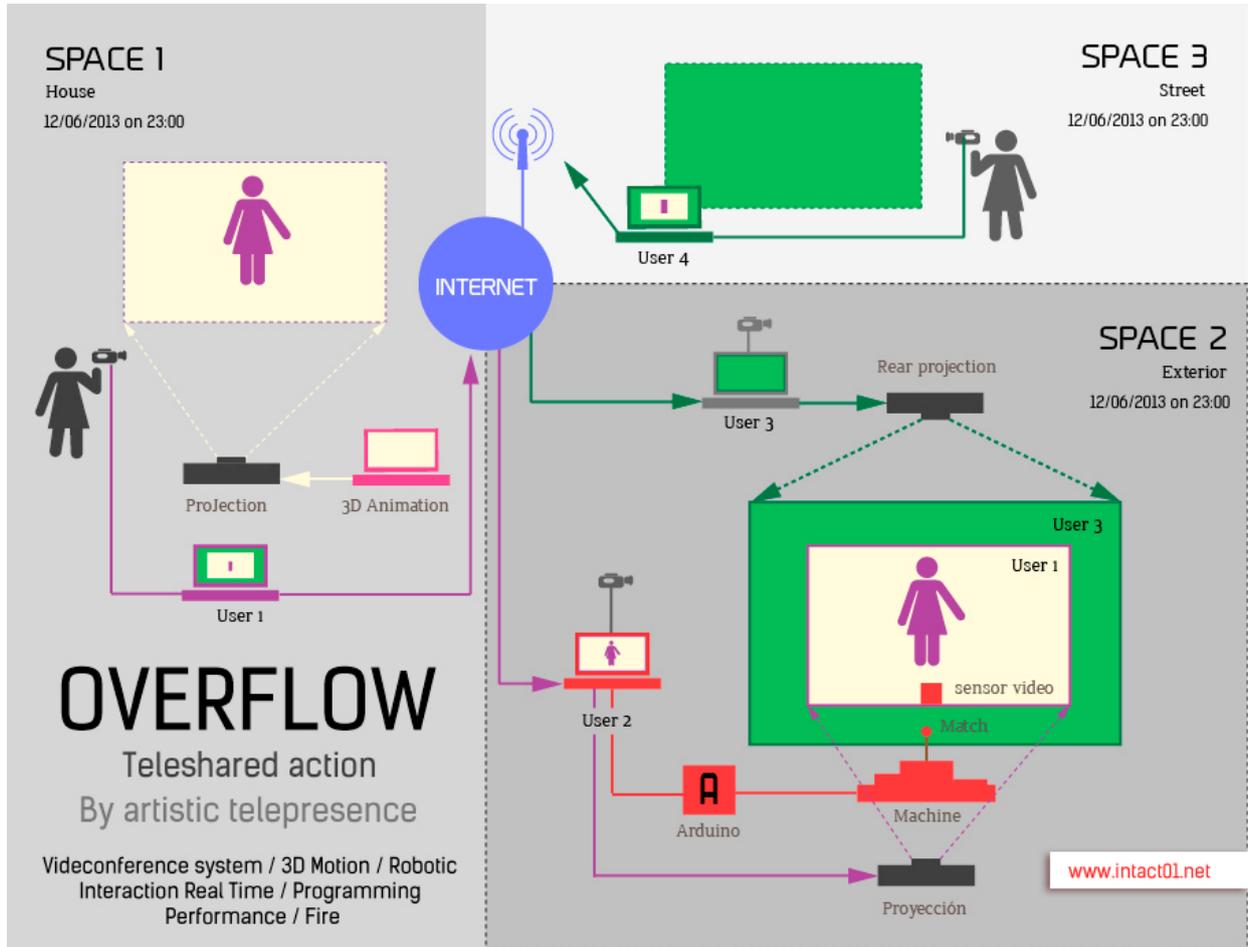


Dossier de presse de présence artistique auLieu multiple de l'Espace Mendès France de Poitiers dans le cadre de la résidence de recherche artistique de Intact Project

