



HOTEL CITY

(46°31'26.4" N / 6° 38'9.6"E)

1. Contexte du projet

Le projet s'inscrit dans le cadre d'une recherche multimédia ou pluridisciplinaire initiée à l'occasion des 10 ans de l'école de théâtre de la Manufacture de Lausanne. Le projet étant de rassembler dans une même œuvre la totalité des comédiens formés par l'école depuis sa création, soit 125 comédiens et comédiennes à ce jour. Projet à la lisière du cinéma, du théâtre et de l'installation plastique, il constitue une trame fictionnelle, mettant en scène une réflexion sur ce qui fait une communauté, ce qui fait les liens au sein d'une même ville. La partie film est entièrement tournée à Lausanne.

2. Objectifs

L'objectif du projet est de trouver les modes de monstration de multiples séquences d'un objet film (35 séquences à ce jour) pouvant se combiner de manière aléatoire. Le film se recomposant, se remontant tout seul, sous les yeux des spectateurs grâce à un logiciel unique créé pour l'occasion. Au sein de l'installation, divers outils sont donnés au visiteur pour nouer les liens entre les séquences, pour faire lui-même son propre montage : imprimantes connectées aux séquences, ordinateurs donnant accès à des fiches sur les personnages, sur les séquences... L'objet de la recherche théorique est ainsi de mettre le cinéma classique à l'épreuve de nouveaux moyens technologiques et d'étudier la façon dont une fiction se construit au début du XXIème siècle, à l'époque de la fragmentation des écrans, de la pluralité des sources et de l'accroissement exponentiel de la densité des données. Pratiquement, de nombreux moyens peuvent être mis en places pour étudier des données, autrement dit, des données ne valent rien en elle-même mais c'est la manière dont on les exploite qui compte. C'est cette question de recherche qui nous importe particulièrement : comment mettre en relation 35 séquences ? Comment programmer le logiciel ? Qu'est-ce qui doit faire lien ? Qu'est-ce qui doit être mis en relation à l'intérieur de ces séquences ? Qu'est-ce qui doit être donné à voir, à comprendre ? Le logiciel pourrait-il lui-même générer les chemins ? En fonction de quoi ? Enfin, le logiciel pourrait-il permettre au visiteur une plus grande implication ? C'est donc bien la configuration du logiciel qui doit être mise à l'épreuve de l'installation.

3. État de l'art

3.1 Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications

Le projet s'inscrit dans le champ des arts numériques, à la croisée de l'art génératif et de l'art logiciel. Depuis le début des années 2000, de nombreux artistes ont commencé à creuser la question de l'art généré par ordinateur se basant sur des algorithmes, quand d'autres se sont penchés sur la question du logiciel artistique permettant à l'utilisateur d'interagir. Une des particularités de notre projet est qu'il propose, au travers de l'installation, de multiples appréhensions de ces différents procédés et qu'il interroge leur rencontre ainsi que leur histoire respective.

A ce titre, l'art programmatique tel que l'ont pratiqué Morellet ou Rutault crée le fondement analogique du courant numérique actuel. On pourra ainsi s'en référer à leurs écrits ou à la publication pour Morellet par exemple du catalogue de la rétrospective que lui avait consacré le Centre Pompidou en 2011. De la même manière, l'influence surréaliste du cut-up ainsi que celle de la dérive psycho-géographique des situationnistes nous paraissent primordiales pour aborder la situation actuelle. Parmi les artistes contemporains, on citera notamment les expérimentations de Grégory Chantonsky (Memory Center, Capture), Miguel Chevalier (le tableau des convivialités), Olga Kisseleva (Crossworld, Conspire), Martin Le Chevallier (Vigilance 1.0, Le Papillon), Romuald Beugnon (Mashup Table).

3.2 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications

Une première session de tournage, de montage et de réalisation de l'installation plastique a été réalisée à l'été 2014, rassemblant 45 comédiens distribués dans 34 séquences. La première version de l'installation a été montrée lors de la soirée officielle des 10 ans de la Manufacture. L'installation était ouverte au public de 20h à 5h du matin. L'objectif de cette première monstration était de savoir si le logiciel était viable sur un long temps sans qu'il soit nécessaire d'intervenir. A quelques détails près et bugs non prévisibles mais extrêmement instructifs, le logiciel a montré sa résistance. L'objectif était également de vérifier auprès d'un public que l'hypothèse d'un montage aléatoire confié uniquement à un logiciel tournant seul était viable. La réussite publique de cette première monstration nous a permis de constater que les visiteurs étaient curieux de cette possibilité de montage et que la fiction résistait bien, voir apparaissait sous une autre forme qu'imaginée par nous. L'objectif étant bien de redéfinir les conditions de la fiction à travers des procédés technologiques de processus aléatoires et d'automatisation. L'écriture de la fiction s'est faite sur une base documentaire, chaque comédien a été interrogé et filmé par François-Xavier Rouyer. Les questions portaient sur le rapport à la ville, à l'Europe, au théâtre, au cinéma et au sentiment d'appartenir à une époque historique donnée. Sur cette base documentaire, la fiction a été écrite, remplaçant, réécrivant, réinterprétant, redistribuant la réalité. Cet aspect du travail a permis de vraiment rapprocher les comédiens des personnages et ouvre un champ de possibilités larges quant au travail du

