



## HOTEL CITY

(46°31'26.4"N/6°38'9.6"E)

### Rapport d'activité (Avril 2015 – Septembre 2015)

Lorsque le projet Hotel City est entré en période de travail au sein du département Recherche de la Manufacture, une maquette avait été montrée quelques mois plus tôt. De nombreuses réflexions, travaux et ajustements devaient être menés sur le projet général, sur sa construction, son mécanisme, son évolution.

Concernant le son, cette nouvelle période de recherche devait donc s'intéresser à la problématique du montage son des séquences et à la sonorisation de l'installation, prises en charge par Frédéric-Pierre Saget. Après un choix initial de produire deux montages sons pour chaque séquence, un prévu pour une diffusion haut-parleurs (grand écran), un prévu pour une diffusion dans les casques (écran interactif), l'utilisation de compresseurs a montré qu'un seul montage pouvait être réalisé et convenir aux différents types d'écoute. L'ensemble des séquences ont pu être traitées, les montages son ont été terminés et de nouvelles pistes de réflexion sont apparues concernant la sonorisation de l'exposition, notamment l'idée d'avoir une bande son « invisible » disponible dans des casques disposés de manière éparse et connectés en *bluetooth* et qui donnerait une autre narration possible de l'exposition.

Le logiciel CINEMAMUTATION créé par Andrew Sempere, qui avait globalement répondu à nos attentes lors de la monstration de la première maquette, devait maintenant être affiné, simplifié également pour en permettre un usage à la fois plus large et plus souple, plus réactif à d'éventuels ajouts rapides de documents. Le logiciel qui était auparavant entièrement dédié au projet a acquis grâce à cette recherche son autonomie et pourrait être utilisé dans d'autres contextes, ce qui permet également pour nous de réinventer de nouvelles plateformes d'interaction pour le faire évoluer. Il est désormais possible d'implémenter à la carte des documents textes, audios et images, comme nous souhaitons le faire, ce qui permet une navigation encore plus riche à l'intérieur du logiciel. Concernant les ordinateurs annexes, un *datasoftware* a été créé par Andrew permettant de créer et de consulter des archives, comme nous le souhaitons également. La question posée en fin de

recherche et qui reste à ce jour ouverte est celle de la constitution d'un « réseau fantôme » qui relierait tous les ordinateurs et permettrait de les faire interagir entre eux. La faisabilité d'un tel projet est à l'étude.

Nous avons fait appel à un nouvel artiste, Hervé Coqueret, pour réfléchir à la forme scénographique du projet. L'idée étant de proposer une scénographie à la fois complète, pouvant supporter l'ensemble des éléments informatiques, et fonctionnels. Nous avons choisi de collecter au fur et à mesure des mois l'ensemble des éléments manufacturés nécessaires (écrans, imprimante, lampes) et de dessiner nous-mêmes des meubles avec comme matière première du bois de coffrage noir pour constituer des bureaux de travail, casiers, armoires et un meuble de vidéo-surveillance (4 écrans). Le projet étant de confronter l'objet à l'image de l'objet, de jouer sur un décalage entre le monde numérique et le monde concret, réfléchir à leur intervalle dans la matière même. L'ensemble de la scénographie a pu être réalisée, de manière tout à fait modulable en fonction des espaces d'exposition.

Les questions de l'interaction entre l'espace et l'œuvre, entre les spectateurs et l'espace et l'œuvre ont ainsi pu être mises en jeu de manière concrète, questionnant les rapports créés dans un environnement à lisière du monde matériel et du monde numérique. Notre recherche a permis d'aboutir à des réponses aux questions posées mais surtout à formuler de nouvelles questions plus fines, et ouvrant le travail sur de nouvelles perspectives, de nouvelles mises en place à venir et études sur le rapport entre l'œuvre et les spectateurs.

Le projet a été présenté au festival NEW/NOW de l'European League of Institute of Arts à Amsterdam du 9 au 13 septembre 2015 et sera exposé au Quartier Général, Centre d'Art Contemporain de la-Chaux-de-fonds, du 19 février au 10 avril 2016.