



Centre des
Écritures
Contemporaines
Numériques

Center for
Contemporary
Digital
Scripts

mag n° 08 03 > 06/2008

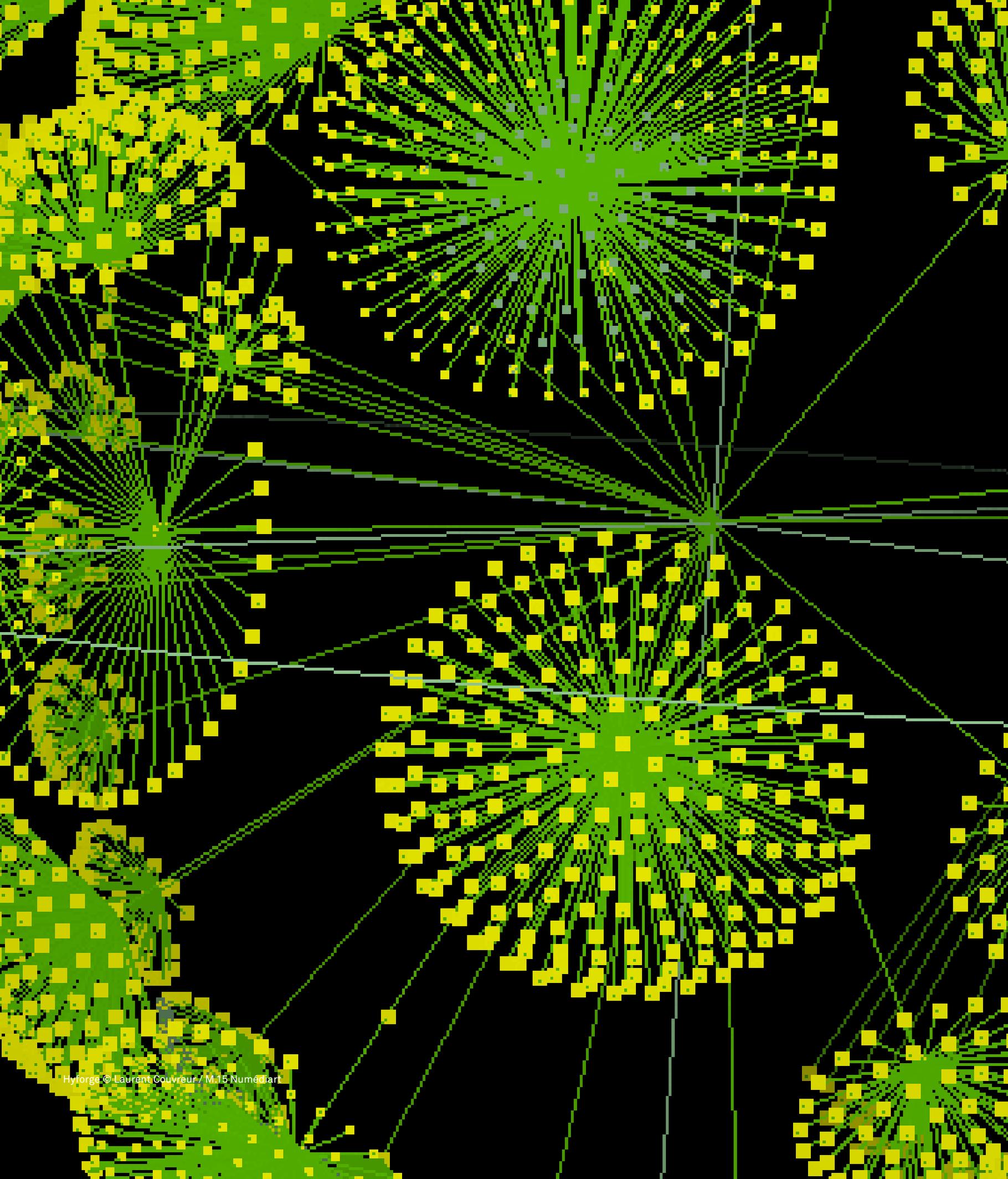
English version available on request at info@cecn.com

Le Magazine des écritures numériques et des arts de la scène

Performing arts and digital scripts Magazine

Programme des ateliers numériques

Digital Workshops program



ÉDITORIAL

DU CORPS AUGMENTÉ AU CORPS RÉSEAU

par Pascal Keiser

pascal.keiser@technocite.be

Il y a cinq ans déjà, nous élaborions au sein du CECN une réflexion sur ce que certains appelaient alors de manière anticipée et conceptuelle le corps augmenté.

Le corps augmenté est cette possibilité induite par les technologies numériques de multiplier les perceptions et actions du corps à travers l'utilisation de capteurs embarqués à même celui-ci, de logiciels interactifs, du traitement numérique de la voix et de l'image, notamment.

Une grande partie de l'imaginaire des créateurs s'est développée autour de cette thématique au cours des cinq dernières années, et nous avons créé au sein du CECN l'essentiel de nos propositions d'ateliers autour de ces dynamiques.

Si le corps augmenté a amené une rupture esthétique dans le champ artistique, le corps réseau provoque une rupture intellectuelle, sociale et économique, et plus singulièrement une rupture fondamentale dans le rapport à l'autre.

Lors d'une discussion à bâtons rompus il y a quelques semaines à Paris, un artiste de la jeune génération nous a soufflé à l'oreille qu'il souhaitait créer un spectacle où le public pourrait faire sonner son téléphone portable. Il ne s'agissait pas ici d'une interaction entre les téléphones portables et le spectacle (voir à ce propos l'article de Clarisse Bardirot dans le mag 07 du CECN), mais bien d'avoir la possibilité pour le spectateur d'interrompre la « convocation »¹ et le temps libre donné au spectacle pour gérer un appel.

Cette proposition, qu'on la suive ou non, traduit le passage sociétal du corps augmenté au corps réseau². En peu de temps, depuis le début des années 2000, nous sommes collectivement passés, dans le monde occidental, de l'extension technologique du corps par différents outils et interfaces (téléphonie, internet, ...) à une relation de dépendance cérébrale à ces outils. Notre cerveau a aujourd'hui besoin d'être en réseau en temps réel soumis à divers stimuli téléphoniques, courriels ou médiatiques. Cette pulsion, que d'aucuns (Bernard Stiegler, Hiroki Azuma) rapprochent d'une pulsion animale, pose question à partir du moment où elle est générée et gérée industriellement.

Si le corps augmenté a amené une rupture esthétique dans le champ artistique, le corps réseau provoque une rupture intellectuelle, sociale et économique, et plus singulièrement une rupture fondamentale dans le rapport à l'autre.

Pour reprendre à nouveau les mots de Hirozi Azuma, philosophe japonais spécialiste des médias et des mangas : « *Ce qui différencie l'homme de l'animal, c'est la conscience de soi, et ce qui permet de créer du lien social, c'est le désir qui existe entre les individus. Le désir animal peut se satisfaire en l'absence de l'autre alors que le désir humain nécessite par essence l'autre... Redevenir un animal signifie que le rapport interpersonnel disparaît pour être remplacé par un cycle manque/satisfaction de chaque individu refermé sur lui-même, géré par la société de consommation* ».³

¹ Le metteur en scène Denis Marleau qualifie ses spectacles technologiques (sans comédiens, avec projections de vidéos sur des masques) de spectacles théâtraux car ils répondent selon lui au code de la convocation, même sans acteurs

² « Corps réseau » qui est à ne pas confondre avec « création en réseau », cette dernière utilisant la technologie web pour des créations artistiques collectives

³ in *Libération/Next*, 9 février 2008



- Ateliers numériques
- Résidences numériques
- Actions de sensibilisation

Le CECN est une plate-forme novatrice de formation continue aux technologies digitales pour les professionnels des métiers de la culture.

Elle est singulière par son aspect transfrontalier, par le fait qu'elle intègre à la fois des structures importantes de production et de diffusion théâtrales et musicales et des centres de formation continue, créant ainsi une dynamique transdisciplinaire entre formations en classe et sur plateaux équipés, jusqu'au plateau 'blue-key' pour incrustations. Les ateliers du CECN ont été lancés en septembre 2004 côté wallon. Près de 200 personnes ont pu en dix-huit mois d'activité affiner leur approche de l'histoire, de l'utilisation des technologies numériques mais aussi et surtout de leur sens dans le processus de création des arts de la scène. Ces ateliers peuvent déboucher sur des résidences numériques au cours desquelles espaces de travail, de répétition et matériel technologique hardware et software sont mis à la disposition des créateurs.

- Digital Workshops
- Digital residences
- Growing public awareness

The CCDS is an innovative platform for ongoing training in digital technologies for professionals engaged in cultural projects.

It is unique in its cross-border approach, and for the fact that it represents an important framework for the production and presentation of theatrical and musical projects whilst being a centre for ongoing training, thereby creating a cross-disciplinary dynamic between workshop training and high-tech modules, including a 'blue-key' module on superimposition. The CCDS workshops were launched in September 2004 in the Walloon region of Belgium. Within the first 18 months almost 200 people were able to develop a new approach to history, to the use of digital technology but also especially to the creative process within stage arts. These workshops can lead on to digital residential courses during which specific areas for work and rehearsal are made available along with the necessary technological hardware and software.

SOMMAIRE

éditorial

 03 D'un point à l'autre

Le Magazine des écritures numériques et des arts de la scène

 06 Carte blanche à Agnès de Cayeux, artiste des réseaux

 10 CREW, Des environnements immersifs pour un nouveau cadre scénique

 14 Daniel Danis, Kiwi

 16 Le Fresnoy, 10 ans de création sans frontière

 20 M15/Numédiart, un programme d'excellence pour soutenir l'industrie numérique et multimédia

 22 Transdigital, recherche, technologie et art entre Lille-Tourcoing, Gand et Mons-Maubeuge

 26 Time's up, construire des appareils pour expérimenter la réalité virtuelle

 30 Eric Pottier, régisseur vidéo pour le spectacle vivant : une nouvelle formation au CFPTS

 32 Mobile theatre

34 Actualités

34 Bains numériques#2 : Florence Corin remporte le prix de la création

35 City Sonics, de Strasbourg à Sibiu

36 DVD-Rom Les Transnumériques, un outil promotionnel pour les arts numériques en Communauté française et au-delà

37 De MutaMorphosis à Re:place 2007 : sciences, arts et technologies en débat

 38

à 56 Programme des ateliers numériques *Digital workshops program*

57 Inscriptions & conditions d'admission *Registration & conditions*

58 Planning

60 Résidences numériques *Digital residencies*

62 Lieux et opérateurs CECN *Venues and operators of CCDS*

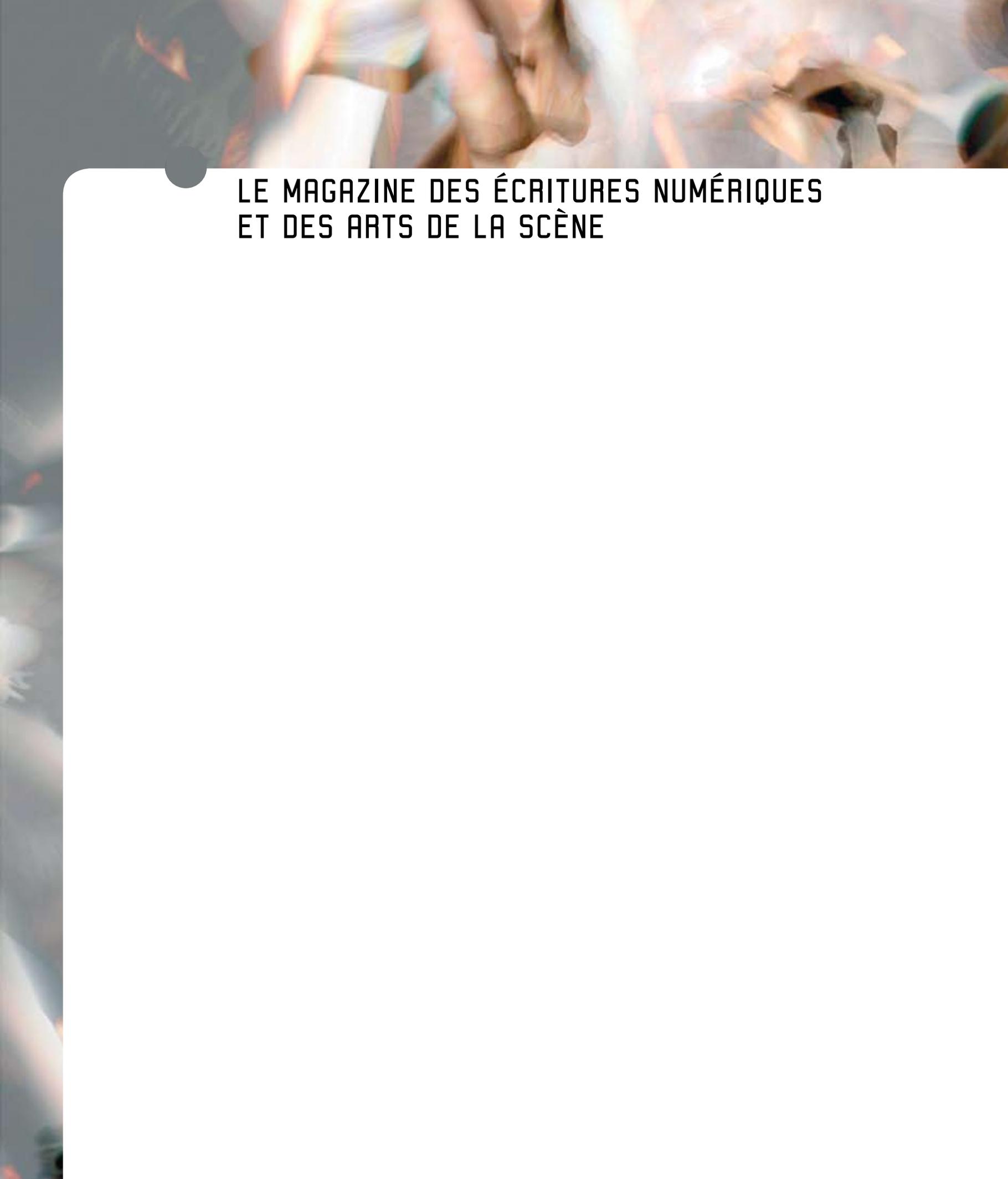
64 Plans d'accès / logements/ partenaires, *Access / accommodation / partners*

65 Numéros précédents

66 L'équipe du CECN *The CCDS team*

67 Version anglaise *English version*

(uniquement dans la version internationale du magazine disponible sur demande)



**LE MAGAZINE DES ÉCRITURES NUMÉRIQUES
ET DES ARTS DE LA SCÈNE**

CARTE BLANCHE À



Margherita Balzerani*est née le 31 juillet 1976 en Italie.

Elle est curateur et critique d'art. Depuis 2002 elle travaille au Département de l'Action Culturelle du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris.

Auteur de nombreux articles sur des artistes contemporains : Maurizio Cattelan, Bruno Peinado, Chen Zhen, Daniel Pflumm, Dominique Gonzalez-Foester, Mathieu Briand, Thomas Hirschhorn, Nari Ward, Kolkosz, Martin Le Chevalier, Tobias Bernstrup, Le Cercle Ramo Nash. Passionnée de jeux vidéo elle est chargée de la préfiguration de l'antenne du Palais de Tokyo sur Second Life. Membre active de l'O.M.N.S.H., Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, elle termine actuellement une Thèse de Doctorat en co-tutelle entre l'Université de Paris I Panthéon-Sorbonne et l'Université de Rome La Sapienza ayant comme titre : «Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création artistique contemporaine». Margherita Balzerani est également professeur de Muséographie à l'Icart et de Sémiotique et d'Histoire de l'art dans l'école de Manga, Eurasiam. Elle vit et travaille à Paris.

Contacts :
margheritabalzerani@yahoo.it
<http://margheritabalzerani.blogspot.com/>

Glossaire :
Le terme de métaverse (de l'anglais metaverse c'est à dire méta-univers) provient du roman Snow Crash (voir Snow Crash), en français "Le Samouraï Virtuel", écrit par Neal Stephenson en 1992, et est maintenant largement utilisé pour décrire la vision qui sous-tend les développements en cours sur les univers virtuels 3D totalement immersifs.

Entre Musée imaginaire et immortalité de l'œuvre.

Le projet de la création d'une antenne du Palais de Tokyo dans Second Life, un nouvel espace de production artistique.

«À toutes les œuvres d'art qu'il élit, le Musée Imaginaire apporte, sinon l'éternité que leur demandaient les sculpteurs de Sumer ou de Babylone, l'immortalité que leur demandaient Phidias et Michel-Ange, du moins une énigmatique délivrance du temps.

Et s'il suscite un Louvre envahi et non déserté, c'est que le vrai Musée est la présence, dans la vie, de ce qui devrait appartenir à la mort.»

André Malraux, *Le Musée Imaginaire* 1947.

La croissante présence d'expositions et de lieux d'art sur Second Life semble affirmer la possibilité d'utiliser un univers virtuel 3D pour la création artistique. Mais si pour le moment l'art exposé dans Second Life est trop souvent présenté sous forme de *mimesis* formelle de la réalité, cette tendance montre que les résidents plutôt que de

Margherita Balzerani

passer à l'acte créatif, se contentent de traduire en pixel des clones de la réalité qui les entoure. Si Second Life offre la possibilité d'être un terrain d'expérimentation, encore très peu d'artistes semblent détourner l'outil ou tout simplement pousser ses limites.

Il faut se concentrer sur l'acte qui est propre à la techné : l'acte créatif.

«Your world, your imagination».

Du copié-collé à l'esthétique du « build yourself ».

Si Philippe Rosedale, fondateur de Linden Labs, définit l'univers de Second Life essentiellement comme une *simulation* du monde réel, ce monde pourrait potentiellement permettre à ses résidents de dépasser les limites spatio-temporelles, ou essentiellement liées au corps. Le récit présent sur la page d'accueil de Second Life est explicite :



«Second Life. Votre monde. Votre imagination. Rejoignez une société virtuelle naissante, entièrement construite par ses résidents. Ici, vous pouvez être ou faire ce que vous voulez : découvrez un paysage 3D qui évolue en permanence, faites de nouvelles étonnantes rencontres, créez un chef d'œuvre ou construisez un empire...»

Second Life est à vous : imaginez, inventez, et existez. Explorez un monde plein d'aventures et de surprises, créez tout ce que vous imaginez. Partez à la rencontre de personnes plus surprenantes les unes que les autres, côtoyez la gloire, la fortune et la victoire. Indépendamment de vos buts, quoi que vous choisissiez de faire, votre deuxième vie commence maintenant. »

Si à la base de Second Life il y a le slogan «Your world. Your imagination», pourrait-on considérer cet univers comme un éventuel territoire de production artistique ?

Si tout résident est potentiellement à la fois utilisateur et créateur, quelles sont les possibilités de création envisageables ? Créateur ou démiurge de soi-même, de son environnement, de son espace de vie, le résident est à travers son avatar acteur et spectateur à la fois. Mais le potentiel créatif offert par Second Life à ses utilisateurs, l'éventualité d'une expérience qui prend en compte l'immatérialité, l'immortalité et l'ubiquité est-il à l'heure d'aujourd'hui suffisamment exploité ?

