose aux étudiant.e.s de s'inspirer d'un texte du XIVème siècle, *Le Décaméron* de Boccace et du texte de Jean Marie Piemme *1000 répliques* pour écrire puis mettre en jeu de courtes pièces interactives, sur le modèle des jeux vidéo, en utilisant quelques-unes des modalités actuelles de communication à distance parmi les plus banalisées (Whatsapp, applications de messagerie...). Les potentialités ludiques et collaboratives de ces petits drames seront expérimentées en temps réel, à la fin du parcours pédagogique, avec les étudiants qui pour l'occasion seront des spectateurs, « joueurs ». Période : novembre 21 à janvier 2022

Troisième étape : *Premier temps d'écriture*

Commande aux auteurs de la Brigata pour démarrer le travail d'écriture du texte de la Machine à jouer. Livraison d'une première partie du texte (10/15 premières minutes) pour fin février 2022. Période : décembre 21 à février 22

Quatrième étape : *Phases de tests et nouvelles résidences techniques et poursuite de l'écriture.*

Durant toute cette période nous expérimenterons des dispositifs interactifs et sonores en temps réel (spatialisation, filtres vocaux, procédures génératives) mais aussi la « jouabilité » du récit, avec allers/retours entre l'écriture et les dispositifs techniques.



LA SPIRALE
COMPAGNIE
JEAN BOILLOT

Mars et juin 2022 : 2 temps de résidence à Vitry le François pour tester auprès des groupes d'ados et de jeunes adultes les 15 premières minutes de la Machine à Jouer. Groupes composés d'adolescents pratiquant le théâtre en amateur auprès de Bords 2 Scènes et d'un autre groupe de jeunes adultes en service civique auprès d'Unicités.

Décembre 22 : Résidence à Bliida, et en partenariat avec le Master Création de dispositifs ludiques du CREM de l'Université de Metz pour le développement technique des projets et des interfaces sur Smartphone de la machine théâtre. A minima une semaine de résidence. Temps de recherche aussi sur les modèles économiques des projets mêlant spectacle vivant et numérique.

1^{er} trimestre 23 : Temps de résidence d'une semaine au sein du Lycée Condorcet pour une nouvelle phase de test avec la suite du texte.

Cinquième étape : *finalisation, présentations publiques*

Retours sur les temps de résidence en vue d'une mise en production ou non du projet de Machine à jouer.

Nous présenterons notre Machine à Bords 2 Scènes devant un public de jeunes issus de ces résidences. Pour élargir les perspectives de production, nous proposerons des démonstrations de la Machine Théâtre à des temps forts dédiés tels Micro Mondes du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon, le temps fort Intercal du CDN de Reims...

6 _ CONTEXTE ET EQUIPE DU PROJET

LA SPIRALE ET LE NUMERIQUE

A la Spirale, nous sommes convaincus que le théâtre est un art hétérogène. Nous développons la création de pièces hybrides, mélangeant textes dramatiques et narratifs et musiques.

Depuis ses débuts, la Spirale a construit des compagnonnages avec des auteurs dramatiques et des compositeurs. Notre écriture scénique s'est ouverte depuis quelques années au numérique avec des scénographies augmentées par captation en temps réel, avec *La vie trépidante de Laura Wilson* (images générées par smartphone) ou *Rêves d'Occident* (réflexion sur le transhumanisme et l'homme augmenté, avec des caméras de surveillances) et récemment *Théâtre dans un fauteuil*, programmes de rencontres interactives d'auteurs en direct sur Zoom et Facebook.

Le dé-formatage est la grande affaire de la Spirale, travaillant à des scénographies et des sonographies enrichies qui renouvellent l'expérience des artistes et des spectateurs, grâce aussi à des durées atypiques de spectacles créés (le premier spectacle de La spirale mis en scène, *Le Décaméron*, durait 9 heures) ou programmés : (Jean Boillot a créé le festival *Court Toujours* (1998-2019) à la Scène Nationale de Poitiers puis au CDN de Thionville - le NEST, programmant et coproduisant des spectacles de 1 à 40 minute.)