Résidence Intact au lieu multiple/EMF du 27 janvier au 1er février 2014



LIEU MULTIPLE

INTACT PROJECT
Interface for teleshared action

1-Téléprésence artistique au Lieu multiple/EMF

Historiquement, le travail de recherche autour de la notion de téléprésence artistique existe depuis 2008 à l'Espace Mendès France. Il s'appuie sur les potentialités des nouveaux outils numériques, affiliés à Internet, qui permettent de communiquer entre deux lieux à distance, d'échanger des images, de la vidéo et du son, soit enregistrés au préalable, soit en temps réel. Il s'agit donc d'un espace-temps de simultanéité entre des lieux séparés par la distance, mais aussi parfois par le décalage horaire. Comme le téléphone mobile, Skype, et bien d'autres, ces outils de communication nous interrogent profondément sur nos manières de percevoir l'espace, le temps, nos déplacements et redéfinissent les liens qui nous unissent ainsi que la représentation de ces liens.

En plus des ateliers déjà organisés autour des questions de mise en scène théâtrale dans un dispositif de mise à distance entre deux lieux distincts (avec le Conservatoire Théâtre de Poitiers et Rennes1), le Lieu multiple a collaboré pendant plus de deux ans avec la SAT (Société des Arts Technologiques) de Montréal, de 2010 à 2012. Le projet Lucifuge (ce qui fuit la lumière) avec deux artistes, Yan Breuleux (de Montréal) et Robin Meier (franco-suisse), a été soutenu par le Fonds franco-québécois pour la coopération décentralisée (FFQCD) et la Région Poitou-Charentes.

Lucifuge est un projet qui permet de mettre en valeur l'utilisation et la diffusion artistique, culturelle des techniques numériques en réseau (réseaux haut et très haut débit). L'utilisation de l'outil Scenic qui se définit comme un outil libre de téléprésence pour les réseaux haut débit et les retransmissions en direct (spectacle vivant, expérimentations, performances...) constitue la base de ce projet qui convoque l'ensemble des communautés : créateurs, artistes, diffuseurs, opérateurs culturels et sociaux, collectifs artistiques désireux d'expérimenter dans ce domaine...

Il s'agit d'une manière générale de présenter, accueillir, et réfléchir sur des projets d'utilisation et de diffusion artistique et culturelle des techniques numériques qui utilisent les potentialités des réseaux très haut débit.

Cette question du déploiement de ces réseaux, est d'actualité puisque la région Poitou-Charentes, comme le Grand Poitiers ont lancé ce chantier de la fibre optique et du très haut débit, dans un axe essentiellement réservé à l'économie numérique.

Il s'agit donc pour le Lieu multiple et son équipe d'être un acteur dynamique et réfléchir, proposer des usages potentiels dans les domaines culturels, artistiques, sociaux où puissent intervenir et s'interconnecter différentes communautés dans différents territoires. Cette possibilité de réflexion et de mise en place de nouveaux territoires, qui peuvent être lointains, permet de redéfinir parfois de manière ludique notre environnement le plus proche. Dans ce cas, la télé présence artistique peut devenir un outil déclencheur qui permette de redécouvrir de manière sensible cet environnement. De même, un des objectifs à moyen terme est de permettre l'appropriation à la fois des outils et des usages dans un maximum d'espaces, qu'ils soient publics ou privés, afin de favoriser de nouvelles possibilités d'échanges entre des groupes, des communautés partageant des pôles d'intérêt.

De manière plus détaillée, le projet s'articule autour des questions suivantes :

- L'utilisation artistique, culturelle et sociale des potentialités du haut débit.
- Le travail sur des contenus spécifiques en relation avec la création numérique, sonore et visuelle
 - Le jeu « temps réel » entre différents lieux en simultanés
 - La mise en place de « hub urbains » qui puisse devenir des outils d'échange et d'interconnection à la confluence des arts, des sciences et des usages sociaux.
 - L'aide au développement d'outils, de contenus artistiques, culturels et sociaux et de nouveaux usages dans ces domaines.
 - L'accueil d'artistes, de chercheurs (sociologues, numériques, philosophes) pour des temps de résidences de recherche et artistiques

2-Intact project

Qu'est ce qu'Intact?

