Singing Chen : « À Taïwan, le soutien considérable du gouvernement nous permet d'aller très loin dans l'hybridation des formes »

Posted on 29 juin 2026 by Chrystèle Bazin

Taïwan et le Québec, pôles majeurs de la création en réalité virtuelle et mixte, s'appuient sur un maillage étroit entre financements publics volontaristes et partenariats technologiques d'envergure. Ces écosystèmes privilégient l'expérimentation au long cours et l'hybridation des lieux de diffusion (musées, centres de sciences, galeries) et prouvent que l'audace créative paye.

Focus : Dynamiques de la création en environnement numérique à l'international

*Avec **Singing Chen**, réalisatrice, et **Myriam Achard**, chef partenariats nouveaux médias & PR, PHI (Québec).*

Enregistré lors de la rencontre TMNlab co-organisée avec Chaillot – Théâtre National de la Danse, le 5 mai 2026 dans le cadre de la deuxième édition des journées de rencontre « Art vivant et environnements numériques » (5 et 6 mai 2026).

Retrouvez toutes les restitutions Chaillot x TMNlab 2026 en cliquant ici.

Le soutien public comme socle du risque artistique

La viabilité des œuvres numériques ambitieuses repose sur une agilité des financements publics qui dépasse le cadre des bourses de création habituelles. À Taïwan, Singing Chen mobilise un réseau diversifié incluant des chaînes de télévision publiques, des musées nationaux et le Centre cinématographique de Kaohsiung. Cette implication étatique permet d'aborder des sujets politiques sensibles, comme la période de la loi martiale traitée dans *The man who couldn't leave* avec le Musée national des droits de l'homme. Au Québec, cette solidarité financière s'incarne dans des projets comme *L'Infini*, dont le coût de production monumental a nécessité l'appui conjoint des gouvernements fédéral et provincial, prouvant que l'État agit ici comme un véritable partenaire de risque face à l'innovation.

> *À Taïwan, l'exploration de ces nouvelles technologies bénéficie d'un soutien considérable de la part du gouvernement, ce qui nous permet d'aller aussi loin dans l'hybridation des formes.* — **Singing Chen**

L’hybridation des lieux pour une diffusion pérenne

Pour s’extraire du circuit éphémère des festivals, les œuvres immersives investissent des lieux de monstration permanents qui en transforment la réception. PHI à Montréal adopte une stratégie de « hors les murs » en louant des centres de sciences ou des galeries d’art contemporain pour des exploitations longues. Singing Chen prolonge cette logique en concevant des parcours scénographiés où la VR n’est qu’une étape : pour *The man who couldn’t leave*, le public traverse un tunnel simulant l’enfermement avant de vivre l’expérience VR et découvre, ensuite, des lettres d’adieu de prisonniers politiques dans un espace muséal. Cette approche transforme le film virtuel en une expérience tangible, permettant à des œuvres comme *The Clouds are two thousand meters up* d’intégrer des institutions prestigieuses comme le musée Mudam au Luxembourg.

La force des coproductions internationales comme levier d’acculturation

La rencontre entre des écosystèmes matures génère des projets hybrides qui mutualisent les compétences techniques et les réseaux de distribution. Le projet *Blur* illustre cette réussite : né d’une rencontre à la Mostra de Venise, il associe le studio PHI, le Riverbed Theatre de Taipei et la fondation Onassis à Athènes. Ces alliances ne sont pas seulement économiques ; elles créent des espaces de dialogue entre créateurs québécois et taïwanais, comme lors de l’exposition « Chaos et Mémoire » organisée à Montréal. En favorisant ces transferts de savoir-faire, les institutions permettent aux artistes de ne plus être isolés face à la complexité technologique et de s’insérer dans une économie de la création mondialisée.

> *Ça prend un village pour produire ce genre d’expérience : des gouvernements fédéral et provincial jusqu’à des partenaires comme la NASA pour porter des projets d’envergure mondiale.* — **Myriam Achard**

L’itération technique face aux contraintes du marché

Produire dans le numérique exige d’accepter l’échec technique comme une étape du processus pour atteindre une fluidité d’exploitation. Myriam Achard relate les difficultés de *L’Infini* (voyage virtuel dans l’ISS), dont la première version imposait des contraintes logistiques quasi impossibles en Europe (1 500 m² sans colonnes). L’équipe a dû pivoter pour créer des itérations plus flexibles et porter l’expérience sur de nouveaux modèles de casques. De même, Singing Chen a consacré deux années de tâtonnements à l’intégration du *Gaussian Splatting* pour que la technique s’efface finalement au profit de l’immersion. Cette persévérance garantit que le projet reste « scalable » (extensible) et capable de rencontrer des publics divers, de Québec à Venise.

Le corps du spectateur comme point de bascule vers le sensible

L’enjeu ultime de ces technologies est de faire oublier la machine pour engager physiquement le spectateur dans un récit émotionnel. Singing Chen cherche systématiquement le moment où le public « sort de son corps » pour habiter l’espace virtuel. Dans *Afterimage for tomorrow*, elle met en scène cette porosité : le spectateur entre en VR au crépuscule et, en retirant son casque, découvre dans l’obscurité un danseur réel prolongeant la performance. Ce jeu sur la présence et l’absence, renforcé par un « onboarding » (accueil) soigné qui inclut le toucher ou la perception du vent, place l’humain au cœur de l’environnement numérique pour mieux interroger l’origine de l’âme et de la mémoire.

Cet article a été rédigé avec l’appui de l’IAgen.

Save the date : Prochaine édition des rencontres Chaillot Augmenté x TMNlab les 12 et 13 mai 2027 – Pré-inscription ⬇

Email

Prénom

Nom

Institution/Structure

Fonction

☐ J'accepte d'être suivi.e par des pixels de suivi dans les emails à des fins d'amélioration - moins et mieux ! - de nos communications TMNlab (ouverture, consultation des contenus...).

S'inscrire