DECAMERON ET NOUVEAU DÉCAMÉRON

Notre laboratoire de recherche emprunte son nom à Boccace qui écrit son *Décameron* après la peste noire (1348). C'est le récit d'un confinement de 10 jours pendant lequel dix jeunes gens, qui se nomment la Brigata, racontent un monde qui s'effondre et la perspective d'un nouveau. Ils inaugurent ainsi la Renaissance et le bond civilisationnel qui allait suivre, au travers d'une suite de récits courts et très divers, souvent novateurs dans leur forme (l'usage non plus du latin mais du florentin populaire), racontant l'humanité comme elle était et comme elle devient, et constituant un livre-monde, une matrice narrative pour les siècles à venir.

Quelques siècles plus tard, l'avènement des nouvelles technologies, et une autre pandémie interrogent l'un et l'autre le sens du monde, ses représentations et la place de l'art, plus particulièrement du théâtre.

Après la création du *Décameron* premier spectacle de la compagnie la Spirale il y a plus de 20 ans, nous démarrons à compter de septembre 2021 et jusque juin 2023, un **laboratoire de recherche sur les nouvelles narrations**, qui hybrident le spectacle vivant (théâtre...) avec d'autres médias issus du numérique (smartphones, appli, réseaux sociaux ...). Ce laboratoire réunit un collectif « **La Brigata** » regroupant des auteurs, de metteurs en scènes, de réalisateurs et scénaristes multimédia, des comédiens, des techniciens, des développeurs. (Voir plus loin les membres de la Brigata).

LA BRIGATA

Jean Boillot est metteur en scène. En 1995, il fonde sa compagnie, La Spirale, avec laquelle il met en scène : *Le Décameron* d'après Boccace; *Rien pour Pehuaajo* de Cortázar ; *Le Balcon* de Jean Genet; *Monsieur Farce ou des Oh! Et des Ah!* d'Olivier Chapuis; *Notre Avare* de Molière ; *Coriolan* de Shakespeare; *Les Métamorphoses* d'après Ovide; l'Opéra « Golem » de John Casken créé avec l'Ensemble Ars Nova , *L'Heure du Singe* de Jean-Marie Piemme ; *No Way Veronica !* d'Armando Llamas ; *Le Sang des Amis* de Jean-Marie Piemme . Jean Boillot a été metteur en scène associé au Théâtre Gérard Philipe de Saint-Denis (CDN) de 2001 à 2004. De 1999 à 2007, il est le directeur artistique de Court Toujours, festival de la forme brève dans la création contemporaine à Poitiers. Il a été, de 1998 à 2009, professeur associé à l'Université de Paris X-Nanterre, où il enseignait la pratique du jeu et de la mise en scène.

En janvier 2010, il prend la direction du NEST – Centre Dramatique National transfrontalier de Thionville-Grand Est. En 2012, il signe la mise en scène de *Mère Courage et ses enfants* de B.Brecht. L'année suivante, il monte *Théo ou Le temps neuf* de Robert Pinget, ainsi que l'opéra-paysage *Rivière Song* (avec le compositeur Eryck Abecassis) qui ouvre la Fête de la musique de la Ville de Thionville le 21 juin 2013. En novembre 2013, il crée *Les Morts* qui touchent, spectacle pour vivants, fantômes et paysages, sur le texte d'Alexandre Koutchevsky et la musique de Martin Matalon. En 2015, Jean Boillot crée *Les Animaux* deux courtes pièces d'Eugène Labiche, *La dame au petit chien* et *Un mouton à l'entresol*; puis en octobre 2016 de deux autres courtes pièces d'Eugène Labiche, *La fille bien gardée* et *Maman Sabouleux*, réunies sous le titre, *La Bonne éducation*. En juillet 2017, il a créé au 11 • Gilgamesh Belleville en Avignon, *La Vie trépidante* de Laura Wilson, texte de Jean-Marie Piemme. En mars 2018 il créera au Théâtre du Centaure – Luxembourg –



LA SPIRALE
COMPAGNIE
JEAN BOILLOT

Tiamat de Ian de Toffoli. Il crée au festival Semaine Extra, Les imposteurs d'Alexandre Koutchevsky. En janvier 2020, il réactive sa compagnie La Spirale, et qui porte désormais ses projets de création autour du dialogue du théâtre et de la musique, l'adresse à l'adolescence mais aussi un intérêt pour les technologies numériques et les formes brèves.