INTACT (interfaz para la acción telecompartida) //l'Interface pour l'action de téléprésence) est un projet de cyberculture au carrefour des arts et des nouvelles technologies. C'est une proposition dirigée par Sara Malinarich et Manuel Terán.



Sara Malinarich est une artiste visuelle et des nouveaux média d'origine chilienne. A fait des études doctorales "The New Visual Culture". Program 9940. A l'Université Castilla – La Mancha. School Fine Arts. Cuenca, Spain.

Manuel Terán est artiste visuel. Directeur technique de Intact Project. En 2013, Manuel Terán a été reconnu dans le "100 Latinos" awards pour sa contribution dans le champs des arts et des nouvelles technologies

<http://www.intact01.net>

INTACT est consacré au développement d'action de téléprésence et à la formation de réseaux collaboratifs parmi des espaces et les artistes de toutes les disciplines. Les objectifs principaux de réseau INTACT sont : la création de systèmes collaboratifs en réseau, la production de pensées et d'actions collectives et le développement de technologie libre et open source.

Le but d'une action de téléprésence artistique est de produire un travail collaboratif parmi plusieurs utilisateurs avec ces outils télématiques. Ces actions artistiques peuvent mêler des approches traditionnelles ou plus numériques qui peuvent constituer la base de ces performances en temps réel. Le résultat de cette action de télé présence artistique est un travail qui a été créé entre plusieurs participants interconnectés qui constituent chacun un nœud du réseau général.

Les origines d'Intact

Le terme « télépartage des actions" a été utilisé pour la première fois par Sara Malinarich à la fin de 2004 pendant le développement du Órbita[05] project, le projet, une des phases initiale du Projet INTACT.

En 2005, le projet Órbita[05] a été présenté dans le colloque international « le Théâtre et la Résistance », organisé par l'Université de Castilla La-Mancha. Dans ce contexte les premières actions de « télépartage des actions" ont été réalisées avec la contribution d'artistes situés en Suède, au Chili et en l'Espagne.

Après ces premières expériences - avec des artistes d'Europe et d'Amérique Latine - un

nouveau projet a été formalisé sous l'intitulé INTACT, « l'Interface pour le télépartage des actions », avec une large implication dans la réflexion autour des actions à distance, avec l'aide d'une approche et d'objectifs éducatifs, de développements et d'expérimentations technologiques.

Quels sont les objectifs d'Intact ?

C'est le constat de l'absence de l'existence de cette démarche qui a motivé l'envie et la mise en place d'un projet artistique de téléprésence avec une approche ouverte.

La création de ce réseau permet de s'inscrire dans quatre aspects cruciaux :

1) La création des nouvelles formes d'interactions servant de plateformes de références pour le développements de projet, soit sous forme de contamination active, soit en concertation avec des « modes », lieux, disposant des équipes compétences, des outils fonctionnels, d'une expérience et de compétences dans le domaine. Ces lieux doivent avoir la capacité de recevoir et d'accueillir des publics variés.



2) La contribution à la conscience du collaboratif, du multiculturel et l'inscription dans un projet interdisciplinaire.

3) La concrétisation d'approches théoriques concernant ces pratiques

4) Le développement de technologies libres et appropriables pour projets de téléprésence

Pour expérimenter dans ces quatre domaines, Intact a créé quatre lignes de travail soutenu :

1. Expérimentation avec les outils de télécommunication et les systèmes de programmation numérique

2. workshop pour la télé présence artistique dans l'objectif de construire des « nodes » dans différentes villes

3. création et échanges de la pensée critique. Documentation autour de textes théoriques et de publications.