Second Life se présente comme un MMORPG, *Massive Multiplayer Role Playing Game*, (Jeu de rôle massivement multi-joueurs). Créé en 2003 par la société californienne Linden Labs, il a réuni en seulement quatre ans plus de 8.500.000 résidents dans le monde entier.

Comme le nom le suggère, les MMORPG sont les descendants directs des *jeux de rôle*, mais à la différence de ces derniers, Second Life semble offrir à ses résidents la possibilité de se



construire une deuxième vie. En effet la plateforme n'impose presque aucune règle de *jouabilité*, il n'y a pas de but à atteindre ni de mission à accomplir, au contraire les utilisateurs vont être amenés à construire un univers *habitable* et à redéfinir continuellement les relations sociales.

Face aux contraintes de notre monde, pourrions-nous bâtir une architecture virtuelle et créer une œuvre immatérielle, qui prend en compte l'apaisant, l'intemporel, l'invisible, la synesthésie, l'éphémère, l'empathie, les émotions, le désir, l'humidité, le son, l'intimité ?

Allons-nous vers une virtualisation de la création et de l'artiste ?

Si cette plateforme ouverte pouvait donner la possibilité aux artistes de sublimer les contraintes de la vie réelle, pourquoi y retrouve-t-on systématiquement une production qui simule à l'identique notre première vie ?

Quelques exemples d'expériences artistiques sur Second Life.

Aujourd'hui Second Life représente essentiellement une plateforme sociale et une vitrine économique pour les marques, mais de plus en plus d'artistes s'approprient ce metaverse, comme le prouve le travail réalisé par une série d'artistes contemporains.



Les *Synthetic Performances* d'Eva et Franco Mattes, un duo d'artistes italiens qui rejoue des performances emblématiques des années 70 via leurs avatars dans le metaverse de Second Life : *Shoot*, de Chris Burden, *Seedbed* de Vito Acconci, *Tapp und Tastkino* de Valie Export. Par écran interposé Eva et Franco Mattes réalisent des répliques fidèles de ces performances en les vidant de toute émotion.

«Nous désobéissons aux trois principes de la performance établis par Marina Abramovic : pas de répétition, pas de fin prévisible, pas de reproduction. Nos performances sont codées longtemps à l'avance, il n'y a aucune place pour l'improvisation, tout est médiatisé, rien n'est spontané.» Pour eux «il n'y a pas de distinction entre la réalité et la fiction, les faits et la fantaisie, l'authentique et le simulé. Rien n'est vrai, tout est possible».



Molotov Alva est l'avatar virtuel d'un personnage emblématique qui réalise une sorte de journal intime vidéo-filmé de sa vie sur Second Life : *The Video Diary*.

Les expérimentations musicales sur Second Life de Christine Webster/Wildo Hofmann sont quant à elles proches d'une réflexion autour de la sculpture sonore.



Tandis que Alain Della Negra et Kaori Kinoshita qui ont présenté leurs dernières vidéos conçues *insitu Newborns* et *Furries*, dans des espaces d'expositions sur Second Life.

Enfin, Miltos Manetas a présenté sur Second Life une nouvelle version de sa pièce *SuperMario sleeping*. La figure emblématique du plombier moustachu, icône des consoles Nintendo, assoupie au milieu d'un espace d'exposition spécialement conçu sur Second Life, un clin d'œil au célèbre film *Sleep* d'Andy Warhol.

Ces deux derniers artistes ont participé à l'expérience de la *Second Night*, événement organisé à l'occasion de la *Nuit blanche 2007* à Paris, une exposition collective autour d'une dizaine d'artistes internationaux.

Les metaverses* représentent-ils aujourd'hui de nouveaux espaces de créativité ? Des lieux de diffusion et de production favorables à une expérience artistique qui soit à la fois éphémère et persistante, immatérielle et empathique, individuelle et collective, réelle et augmentée, in-situ et douée d'ubiquité, dynamique et immuable ?

Le projet de la création d'une antenne du Palais de Tokyo dans Second Life. Prospection d'un nouvel espace de production artistique.

Une institution artistique peut-elle aujourd'hui à travers les metaverses donner la possibilité aux artistes de produire une expérience artistique immatérielle, capable de dépasser les limites et les contraintes : architecturales, bureaucratiques, sociales, économiques ou muséographiques ?

Le Palais de Tokyo est un lieu d'expérimentation et d'innovation créé en janvier 2002 à l'initiative du Ministère de la Culture et de la Communication et de la Délégation aux arts plastiques. Faisant déjà preuve d'innovation à l'époque de son ouverture, ce nouveau centre représentait un paradoxe de l'architecture contemporaine. Installé dans un ancien bâtiment de 1937, il associait alors à une esthétique low-tech une flexibilité muséographique inédite.

Pensé comme un forum ouvert à tous, le Palais de Tokyo offre depuis son réaménagement une façon de vivre l'art au plus près de son époque, des attentes du public et des artistes. Véritable lieu de vie et première institution ouverte de midi à minuit, le Palais de Tokyo propose à la fois des expositions, des événements, des rencontres, de la vidéo, de la musique, un restaurant, une librairie et une boutique. En multipliant les formes de présentation, en distordant les habitudes spatiales et temporelles de l'exposi-



ROUGE DÉCANTÉ DE GUY CASSIERS



Un espace de mémoire pixellisé

par Émilie Martz Kuhn

Une majorité des créations de Guy Cassiers aborde le thème de la mémoire. Qu'elles convoquent des figures historiques sur le plateau ou qu'elles mettent en scène des personnages en état de remémoration, les productions du metteur en scène flamand s'attachent à moduler les souvenirs. Une de ses plus récentes créations, *Bezonen Rood*, en français *Rouge décanté*, a piqué notre curiosité en raison de l'ingéniosité avec laquelle Guy Cassiers a su corréler le propos de la pièce à un environnement scénique principalement construit à partir d'images vidéoprojetées. Nous proposerons ici une courte réflexion sur cet agencement scénique particulier en nous appuyant sur les propos du metteur en scène que nous avons eu l'occasion de rencontrer il y a quelques temps à Anvers.

Après des études d'art graphique à l'académie des Beaux-Arts d'Anvers, Guy Cassiers se tourne vers le théâtre et inaugure sa carrière avec de petites formes destinées au jeune public. Il travaille ensuite comme metteur en scène indépendant, notamment pour le Kaaithater de Bruxelles ainsi que pour le Toneelschuur à Haarlem. En 1996, il rejoint le RO Theater à Rotterdam dont il deviendra le directeur artistique durant près de dix ans. Ces années seront l'occasion, pour le metteur en scène flamand, de définir et d'affirmer une esthétique singulière. En proposant un univers spectaculaire né du croisement entre la littérature (plus particulièrement le roman), le spectacle vivant, la musique et la vidéo, Guy Cassiers donne naissance à une écriture scénique personnelle. Son remarquable *Cycle Proust* en quatre volets, réalisé entre 2002 et 2004, témoigne d'une démarche artistique résolument tournée vers un théâtre pluridisciplinaire. Actuellement directeur artistique du Toneelhuis à Anvers, la plus grande structure théâtrale de Flandre, il termine en ce moment même une trilogie sur le pouvoir, entamée avec les spectacles *Mefisto for ever* (joué en Avignon à l'été 2007) et *Wolfskers7*. Notons que son œuvre est couronnée de nombreux prix comme le «Thersites» décerné par la critique flamande ou encore le «Werkpreis Spielzeiteuropa».

Émilie Martz Kuhn effectue actuellement un doctorat théorico-pratique en Littératures et arts de la scène en cotutelle entre l'Université Laval de Québec et l'Université Paris III – Sorbonne Nouvelle. Ses recherches se concentrent sur les écritures scéniques du traumatisme convoquant différentes technologies visuelles et sonores. Elle s'intéresse notamment aux créations de Guy Cassiers, du Groupov et du Théâtre des Deux Mondes basé à Montréal. Parallèlement à ses études, elle travaille en tant qu'auxiliaire de recherche au GRERÉS (Groupe de Recherche sur les Récits de Survivance) à l'Université Laval de Québec.

www.toneelhuis.be

Adapté du roman éponyme autobiographique de Jeroen Brouwers, *Rouge décanté* livre un long monologue sur les deux années passées par l'auteur avec sa mère et sa grand-mère dans le camp d'internement de Tjideng (actuelle Djakarta). Rappelons que durant la seconde guerre mondiale, les citoyens des pays de l'Europe de l'Est alors expatriés à Java, étaient internés dans des camps de concentration dirigés par les japonais. Ce pan oublié et caché de l'histoire a mis de nombreuses années à rejoindre la mémoire collective en raison de l'importance justement accordée à l'extermination des juifs d'Europe. La pièce s'ouvre sur l'événement déclencheur de l'anamnèse de l'unique personnage en scène, soit le décès de sa mère. L'homme, alors âgé de quarante ans, revient sur sa détention à Tjideng en effectuant de constants allers et retours temporels entre sa vie au camp et celle qu'il a tenté de reconstruire «après». La scénographie, signée par Peter Missotten, ressemble à une gigantesque chambre obscure où s'infiltreront discrètement des faisceaux de lumière rouge. De larges stores bordent le mur du fond et des bassins rectangulaires, d'inspiration japonaise, semblent strier le sol du plateau. Le comédien Dirk Roofthoof, vidéosurveillé par cinq caméras disposées de part et d'autre de la scène, débite son récit de vie. Son image est instantanément captée selon différents points de vue et retransmise en temps réel sur les supports offerts par la scénographie. Si le dispositif technique mis en place se révèle être assez simple, il est toutefois utilisé selon une multitude de modalités qui vont évoluer durant tout le spectacle. Il ne s'agit pas pour Guy Cassiers de déployer un environnement technologique complexe, mais bien de se servir de la vidéoprojection comme d'un outil théâtral supplémentaire : «*La vidéo est un instrument; c'est seulement un outil, comme les micros ou l'éclairage. Selon moi, tous les espaces sont aujourd'hui habités par des images de toutes sortes. Il me semble évident d'utiliser les images au théâtre, d'autant plus qu'elles offrent de multiples possibilités.*»

La projection d'images captées en temps réel au sein d'un espace scénique offre une possibi-

lité majeure : donner à voir ce qui normalement est imperceptible pour la majorité du public. En fonctionnant comme un miroir grossissant, les surfaces de projection sur lesquelles apparaissent des gros plans de l'espace scénique permettent au spectateur d'observer les détails, notamment dans le jeu du comédien. Guy Cassiers ne fait pas économie de ce moyen, puisque Dirk Roofthoof est fréquemment accompagné de son double écranique. Les images pixellisées de l'acteur ont le pouvoir de capter et de guider l'œil en suggérant des focalisations inédites sur ce qui se passe sur la scène. Dans *Rouge Décanté*, ce procédé est renforcé par l'utilisation de cinq caméras qui permettent une multiplication des points de vue en temps réel. Ainsi même si le comédien joue de face, l'écran peut le montrer de dos ou de profil. Le public profite ainsi d'une sorte de «vision augmentée» qui va réorganiser sa perception.

La vidéo est un instrument; c'est seulement un outil, comme les micros ou l'éclairage. Selon moi, tous les espaces sont aujourd'hui habités par des images de toutes sortes. Il me semble évident d'utiliser les images au théâtre, d'autant plus qu'elles offrent de multiples possibilités.

Ce jeu avec les dimensions, omniprésent dans *Rouge Décanté*, nourrit d'une part l'esthétique spectaculaire et, d'autre part, se met au service du texte qui reste le point de départ de l'écriture scénique de Cassiers. Le récit de vie, forme choisie par l'auteur et retravaillée par Corien Baart et Erwin Jans, offre autant de richesses que de contraintes quant à son adaptation théâtrale; l'environnement artistique où est privilégié «l'ici et maintenant» doit se plier à cette forme textuelle qui ne peut éviter les va-et-vient temporels inhérents au phénomène de remémoration. Ces allers et retours dans le temps se manifestent entre autres avec l'irruption constante du dis-

cours rapporté au sein du monologue. Cette forte marque du présent induit une rupture dans une structure textuelle portant pourtant l’empreinte de l’oralité. Le récit au passé revient brusquement au présent, faisant resurgir le souvenir en direct devant nous. Comment donner à voir et à entendre le petit garçon de quatre ans prisonnier à Tjideng ? Comment matérialiser ce spectre du passé qui s’adresse à nous au présent ? La vidéoprojection qui se joue des dimensions, va prendre en charge cet aspect de la pièce et donc suppléer le comédien qui n’aura pas à l’assumer par son jeu : *« En explosant l’échelle, en rendant des parties de son corps plus grandes, cela nous aide à voir le petit garçon physiquement. L’environnement est si grand que doucement Dirk devient vraiment petit. Étant donné qu’il ne joue pas l’enfant, je pense que c’est une aide pour le spectateur. »* Ce type de procédé illustre parfaitement la façon de travailler du metteur en scène. S’il organise sur la scène une rencontre entre différents matériaux (le texte, l’image, le son, etc.), il se garde cependant de les orienter ensemble vers la même finalité. Chaque élément présent sur le plateau doit prendre en charge une partie indépendante du discours que forme leur interaction : *« J’utilise beaucoup les techniques qui viennent de la télévision ou du cinéma ; le montage, les différences de son, etc. Mais la grande différence, c’est que dans un film, le son, les images et le texte tentent de dire la même chose, ils créent une réalité truquée. (...) Au théâtre, j’utilise les mêmes instruments mais je les déconnecte les uns des autres. Pour donner un simple exemple : lorsque dans un film tu vois une voiture passer, tu entends la voiture passer : l’image et le son tentent de te dire la même chose. (...) Au théâtre, nous partons du mensonge, nous partons du fait que l’image et le son ne sont pas liés mais un ‘film’ prend tout de même place dans l’imagination des personnes assises dans le public. Alors j’invite le public à prendre et à assembler les éléments disparates offerts sur la scène pour composer leur propre film et cela sans avoir à montrer et à entendre une voiture qui passe. »*

Spatialiser la mémoire : un dispositif scénique de l’introspection

Si, dans *Rouge décanté*, la vidéo est utilisée comme un outil au service du spectacle, elle dépasse néanmoins rapidement cette fonction primaire. L’environnement scénique construit par les images reflète l’intériorité du personnage en prise avec un passé traumatique. En ce sens, le dispositif dans lequel évolue Dirk Roofthoof est celui de l’introspection et permet au public d’entrer dans l’univers intérieur du personnage, selon le souhait de Guy Cassiers : *« Je pense*

que le théâtre est un merveilleux médium pour séduire le public avec un monde visuel et musical qui ne raconte pas seulement une anecdote, mais permet d’entrer dans un univers mental. »

Cet espace fragmenté, dans lequel le corps projeté du comédien se divise selon son apparition sur les différents supports qui accueillent l’image, nous fait pénétrer dans les coulisses de la pensée du personnage de Brouwers. Il est une retranscription tangible de l’espace mental d’un homme torturé par le souvenir obsédant de sa mère battue et humiliée par « les japs ». Depuis cet épisode traumatique vécu très jeune, le petit garçon a conservé une image symboliquement défigurée de sa mère, image qu’il projettera à répétition sur les femmes qui traverseront sa vie. Ces traces mnésiques, imprimées par le seau du trauma, sont celles sur lesquelles s’est construit l’existence du personnage qui aujourd’hui prend la parole. À la lecture du roman, cet aspect a particulièrement retenu l’attention de Guy Cassiers qui souhaitait le retranscrire clairement dans sa mise en scène : *« Pour moi ce qui est plus important que le contexte historique ou la façon dont les gens se sont comportés, ce sont les répercussions psychologiques de ce qui s’est passé, répercussions sur lesquelles Jeroen Brouwers a grandi. »*

À l’instar des gigantesques têtes projetées qui se multiplient et se scindent sur les surfaces-écrans, la conscience de cet homme est littéralement éclatée, décomposée. La projection vidéo nous fait oublier l’espace physique pour nous faire plonger dans un « brouillard psychique », brouillard évoqué à plusieurs reprises par le personnage pour illustrer ses crises d’angoisse répétitives. C’est ainsi que la crise d’angoisse, quasi schizophrénique, se joue devant nous, en direct, matérialisée par cet étrange ballet d’images décousues. Par ailleurs, la vidéo se fait également miroir et support visuel du processus auto-réflexif mené par le personnage lors de son témoignage. Le temps du récit de vie est également celui de l’auto-analyse, de l’auto-auscultation minutieuse de soi, qui semble se faire à la loupe pour le personnage de Brouwers. Ce dernier se commet dans un face-à-face avec lui-même largement imagé par l’omniprésence de ses doubles projetés.

Dans *Rouge décanté*, le dispositif scénique construit sur la vidéoprojection se fait véritable métaphore du processus de remémoration. L’image projetée, tel un souvenir, apparaît, disparaît, se recompose, et se fixe sur un élément précis. Les surfaces-écrans sur la scène sont de véritables écrans mnésiques qui portent et supportent la trace du processus du souvenir qui se joue devant nous.



GILLES JOBIN

Gilles Jobin (1964)

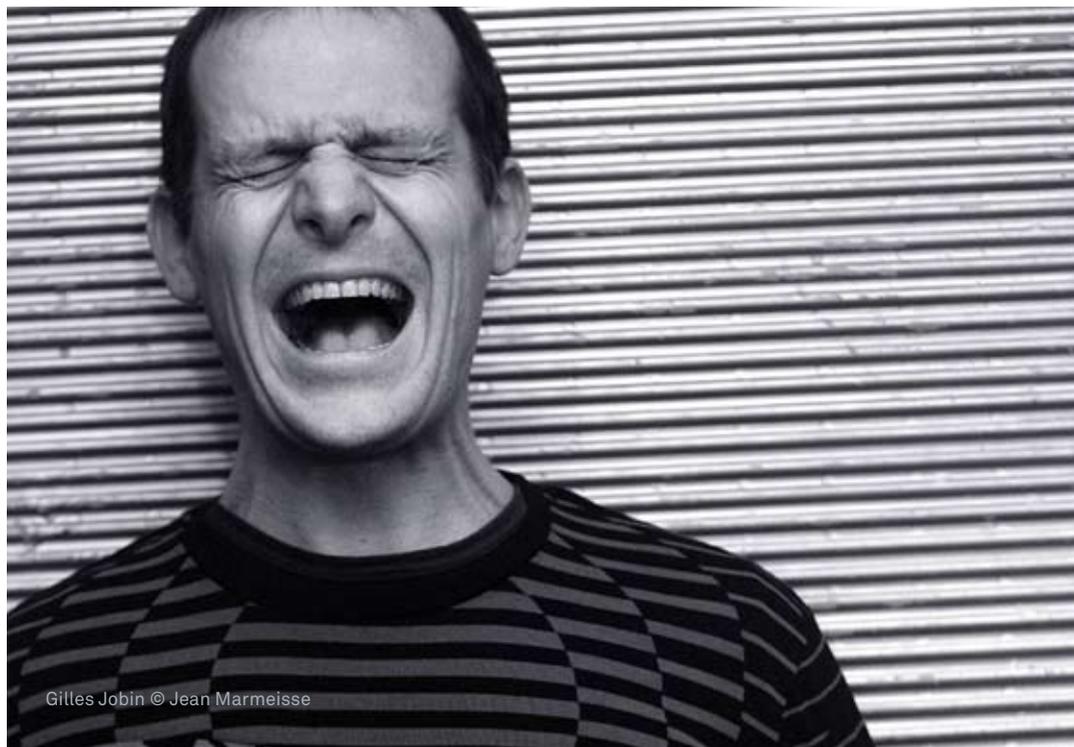
vit et travaille à Genève

Après un début de carrière comme interprète au sein de plusieurs compagnies helvétiques, Gilles Jobin prend en 1993 la co-direction du Théâtre de l'Usine à Genève. En 1996, il s'installe à Madrid et se lance dans ses premières créations en solo. En 1997, il déménage à Londres. Gilles Jobin affirme alors une écriture chorégraphique hors des cadres esthétiques établis. Une écriture qu'il remet en question en permanence par des incursions dans les arts visuels et le live art. En 1999, il présente *A+B=X* au festival Montpelier Danse et crée *Braindance* (quintet) qui sera présenté au Théâtre de la Ville de Paris la saison suivante. Son travail désormais plébiscité internationalement et la radicalité de sa démarche font de lui l'un des précurseurs d'une nouvelle génération de chorégraphes européens. Suivront les pièces *The Moebius Strip* (quintet) en 2001 et *Under Construction* (septet) en 2002. En 2003, il crée *TWO-THOUSAND-AND-THREE* pour les 22 danseurs du Ballet du Grand Théâtre de Genève et *Delicado* pour le Ballet Gulbenkian de Lisbonne. En 2004, il s'installe avec sa famille à Genève et en 2005 crée *Steak House* (sextet). En 2006, il crée *Double Deux* et devient artiste associé à Bonlieu, Scène nationale d'Annecy. En 2007, il présente *Study 1* à Annecy, une forme courte et incisive qui lance des pistes de recherche pour sa prochaine création en 2008. Il est Candidat au XI Prix Europe Nouvelles Réalités Théâtrales avec le soutien de l'Union Européenne.

www.gillesjobin.com
info@gillesjobin.com

CECN : Text-to-Speech est le prolongement d'une première étape de travail appelée *Study 1*, présentée à Annecy il y a quelques mois, et qui traite avec humour du problème de la neutralité suisse. Comment votre travail a-t-il entre temps évolué et pourquoi ce choix d'un thème d'actualité (le terrorisme), alors que vos pièces jusqu'ici se situaient plutôt dans une veine abstraite ?