Pauline Sales est écrivaine, comédienne et metteuse en scène. Ses pièces sont éditées aux Solitaires Intempestifs et à l'Arche. Elles ont entre autres été mises en scène par Jean Bellorini, Jean-Claude Berutti, Marie-Pierre Bésanger Richard Brunel, Philippe Delaigue, Lukas Hemleb, Laurent Laffargue, Marc Lainé, Arnaud Meunier, Kheireddine Lardjam. Plusieurs sont traduites et ont été représentées à l'étranger. Après avoir été auteure associée à la Comédie de Valence durant sept ans, elle a codirigé avec Vincent Garanger de 2009 à 2018 le Préau – Centre Dramatique National de Normandie à Vire. Une trentaine de créations verra le jour en dix ans dont plus de la moitié sont issues de commandes d'écriture. Ils y impulsent le *festival Ado*, espace de création théâtral avec et pour les jeunes, novateur dans le paysage français. Elle vient d'écrire deux textes destinés au jeune public à paraître aux Solitaires Intempestifs, *Normalito* dont elle assurera la mise en scène et *Troués*, une commande de la compagnie de Louise.

Marc-Antoine Cyr naît à Montréal en 1977. Diplômé de l'École nationale de théâtre du Canada en 2000, il voyage et promène ses écrits entre le Québec et la France. Il signe une quinzaine de textes dramatiques, tant pour le grand public que pour les enfants. Parmi ses textes créés à la scène au Québec, mentionnons *Le fils de l'autre*, *Les oiseaux du mercredi*, *Les flaques*, *Cinéma maison*, *Les soleils pâles*, *Je voudrais crever*. En France, son travail a été soutenu à trois reprises par le Centre National du Livre et repéré par plusieurs comités de lecture. Triplement distingué par le Centre National du Théâtre (Artcena), il obtient l'Aide à la création en 2009 pour sa pièce *Quand tu seras un homme*, puis à nouveau en 2011 pour *Fratrie*, et enfin en 2012 pour *Les soleils pâles*. Il a travaillé en France avec les metteurs en scène Didier Giraudon, Marc Beaudin, Pierre Vincent, Renaud-Marie Leblanc, Sylvie Jobert, Laurance Henry et Laurent Crovella. Il intervient comme professeur auprès des élèves auteurs de l'École du Nord à Lille, ainsi qu'avec les apprentis comédiens du Studio d'Asnières ESCA.

Camille Duvelleroy, scénariste et réalisatrice d'histoires interactives. Elle travaille depuis 2010 dans la production transmedia que l'on appelle aussi « nouvelles écritures » ou tout simplement *expériences numériques*. Elle imagine des narrations où l'interactivité structure l'expérience. A ce jour, elle a participé à plus de 15 programmes interactifs dans le documentaire, la scénographie muséale, la fiction et le spectacle vivant. Après avec un doctorat en littérature générale à la Sorbonne sur la "e-littérature" et un master en management de projets web, elle passe 6 années en agences de communication digitale à concevoir et gérer des projets interactifs.

En 2010, c'est le tournant ; elle imagine l'architecture narrative d'*Addicts*, première webfiction d'ARTE et en dirige toute la production interactive. Elle produit et écrit ensuite plusieurs œuvres interactives : *moderncouple* (ARTE), *Moi J'attends* (FTV), *Easy coming out* (ARTE), *Opération Némésis* (Cinétévé – ARTE), *Le grand Test de l'Amour* (Bachibouzouk), *Beatbox Maker* (Temps Noir – FTV), *La grande Histoire d'un petit Trait* (Bachibouzouk – FTV), *Qui a dit* (Les Films du Tambour de Soie – ARTE), *Eté* (Saison 1 & Saison 2 – Bigger Than Fiction – ARTE), *Panama Al Brown* (Bachibouzouk – ARTE), *Lady Sapiens* (Little Big Story – FTV – Ubisoft), *Patience mon amour* (Bachibouzouk – ARTE), *Quand ça commence* (De chair et d'os).