4. investigation et exploration des technologies en relation directe avec la télé présence artistique

La téléprésence appartient au média de communication qui canalisent différentes formes de comportements sociaux au XXIe siècle. Donc il est intéressant que ces potentiels soient expérimentés, étudiés, partagés et développés. La construction de nouvelles formes de communication, ses langues et codes doivent appartenir au territoire du bien commun (libres et accessibles pour tout le monde). Ces biens communs correspondent à un partage de

ressources ou d'intérêts qui soudent les membres d'une communauté et participent à son existence. C'est donc de manière logique que des artistes, des créateurs et des hackers contribuent de manière interconnectée aux études et au développement de ces outils.

La possibilité de création d'environnements créatifs et des discours construits dans ce domaine de la communication à distance inclut aussi un certain type d'activisme emprise de position face à une logique propriétaire ou de monopole. C'est une posture afin de disposer de moyen de communication autonomes et partagés.

Construction du réseau

La méthode principale pour INTACT pour développer de nouveaux noeuds (nodes) passe par l'élaboration d'ateliers de téléprésence artistique. Ils ont lieu dans des écoles d'art, ainsi que des centres pour la création artistique et la production. Les ateliers sont essentiels, parce qu'ils permettent :

1) relier participants avec un projet commun, créant ainsi de nouvelles relations sur un niveau interculturel.

2) Former les participants aux projets avec des réseaux qui communiquent et interagissent à distance avec l'aide d'équipes pluridisciplinaires

3) Améliorer de manière progressive les systèmes et dispositifs qui permettent cette interaction.

Après chaque atelier ou workshop, les participants sont invités à en continuer le projet de manière individuelle, en continuant à s'appuyer sur le collectif. Les acteurs agissent de manière contributive afin de faire évoluer par leur expérience l'ensemble du réseau qui se construit ainsi dans l'égalité et la liberté de continuer avec les idées, les connaissances et les savoirs de ses membres.

Stratégie de faisabilité

Pour trouver des espaces appropriés, les équipes développent les projets dans leurs propres villes, dans des espaces qui peuvent accueillir les publics, des structures en milieu rural ou en zone urbaine. Quant à la connexion à Internet, les groupes constitués décident de gérer leur propre façon d'interagir à distance, utilisant les médias adaptés avec si possible une connexion Internet installé ou d'un dispositif mobile avec si possible le haut débit. Comme cela a déjà été précisé, une approche collaborative sera favorisée afin de pouvoir contribuer à la bonne réalisation du projet.

Qu'entend t on par connexion?

Nous pouvons définir de manière synthétique, deux niveaux de connexion.

Les connexions technologiques

Pour effectuer un concert, une performance ou une interaction à distance, le projet INTACT recherche l'hybridation d'espaces. Il fournit une perspective numérique qui permet la transformation du lieu et sa conversion dans un espace actif, qui met aussi à contribution les publics.

Pendant une expérimentation de téléprésence artistique, les participants deviennent des « nomades », dans un espace intermédiaire en relation avec les autres lieux et participants d'autres espaces. Il s'agit de proposer une sensibilisation multisensorielle, regard, écoute, touché, qui fait intervenir, vidéo, son, robotique et transmission de données numériques.

Les connexions psychologiques et émotionnelles

Pendant le processus d'actions de téléprésence artistique la pensée est convoquée dans le processus de construction du projet. Par ces nouvelles formes de communication, non seulement la technologie est explorée, mais aussi le rapport au temps et à l'espace qu'elle induit, la façon de penser et d'organiser sur une action participative et contributive. En même temps, ces explorations ouvrent de nouveaux chemins pour imaginer de nouveaux processus pour des relations sociales, culturelles et artistiques. Les possibilités et capacités d'improvisation sont également un facteur qui permet de résoudre les problèmes, les imprévus qui apparaissent de ces systèmes et propositions. partie intégrante.