Gilles Jobin : Je dirais plutôt une veine existentielle où la question de l'abstraction et de la forme viennent au second plan. Au niveau du fond, je me situe en réaction permanente face au monde qui m'entoure, comme par exemple, dans le spectacle *Braindance* qui était fortement influencé par la guerre en Bosnie. Toutefois, je reste généralement dans des problématiques qui me sont assez proches ou qui traitent du rapport au monde contemporain. Dans ma nouvelle création, *Text-to-Speech*, la différence réside dans le



Gilles Jobin © Jean Marmeisse

Gilles Jobin a souvent déployé une écriture chorégraphique racée, géométrique, travaillant la surface et les aplats, sans doute les réminiscences d'une enfance marquée par l'œuvre de son père, le peintre Arthur Jobin. Après avoir été nommé co-directeur du Théâtre de l'Usine à Genève et avoir présenté ses spectacles partout en Europe, le chorégraphe suisse est à présent accueilli en résidence à Bonlieu, Scène Nationale d'Annecy. Cet orfèvre du mouvement aime à donner corps - au sens littéral - à des atmosphères oniriques qui s'écoulent dans le chatoiement de nappes lumineuses et sonores. Toutefois, son nouveau spectacle en préparation semble quelque peu déroger à cette esthétique en convoquant, non sans humour, des thèmes d'actualité comme le terrorisme, mais en distillant un éclairage proche de l'absurde.

Pour cette création, Gilles Jobin s'est allié une nouvelle fois le concours du brillant producteur et DJ électro Cristian Vogel, connu entre autres pour son duo avec Jaimie Lidell dans *Super_Collider*, qui a composé la musique du spectacle (ainsi que celle des spectacles précédents, *2-0-0-3*, *Delicado*, *Steak House*, démontrant une grande finesse de composition dans l'agencement des textures sonores et des rythmes décalés).

Text-to-Speech fait également, comme son nom l'évoque, appel à une technologie de synthèse vocale du texte écrit, sur base d'un logiciel développé par la société montoise Acapela, une spin-off créée en 1997 au départ de la Faculté Polytechnique de Mons. *Text-to-speech*, après une tournée en France et en Pologne, devrait être présenté au Festival Latitudes Contemporaines à Lille en juin. Dans le cadre du programme Transdigital et Digit@tion, dont nous vous avons entretenu dans le précédent numéro du magazine, le spectacle y sera précédé d'un atelier autour du dispositif technologique mis en œuvre.

fait que des textes sont lus et que ces textes possèdent un sens, ce qui réintroduit la narration d'une certaine manière. Ce n'est pas tant le sujet du spectacle en lui-même, mais plutôt le fait qu'il soit entouré de mots, qui donne à la narration un aspect suggestif. C'est bien le texte qui suggère des idées aux spectateurs plutôt que le mouvement, car le texte influence le sens de manière plus directe. Sur le choix du thème, je trouve que l'époque que nous traversons actuellement est difficile et emplie de violence, et c'est paradoxal, car nous nous trouvons à la fois dans un monde très violent alors que nous sommes

en paix totale, du moins en Occident. Dès lors, comment gère-t-on cette problématique de la violence ? Il y a une dimension d'éloignement ou de proximité face à cette violence et donc la perception que nous pouvons en avoir peut être très différente. Dans *Text-to-Speech*, notre démarche consiste à rapprocher de nous ces conflits lointains. Cela instaure une sorte d'hyperréalisme mais qui serait complètement fantaisiste. C'est de l'hyper politique-fiction. L'absurdité des situations déclenche le rire, il y a un mélange entre le sérieux et le grotesque. Mais lorsque le texte se fait descriptif de faits réels, les situations portent

Chorégraphe helvète à l'heure technologique

Propos recueillis par Vincent Delvaux

moins à rire (nous utilisons par exemple de vrais rapports d'Amnesty International).

Nous en sommes actuellement là dans notre questionnement. Nous entamons une phase de répétition et la pièce devrait passer de trois à six danseurs.

CECN : Vos pièces ne racontent rien d'autre que le corps et ses états et font généralement l'impasse d'une trame narrative pour s'orienter davantage vers une géométrisation et une abstraction du corps, sculpté par la lumière, le son ou le mouvement. Cette dimension plastique se retrouve-t-elle encore au centre de votre travail actuel ? Vous parlez parfois de « transition continue et d'échauffement des corps au travail », pouvez-vous préciser ce que vous entendez par là ?

G. J. : Ces notions se réfèrent davantage à *Double Deux*, un spectacle où il y a beaucoup de mouvements en couple. Dans cette pièce-ci, nous sommes moins dans ce genre de questionnements car nous cherchons davantage à mettre la danse en relation avec le texte et avec les personnes qui manipulent les ordinateurs sur scène. Chaque danseur possède ainsi un ordinateur. L'atmosphère sur scène est un peu semblable à celle d'une salle de presse qui reçoit des dépêches et les transmet. La mise en action se fait de manière lente et poétique. Le mouvement n'est pas là pour signifier des choses mais plutôt pour suggérer une sensibilité. La danse est chargée du sensible, de la douceur. Au final, elle trouve mieux sa place dans ce travail - sans doute de manière différente au regard de mes spectacles antérieurs -, elle se justifie comme un moment de poésie et de beauté.

CECN : Comment s'articule cette problématique avec le dispositif technologique mis en place ? Pouvez-vous nous parler de cette technique utilisée dans le spectacle Text-to-Speech et de votre collaboration avec la société Acapela ?

G.J. : Il s'agit de « text to speech » et non de reconnaissance vocale. C'est en fait de la synthèse vocale d'un texte écrit qui est envoyé à un ordinateur par les danseurs sur scène. Pourquoi choisir ce mode d'expression ? Je trouve que ces voix synthétiques possèdent une qualité particulière, elle sont bien faites sans être parfaites. Les textes peuvent par ailleurs s'adapter facilement au lieu dans lequel on se rend et peuvent donc évoluer, se nuancer de couleurs locales. C'est là quelque chose d'assez nouveau.

Grâce aux ordinateurs, nous pouvons déclencher des sons et générer de multiples variations en temps réel. Cela procure une autre énergie que lorsque la musique est préenregistrée, car cela demande aussi une action de la part des danseurs, ils ne peuvent pas faire semblant, ils doivent gérer des fichiers, appuyer sur des touches pendant le spectacle, etc. Les machines nous servent aussi d'écrans sur scène que l'on utilise pour afficher des images. Ils ont donc également une fonction scénographique.

Nous utilisons en fait des programmes assez

triviaux, d'usage courant. Il n'y a pas eu de développement spécifique ou de collaboration en amont avec la société Acapela qui nous a fourni les logiciels. Je ne désire pas avoir une gestion informatique complexe sur le plateau. Nous nous positionnons plutôt comme de simples utilisateurs d'une technologie existante.

CECN : Vous travaillez de longue date (sur 2-0-0-3, Delicado, Steak House) avec le musicien et DJ électro Cristian Vogel, avant cela vous aviez collaboré à maintes reprises avec Franz Treichler, le leader de The Young Gods. Ce choix est-il dicté par une certaine vision de la musique, qui à l'instar de votre danse, est déstructurée, évolutive, non linéaire et atemporelle ?

G. J. : La relation entre la danse et la musique s'établit en parallèle. J'aime le travail au niveau des textures et des ambiances. Au fil du temps, je m'ouvre davantage à ce que la musique dispose d'une vraie indépendance par rapport à la danse et qu'elle ne soit pas uniquement illustra-

Grâce aux ordinateurs, nous pouvons déclencher des sons et générer de multiples variations en temps réel. Cela procure une autre énergie que lorsque la musique est préenregistrée

tive. Cristian Vogel s'implique beaucoup dans le spectacle, nous sommes dans un processus où la musique acquiert aussi des responsabilités dramaturgiques.

Si le côté organique est aussi présent chez Franz Treichler, avec Cristian, il y a un aspect plus provocateur, il veut repousser les limites. Pour ces compositeurs, il s'agit d'une expérience nouvelle. En effet, la musique qu'ils composent pour mes spectacles n'est pas éditée en tant que telle mais a pourtant été écoutée par beaucoup de gens. C'est un processus de création plus expérimental.

La musique électronique est aussi beaucoup moins chère à mettre en œuvre, son processus de fabrication est différent, plus souple. On peut réécrire et corriger en direct la composition, ce qui est quasi impossible avec la musique classique ou contemporaine par exemple.

CECN : Cristian Vogel décrivait votre travail comme étant organique et auto-modulaire, avec de grands espaces de liberté encadrés par quelques règles simples. Cela correspond-il à votre manière habituelle de travailler, y compris sur Text-to-Speech ?

G. J. : En effet, mon travail est organiquement organisé. Le danseur répond à une série de règles et celles-ci régissent ses improvisations sur scène. Un peu à l'instar d'un match de football, il y a des règles qui cadrent le jeu, avec des stratégies très précises de la part des équipes mais les joueurs doivent cependant réagir en direct aux

conditions extérieures qui influent sur le jeu.

Dans *Double Deux*, les danseurs devaient faire des choix à l'intérieur d'un cadre de règles prédéterminées et être capables de modifier ces choix en cours de route. En tant que chorégraphe, je met en place les règles, ce qui est finalement assez proche de la manière dont fonctionnent les sports d'équipe avec un entraîneur qui établit les stratégies.

CECN : Votre univers balance également entre abstraction et référence au quotidien, entre une vision de l'intime et le monde. Où vous situez-vous dans ce rapport dichotomique ?

G. J. : En ce qui me concerne, je me situe plutôt dans l'intime mais celui-ci ne peut vivre que par son rapport au monde. Il y a chez moi beaucoup de choses flottantes, des états seconds, du rêve, des choses assez cérébrales. C'est notre cerveau qui donne la conscience du monde. Nous sommes des artistes et des créateurs et pas seulement des danseurs. Je pense qu'il doit être encore possible de danser avec une seule jambe mais certainement pas avec une moitié de cerveau.

CECN : Votre travail fait également souvent des incursions du côté du live art, de la performance (notamment avec votre compagne La Ribot et Franco B) et des arts visuels. Votre démarche est-elle intrinsèquement transversale ou bien la danse reste-t-elle pour vous un moyen d'action principal autour duquel viennent se couler d'autres expériences ?

G. J. : Contrairement à certains de mes collègues qui se posent beaucoup de questions sur la place que doit occuper la danse, je me sens bien dans le cadre théâtral et conventionnel du spectacle. Je ne ressens pas du tout la nécessité de mettre de la distance par rapport à mon métier de danseur. J'aime les théâtres, je pourrais d'ailleurs y passer ma vie.

En ce qui concerne le Live Art, les gens qui constituent cette scène se sont intéressés à un moment à mon travail, lorsque je résidais à Londres. Ce qui m'intéressait dans la performance, c'était surtout l'intensité du geste. J'ai toujours été fasciné par le mouvement de l'artiste peintre qui jette la peinture sur la toile. Chez Franco B., j'aime sa démarche de mettre son propre corps en danger dans une sorte d'hyper-existentialisme extrême. Il y a chez lui une gestion presque médicale de son travail.

Toutefois, ma spécialité artistique est et reste la danse. Au niveau de mes influences, j'ai été marqué par les arts plastiques, mon père était d'ailleurs peintre abstrait et géométrique et l'on dit souvent que mon travail revêt une dimension très plastique et un certain sens de la mise en espace, même s'il reste avant tout ancré dans la danse. Lorsque l'on est chorégraphe, on est obligé de travailler dans un esprit de création complète, musicale, en mouvement et plastique à la fois.

RAMUNTCHO MATTA



Libérateur de doutes

Propos recueillis par Philippe Franck

Musicien, plasticien, enseignant, artisan « indisciplinaire », Ramuntcho Matta est l'auteur, depuis les années punk, d'une œuvre polymorphe mélangeant images et sons voyageurs. Il a croisé de très nombreuses personnalités (de William Burroughs à Brion Gysin, de Félix Guattari à Don Cherry, de Marcel Duchamp à Régine Chopinot) pour transmettre aujourd'hui une certaine philosophie de vie à travers ses enregistrements, installations et publications hybrides. Ce petit prince de l'hypnopop est un des artistes internationaux sans chapelle soutenu régulièrement par City Sonics, particulièrement préoccupé du rapport à l'autre et animé par une véritable culture de l'échange.

CECN : Vous venez de réaliser un CD à partir d'une installation audio-visuelle, The cat inside, créée à la Maison de l'International de Grenoble lors de la manifestation interdisciplinaire Zone IP et qui sera également présentée lors de City Sonics cet été à Mons. Vous y mêlez des projections et des enregistrements audio historiques de William S. Burroughs et de Brion Gysin avec lequel vous avez collaboré en tant que jeune musicien à la fin des années soixante-dix.

Ramuntcho Matta : *The cat inside* est un retour, trente ans après, à ma première rencontre avec la technologie, chez Brion Gysin* à Paris. J'avais 15 ans et je lui ai parlé d'une nuit mémorable en Sicile où j'avais entendu les chiens aboyer au loin. Sur ce, il me passe des enregistrements qu'il avait réalisés en ralentissant la bande ; j'entends alors que ces chiens parlent anglais et que leurs principales préoccupations sont d'ordre sexuel ! C'était très étonnant et là je me suis rendu compte alors que la technologie pouvait aider à révéler l'inaudible ou l'invisible. Je pense à la fameuse *Dream machine**, également imaginée par Brion Gysin et ce bien avant les machines nettement plus sophistiquées dont on peut disposer aujourd'hui. Dans cette installation, j'ai voulu rendre hommage à ce tandem et à leurs visions. En Inde, le mot *Jedi* signifie le rythme des mots et les sages bouddhistes travaillent sur ce rythme. Burroughs pensait que les rythmes de phrases étaient aussi importants que les mots eux-mêmes. Pour ce projet, j'ai utilisé des enregistrements réalisés dans le désormais mythique Beat Hôtel, (point de ralliement de Jack Kerouac, qui y descend, dit-on, le premier en 1956, suivi par les jeunes auteurs nord-américains Allen Ginsberg, Gregory Corso et bien d'autres « beat », d'où son appellation), rue Gît le Cœur à Paris et notamment des extraits de la *Révolution électronique*, petit essai visionnaire de Burroughs publié une première fois en 1971 et qu'il est intéressant de relire à l'heure du numérique et de la globalisation médiatique. On y entend la voix nasillard de Burroughs scander des sentences comme « être animal, être humain », « être gentil, être méchant », « être toi, être moi »... ce qui est, en passant, la base du discours, notamment avec son « devenir animal », que le philosophe Gilles Deleuze développera avec son complice Félix Guattari entre autres dans leur somme commune *Mille Plateaux* (1980). La personne qui entend cette psalmodie va être comme hypnotisée. Sur une autre piste, on peut entendre Brion

Gysin réciter ce qui me semble être (NDLR : Ramuntcho Matta est légataire des bandes magnétiques laissées à sa mort par Brion Gysin, pour la plupart non identifiées) un texte sur son initiation dans le désert marocain.

En avril dernier au Chili j'ai enregistré des chiens dans la nuit (NDLR : on a pu les entendre également dans le Jardin du Mayor de Mons à l'occasion de City Sonics 2007), et une petite comptine populaire qui dit « écoute les chiens la nuit, c'est plus important que ce que tes parents peuvent t'apprendre ». En ce qui concerne les images de *The cat inside*, j'utilise des photos du médium même (enregistreur à bandes, etc.) avec des découpages de presse évoquant les *cut up* tant utilisés par Burroughs et Gysin. Ils nous disent que nous sommes fabriqués par ce que l'on perçoit ; nous sommes des reproductions de la « stratégie de la confusion » mise à l'œuvre par les médias et ceux qui les contrôlent. Nous croyons vivre des choses par nous mêmes mais trop souvent, on les vit à travers la volonté, parfois nuisible, des autres. C'est en résumé le message - j'espère - poétique de cette installation qui emprunte son titre au dernier livre qu'ont co-écrit, en 1985, Burroughs et Gysin et qui avait pour principal sujet les chats qui sont également présents dans mon installation. Le cinéaste Chris Marker (NDLR : l'auteur de *La Jetée* et *Sans soleil*, qui a dernièrement réalisé un clip pour une chanson de Ramuntcho Matta, lequel sera également montré dans City Sonics 2008) pense que les humains vivent sur la planète des chats qui nous tolèrent en s'amusant de les voir s'agiter comme des idiots. Il nous faudrait donc écouter davantage les chats, apprendre à ronronner dans ce monde où nous sommes victimes de nos désirs et où l'on ne sait plus où se situe le plaisir. Comment revenir à cet état où l'on écoute le chat à l'intérieur de nous ?

CECN : En tant que créateur musical mais aussi visuel, que représente pour vous cet art sonore dans l'espace comme vous le pratiquez aussi ?