LA SPIRALE
COMPAGNIE
JEAN BOILLOT

En voir plus : <https://supersimone.com/>

Laurent Crovella : Comédien, metteur en scène, directeur artistique et porteur de projets. Après des études de Lettres modernes et d'études théâtrales à l'Université de Strasbourg, il joue dans une dizaine de créations comme comédien, puis comme assistant de mise en scène (notamment pour la Cie Anne Torrès). Il dirige de nombreux ateliers de jeu, principalement en direction des adolescents. En 2004 il fonde et met en scène tous les spectacles de la Cie Les Méridiens, installée à Strasbourg. Le travail de la Cie repose sur deux axes : la création de textes d'auteurs contemporains et la conduite d'actions artistiques en direction des publics là où la Cie a été en résidence longue : au Théâtre de Haguenau, au Nouveau-Relax à Chaumont, au Théâtre d'Auxerre et à La Comédie de l'Est-CDN d'Alsace. Dans chacun de ces lieux de résidence la Cie a inventé des actions artistiques dans et hors les murs.

Jacques Hoepffner : designer numérique, artiste vidéaste, concepteur de dispositif interactif, scénographe imaginaire, codeur dilettante, mais aussi photographe, enseignant, etc... Après des études interrompues de Mathématiques puis d'Architecture, il part en Argentine avec une troupe de théâtre grotowski de Buenos-Aires (la Comuna Baires). A son retour en France, il commence une carrière de photographe d'œuvres d'art. Il pratique aussi le film, d'abord à Clermont-Ferrand autour de l'équipe du festival du court-métrage, puis en indépendant. Dominique Boivin (chorégraphe) lui demande en 1984 d'éclairer un spectacle avec des projecteurs 16mm, ce qui le replonge dans les problématiques de l'espace, de la lumière et du récit. Suite à l'arrivée de l'ordinateur personnel et de ses capacités de programmation, il l'utilise pour créer des images, des dispositifs, des projections, des sons qu'il met au service de projets chorégraphiques, dramaturgiques ou plastiques. Un poste d'enseignant dans une école d'art lui a permis de constituer un corpus pédagogique autour des questions d'interactivité, de programme et de mixage. Il prolonge cette activité dans différentes propositions de formation professionnelle en direction des professionnels du spectacle vivant.

Mathieu Chamagne : Inventeur de dispositifs numériques, d'espaces virtuels à découvrir ou explorer. Pianiste de formation, il développe depuis les années 90 une pratique musicale autour des lutheries électroacoustiques. Son travail croise la création artistique et la réalisation et l'expérimentation de dispositifs interactifs innovants. Ses travaux sont menés dans le cadre de projets personnels (*Volumes, Frames, Apertures, Espaces croisés*) ou de collaborations musicales (Le Quan Ninh, Hervé Birolini, Jean Marc Montera, Roger Turner, Laurent Dailleau, Otomo Yoshihide, Dominique Repecaud,...), théâtrales ou chorégraphiques (compagnies Distorsions, Ormone, Roland furieux, Marie Cambois, Vents d'Est...), ou avec les arts plastiques (Thierry Fournier, Françoise Chamagne, Marie-Noëlle Brun, Frédéric Durieu...). Ses productions sont régulièrement présentées dans différents festivals (Musique Action, Densités, Musiques Démesurées, Exit, Les Musiques, Journées Électriques, Les Giboulées) et il collabore par ailleurs avec différents lieux de création artistique ou musicale contemporaine (CCAM – Scène Nationale de Vandœuvre-lès-Nancy, Césaré – CNCM de Reims, GMEA – CNCM d'Albi-Tarn, GMEM – CNCM de Marseille).



LA SPIRALE
COMPAGNIE
JEAN BOILLOT