De manière essentielle, la téléprésence artistique se base sur une forme de désir de rencontre de l'autre. Les pratiques créatives à distance impliquent la nécessité d'une prise de conscience de ce que représente le réseau et l'appréciation de la fragilité de ces moments d'échange par l'aide de cette connexion. La mise en relation s'appuie sur les différents niveaux, technologiques, psychologiques et émotionnels - et implique fortement un jeu d'échange et de partage. Il s'agit alors de « visiter » notre humanité dans un contexte artistique, culturel qui intègre ces nouveaux espaces de création disponibles en ce début de XXIème siècle.



3-Téléprésence artistique et mobilité virtuelle

Difficile en l'état, de donner une définition précise et figée de la télé présence artistique. Il est possible cependant de donner quelques trames et exemples précis qui puissent permettre d'identifier un territoire d'action que ce soit dans le domaine artistique, le spectacle vivant ou des actions qui concernent plus la sphère sociale. Il peut donc s'agir:

- *Des diverses pratiques de performances en réseau interactives dans lesquelles les artistes et le public peuvent se trouver dans différents lieux physiques et virtuels.*
- *De nouvelles possibilités de mise en réseau dans les arts de la scène (utilisation d'outils virtuels pour favoriser la mobilité internationale en matière de formation, de réunions et de conférences)*
- *L'usage de canaux virtuels dans le processus créatif, permettant la co-réalisation et la coproduction d'oeuvres théâtrales par des artistes et des producteurs dans des lieux géographiques différents.*

Quelques exemples de projets à distance

Six artistes de théâtre venus de différents pays co-créeent une nouvelle production en travaillant exclusivement en ligne. Les décisions concernant le texte, la mise en scène, l'éclairage, les décors, les costumes et la dramaturgie sont prises en ligne. Les artistes se rencontrent pour la première fois quelques jours avant la représentation.

- Un groupe international de quatre artistes – qui ne se sont pas encore rencontrés – travaillent ensemble depuis 2001. Ils créent des performances en direct et en réseau avec des publics proches (réels, présents) et en ligne (éloignés).
- Un dimanche après-midi, des personnes prennent place dans un cinéma pour assister à une retransmission en direct d'une représentation théâtrale qui a lieu dans le théâtre national de la capitale.
- Un jeu qui se joue en ligne dans une ville virtuelle et dans les rues d'une ville réelle. Les joueurs en ligne et les joueurs dans la rue collaborent dans une zone de possibilités et de nouvelles rencontres où l'inconnu est roi. Le jeu étudie les changements sociaux induits par les appareils mobiles omniprésents, l'accès permanent à un réseau et les technologies de géolocalisation.
- Une production théâtrale est présentée en temps réel sur deux continents. Des spectacles, joués en direct à Londres et à Rio de Janeiro, avec des liaisons vidéo en temps réel entre les deux lieux, utilisent la distance entre les deux villes pour créer un troisième lieu d'une étonnante intimité.
- Une compagnie de ballet qui compte plus de 800 artistes vivant dans de nombreux pays. Les auditions, comme les représentations, ont lieu dans un monde virtuel. Les danseurs peuvent travailler chez eux. L'âge, le sexe, la condition physique, le comportement et les capacités techniques des danseurs sont une question de choix qui n'a rien à voir avec la nature ou la réalité.
- Deux orchestres – l'un à Venise et l'autre à Manchester – donnent ensemble un concert synchronisé en direct auquel assistent simultanément deux auditoires, un dans chaque ville.
- Une installation télématique (un équipement portatif mobile permettant une connectivité en temps réel entre des participants basés dans deux ou plusieurs lieux éloignés) est située à différents étages d'un musée permettant aux artistes et au public de mimer, communiquer, jouer et danser ensemble via la téléprésence.

Bienvenue dans le monde de la mobilité virtuelle !

C'est un monde où les artistes et le public peuvent se trouver dans des lieux différents – simultanément ou non. Un monde où les performeurs/auteurs/artistes/designers peuvent ne jamais se rencontrer vraiment. Où le metteur en scène, le théâtre et les comédiens peuvent demeurer dans différents pays, ou n'exister que dans la réalité virtuelle. Où les jeux, les scènes virtuelles, les appareils mobiles et autres technologies se croisent et remettent en question les concepts traditionnels de l'acteur (qui est-il ?) et de public (qui et où est-il ?).