R. M. : Il peut donner à voir, via l'écoute, l'invisible. On peut identifier deux grands champs d'art sonore : une esthétique du paysage modifié par le son et un voyage dans l'espace-temps. Peut-on donner par le son une mémoire de l'instant que l'on vit, déplacer la perception de l'endroit où l'on est par une histoire sonore ? Cela m'apparaît comme une nécessité et un challenge intéressant car cela permettrait à la personne

qui l'expérimente d'être mieux où elle est. Cette propriété est proche de celle de l'architecture qui nous permet de pouvoir (bien) vivre où l'on est, donc, là aussi, quand vous parlez d' « architectures sonores » dans City Sonics, nous y sommes ! Il s'agit aussi de compenser le poids de l'univers machinique et de réapprendre à penser avec nos oreilles. Dans notre monde quotidien, nous n'avons plus aucun espace où nos oreilles peuvent se reposer de toutes ces machines qui nous entourent et s'infiltrer en nous pas nécessairement pour un mieux. On devient machine alors qu'on est avant tout humain. Il faudrait donc retrouver un chaos essentiel qui serait générateur de nouvelles subjectivités et non de parasitage permanent. Don Cherry, immense musicien de jazz qui a été un ami proche et avec lequel j'ai eu la chance de collaborer, aimait jouer dans la rue entre deux concerts. Il m'a appris qu'il faut être « street wise » ; la rue est un endroit où l'on peut bien se sentir ; la rue peut redonner à la ville la place où on s'installe et où l'on se révolte. On y (re)découvre tous les jours que la ville est un espace commun. L'art sonore peut aussi permettre de participer à la jouissance de la ville.

CECN : Vous êtes invité dans diverses institutions pédagogiques européennes à enseigner le doute. Qu'est-ce qui a motivé cet intérêt ? Comment réagissent les étudiants ?

R. M. : Le doute fait peur. Ce que je propose dans mon « bureau du doute », c'est que chacun le gère comme un tremplin créatif plutôt que comme un obstacle tétanisant. Cette philosophie pratique est liée à ce que m'ont enseigné Brion Gysin, William Burroughs mais aussi le musicien de jazz Don Cherry qui m'a permis de m'entraîner à être dans un état qui consent aux choses de passer à travers moi. J'ai aussi appris qu'on ne fait rien tout seul ; je crois au travail et à la jouissance du travail. La grande leçon du jazz est de faire durer la lévitation le plus longtemps possible avant de plonger dans l'eau. C'est aussi ce que m'ont appris Marcel Duchamp, que j'appelais « tonton Marcel » et qui venait souvent à la maison voir mon père, mais également Man Ray ou encore Max Ernst. Henri Michaux m'a fait rencontrer la musique africaine et balinaise et m'a laissé en héritage un petit instrument de musique africain, une *sanza* (que l'on appelle aussi « piano à pouces »). Mon parcours doit beaucoup à ces personnalités remarquables. J'ai pu observer comment ces grandes personnes ont géré

le doute et les arborescences qui permettent de comprendre ce qui nous influence réellement, ce que l'on appelle un peu rapidement nos « goûts » et ceux hérités de notre entourage. Aujourd'hui, on apprend aux jeunes à être efficaces. Je crois que si on reste « inefficace », on gère mieux les difficultés, les accidents de la vie que l'on prend comme un rebondissement pour aller ailleurs. Peut être, cette matière « douteuse » n'est-elle pas faite pour l'école mais j'y ai trouvé un bon écho à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens, à l'école nationale supérieure de création industrielle de Paris, à l'École de Grenoble ou encore au NABA, nouvelle école d'art et de design à Milan.

Le son est ce qui est sien ; il est une manière de s'approprier l'espace, et c'est bien ce que l'on pointe lorsque l'on parle d' « espace sonore ». Il n'y a pas de musiques innocentes : plus les musiques sont « simplistes », plus elles sont efficaces, plus elles sont « complexes », plus elles permettent d'associer des expériences de différentes natures. Ces musiques sont aussi présentes dans le bureau du doute où les étudiants sont parfois déstabilisés mais la plupart, après quelques cours, restent fascinés et certains reviennent me voir amicalement.

Le numérique est le bienvenu quand il peut enrichir ma palette perceptive mais il faut se rendre compte que l'art ne peut se résumer à un support numérique ou autre. Dans certaines expositions dites d'arts numériques, on me présente du matériel mais j'ai souvent du mal à saisir l'intention poétique.

CECN : Vous avez intégré à votre palette interdisciplinaire le multimédia en réalisant des CD-Rom dès le début des années 90. Quels types de rencontre entre les arts visuels et sonores vous semblent aujourd'hui fécondes ?

R. M. : J'ai réalisé un CD-Rom sur mon père et sur la transmission, qui posait la question : comment être soi-même son propre père ? J'ai aussi conçu plusieurs CD-Roms pour enfants afin que les jeunes puissent découvrir la science et idéalement pour leur permettre d'apprendre le plus tôt possible une certaine idée de la liberté. La science remet en question la vérité pour enrichir le plus possible la réalité. J'ai moi-même beaucoup appris des enseignements de Michel

Cassé, inventeur de la non-matière, Immanuel Velikovsky*, P.D. Ouspensky, principal disciple de Gurdjef et sa philosophie ésotérique à la recherche de son « être » authentique ou encore d'Alfred Jarry, inventeur de la science des solutions imaginaires. Je crois qu'on doit pouvoir produire des choses intemporelles et aujourd'hui la technologie pose le problème - non résolu - de la durée de vie de l'œuvre. Si on lit à l'envers le mot CD-Rom, ça donne : mort décès. Nous sommes entraînés dans une spirale consommatrice que l'on pourrait juger aussi comme une arnaque : on utilise un programme spécifique puis on doit l'actualiser et un jour, il n'existe plus ; l'œuvre multimédia qui a été conçue avec et pour une certaine technologie devient alors illisible. Je me suis dit qu'au moins avec un crayon et une feuille de papier, on savait où s'en tenir quant à leur fragilité et j'ai arrêté d'être tributaire de ce médium même si je me sers des outils numériques au quotidien.

Le multimédia, à mon sens, ne passe pas forcément par l'utilisation de la technologie. L'expérience shamanique peut être considérée comme « multimédia » dans le sens où elle joue tant sur la musique, que l'image, le mouvement ou la parole. Elle nous transporte dans un lieu où l'on est confronté à un type d'art qui sort de son isolement pour être immergé autre part. Le numérique est le bienvenu quand il peut enrichir ma palette perceptive mais il faut se rendre compte que l'art ne peut se résumer à un support numérique ou autre. Dans certaines expositions dites d'arts numériques, on me présente du matériel mais j'ai souvent du mal à saisir l'intention poétique. En 1991, j'ai commencé à faire des CD-Rom en tentant de modifier le médium pour en faire quelque chose d'inédit. Pour moi, l'intention doit précéder l'action et pour cela, il faut se tenir au courant de l'évolution de l'art, ne pas reproduire, s'interroger sur les conditions de présentation et le pourquoi. S'agit-il de proposer une expérience de partage ou d'éblouir avec un savoir-faire ? Ces questions qui sont posées par l'utilisation artistique du numérique, nous renvoient au principe de responsabilité de l'artiste.

Glossaire :

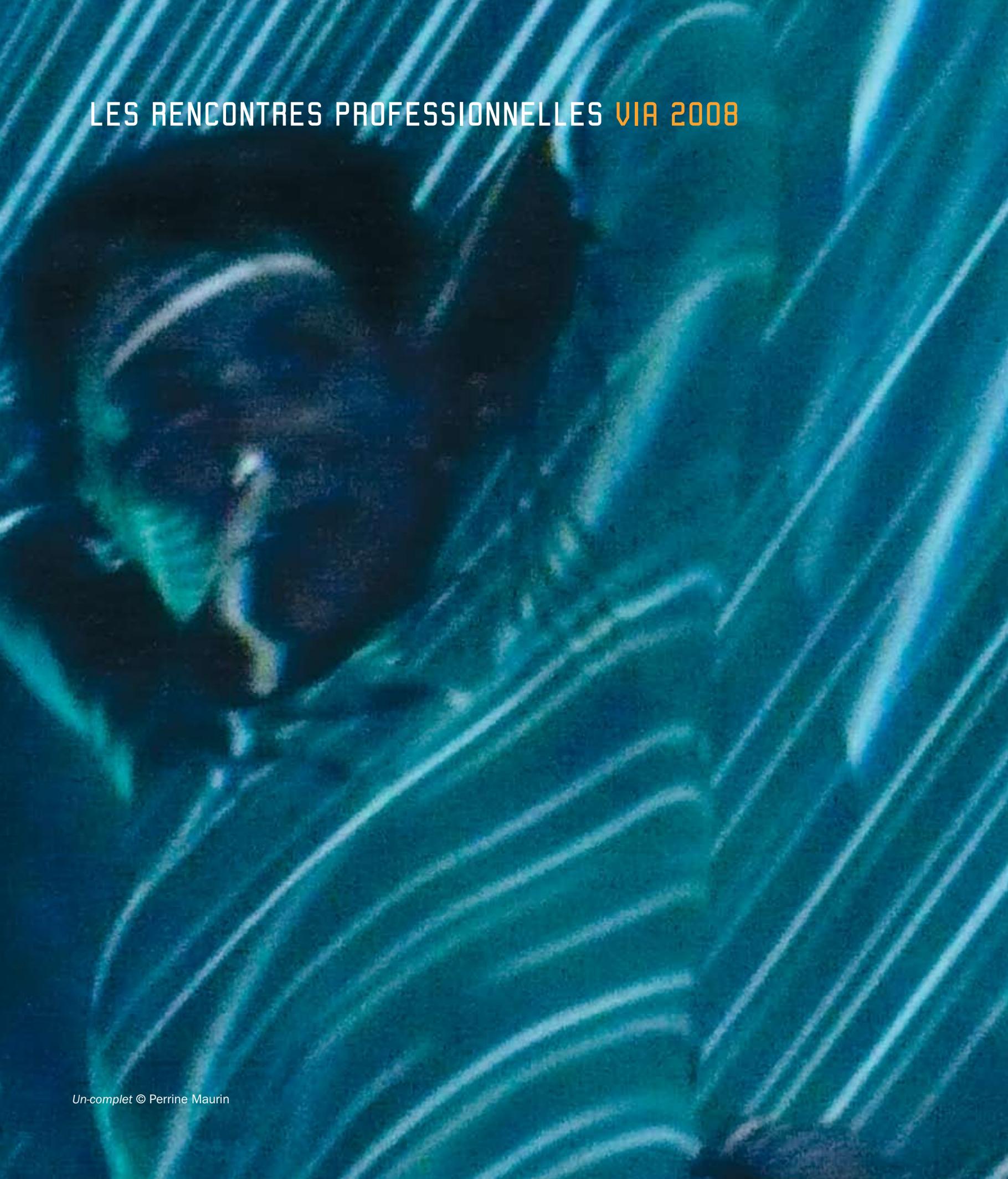
Bryon Gysin : artiste visuel, calligraphe, écrivain, complice de William S. Burroughs (l'auteur du *Festin nu*) avec lequel il a écrit notamment *The third mind* qui développe le principe du cut up, emprunté aux dadaïstes et des permutations du langage pour mieux libérer l'imaginaire.

La Dream Machine est constituée d'un cylindre percé de trous réguliers avec une lampe à l'intérieur, placée sur une platine tournant à une certaine vitesse et qui produit un effet hypnotique à travers les paupières fermées.

Immanuel Velikovsky : scientifique controversé qui dans son livre *Le monde en collision* paru en 1950, avance que nombre de mythes et de traditions des peuples et des cultures antiques sont basées sur des événements réels.

The cat inside a fait l'objet d'un CD édité par le label de Ramuntcho Matta, Mat (Music Art and Technology) ; cette installation sera présentée dans le cadre du Festival des arts sonores City Sonics à Mons, du 20 juin au 27 juillet 08. Sub Rosa a également édité un CD archive de Brion Gysin et Ramuntcho Matta Live in London 1982.





LES RENCONTRES PROFESSIONNELLES **VIA 2008**

Les technologies numériques bouleversent, au-delà de nos vies quotidiennes, la création scénique. Le plateau de théâtre ou de danse devient, bien plus que d'autres disciplines, un espace actuel de confrontation du réel et du virtuel, de la technologie et du corporel. Mais aussi et souvent de situations hybrides. Cette année, autour de la thématique des « émotions numériques », les Rencontres Professionnelles VIA vous proposent d'entrer dans les nouveaux imaginaires et la pratique d'artistes intégrant ces matériaux afin d'augmenter le spectre de sensibilité de leurs créations.

Les rencontres professionnelles VIA sont depuis 2007 un moment de médiation particulier vers les professionnels et les programmateurs des arts de la scène. Un moment nouveau, convivial, où nous sortons de notre format de diffusion habituel et privilégions l'échange entre artistes, ingénieurs, chercheurs et diffuseurs autour de ces nouvelles dynamiques. Un moment où nous décomposons et analysons ensemble les frictions de la modernité avec l'art scénique : cheminement artistique, outils technologiques, résidences et options de travail, processus pédagogiques, échange et structuration des connaissances, rapport au public, sont abordés avec une approche de sensibilisation et de médiation pour non initiés.

Dans les pages suivantes du magazine, nous vous proposons un ensemble d'interviews et de moments de réflexion avec certains des artistes associés aux Rencontres Professionnelles de cette année, où l'on trouve, à côté de noms confirmés comme Thierry De Mey, Zaven Paré ou Michèle Noiret, des figures émergentes sur la scène numériques, telles Jeanne Dandoy, Thierry Alcaraz ou le duo décalé d'Halory Goerger et Antoine Defoort mais aussi des initiatives singulières, comme cette Académie de l'impossible de David Maayan, dans le cadre de Linz 09, Capitale européenne de la Culture.

À noter que dans le cadre d'une synergie soutenue par l'ONDA, les rencontres à Mons sont cette année mises en réseau « diagonal » avec un rendez-vous « théâtre 3.0 », sur les enjeux de la création virtuelle, à la MAC Créteil (Paris) lors du festival EXIT 08 début avril, et les rencontres professionnelles nationales « nouvelles écritures scéniques » au Carré des Jalles (Bordeaux) mi-avril.

THIERRY DE MEY



Compositeur d'images mouvementées

Propos recueillis par Philippe Franck

Enfant terrible de la génération belge du début des années 80, Thierry De Mey passe, avec un talent égal, des formes musicales et cinématographiques aux collaborations chorégraphiques. Rythme et mouvement sont au cœur d'une œuvre polymorphe à l'esthétique élégante et poétique. Ces dernières années, il a intégré naturellement, sans jamais effacer la dimension humaine, corporelle et sensuelle, les technologies numériques dans ses œuvres, notamment dans la performance *Light music* et l'installation *From inside*, qui ne lassent pas d'enchanter les visiteurs aux quatre coins du globe. Parallèlement, il est co-directeur du Centre chorégraphique Charleroi/Danses où il développe une activité qui pointe vers le futur immédiat du mouvement et des « corps indisciplinaires » en scène. Rencontre avec un éternel émerveillé.

Après des études de cinéma à l'IAD (Bruxelles), Thierry de Mey aborde la musique contemporaine de manière décloisonnée (il est un co-fondateur du groupe Maximalist !) en synergie avec la danse en pleine redéfinition au début des années 80. Il compose pour divers chorégraphes dont Anne Teresa de Keersmaeker (dont *Rosasdanst Rosas*), Wim Vandekeybus (dont *What the body does not remember*), Michèle-Anne De Mey ou encore Manuela Rastaldi. Son travail a reçu plusieurs prix internationaux. Ses œuvres ont été interprétées par de grands ensembles tels que Ictus, Hilliard ensemble ou encore London Sinfonietta. Il a réalisé plusieurs films de danse (dont *Love Sonnets*), des enregistrements CD (récemment *Pièces électroniques, scies, bonds, empreintes* chez Sub Rosa), des performances/ concerts et plus récemment des installations. Il exerce également une activité pédagogique itinérante.

www.charleroi-danses.be

CECN : Votre œuvre multiforme se nourrit de la confrontation des univers musicaux, cinématographiques et chorégraphiques avec une intersection dynamique : le mouvement...

Thierry De Mey : C'est vrai que j'ai baigné plus jeune dans le cinéma, notamment lors de mes études à Bruxelles, puis dans la musique avec Maximalist! dans les années 80 et enfin la danse contemporaine, là aussi très tôt, avec ma sœur Michèle-Anne et Anne-Teresa De Keersmaeker. Il y a eu la rencontre avec le défunt Fernand Schirren, « maître de rythme » à Mudra, l'école fondée par Maurice Béjart à Bruxelles. Je dois aussi beaucoup à mon maître à penser Henri Van Lier, philosophe qui croise dans ses recherches et ouvrages la sémiotique, la sociologie, la psychanalyse ou encore la systématique des sciences humaines. Cette intersection que vous pointez, le mouvement, cela a été d'abord une intuition non formulée. Même si je compose des pièces instrumentales pour ensembles, j'aime penser la musique en terme de mouvement. Je vois du mouvement en général, au-delà de la danse. On pourrait presque dire que je ne suis pas loin d'entendre de la musique quand je vois de la danse. Le mouvement sous toutes ses formes stimule mon envie de faire de la musique ou du cinéma. C'est récemment, en lisant des ouvrages de science cognitive que j'ai réalisé que dans le corps humain, il y a plus de capteurs pour le mouvement que pour d'autres sens. On pourrait donc imaginer que le mouvement serait notre sixième sens même s'il n'est pas répertorié comme tel. Il a son existence autonome : je me rappellerai toujours mon grand-père qui avait perdu un bras à la guerre mais qui continuait à agiter ce membre qui n'existait plus. Ces sensations kinesthésiques peuvent être une grande source de plaisir. L'aspect synthétique dans le mouvement m'intéresse aussi. On pense tout de suite à la réunion des paramètres en une seule chose (ne plus considérer le timbre, l'harmonie, etc., comme des formes séparées) qui ne serait pas éloignée d'un sens musical et qui ne serait pas encore passé par les mots structurants du langage. Un « sens premier », non en ce qu'il est supérieur, mais parce qu'il est plus enfoui dans nos réflexes. Un nourrisson sera par exemple très sensible au mouvement avant de comprendre les mots ; il distinguera les langues avec des expressions et des vitesses différentes avant de saisir les significations. Penser le mouvement au cœur de l'art est, pour moi, une manière d'être

sensible et synthétique. J'aime bien cette phrase du philosophe Ludwig Wittgenstein que je cite de mémoire : « *quand mes mots ne suffisent plus pour décrire la beauté musicale de Brahms, c'est ma main qui continue ce que mes mots ne peuvent plus dire* ». Le mouvement, c'est la musique de la musique. Ce type de déclaration m'a attiré parfois de vives critiques car chacun a son idée de la musique mais je n'évoque pas ici le côté superlatif. La différence entre un grand interprète musical et un moins bon, c'est que le premier va recréer ce qu'il y a entre les notes (« *le rythme, c'est entre les coups* » disait Schirren). C'est cette leçon que j'applique dans les différents champs artistiques que j'explore.

CECN : Vos pièces n'étaient pas ou peu, jusqu'ici, « interactives » au sens technologique du terme. Toutefois des projets tels la performance Light music ou dernièrement l'installation From inside peuvent aussi être perçus comme des formes d'art numérique et ont été sélectionnés dans diverses manifestations sous cette étiquette. Quelle est votre compréhension de cette appellation aux définitions multiples ?

T. DM. : Nous avons déjà discuté de cela récemment au festival *Bains numériques* qui a présenté mes œuvres et films récents et en y repensant, j'ai avancé une première définition : l'art numérique serait ce qui est rendu possible par les nouvelles technologies, les outils informatiques dans un champ donné mais, tout de suite, cela me semble recouvrir une zone trop large. En effet, pourrait-on avancer, en suivant cette logique, qu'une voiture roulant sans chauffeur comme on nous le prépare pour demain serait aussi une œuvre artistique.