comédien au cinéma. Nous sommes en train de reprendre ces entretiens après avoir réalisé la fiction pour les étudier.

La réussite du procédé de montage aléatoire permet d'envisager de manière encore plus libre l'écriture, le tournage et le montage des séquences à venir. Cela nous engage également à tester de nouvelles possibilités, contraintes et horizons non seulement du logiciel mais de toute l'installation plastique.

Dans ce cadre, nous menons actuellement des recherches sur la question de l'assemblage des données au XXIème siècle, sur la vidéosurveillance généralisée et sur le fichage des citoyens. Un ouvrage comme *Théorie du Drone*, de Grégoire Chamayou constitue une bonne synthèse, quoiqu'assez partisane, de ce genre de procédés contemporains. Divers ouvrages concernant la collecte de données au XXIème siècle et sur son histoire nous intéresse également, on citera à titre d'exemple le tout récent rapport *Publishing in the era of Big Data* publiée par la firme Kobo, rassemblant des données autour de la lecture des livres sur tablettes numériques et ouvrant des perspectives étonnantes. Enfin, de manière plus périphérique mais néanmoins importante, les recherches de Catherine Malabou sur la plasticité du cerveau humain, sur les découvertes récentes concernant génétique et épigénétique alimentent notre travail et nos hypothèses de recherche.

4. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

Après une première étape de travail, le projet doit maintenant être retravaillé, approfondi. Fort de l'expérience acquise et des retours du premier « public test », il nous faut revenir à une étape de recherche concernant les fonctionnalités du logiciel, des possibilités d'interaction entre les différents périphériques. Plusieurs types d'interaction doivent être mis à l'épreuve, le mode aléatoire présenté était un mode aléatoire guidé, les chemins possibles avaient été préétablis par nous. Le logiciel pourrait-il lui-même générer les chemins ? En fonction de quoi ? Quel type de donnée doit servir à faire les liens ? Le visiteur doit-il avoir accès aux données brutes ou seulement aux données liées ? Enfin, le logiciel pourrait-il permettre au visiteur une plus grande implication ? Les possibilités du logiciel, la scénographie de l'installation et l'interactivité de l'installation doivent donc être affinés à la fois par le concepteur du projet et par le développeur de l'interface. Cette étape serait complétée d'une réflexion sur la « déterritorialisation » possible du projet. Serait-il possible d'en proposer une version dvd, internet ou même télévisuelle ? Cela aurait-il un sens ? Fort des résultats et perspectives dégagés lors de cette étape de recherche, il sera donc ensuite question de la manière de montrer l'œuvre et de la présenter au public.

5. Bibliographie et références

Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Rivages Poche, Petite Bibliothèque, 2007.

Boehner, Kirsten, Janet Vertesi, Phoebe Sengers, and Paul Dourish. "How HCI Interprets the Probes." In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1077–1086, 2007.

Chamayou Grégoire, *Théorie du Drone*, la fabrique éditions, 2013.

Certeau Michel de. *The practice of everyday life*, Berkeley: University of California Press. 1984

Citton, Yves, *Pour une écologie de l'attention*, Seuil, 2014.

Database Aesthetics, *Art in the age of information overflow*, Victoria Vesna Editions, 2007.

Greenfield Adam, and Mark Shepard. *Urban Computing and Its Discontents*. Architectural League of New York, 2007.

Guy Emmanuel et Le Bras Laurence. *Guy Debord, un art de la guerre*, Gallimard / BNF, 2013.

Latour Bruno. *On Actor Network Theory*. Soziale Welt. 1996.

Mackenzie, Adrian. *Wirelessness: Radical Empiricism in Network Cultures*. The MIT Press. 2010

McCullough, Malcolm, *Digital Ground: Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. The MIT Press. 2004

Manovich Lev, *The language of new media*, Mit Press, 2001.

Malabou Catherine, *Epigénèse et Rationalité*, PUF 2014.

Pariser, Eli. *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. Penguin Books. 2012