Historique (rapide) de la mobilité virtuelle

Un premier évènement significatif – la première collaboration à grande échelle entre des artistes, des ingénieurs et des scientifiques – fut les 9 Evenings of Theatre and Engineering à New York en 1966. Sous l'égide de Robert Rauschenberg et Billy Klüver, dix artistes new-yorkais travaillèrent avec une trentaine d'ingénieurs et chercheurs de Bell Telephone Laboratories pour créer des performances qui alliaient les arts et les nouvelles technologies. Présentées lors de neuf soirées consécutives, elles furent intégralement filmées dans leur délirante cacophonie.

Aussi capitale que fût cette première collaboration de l'art et la technologie, c'est une oeuvre réalisée en 1980 par Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz - Hole-in-Space (Trou dans l'espace) – qui est invariablement citée comme la première expérience publique visionnaire dans l'histoire des « performances sans limites géographiques ». Les artistes la présentèrent comme une « sculpture de communication publique ».

Un soir de novembre 1980, à Los Angeles, les piétons qui passaient devant les vitrines du centre commercial de Broadway remarquèrent une chose étrange – ils ne voyaient plus leur reflet. D'autres personnes marchaient mais ce n'était pas eux. Ils finirent par discuter avec ces reflets étrangers et se rendirent compte qu'ils se trouvaient dans deux lieux différents, sur la côte ouest et la côte est du pays, au Lincoln Center à New York City et au centre commercial de Century City à Los Angeles. L'évènement ne fut pas annoncé – aucun panneau publicitaire, aucun nom de sponsor, aucun crédit – et aucune explication ne fut donnée. Hole-In-Space raccourcissait soudain la distance entre les deux mégapoles et créait une extravagante intersection piétonnière. L'expérience dura trois jours : après une première soirée de découverte, le bouche-à-oreille fonctionna et les deux espaces devinrent des lieux de rendez-vous incontournables où se pressèrent en masse des familles dont certains membres ne s'étaient pas vus depuis plus de vingt ans.

De 1975 à 1977, Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz réalisèrent une série de projets intitulés Recherche esthétique en télécommunications (Aesthetic Research in Telecommunications). L'un d'eux, le "Satellite Arts Project" explore les possibilités des arts télécollaboratifs et les questions de performance dans un espace virtuel, des sujets qui n'avaient jamais été véritablement abordés jusqu'à ce jour. Le Satellite Arts Project visait à démontrer, pour la première fois, que plusieurs artistes, tous séparés par des océans et dispersés géographiquement, pouvaient apparaître et se produire ensemble, en direct, sur une même image. Tous seraient réunis, côte à côte, capables de parler et de jouer dans « un espace de performance interactive transfrontalier ».

Hole-in-Space, qui fit entrer ces premières expérimentations technologiques dans le domaine public, fut qualifié « d'évènement historique » par le Village Voice.

Tandis que l'histoire de l'art et de la technologie – notamment la performance en réseau interactive et diffusée – se déroule sur une période relativement courte, il ne faut pas oublier l'influence non négligeable de personnalités plus anciennes. La conceptualisation et la présentation d'oeuvres ultérieures doivent énormément aux artistes d'avant-garde et aux sommités culturelles du XX^e siècle comme Rudolf Laban, Karlheinz Stockhausen, Merce Cunningham, Emile Jaques-Dalcroze et beaucoup d'autres. Ces innovateurs, ces créatifs à l'esprit curieux devancèrent et utilisèrent ces technologies bien avant leur invention¹.

¹ STAINES Judith, « Excited Atoms, an exploration of virtual mobility in the contemporary performing arts », On the move, avril 2010, http://on-the-move.org/files/news_files/excited_atoms_final.pdf