Une autre acceptation du terme serait un nouveau champ esthétique défini par les technologies numériques. Ce qui m'intéresse, c'est de produire des nouvelles transmissions de contenu. Dans mon travail, on ne trouvera pas de référence à la culture manga, pas de 3D, pas de pixellisation car en fait, je suis encore dans une esthétique que l'on pourrait qualifier d'analogique. La naissance du cinéma au début du XX^e siècle a amené une nouvelle technologie avec le rêve de l'interactivité et ce dès le début du cinéma parlant. On peut remarquer qu'à l'époque, cette innovation n'était pas jugée comme une démarche artistique pertinente, tout au plus comme une attraction foraine, sans réelle estime ni reconnaissance artistique parfois de

la part des « inventeurs » eux-mêmes (le grand Méliès a revendu ses négatifs pour en faire des talons de chaussure !). On peut aussi remarquer que certains vont tenter de donner des lettres de noblesse à ce champ en expansion en en faisant avec ce médium du théâtre, assez mauvais d'ailleurs. Enfin, il y a eu un troisième groupe dans lequel on pourrait classer des créateurs qui ont compris d'emblée ce que ces technologies apportaient. Le célèbre inventeur Thomas Edison envoi ses caméras pour filmer de la danse dans les années 20 car il a l'intuition que c'est plus intéressant que d'immortaliser des paysages. Georges Méliès emploie une formidable batterie de trucages préfigurant les effets spéciaux. Bien sûr aujourd'hui les possibilités et le champ de diffusion d'Internet et des technologies numériques sont bien plus larges mais on peut creuser dans ces œuvres proto cinématographiques, le médium, chercher le grain et on arrive au pixel, à l'Hertz, au sinusoïde, etc. On peut aussi explorer ce nouveau champ de manière plus structurelle. L'histoire de la musique est l'évolution des structures. Dans *La sonate pour piano n°32 en ut mineur, opus 111* de Beethoven, par exemple, on peut voir l'éclatement de cette forme et voyager d'une sonate romantique jusqu'à un furioso ou des trilles qui annoncent la musique impressionniste. Je suis également fasciné par les formes polyphoniques occidentales anciennes mais aussi africaines ou encore les musiques traditionnelles indiennes. L'ordinateur permet à l'artiste de mettre ses structures en jeu de manière non linéaire. L'esthétique générale avec laquelle on va s'approprier cette démarche là est à mon avis secondaire. Dans mes œuvres, je travaille sur la balance entre la force des images, des sons et des moyens structurels nécessaires ainsi que la perception du visiteur/spectateur. C'est cet équilibre que je cherche sans relâche. Parfois la balance penche du côté dispositif, avec ce bouleversement de la notion d'auteur qui doit convaincre son public que son jeu vaut la peine d'être essayé. Il faut que ce jeu soit excellent, soit « nouveau ». Un « dispositif interactif de projection » comme peut être défini *From inside* a forcément un côté expérimental ; il est très difficile d'imaginer comment l'installation va vivre la rencontre avec le public et vice versa. Quand nous l'avons présentée à Cologne, certains visiteurs se mettaient à sauter sur les coussins mis à disposition car quelques mois avant, une installation interactive avec des coussins hurleurs avait été présentée ! C'est curieux de voir comment une nouvelle interface crée un comportement du public.

L'accompagnement est important. C'est pour quoi on a choisi de faire une brochure d'explication fonctionnelle pour *From inside*. Dans le

cas de *Light music*, performance imaginée pour les mains expertes d'un musicien virtuose (Jean Geoffroy ici interprète et chef solo), nous avons eu affaire à d'autres problèmes et d'autres dilemmes, par exemple jusqu'où peut-on rendre le musicien autonome ? Au début, l'ingénieur du son lançait une centaine de « q » (point de repères, de raccord dans un spectacle en direct – NDLR) sur l'ordinateur. Aujourd'hui, Jean Geoffroy appelle avec ses gestes, en mettant ses mains dans la lumière, des patches Max. Petit à petit, cette pièce s'est techniquement autonomisée mais au début, nous avons souvent été coincés par la machine, notamment par sa latence (on joue la note puis elle calcule et on entend le son voulu) qui pour des sons percussifs et donc rapides pose un gros problème. Soit on décide de supprimer ce retard indésirable, soit on demande à l'interprète d'être une espèce de danseur qui place des mouvements sur des sons sachant que la séquence suivante, il redevient un générateur. On ne sait pas quelle part est jouée

L'ordinateur permet à l'artiste de mettre ses structures en jeu de manière non linéaire. L'esthétique générale avec laquelle on va s'approprier cette démarche là est à mon avis secondaire. Dans mes œuvres, je travaille sur la balance entre la force des images, des sons et des moyens structurels nécessaires ainsi que la perception du visiteur/spectateur. C'est cet équilibre que je cherche sans relâche.

ou pas en direct. Cela nous a posé des questions éthiques. Il ne me paraît pas dans ce cas infamant, mais au contraire, amusant, de passer d'un stade à un autre. Je ne veux pas mentir à mes spectateurs. Avec ce genre de projet complexe, les questions éthiques et technologiques se mêlent. Les artistes qui s'y frottent sont des pionniers dans l'appréhension de ces questions, celles qu'annonçait le philosophe visionnaire Walter Benjamin dans son célèbre essai *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* dès les années 30. On y est maintenant plongé de manière démultipliée et à une vitesse exponentielle. À ces interrogations actuelles, je mêle celles qui me sont plus personnelles. Quelle est la place du corps dans l'œuvre d'art ? Pourrait-on dire qu'un danseur virtuel serait « égal » à un danseur réel ? Ces diverses distinctions sont-

elles des réflexes salutaires ou au contraire, des sursauts réactionnaires ? Ma manière de réfléchir sur ces enjeux est de créer des pièces. Aujourd'hui en regard de mes réflexions passées souvent empiriques, j'essaie davantage de formuler les choses et donc d'évaluer les différentes étapes pour mieux avancer dans l'avenir.

CECN : Comment cette vision interdisciplinaire s'inscrit-elle dans votre travail en tant que codirecteur artistique du Centre chorégraphique Charleroi/Danses ?

T. DM. : Charleroi/Danses est un organisme vivant et d'autant plus que nous sommes, depuis 2005, quatre à partager la direction artistique avec Pierre Droulers, Michèle-Anne De Mey et Vincent Thirion. Ma place dans ce nouveau projet collectif de Centre chorégraphique est d'ouvrir une fenêtre sur ces champs interdisciplinaires et numériques. La confrontation du corps avec ces dimensions n'a pas fini de s'exprimer. Je mets donc ces questions sur la table et je tente d'amener des outils dans la maison. Un studio se met doucement en place. Ce qui n'est pas encore là, c'est le personnel spécialisé indispensable pour le faire vivre. Je contribue donc à ce type d'ouverture qui reste modeste car ce n'est pas la fonction principale de Charleroi/Danses, mais c'est important qu'elle existe. D'un point de vue plus égoïste, ça me permet évidemment de concrétiser, en tant qu'artiste, des aventures que j'aurais beaucoup de mal à vivre seul, de manière plus limitée comme je l'ai fait dans le passé. Aujourd'hui, Charleroi/Danses est présent, via ses créations qui ne nécessitent plus d'affréter un transport pour vingt personnes, à Los Angeles, à Pékin, à Paris et dans beaucoup d'autres grandes villes. Grâce au partenariat avec le CECN, nous avons pu laisser à Kinshasa, une micro cellule de montage avec des ordinateurs et des caméras au Centre Wallonie-Bruxelles. Une production modeste de Charleroi/Danses a permis à chaque participant du stage d'envoyer, parfois dans des conditions politiques et civiles périlleuses, sa vision de Kinshasa, une ville toujours en mouvement. Cette cellule a bien fonctionné et nous avons reçu douze petits films qui ont été montrés à la Raffinerie à Bruxelles. Certains ont été diffusés par Arte et par la RTBF ainsi que dans divers festivals. C'est extrêmement important pour un jeune artiste africain qui n'a rien ou presque comme moyens. Cela représente une ouverture incroyable. Je suis fier de ce type d'expériences tout en restant conscient de ses limites. Nous avons également déposé, avec la participation du CECN, un grand projet européen de recherche de captations du mouvement, en ouvrant les dispositifs mis au point pour *Light music* et *From*

inside à d'autres artistes. Nous avons croisé des capteurs midi (en collaboration avec La Kitchen) avec la captation par caméra qui marche bien pour les éléments non discrets supportant une latence plus grande (nappes, etc.). Je voudrais y intéresser d'autres chorégraphes et danseurs. J'espère que de ces développements, vont naître aussi d'autres épisodes pour *From inside*. Ce projet inclut également un volet formation avec le GRAME pour l'informatique et la didactique. Un autre aspect est l'archivage de ce type d'œuvres, une vaste question sur laquelle travaille également le CECN. Je me rappelle voici quelques années, des œuvres musicales à dimension technologique qui demandaient trois camions frigorifiques pour se déplacer, par exemple une création de Pierre Boulez pour Avignon. Aujourd'hui, on pourrait les mettre sur un ordinateur portable mais ce type de transferts délicats demandent un travail considérable. Ces questions, à la fois urgentes et lourdes de conséquence, nous renvoient également à des choix de normes et donc à des enjeux économiques importants.

CECN : Dans vos œuvres, on peut remarquer que vous repartez de l'intérieur du son pour composer de la musique, partir du geste pour agencer les mouvements, du grain de l'image pour imaginer une installation ou un film. Cette interrogation physique, « ontologique » sur la nature même du matériau serait la condition et le moteur de ses futures architectures ?

T. DM. : Je cherche une cohérence à différentes échelles de fonctionnement. Un son a une structure propre. On a cru qu'on pourrait chercher un système de fonctionnement en fractales, en « choux fleurs », chercher la racine et la cohérence à tous les étages, c'est un rêve mais je n'applique pas ça de manière synthétique comme certains l'ont fait. Il y a des étages que je privilégie, ceux où le corps humain est le corps 1/1 qui reste l'étalon du sens et de la perception. Comment réagit ce corps à ce son ? Je ne vais pas le sacrifier ni à une micro ni à une macro structure. Je ne veux pas me perdre en m'enfonçant dans le grain. Il y a dans le champ esthétique du digital une propension à se bercer dans une nouvelle iconographie ou mythologie. Ce n'est pas la direction que j'ai choisie pour mon travail mais il y a peut-être là une réalité de surfeur et pourquoi ne pas s'approprier ces éléments pour construire une nouvelle esthétique. Mais en ce qui me concerne, l'humain reste au plus intime de mes préoccupations fondamentales.

CECN : Qu'est-ce qui a présidé à la rencontre des trois univers géographiques, culturels, corporels, architecturaux... que peut explorer et modifier le visiteur dans l'expérience visuelle, sonore et inte-

ractive de l'installation From Inside ?

T. DM. : J'ai d'abord eu la tentation de faire trois installations différentes. Au départ des contingences, il y a ma rencontre avec le grand chorégraphe William Forsythe et donc avec des danseurs du Frankfurt Ballett. Dans les années 90, grâce au regretté metteur en scène Thierry Salmon qui y avait montré ses *Troyennes*, j'avais visité en Sicile, le site de Gibbelina (ville détruite par un tremblement de terre puis coulée dans le ciment en hommage aux victimes par l'artiste Al-

Il y a dans le champ esthétique du digital une propension à se bercer dans une nouvelle iconographie ou mythologie. Ce n'est pas la direction que j'ai choisie pour mon travail mais il y a peut-être là une réalité de surfeur et pourquoi ne pas s'approprier ces éléments pour construire une nouvelle esthétique. Mais en ce qui me concerne, l'humain reste au plus intime de mes préoccupations fondamentales.

berto Burri) qui m'a tout de suite fasciné. Pour se diriger dans les allées et les rues mortes, on doit faire des choix, c'est là que l'interactivité dans l'installation fait le plus de sens. En effet, l'interactivité structurelle s'y retrouve à son point le plus poussé. L'expérience de *Light music* m'avait donné envie d'offrir d'une certaine manière cette technologie au public.

Kinshasa est aussi un hyper labyrinthe. On peut remarquer qu'il y a presque un axe sur la mapemonde entre ces trois points géographiques mais le facteur déterminant a été la confrontation d'univers de mouvements les plus opposés possibles : *From inside* met en scène une danse occidentale contemporaine virtuose où les corps des danseurs forment une partition. Confronter cela avec la mémoire d'une ville-tombe labyrinthique et le quotidien d'un rappeur sourd-muet de Kinshasa me semblait soulever des questions essentielles dans une œuvre qui utilise les technologies numériques. Cela pose aussi la question : quand est ce qu'un geste a un statut artistique ou pas ? Chez Forsythe, tous les mouvements sont codifiés mais quand on danse ou même quand on marche au Congo en portant des œufs sur la tête dans un concert - une image forte que j'ai filmée - c'est très différent. C'est à une démarche assumée qui pose aussi la question de la différence entre le geste artistique ou

le geste quotidien.

Dans la performance/concert *Musiques de table*, je mets les interprètes musiciens dans une position de danseurs, ce qui leur arrive rarement dans notre tradition occidentale musicale qui a plutôt tendance à minimiser le geste. Pour une prochaine programmation en mars au Lux, la scène nationale de Valence, avec le GRAME, centre de production et de recherche musicale à Lyon qui soutient mon travail, on m'a demandé un choix de photos à exposer et je me suis rendu compte que les tables blanches sur lesquelles évoluent les danseurs de Forsythe que j'ai récemment filmé pour le film *One flat thing, reproduced* et que l'on peut voir aussi dans *From inside* évoquaient le dédale urbain de Kinshasa. De même, on peut tracer un parallèle entre les jeux de mains d'enfant autour des tables et les mains expertes de Jean Geoffroy qui dessinent des formes blanches dans *Light music* ; il y a ici et là une circulation des formes qui me semble cohérente. Gibbelina peut être vu comme une œuvre de land art mais aussi comme un labyrinthe blanc dans lequel évoluent les danseurs (Manuela Rastaldi, éclatante dans cette science fictionnelle *Sicilia, vie di Gibbelina* - NDLR). Quand on recoupe ces lignes de fuite issues de cultures très différentes, ce qui émerge, c'est ce point commun qui est rendu ici visible grâce à la forme de cette installation. Pourquoi le corps humain cherche-t-il ce genre de forme et s'y sent bien ? Je me pose encore la question.

MICHÈLE NOIRET



De deux points de vue

par Pascal Chabot et Clarisse Bardiot

En décembre 2007, Michèle Noiret a présenté sa nouvelle création, *De deux points de vue*, une commande du CCN Nancy / Ballet de Lorraine dans le cadre de Luxembourg 2007, Capitale européenne de la Culture. Renouant avec l'exploration des technologies numériques, après la série de spectacles intitulée *Prospectives*, et le spectacle *Les Familiers du labyrinthe*, cette chorégraphie a été réalisée en collaboration avec les partenaires d'alors, le vidéaste Fred Vaillant et le compositeur Todor Todoroff. *De deux points de vue* a également été l'occasion pour le CECN – co-producteur du spectacle – de développer des synergies entre formation, recherche et création. Pascal Chabot, conseiller artistique de Michèle Noiret et philosophe, nous livre son analyse du dispositif, tandis que Clarisse Bardiot, responsable de la pédagogie et de la recherche au CECN, revient sur le processus de création.

Après avoir étudié à l'école Mudra fondée à Bruxelles par Maurice Béjart, Michèle Noiret travaille avec le compositeur Karlheinz Stockhausen. Leur étroite collaboration durant plus de quinze années est déterminante dans son parcours artistique. Au sortir de cette expérience aussi rigoureuse que précise, elle fonde sa propre compagnie en 1986. Elle est l'auteur de plus d'une vingtaine de chorégraphies qui, chacune, ouvrent sur un univers singulier, tout à la fois poétique, trouble et sensuel. La création d'une véritable danse-cinéma ainsi que la construction de personnages chorégraphiques sont deux traits caractéristiques de son travail.

Lointains intérieurs

Pascal Chabot

« Les lointains intérieurs » dont parle Henri Michaux révèlent des profondeurs insoupçonnées. Avec *De deux points de vue*, Michèle Noiret poursuit l'exploration de ces mondes intérieurs, dans un duo où un homme et une femme vivent sur un mode étrange une liaison indéfinissable. La danse-cinéma qu'elle élabore lui permet de passer de la surface à la profondeur, de s'enfoncer à l'intérieur de l'être, dans l'expérience du corps, sous la peau.

Michèle Noiret retrouve dans ce projet Fred Vaillant et Todor Todoroff (*Mes Jours et mes nuits*, *Sait-on Jamais ?*, *Territoires intimes*, *Les familiers du labyrinthe*) qui ont développé un environnement technologique subtil, capable de dilater les rumeurs sonores et visuelles des corps. Cet environnement consiste principalement en deux systèmes complémentaires : des capteurs sans fils portés par les danseurs et des caméras scrutant l'espace. Leurs sensibilités perçoivent les infimes modifications gestuelles et rendent la scénographie directement réactive aux comportements des danseurs par le biais de transformations sonores ou visuelles.

Du point de vue musical, Todor Todoroff a accordé une grande attention à l'établissement de correspondances qui mettent en relation les mouvements captés et les paramètres qui régissent la synthèse, la transformation et la spatialisation du son. Ces parties *live*, où les danseurs sont également interprètes de la musique, répondent aux compositions électroacoustiques enregistrées en studio où le proche et le lointain, le clair et l'indéfinissable, le réel et l'imaginaire se rencontrent.

L'intégration des images à la scénographie de Philippe Hekkers contribue à donner à *De deux points de vue* son caractère de « danse-cinéma ». Les écrans classiques ont disparu et les projections se fondent dans la matière en permettant au décor des mutations incessantes. Toutes les images projetées proviennent des caméras *live* disséminées sur le plateau ; celles-ci permettent, entre autres, d'aller rechercher un détail

sur scène et de l'amplifier ou d'exprimer une vision subjective. La vidéo peut être manipulée en temps réel par ordinateur, réagir aux données des capteurs et créer un visuel abstrait qui donne à la danse des éclairages multiples. La conduite vidéo, sensible et précise, de Fred Vaillant s'opère en symbiose avec le jeu des interprètes. À leur tour, les interprètes réagissent aux images projetées et jouent avec ces nouvelles « réalités ».

Cette palette de moyens techniques ne remplace pas l'humain, qui a toujours une place centrale dans le création chorégraphique de Michèle Noiret. Elle l'aide plutôt à rendre compte d'autres dimensions de l'être, de pensées plus secrètes, d'attitudes moins conscientes. Ces nouvelles technologies contribuent ainsi à creuser plus avant le langage chorégraphique et l'étrange relation qui unit la danseuse Florence Viennot et le danseur Christophe Béranger, tous deux du Ballet de Nancy. Les interprètes sont comme « fondus » dans un environnement dont on repousse constamment les limites. Les images deviennent l'extension rêvée des personnages chorégraphiques ; leurs mouvements déclenchent et manipulent les projections et les sons. Ils les déforment et les suspendent, le temps s'en trouve altéré, les réalités se confondent. Les deux points de vue se transforment en une multiplicité de perceptions et de désirs.

Un exemple de synergie entre formation, recherche et création.

Clarisse Bardiot

La spécificité d'une institution telle que le CECN est de pouvoir associer formation, recherche et création dans le domaine des arts de la scène et des technologies numériques. À ce titre, la récente création *De deux points de vue* est exemplaire de la démarche que nous souhaitons promouvoir. Celle-ci s'articule autour des deux principaux collaborateurs de Michèle Noiret, Todor Todoroff et Fred Vaillant, en amont de la phase de création avec la chorégraphe. Précisons d'emblée que les projets antérieurs communs à ces trois artistes, dont on retrouve par ailleurs des échos dans *De*

Deux points de vue (jeux sur les ombres filmées, le direct et le différé, textures sonores «acqueuses», générativité du son...), ont permis une connaissance mutuelle, une qualité d'écoute, et surtout ont développé un désir d'expérimentation harmonieuse des technologies numériques au sein de la chorégraphie. Pour cette création, l'enjeu était à la fois d'explorer de nouveaux logiciels, comme Isadora, pour le traitement de la vidéo, et de mettre au point des outils spécifiques (capteurs, méthodes d'analyse et de traitement du son). Ceci ne pouvait avoir lieu que sous certaines conditions, en amont de la phase de création et de répétition : formation complémentaire des collaborateurs de Michèle Noiret, temps de recherche et d'exploration sur les technologies, formation des techniciens responsables de la tournée.

Le rythme effréné du développement des technologies et la diversité protéiforme de ses applications artistiques impose la formation continue des professionnels des métiers artistiques. Dès le début du projet, fin 2004, Fred Vaillant nous a fait part de son besoin de formation sur des logiciels qu'il avait jusque là abordés de manière empirique (After Effects et Final Cut), afin de structurer et d'approfondir connaissances et méthodologies. L'un de ses souhaits étant d'expérimenter les possibilités offertes par des logiciels de traitement d'image temps réel tels qu'Isadora, une formation spécifique a été mise en place à son attention en 2006.

On ne le répétera jamais assez, mais le temps de l'exploration, de la recherche, est absolument indispensable dans ce type de projet. Il faut être en mesure de tester les technologies, de mesurer leur potentiel créatif, d'effectuer des allers-retours entre expérimentations artistiques et solutions techniques, et surtout être en mesure de rejeter celles qui ne sont pas satisfaisantes. C'est ainsi que Todor Todoroff et Fred Vaillant ont pu, à l'occasion de plusieurs semaines réparties entre 2006 et 2007, mener une recherche artistique et technologique. Comme le remarque Fred Vaillant, «cette démarche empirique nous a semblé particulièrement enrichissante, car elle a levé un voile sur des possibilités expressives souvent insoupçonnées et nous a amené sur de nouveaux territoires.» Ces recherches ont donné lieu à la création d'une installation, *Eclats fluides*, présentée lors de City Sonics 2007.

Parallèlement, le CECN a mené deux workshops

sur Max/MSP et Isadora à Nancy, les deux principaux logiciels utilisés dans *De deux points de vue*, afin de former les techniciens du CCN qui suivront le spectacle en tournée. En effet, au contraire du cycle *Prospectives*, Todor Todoroff et Fred Vaillant n'assurent pas la régie du spectacle. Au moment d'effectuer la passation, les créateurs ont donc pu dialoguer avec des techniciens déjà au fait des spécificités propres aux outils utilisés dans cette production.

Enfin, nous avons demandé au compositeur et au vidéaste de transmettre leurs connaissances et leur expérience lors de workshops qu'ils ont donné au CECN en 2007 sur les «dispositifs sonores interactifs» et sur la «conception de scénographies visuelles et de régies vidéo». Cette transmission des connaissances, entre artistes accueillis en résidence et stagiaires du CECN,

Le rythme effréné du développement des technologies et la diversité protéiforme de ses applications artistiques impose la formation continue des professionnels des métiers artistiques.

est un aspect auquel nous sommes particulièrement attentifs.

C'est donc après ce parcours, qui s'est déroulé sur plus de 18 mois, que les collaborateurs de Michèle Noiret ont abordé lors d'une seconde phase de travail, au cours de l'été 2007, les répétitions avec les danseurs et la chorégraphe. Les différentes phases ont été documentées par Amélie Kestermans, qui a réalisé un making off de cette création pour Arte Belgique. De même que sur le plateau de *De deux points de vue*, dont le décor est comme une immense peau sensible à l'évolution des danseurs, véritable «membrane osmotique» (pour reprendre les termes de Virilio à propos de l'interface), entre les corps, les images et les sons, nous souhaitons développer au CECN une synergie entre formation, recherche et création.

Rencontre avec Amélie Kestermans, l'auteure d'un making-off du spectacle *De deux points de vue* de Michèle Noiret, réalisé en partenariat avec Arte Belgique.

Propos recueillis par Julien Carrel



CECN : Quels ont été les enjeux de ce making-off ?

Amélie Kestermans : L'idée a été suggérée par Pascal Keiser, lors des premiers filages entre Michèle Noiret et les danseurs du Ballet de Lorraine. Dès lors, le challenge était de réaliser ce documentaire en très peu de temps, entre la première à Nancy et la représentation à Mons. J'ai d'abord filmé le montage de la structure et le travail de Todor Todoroff, compositeur et concepteur du dispositif interactif du spectacle. Arte Belgique a ensuite réalisé les interviews de Michèle Noiret et des danseurs.

Il était indispensable que le propos puisse être accessible au plus grand nombre. J'ai souhaité montrer comment se construit un spectacle de danse, le nombre de métiers impliqués, la richesse d'une telle aventure collective. Mettre en évidence l'utilisation des technologies multimédia dans *De deux points de vue*, sans pour autant entrer dans un jargon trop technique.

CECN : Ce document sera-t-il visible à chaque représentation du spectacle, et de quelle manière ?

A. K. : La décision appartient à la compagnie et aux coproducteurs du spectacle. À Mons, ce making-off avait été diffusé immédiatement après la représentation. Cela a été surprenant pour le public, beaucoup de gens ne voulant pas qu'on leur dévoile aussi immédiatement l'envers du décor. Sans doute faudrait-il laisser davantage aux spectateurs, le temps de s'approprier d'abord les images de la représentation elle-même. Pour entrer ensuite, si on s'y intéresse, dans les secrets de sa fabrication.



LINZ 2009



LINZ 2009
KULTURHAUPTSTADT
EUROPAS

L'académie de l'impossible

Propos recueillis par Philippe Franck

« *L'homme est à inventer chaque jour* » disait Jean-Paul Sartre, c'est en suivant cette philosophie aussi exigeante qu'ouverte que David Maayan, artiste et pédagogue, a imaginé pour Linz, Capitale européenne de la Culture en 2009 une nouvelle forme d'académie non académique destinée au plus grand nombre qui tisse également des liens avec le CECN.

CECN : Quel esprit anime votre projet de l'Academy of the impossible ? Quels en sont les objectifs principaux ?

David Maayan: Cette Académie de l'impossible a pour objectif de faire partager à tous la connaissance et les expériences autrefois réservées à un public restreint. Le chant microtonal, les danses sacrées de Gurdjef, le chant tzigane d'Ida Kellarova ou encore des ateliers liés aux technologies numériques comme les propose le CECN à Mons n'en sont que quelques exemples. Il s'agit d'inviter des personnes de tous horizons à se confronter à ce qui pour la majorité d'entre nous, paraît « impossible » dans le but de le rendre possible. Plusieurs ateliers sont également conçus pour des endroits « impossibles » ou tout au moins inhabituels tels des prisons, des musées, des plaines de jeux ou d'autres lieux en plein air. Plusieurs activités de l'Académie sont proposées gratuitement au public et d'autres à un prix très raisonnable. En tant que créateur et enseignant, j'ai pu me rendre compte de l'importance de la transmission de la connaissance pour casser les frontières et les barrières artificielles et transformer celles-ci en portes ouvertes. Linz 2009 en tant que Capitale européenne de la Culture a choisi de proposer cette Academy of the impossible au public, de l'été 2008 jusqu'à l'automne 2009.

CECN : Comment ce projet s'inscrit-il dans Linz, Capitale européenne de la Culture en 2009 ? Qu'est-ce qui motive votre collaboration future avec le CECN ?

D. M. : Academy of the impossible est une branche du département des arts vivants qui est sous la direction artistique de Airan Berg (directeur de la Schauspielhaus à Vienne). Une première partie de ce programme intensif commencera en juillet jusqu'à la mi-août 2008. La seconde partie proposera des cours annuels d'octobre 2008 jusqu'à l'été 2009 et la troisième partie sera concentrée sur le mois d'août 2009. Ce programme s'adresse à toutes les tranches d'âge, aux professionnels comme aux amateurs. Chacun peut composer son menu et choisir des activités qui vont d'ateliers d'une semaine à des

sessions de cinq semaines, composer son horaire ainsi que le nombre de jours que l'on désire suivre.

Je pense que, de manière générale, les structures liées à l'enseignement et à la formation ne peuvent que bénéficier de leurs échanges et « s'équilibrer » dans leurs approches et leurs connaissances... Il me paraît important d'amener les compétences du CECN chez nous et vice versa, de Linz à Mons. Si l'homme a pu marcher sur la lune grâce à la technologie, il n'en

La connaissance des technologies numériques a toujours été réservée à un petit nombre de personnes. Aujourd'hui, les portes du possible peuvent s'ouvrir encore plus largement avec tous les développements du numérique que nous connaissons.

demeure pas moins seul. Les artistes peuvent aller au-delà des différences nationales et parler un langage propre afin d'être actif et d'aider les sociétés dans lesquelles ils travaillent et s'intègrent.

CECN : Qu'aimeriez-vous réaliser avec ce genre d'« impossibilité ouverte » que des écoles, universités, instituts ou autres projets éducatifs « possibles » ne pourraient faire ? Qui voulez-vous toucher ?

D. M. : La plupart des ateliers sont donnés par des artistes en activité qui sont également enseignants. Les « cours » sont prodigués dans des espaces qui permettent d'impliquer également un public passif ou qui peut simplement être témoin de ces activités sans y prendre part directement. Par exemple, une méditation dans une gare ferroviaire ou encore des ateliers proposés dans des espaces d'exposition qui mélangent les visiteurs du musée et les participants de l'atelier, des prisons où les participants peu-

vent expérimenter réellement cet environnement en accord avec l'objectif de l'atelier. On pourrait dire, en résumé, que la vraie vie devient une composante active de l'enseignement, comme dans ces rencontres entre professionnels et amateurs ou encore lorsque des personnes plus âgées peuvent apprendre la même chose que des jeunes. J'aimerais réunir, de manière conviviale, des personnes qui désirent rencontrer des enseignants et apprendre à utiliser divers outils artistiques à des fins de développement personnel ou professionnel. Il s'agit avant tout d'améliorer son entretien personnel, de défier ses limites internes, de rencontrer de nouvelles - et parfois inattendues - problématiques autant que d'autres publics.

CECN : Quelle est la partie réservée à la technologie dans votre projet culturel sachant que Linz est déjà particulièrement active et reconnue dans ce domaine, et ce depuis des années notamment avec Ars Electronica, grand festival des arts électroniques et « musée du futur » à rayonnement international ?

D. M. : La connaissance des technologies numériques a toujours été réservée à un petit nombre de personnes. Aujourd'hui, les portes du possible peuvent s'ouvrir encore plus largement avec tous les développements du numérique que nous connaissons. Les gens se montrent plus capables de l'utiliser dans un nombre croissant d'occasions ; tout le monde peut devenir un artiste. Cette approche peut se manifester en important la connaissance que vous transmettez à Mons. Dans notre académie, les recherches menées par les artistes et les enseignants sont accessibles au public. Nous voudrions, par exemple, utiliser les capteurs numériques pour permettre à des groupes de la rue de créer de la musique. Linz a, depuis longtemps, cette tradition d'accueillir des grandes foires électroniques mais nous désirons encourager tout ce qui traite des aspects plus émotionnels de la technologie numérique.

www.linz09.at

ÉMERGENCES : des jeunes talents à l'honneur



Ils sont les benjamins des Rencontres Professionnelles du Festival Via08. Les créateurs des trois projets inscrits dans la catégorie « Émergences » n'en cultivent pas moins une singularité étonnante qui se déploie dans leurs spectacles. Nous avons rencontré pour vous, Jeanne Dandoy, metteuse en scène ayant travaillé avec le Groupov qui présentera Game Over, un spectacle autour de la télé-réalité et du monde des ados d'aujourd'hui, Thierry Alcaraz avec Mélencolia, œuvre métaphorique partant d'une rêverie autour de la célèbre gravure de Dürer et le loufoque S T A R T R E C qui nous fait découvrir ses deux créateurs déjantés, Halory Goerger et Antoine Defoort.

GAME OVER

Jeanne Dandoy



provia08



Game Over © Jeanne Dandoy

CECN : Avec Game Over, vous proposez de « tirer le bilan d'une génération », celle qui a grandi avec la télé. Le portrait semble particulièrement sombre...

Jeanne Dandoy : Je me demande simplement quels sont les êtres humains que la société produit aujourd'hui. Quels sont les projets de vie et les désirs que l'on peut avoir quand on a été élevé par la télévision trois heures par jour pendant quinze années ? Je ne méprise absolument pas cette génération mais je trouve terrible d'être adolescent aujourd'hui. Leurs parents ont traversé de grandes utopies sociales et culturelles, aujourd'hui l'utopie majoritaire des 15-25 ans est de gagner beaucoup d'argent et ne rien faire. Cette volonté de combler un vide par la recherche frénétique de choses matérielles me fascine et m'effraie. J'essaie de montrer la manière dont ce vide envahit le langage et les imaginaires. Les capacités des résistances qui s'amenuisent.

CECN : Comment avez-vous écrit le spectacle ?

J. D. : C'est un projet que je mûris depuis longtemps. J'avais déjà « testé » le thème dans une étape de création qui s'appelait *Enfants de la télévision*, au conservatoire de Liège. Je me suis beaucoup documenté auprès de sociologues ou de pédopsychiatres spécialistes de l'adolescence, comme Serge Tisseron. Je me suis également penchée sur les *school shootings*, ces

massacres comme ceux de *Columbine* ou de *Virginia Tech*. Mais j'ai surtout passé beaucoup de temps auprès d'amis ou de personnes de ma famille plus jeunes que moi. Et j'ai acheté une télé pour me gaver d'émissions de télé réalité jusqu'à l'écœurement. J'ai commencé l'écriture proprement dite l'été dernier, en choisissant comme cadre la cellule familiale et ses relations entre différentes générations. Une famille banale, sans crise particulière, sans traumatisme mais dans laquelle chacun devient chaque jour un peu plus étranger à l'autre. Le travail de plateau a commencé assez tard, en novembre 2007, jusqu'à la création au Théâtre National à Bruxelles.

CECN : En lien avec le spectacle, vous proposez également une installation qui reprend le principe du confessionnal utilisé dans les émissions de télé réalité. Comment utilisez-vous les images qui y sont produites ?

J. D. : Ces vidéos font partie intégrante de l'écriture scénique du spectacle. Toutes les scènes de théâtre jouées sur le plateau entrent en résonance ou en contrepoint avec ce qui est projeté. C'est cette phase-là du projet qui a été réalisée avec l'aide de TechnocITÉ et le CECN, par Jean-François Ravagnan, mon assistant sur *Game Over*.

Toute cette matière est incorporée aux vidéos du spectacle, avec d'autres films réalisés avec les

comédiens ou des éléments provenant de YouTube. Comme cette vidéo de Chris Crocker, un ado qui hurle et pleure devant sa caméra qu'il faut absolument laisser Britney Spears tranquille, que c'est un être humain, qu'elle a deux enfants, etc. À la fois tragique, inquiétant et étonnamment sincère.

Jeanne Dandoy

Issue du Conservatoire Royal de Liège, Jeanne Dandoy est actrice, auteure, et metteuse en scène. Avec le Groupov et Jacques Delcuvellerie, elle joue entre autres dans *La Mouette* et *Anathème*. En 2002, elle met en scène et interprète *Jane à La Manufacture* à Avignon, puis *L'axe du mal* et *Je ne veux plus manger*.

Le GROUPOV asbl
+32 (0) 4 253 61 23
groupov@skynet.be
www.groupov.be

MELENCOLIA

Thierry Alcaraz – Cie des ouvriers



© Cie des ouvriers

CECN : La trilogie Les corps oubliés, dont Melencolia, est le premier volet, est inspirée des gravures de Dürer. Comment ce projet s'est-il concrétisé ?

Thierry Alcaraz : La gravure *Melencolia* de Dürer est depuis très longtemps dans mon imaginaire, comme une métaphore de l'artiste contemplatif. Cette gravure incarne pour moi le ralentissement nécessaire à la création artistique, face à un monde constamment précipité. Pour autant, mon intention n'était pas de faire une description de ce tableau, ni de savoir pourquoi Dürer l'a réalisé. Le matériau du spectacle lui-même est principalement onirique. J'ai une méthode de travail dans laquelle j'essaie de garder des traces écrites de mes rêves. Ce sont ces écrits que j'ai utilisé pour développer le texte et les images de *Melencolia*.

Nous avons démarré le travail au mois de juin 2007 et proposons pour les Rencontres Professionnels de Via, un « work in progress » d'une durée de 30 minutes afin de révéler une part de l'univers dans lequel nous comptons nous projeter par la suite. Notre objectif est de travailler cette trilogie sur les saisons 2008 et 2009 et de les développer autour d'un partenariat et d'une distribution franco-belge. Pour cela, nous avons déjà obtenu le soutien du Manège. Mons / CECN pour le travail vidéo et nouvelles technologies, du théâtre des Doms et de la Manufacture – scènes

contemporaines (Avignon) et de l'Atelier Culture / La piscine (Dunkerque).

CECN : Quels sont les enjeux scénographiques de Melencolia ?

T. A. : Je suis persuadé que le langage scénographique peut être le support de nombreuses émotions pour le spectateur. Pour *Melencolia*, cela se concrétise avant tout dans un dispositif qui fonctionne à la fois comme écran et comme espace de jeu. C'est un cube réalisé dans une sorte de miroir sans tain, dans lequel est enfermé un des personnages. Les images sont projetées sur chacune des faces : à certains moments, le spectateur peut se voir, à d'autres, voir des images qui se démultiplient à l'infini, comme dans des miroirs en vis-à-vis. Par ailleurs, les comédiens sont munis de capteurs que nous utilisons pour intensifier une émotion à partir d'un mouvement, ou pour faire apparaître certaines de leurs visions sur les faces du cube.

Thierry Alcaraz a été formé sous la direction de Bernard Aidaini, Laurence Bourdil et Jerzy Grotowski. Avec « Les Ouvriers », il a créé à Avignon au Cloître des Carmes *L'odeur du silence* et *Entrée dans le théâtre des oreilles* de Valère Novarina. Ont suivi *Kaspard* de Peter Handke et *Lésions*, présenté au Festival d'Avignon 2005. Sa rencontre avec Nancy Ben Bouguerra a établi une nouvelle démarche sur des performances alliant les fantômes de la réalité à ceux des rêves.

Cie des ouvriers
+33 (0)4 90 16 92 49
theatre.ouvrier@wanadoo.fr

STARTREC

Conférence-débat-pugilat-apéritif par Halory Goerger et Antoine Defoort

Halory Goerger

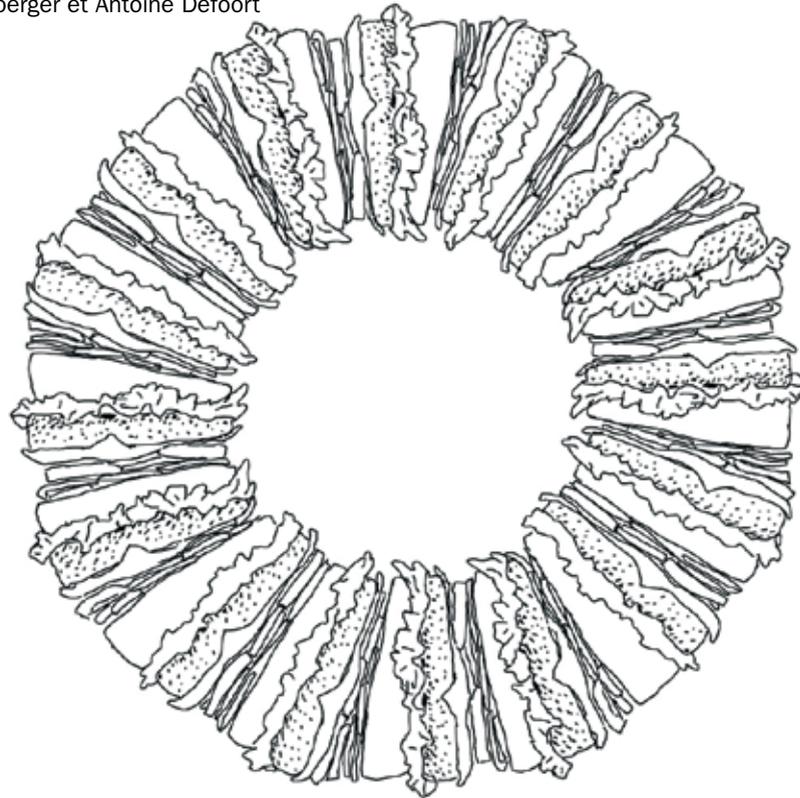
J'exerce nombre de petits métiers (cinéaste, performer et intellectuel de proximité) pour pouvoir financer ma passion: vendre des allumettes le soir de Noël, dans les rues enneigées d'une capitale hostile. Je conçois des spectacles et des installations au lieu de construire des maisons parce que c'est mieux comme ça pour tout le monde. Je travaille sur l'histoire des idées, parce que tout était déjà pris quand je suis arrivé, en 2003. Je suis très jeune pour mon âge. Je construis des systèmes spectaculaires en vase clos, qui sont autant de petites maisons Bouygues dans lesquelles je ne voudrais pas vivre, sauf s'il y avait le feu dedans. Le discours y sert de ciment, pour faire tenir une forme qui se construit en direct et se consume le temps de la représentation. Dans chacune de mes opérations, l'indigence absolue flirte avec le superchadé, avec la bénédiction d'un rapport détendu aux pratiques artistiques, et le souci d'en sortir vivant.

Antoine Defoort

C'est quelqu'un, pas plus artiste que vous et moi, qui essaye de maintenir une bonne ambiance et un taux de porosité élevé entre ses lubies de saison, la vie, la vraie, et l'art contemporain. Il se retrouve donc souvent aux prises avec des contradictions flagrantes qui sont soit fièrement assumées, soit honteusement dissimulées au moyen de sauts du coq à l'âne et de digressions sauvages. C'est un travail qui vise à établir des connexions. Des connexions de formes, de sens, de médiums, de matériaux. On pourrait dire que ce sont des collections de connexions. C'est-à-dire, si vous voulez, des collaxions. Il conçoit en général des pièces de manière autonome (vidéos, films, son, installations, textes...), pour les agencer ensuite lors de performances transdisciplinaires hétéroclites et anti-thématiques, dans lesquelles le jeanfoutu cohabite avec le bien foutu et la tragique côtoie l'incongru. Les ratés et les approximations sont ajustés avec soin et tracent une ligne esthétique singulière.

CECN : Qu'est-ce que STARTREC ?

Halory Goerger et Antoine Defoort : C'est une conférence qui traite de la fabrication d'un spectacle de câbles et d'épées intitulé &&&& &&&. Partant du principe que se faire raconter un bon film par quelqu'un, c'est souvent aussi bien - voire mieux - que d'aller le voir, STARTREC fait d'une pierre deux coups : on vous montre le film en accéléré tout en vous le racontant. La matière qui donnera lieu à cette investigation est celle de &&&& &&&, c'est-à-dire la présence du futur dans nos vies étroites, la possibilité de l'intergalactique dans une boîte en carton, le désir d'exode vers des planètes plus engageantes. STARTREC, forme courte, reprend les techniques et les procédés employés dans le spectacle &&&& &&&, pour en exhiber les rouages avec soin.



Hamburger de Moebius © Halory Goerger et Antoine Defoort

CECN : STARTREC et &&&& &&& ont-ils vocation à demeurer distincts ou à être présentés ensemble ? Est-ce qu'ils influent l'un sur l'autre ? H. A. et A. D. : Ce sont des projets jumeaux et nos prévisions sont qu'à terme, ils seront complètement distincts. Pour l'instant c'est vraiment une conférence sur &&&, avec des extraits adaptés. On présente l'architectonique de &&& et on se sert des procédés qu'on a mis en place pour ce spectacle, pour développer un discours plus général sur la méthode dans l'art, qui se trouve justement être le sujet d'un troisième volet de &&&, à savoir un workshop. Ce qui nous excite pas mal, c'est la composante « travail sur le travail », et c'est ça qui pourrait faire évoluer les choses au fil des résidences. En gardant quand même une ligne directrice à laquelle on tient, quelque part entre le grave et l'idiotie.

CECN : Vous pouvez nous en dire plus sur ce « hamburger de Moebius » qui illustre STARTREC ?

H. A. et A. D. : C'est un des items de notre collection de métaphores qui nous servent de grille pour l'écriture de la boucle performative de &&&& &&&, on en a plein des comme ça, par exemple : la métaphore de l'eau de la piscine en hiver, celle de la carapace de la tortue ou de la randonnée en montagne. Attendez, on explique. Le coup de la tortue : le fait de travailler à deux sur une matière composée essentiellement d'idées, ça oblige à avancer simultanément sur les concepts. Si l'idée, c'est une tortue qui vient de naître, sa carapace est toute molle on peut la façonner à loisir comme la fontanelle

d'un nouveau-né (non pas que ce soit le genre de trucs qu'on fasse quand on a du temps libre mais bref). L'eau de la piscine et la randonnée en montagne, ce sont plutôt des images qui nous ont servies pour nous repérer dans le long processus d'élaboration d'une forme, finalement quand même disons-le, complexe. Donc on avait besoin de se dire : si &&&& &&& était une piscine, il faudrait qu'on s'ébatte tout le temps pour se réchauffer (autrement dit qu'on se foute DANS le dispositif plutôt que le regarder), sinon on sera transis quand les gens viendront nous voir. Le coup de la randonnée, c'est pareil : à quel moment on mange le sandwich ? C'est vraiment incroyable, mais je te jure que c'est très utile de se poser cette question. Ces idées / ces tortues, on s'astreint à les élever ensemble, en rectifiant la forme de leur carapace en temps réel, au fil de l'évolution des projets, pour qu'on soit fiers de notre élevage de tortues. Ce qui saille, c'est que les aspects théoriques de notre travail, on s'astreint à les humaniser, à les vulgariser, pour pouvoir référer régulièrement à des *kunstkonzepts* auxquels on est attachés, sans être pédants.

&&&& &&& STARTREC

Création 2008 - Frietsoep inc.

Contacts : Julien Fournet

+33 625 485 263

juldorange@wanadoo.fr

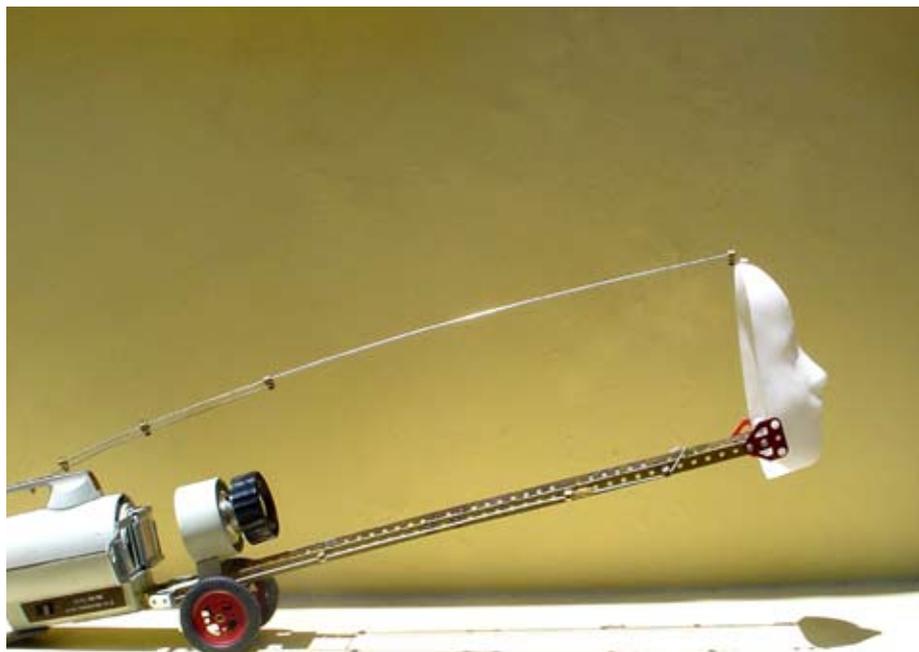
Ou Matthieu Goery

+32 484 126 887

romaine.noir@gmail.com (Diffusion)

<http://ottodisque.free.fr>

ZAVEN PARÉ



Clone © Zaven Paré



Chiens © Zaven Paré

En 2007, Zaven Paré, pionnier de la marionnette électronique, a donné une formation au sein du CECN sur le thème des marionnettes et de la robotique. Suite à ce premier séjour, il est à nouveau invité pour une résidence d'artiste à la Chambre d'Eau au Favril (France) et à la Maison Folie de Mons, dont il présentera le résultat lors des rencontres professionnelles, ainsi que pour une nouvelle formation sur les marionnettes électroniques, plus ambitieuse, qui doit déboucher sur une exposition réalisée par les stagiaires. Entre création et diffusion, entre la France et la Belgique, ce projet est emblématique des actions menées par le CECN.

Contact

Locus Solus Produções
Artísticas Limitadas
(Producteur délégué)
Rua Lopes Quintas 193 /
Casa 4, 22460-010 -
Rio de Janeiro -RJ- Brésil

producteurdelegue@gmail.com
Tel : + 55 3 874 5663
www.zavenpare.com

Zaven Paré, l'inventeur de nombreuses interfaces (mécaniques, optiques, électriques ou électroniques), a construit ses premières marionnettes électroniques à Montréal, puis a poursuivi son travail en tant que metteur en scène pour Calarts, à l'initiative de Richard Forman. Il a notamment mis en scène *The theater of Ears* de Valère Novarina. Parmi ses collaborations, on peut également citer les scénographies et créations de costume pour Marie Chouinard (*Le sacre du Printemps* de Stravinsky), Denis Marleau (*Woyzeck* de Büchner, *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* de Tabucchi) et Dominique Pitoiset (*Don Giovanni* de Mozart, *Les Brigands*). Son travail a été présenté aux quatre coins du monde : au Henson Festival à La Mama à New York, à l'Institut International de la Marionnette (où il réalise la scénographie, conçoit les marionnettes électroniques et met en scène *Le Colloque des chiens* de Cervantès), au Festival d'Avignon (où il collabore à *La scène* de Valère Novarina), au Theater festival of San Antonio au Texas et au Brésil où il vit. Il a dirigé de nombreux workshops pour différentes universités et centre d'arts et est également formateur associé en robotique et marionnettes électroniques au CECN depuis 2007.

Tout au long de son travail - qui repose en grande partie sur les répertoires d'avant-garde (Jarry, le théâtre et la musique russe, Artaud, Kagel et Novarina) et le leurre des nouvelles technologies - Zaven Paré n'a cessé de questionner la vulnérabilité et la fragilité des dispositifs techniques des arts scéniques, tant au service de la danse, du théâtre que du théâtre musical. Inventeur de la Marionnette Électronique, mais avant tout plasticien, son intérêt pour la littérature et le texte vient remplir l'espace sonore de ce qui pourrait ressembler à des installations, mais qui reste définitivement la création de moments de spectacle. Le direct et l'enregistré se confrontent dans ses mises en scène, confondant sans cesse le prévu et l'imprévu, sur une table de cuisine aussi bien qu'au théâtre.

À l'occasion d'un premier workshop au CECN à Mons en 2007, Zaven Paré rencontre Williams Thery et Martial Chmielina, tous deux professeurs à l'École Régionale Supérieure d'Expression Plastique (l'école des Beaux-Arts de Tourcoing). Ils envisagent alors d'aller plus loin et réfléchissent à la possibilité de proposer un stage qui allierait à la fois la pédagogie, la réalisation de marionnettes électroniques par les stagiaires

Les marionnettes électroniques, de la pédagogie à la création

par Clarisse Bardiot



Moules maliques © Zaven Paré

et une exposition des travaux effectués. Avec Clarisse Bardiot et l'équipe du CECN, La Chambre d'Eau au Favril et l'Ecole Régionale Supérieure d'Expression Plastique à Tourcoing, ils imaginent une série de workshops ouverts aux étudiants en art et à des artistes confirmés.

La formation proposée, unique en son genre ; se déroulera en trois étapes, de part et d'autre de la frontière franco-belge entre 2007 et 2008. Entre chacune de celles-ci, plusieurs semaines permettent aux stagiaires d'acquiescer et de s'approprier les connaissances abordées pendant le workshop. En novembre 2007 à Mons a eu lieu le premier jalon, « Espace et corps augmentés, outils pour l'écriture interactive », un atelier dirigé par Jacques Hoepffner. Cette première mise en bouche avait pour objectif d'enseigner les bases techniques avec une formation faisant la part belle à Arduino et Isadora (outils faciles d'accès permettant de créer des installations interactives et des spectacles où acteurs, danseurs, spectateurs, images, sons, robots... peuvent interagir en temps réel). Ensuite, en février à l'Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing, un workshop animé par Zaven Paré a abordé de manière pratique l'approche de création et de production propre au théâtre d'objets (électriques ou électroniques). Les marionnettes électroniques créées par Zaven Paré constituent le point de départ de la démarche, ce dernier mettant à disposition des participants des outils techniques et des pistes de travail aussi inattendues que variées, dans les domaines de la mécanique et de l'électricité, de l'analogique et du cognitif, de l'optique et de l'acoustique. Pour Williams They et Martial Chmielina, la venue de Zaven Paré à Tourcoing a permis aux participants des workshops de profiter de l'expérience, de l'expertise

et du regard de l'artiste-chercheur brésilien. La dernière phase, qui se déroulera à la fin du mois d'avril à la Chambre d'Eau au Favril, permettra de finaliser les projets, sous la conduite d'enseignants de l'école des Beaux-Arts de Tourcoing, les résultats étant ensuite présentés dans le cadre d'une exposition ouverte au public.

Parallèlement à cette formation, Zaven Paré entame une résidence de création afin de travailler sur son nouveau projet, *Presque l'intégrale jusqu'à l'épuisement (des piles)*, un montage scénique rétrospectif d'après Beckett. Il s'agit d'une étude, en même temps qu'un survol de la dramaturgie de l'auteur, l'œuvre s'inspirant non pas des textes écrits pour les interprètes, mais des didascalies que l'auteur a laissées à l'intention des « fabricants » de ses pièces. L'idée maîtresse est de donner à voir les espaces et les dispositifs scéniques proposés par Beckett sur un ensemble de tables de divers formats.

Afin de jeter les bases concrètes de ce projet, Zaven Paré a été accueilli à La Chambre d'Eau du 4 au 8 février 2008. À l'issue de cette résidence il a présenté au public trois œuvres : *Le Colloque des chiens*, d'après Cervantès, une performance de vingt-cinq minutes en présence d'un chien bicéphale ; *Le Prototype d'acteur*, d'après Dominique Pinon, démonstration d'un robot analogique contrôlé à distance ; *L'Estomac du ventriloque*, une installation cybernétique. Du 20 février au 12 mars, Zaven Paré poursuit sa résidence à la Maison Folie de Mons. Anne André, directrice du lieu, avait déjà eu l'occasion de collaborer avec l'artiste lors de *Woyzeck* mis en scène par Denis Marleau et coproduit par le Centre Dramatique Hainuyer en 1994 où celui-ci avait réalisé la scénographie du spectacle et

était également conseiller artistique du projet. Elle souhaite aujourd'hui s'associer à la démarche d'expérimentation du CECN en accueillant le créateur brésilien en résidence. « Zaven Paré questionne réellement l'apport des nouvelles technologies aux arts de la scène et particulièrement dans le domaine de la marionnette qui m'a toujours fascinée » nous dit-elle.

Avec *Presque l'intégrale jusqu'à l'épuisement (des piles)*, Zaven Paré propose un véritable « théâtre de tables et d'objets », concept dont il s'explique : « un manipulateur, comme dans le théâtre d'objets, successivement anime, fait parler et dialoguer tout un appareillage (des accessoires, des outils et des instruments) avec les espaces, mais sans les mots des textes de Beckett. Les mots ne sont plus que les fantômes devinés de ces pièces déjà connues par cœur. Ces tables sont donc comme autant de machines à jouer et à réinventer la théâtralité beckettienne. Chacune d'elles est complexe et rudimentaire à la fois, composée de bases de tables dépliantes en bois, et de plateaux d'acryliques de trois dimensions et de quatre hauteurs différentes. Chaque table est le résumé d'une scénographie, sorte de maquette ou de quintessence de chacun de ces espaces beckettiens. Il s'agit d'espaces fermés ou ouverts, lumineux ou sombres, silencieux ou sonores, se rapportant aux didascalies d'une pièce ou de diverses dramaturgies telles qu'elles sont regroupées sous forme de recueils par l'auteur. Chaque plan de travail va du plus simple au plus compliqué, fait de simplicité complexifiée ou de technologies simplifiées. Chacun de ces dispositifs peut être aussi bien des manipulations de marionnettiste, des systèmes optiques, mécaniques, électriques, pneumatiques et hydrauliques, ou bien électroniques (analogiques et digitaux), tentant de s'approcher au plus près d'une poésie de l'espace beckettien. »

Liste des publications de Zaven Paré :

- *Sur le théâtre des oreilles sur le théâtre de l'effacement* (Texte publié dans *Alternatives théâtrales*, n° 72, Bruxelles, avril 2002),
- *Celui qui dit oui, Le colloque des chiens, L'estomac du ventriloque, La marionnette Valère Novarina, Le véhicule Dominique Pinon* (Textes publiés dans le catalogue « Making of », Scène Nationale, Petit-Quevilly, 2004)
- *L'enseignement du geste obstétrical* (Texte publié dans « Manip », numéro hors série 01, Paris, 2006)
- *La marionnette électronique: Retours, détours, contours et tours*, (Texte à être publié dans les actes de « Practices of anthropomorphism : From automata to robotics », Maison de France, may 2006, Oxford)

L'ensemble des textes publiés est disponible sur le site : www.zavenpare.com

MARIONNETTES ÉLECTRONIQUES

par Clarisse Bardiot



Kamp par Hotel modern © Herman Helle

Les marionnettistes ont fait une première incursion dans le domaine des technologies numériques en animant des personnages virtuels d'émissions de télévision. Aujourd'hui, de nombreux spectacles de marionnettes font appel à la projection d'images, à la construction de marionnettes et de dispositifs électro-mécaniques, à l'amplification des sons, à l'utilisation de divers capteurs... Deux axes principaux sont développés : le recours à l'image projetée et la création de spectacles de robots.

Sites Internet des principales
compagnies citées :
www.hotelmodern.nl
www.faultyoptic.co.uk
<http://billvorn.concordia.ca/>
<http://amorphicrobotworks.org>
www.zavenpare.com

La marionnette occupe une place marginale dans les ouvrages et manifestations sur l'art et les technologies numériques. Lorsqu'elle est évoquée (la référence à l'automate est beaucoup plus fréquente), c'est bien souvent lorsque le rapport est inversé, lorsque la machine contrôle le corps de l'acteur, du danseur, voire du spectateur. En effet, dans le domaine des arts de la scène, l'une des questions fréquemment posées est de savoir si l'ordinateur métamorphose l'acteur en une marionnette manipulée par la machine, ou bien au contraire s'il décuple ses moyens d'expression. Devant ces représentations, où les mouvements d'un danseur et où les paroles et les gestes d'un acteur deviennent images, sons ou lumières, le spectateur a souvent une impression étrange : nul ne sait qui est la marionnette de l'autre. Si les gestes permettent de contrôler la machine, en retour, celle-ci impose cette gestuelle, d'autres mouvements n'étant pas interprétables par l'ordinateur (cf. par exemple les spectacles de Marcel.Ií Antúñez Roca, Hiroaki Umeda, Troika Ranch...). Par ailleurs, les technologies numériques ont renoué avec la tentation d'un théâtre mécanique, qui cette fois-ci aurait lieu sur les écrans de nos ordinateurs, dans une relation intime entre le spectateur et les êtres virtuels qu'il dirige à l'écran (Laurie Anderson, *Puppet Motel*, 1998, CD-rom ; Catherine Ikam et Louis Fléri, *Elle*, 1999, installation interactive ; Toni Dove, *Sally or the Bubble Burst*, 2003, DVD-Rom).

Tous ces jeux trouvent leur source dans l'interactivité, l'une des caractéristiques principales du numérique. Or, dans l'interactivité, c'est avant tout de manipulation dont il est question : comment contrôler textes, images et sons, diriger un personnage dans un jeu vidéo ou encore faire évoluer son avatar sur *Second Life* ? Avec la manipulation, la figure de la marionnette transparait en filigrane. Corollaire de l'interactivité, l'interface permet à l'interacteur de communiquer avec la machine. Son évolution, de la souris et du clavier à la captation du mouvement (dataglove, reconnaissance par caméras, nouvelle console de jeu wii, etc), montre une prise en compte croissante des différentes qualités d'un geste, en particulier la précision et l'expressivité.

Pour cette raison, les marionnettistes ont d'abord rencontré dans les années 1980 les technologies numériques en tant que manipulateurs d'images de synthèse¹, grâce à divers procédés de capture du mouvement. Ces «marionnettes de synthèse» sont devenues les «acteurs virtuels» d'émissions de télévision et de films.

Depuis les années 1990, la démocratisation des ordinateurs, caméras numériques et autres outils de captation aidant, plusieurs compagnies se sont emparées des technologies numériques pour mieux interroger le rapport de l'homme à la machine, mais aussi les changements sociaux, culturels, cognitifs, induits par les technologies numériques. Ce phénomène a lieu en danse et au théâtre, ainsi que dans les arts de la marion-

nette. En France, témoignage de l'importance accordée à ces expérimentations, deux manifestations ont été consacrées en 2006 aux marionnettes et aux technologies numériques : une section «marionnettes et nouvelles technologies» a regroupé plusieurs spectacles programmés par l'Institut International de la Marionnette lors du 14^e Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes à Charleville-Mézières ; un colloque intitulé «Marionnette et technologies contemporaines», organisé par THEMMA, a réuni artistes et chercheurs autour de ces questions.

Aujourd'hui, il est possible de distinguer deux grandes tendances dans l'utilisation des technologies dans les spectacles de marionnettes : le recours à l'image projetée et la création de marionnettes électro-mécaniques, voire de robots. Elles sont parfois combinées, comme dans les créatures de Zaven Paré, dont la tête est souvent une image projetée à l'intérieur d'un masque, et le corps un assemblage grinçant de tout un mécanisme contrôlé électroniquement. Il est bien sûr presque caricatural de considérer l'image projetée comme une «nouvelle technologie» et qui plus est comme une technologie numérique, mais le caractère récent de ce phénomène dans les arts de la marionnette, lié à la numérisation des images (et donc à leur potentielle manipulation interactive), nous invite à le considérer comme tel. Lorsqu'elle est convoquée dans des spectacles de marionnette, l'image a le plus souvent pour rôle de révéler aux spectateurs des détails cachés ou infiniment petits, jouant des rapports d'échelle, créant un aller-retour entre le castelet et son image, entre le plan général et le gros plan, entre la fabrique de l'illusion et l'illusion elle-même. Dans leurs spectacles, *Faulty Optic* (compagnie fondée en 1987 par les anglais Liz Walker et Gavin Glover), grâce à de minuscules caméras parfois «embarquées» par/sur les marionnettes, projettent leurs décors miniatures sur un grand écran, révélant des détails insoupçonnables, plongeant dans un train fantôme ou dans un aquarium, passant d'une vision subjective d'une marionnette en direct à des images diffusées en différé, jouant allègrement sur différentes échelles spatio-temporelles. Ce dispositif est souvent complété par des microphones répartis dans le castelet, qui amplifient et modifient les sons produits par les marionnettes. Loin de l'univers à l'humour grinçant de *Faulty Optic*, *Hotel Modern* (compagnie néerlandaise créée en 1996) évoque dans ses spectacles l'univers de la guerre (*La Grande Guerre*) et du génocide de la seconde guerre mondiale (*Kamp*). Dans ce dernier spectacle, des centaines de marionnettes de 8 cm de hauteur sont réparties sur le plateau, transformé en camp de concentration miniature avec chambres à gaz, baraquements, gare ferroviaire, miradors, etc., le tout réalisé avec des boîtes à chaussure, des boutons, des bouts de fil de fer... Filmées par des caméras miniatures, manipulées elles aussi à vue sur le plateau, au même titre que les marionnettes, ces scènes sont projetées et montées en direct sur un écran

placé en fond de scène, démesurément agrandies et pourtant d'un réalisme confondant. Ici aussi, le son devient un partenaire indispensable de l'image : déformé, amplifié grâce à des microphones judicieusement répartis, un grattement infime devient le frottement du balai sur du gravier, un léger heurt une balle de pistolet. Marionnettes et images, visuelles et sonores, sont manipulées au même titre, dans un rapport qui relève davantage du miroir déformant que de la reproduction fidèle. Dans plusieurs spectacles, tels ceux de la compagnie Royal de Luxe ou de El Periférico de Objetos, des marionnettes électromécaniques cohabitent avec des marionnettes traditionnelles, affirmant plus ou moins haut leur parenté avec le monde des technologies numériques et des robots. Depuis quelques années, on assiste à des spectacles joués uniquement par des robots commandés à distance ou préprogrammés. Ainsi, deux artistes canadiens, Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, ont créé plusieurs spectacles où les robots semblent complètement autonomes et où toute présence humaine semble avoir été éliminée, alors que leurs mouvements ont été soigneusement chorégraphiés et enregistrés. Dans *L'Assemblée*, créé en 2001, les spectateurs sont regroupés au centre d'une structure métallique sur laquelle sont fixés les 48 robots qui les surplombent. Cernés par cette assemblée machinique oppressante, ils sont violemment éclairés par les projecteurs montés sur les «têtes» des robots et filmés par des caméras de télésurveillance dont les images sont projetées en direct sur les quatre écrans qui entourent le dispositif. Les robots ont pris le pouvoir sur les hommes et les scrutent.

Pourtant, le robot est souvent bien loin d'être une marionnette sans fil. Ainsi, malgré leur apparente autonomie, les robots de la compagnie américaine Amorphic Robot Works, créée en 1992, sont tous reliés par des câbles MIDI à une régie centrale qui permettent aux techniciens, sous la houlette de Chico MacMurtrie, de contrôler leurs déplacements et leurs actions en temps réel. Leur premier spectacle, *Ancestral Path*, créé à San Francisco en 1996, fait intervenir une tribu d'une soixantaine de robots anthropomorphes, de quelques dizaines de centimètres à trois mètres de haut. Chacun d'entre eux est doté d'une personnalité et d'un rôle défini que l'on retrouve dans le nom que leur attribue la compagnie : *Sub-human drawing*, *Trumbling Man*, *Super Dog Monkey*... Pendant une heure, ces robots se livrent à un rituel tribal jusqu'à la «mise à mort» de l'un d'entre eux, un géant rempli d'air. La visibilité de l'imposante régie et des câbles qui relient les robots aux ordinateurs permet de conserver un lien entre l'objet inanimé et son manipulateur ainsi qu'une référence diffuse à l'art de la marionnette dans l'imaginaire du spectateur. De plus en plus, la vulgarisation des avancées de l'intelligence artificielle aidant, les marionnettes-robots sont dotées de comportements autonomes et évolutifs qui les rendent dans une certaine mesure imprévisibles pour celui qui les dirige.

¹ Norman Sally Jane, «Acteurs de synthèse et théâtres électroniques», in Picon-Vallin Béatrice (sous la dir. de), *Le Film de théâtre*, Paris : CNRS Editions (coll. Arts du spectacle, Série Spectacles, histoire, société), 1997, p. 259.

TRANSCULTURES S'INSTALLE À MONS



Un centre interdisciplinaire des cultures électroniques et sonores

Propos recueillis par Vanessa Vallée

Ardent défenseur des croisements « indisciplinaires » contemporains, initiateur, entre autres manifestations originales, du parcours sonore City Sonics puis du réseau festivalier transfrontalier Les Transnumériques, Transcultures s'est montré, depuis une dizaine d'années, extrêmement actif en Belgique et à un niveau international, tant sur le volet événementiel in situ que sur l'analyse critique des nouveaux enjeux artistiques et sur la mise en réseau et visibilité de créateurs, d'opérateurs et de projets innovants. Aujourd'hui, cette association résolument nomade dirigée par Philippe Franck, quitte sa base bruxelloise pour s'installer sur le site des Abattoirs à Mons et y développer ses missions et ses collaborations.

Fondé en 1996 à Bruxelles, à l'initiative de **Philippe Franck** (historien de l'art, critique et commissaire de manifestations interdisciplinaires) et de « spectateurs culturellement engagés », afin de promouvoir et développer les rencontres entre les pratiques artistiques et culturelles contemporaines, Transcultures s'est peu à peu orienté à partir de cet angle transversal vers la présentation, la production, la diffusion et la mise en débat de la création numérique et sonore. Responsable des festivals City Sonics (avec un corpus totalisant plus d'une centaine d'installations et de performances audio créées à cette occasion depuis 2003) et des Transnumériques (plateforme entre des opérateurs culturels de six villes belges et françaises et festival transfrontalier dédié aux émergences numériques), Transcultures est également activement impliqué dans divers réseaux, festivals, manifestations, pôles de réflexion et publications ouvertes aux créations numériques et sonores en Belgique et à l'étranger.

www.transcultures.net
www.citysonics.be
www.transnumeriques.be

CECN : En avril 2008, Transcultures s'installera à Mons après quatre années à Bruxelles, à la Belgique. Comment s'est nourri ce nouveau projet ?

Philippe Franck : C'est en discutant avec les responsables du service culturel de la Ville de Mons, avec lesquels nous collaborons étroitement depuis le lancement de City Sonics en 2003, que nous avons commencé à élaborer ensemble cette nouvelle phase de développement pour l'association avec un projet d'implantation sur le site des Abattoirs. Entre Transcultures et Mons, de nombreux liens se sont tissés avec succès ces dernières années. En dehors de City Sonics, une initiative originale et bien identifiée qui est rapidement devenue une balise culturelle importante et ce à un niveau international pour l'été montois, Les Transnumériques, festival défricheur, s'est, dès son lancement modeste en 2005, ancré entre Mons et Bruxelles pour aujourd'hui rayonner vers Maubeuge, Lille, Liège et Paris et réunir des institutions et associations belges et françaises ouvertes aux possibles de la création numérique dans ses diverses déclinaisons. Il me paraît en effet essentiel de ne pas s'enfermer dans une sorte de « ghetto numérique puriste » destiné à se mordre la queue mais au contraire, à ouvrir les portes et à susciter des liens motivés avec les structures culturelles plus « traditionnelles ». À Mons, Transcultures nourrit, depuis plusieurs années, des partenariats réguliers et importants avec le CECN, TechnoclTé et le manège.mons (plus particulièrement avec Musiques Nouvelles mais aussi avec la Maison Folie et le Festival au Carré), coproducteurs de nos festivals mais aussi avec l'ESAPV et la Médiathèque qui participent également à City Sonics et aux Transnumériques, la Manufacture (ce volet associatif « alternatif » bénéficiant de toute notre attention et de notre soutien) et d'autres opérateurs plus ponctuels. Tous se sont montrés enthousiastes à l'annonce de notre nouveau projet de développement montois qui se fera, de manière progressive, aux Abattoirs dans le respect des identités et activités de chacun. Une fois officiellement basés sur ce terrain favorable, nous pourrions renforcer ces collaborations ainsi que développer de nouvelles synergies régionales mais aussi transfrontalières.

D'autre part, nous avons déjà organisé plusieurs manifestations sur le site des Abattoirs, au Frigo notamment, dont *Liquid Space*, une exposition numérique du collectif Lab[au], qui s'est faite remarquer par son caractère interactif innovant.

Nous avons également montré des événements sur le parterre extérieur (plusieurs installations sonores et numériques l'ont animé pendant City Sonics) et dans la Grande Halle, l'un des lieux importants investis lors des deux dernières éditions de City Sonics. D'autre part, nous avons collaboré, à l'occasion des Transnumériques 2006, avec le World Craft Council qui occupe l'aile gauche des Abattoirs, pour y mener une action de sensibilisation au design sonore. Ce site ouvert offre donc de nombreuses possibilités d'expositions, de rencontres, de manifestations diverses (performances, petits concerts...), de résidences... Toutefois, il nous est apparu que l'identité et la visibilité de ce beau site, pourraient être renforcées en axant davantage encore le lieu dans ses diverses dépendances sur la création contemporaine et plus particulièrement en ce qui concerne Transcultures, sur les arts numériques et sonores.

Après plus de dix ans d'implantation bruxelloise et de nomadisme (inhérent à l'esprit et aux projets que l'association défend), nous n'allons pas pour autant abandonner nos nombreux liens avec la capitale et ses opérateurs culturels. Ceux-ci pourraient même être renforcés, cette implantation nous permettant aussi de proposer au Frigo, en accord avec la Ville et les gestionnaires du site, un programme de saison attractif qui sera complété par les deux temps forts que sont City Sonics et Les Transnumériques.

CECN : Le site des anciens Abattoirs est appelé à devenir un pôle culturel et touristique de première importance avec le Carré des Arts voisin, la Machine à Eau non loin... on pourra bientôt rebaptiser cet ensemble le « quartier des arts », développement sans doute renforcé par la candidature de Mons au titre de Capitale européenne de la Culture en 2015. Est-ce aussi ce bouillonnement artistique environnant qui a motivé pour ce choix de vous établir au Frigo ?

P. F. : Ce contexte m'apparaît en effet comme extrêmement favorable à des développements culturels et artistiques contemporains les plus divers et les plus créatifs. Dans ce périmètre situé à proximité de la Grand Place mais aussi de la gare ferroviaire et d'établissements supérieurs pédagogiques de qualité, on trouve une grande richesse d'opérateurs, de salles, de services mais aussi de populations. Nous évoquions déjà, avec les responsables culturels de la Ville au début des années 2000, ce « quartier des arts » par

lequel passe chaque été le parcours City Sonics. Mais aujourd'hui cette réalité s'impose dans la richesse d'une offre culturelle diversifiée. Outre les activités proposées par le Word Craft Council, la Ville de Mons, le Manège et leurs partenaires occasionnels, une programmation affinée et amplifiée aux Abattoirs, susceptible de toucher d'autres visiteurs ne peut que renforcer cette appellation légitime. D'autre part, le projet de Transcultures à Mons, orienté vers les nouveaux territoires de l'image et du son, s'intègre clairement dans la dynamique de Mons 2015 et la politique de la Ville qui s'inscrit à la croisée de la culture et de la technologie. Celle-ci s'appuie sur des acteurs publics et privés, culturels, éducationnels et entrepreneuriaux engagés, de vrais moyens et une réelle vision peu commune chez nous comme chez nos voisins. Nos axes interdisciplinaires, numériques et sonores et plus généralement notre esprit « connectif » et prospectif ne peuvent que trouver dans ce bouillonnement remarquable une source d'échanges, d'émulation et de nouvelles perspectives.

CECN : Quelle va être à court et à moyen terme l'évolution de Transcultures ? Votre nouveau projet montois est celui d'un « Centre interdisciplinaire des cultures électroniques et sonores ». Quels en sont ses axes principaux ?

P. F. : Précisons d'abord que ce projet n'entend pas doubler ce qui existe déjà sur le territoire mais plutôt le compléter. Il s'axe sur les missions historiques de l'association Transcultures que sont l'organisation de manifestations interdisciplinaires (et plus particulièrement à caractère numérique et sonore), la sensibilisation aux enjeux arts/société/technologies et aux pratiques actuelles, la réflexion sur leur futur immédiat mais aussi sur leur histoire féconde. Les arts numériques – une appellation qui sera sans doute sous peu obsolète mais qui a le mérite de tenter d'identifier un nouveau champ artistique - ne viennent pas de rien et il me semble plus que jamais nécessaire de le rappeler en identifiant les origines, les filiations et les croisements pertinents. À cela, s'ajoutent de nouvelles missions concomitantes à notre nouvelle convention signée avec la Communauté française de Belgique et à notre implantation montoise, à savoir une mission d'information (qui peut passer par des rencontres avec les publics dans ou hors les murs, des actions de communication ciblées ou encore par des publications papier, Internet ou hybrides) sur les cultures électroniques. Celle-ci, outre nos activités, compléterait également celle de nos partenaires montois actifs dans ces champs, sans oublier le Nord de la France également très actif autour de ces thématiques. Une autre nouveauté pour Transcultures à Mons est la possibilité d'organiser des résidences d'artistes sur le site des Abattoirs en partenariat là encore avec nos voisins et partenaires culturels et scientifiques. Nous allons également donner plus de visibilité aux musiques électroniques

et mixtes que nous avons toujours soutenues tant dans nos festivals que dans d'autres manifestations en Belgique ainsi qu'à l'étranger avec des (co)productions CD. Enfin nous pourrions co-organiser, même si ce n'est pas au cœur de nos missions, des ateliers comme nous l'avons déjà fait de manière privilégiée avec le CECN (le prochain se tiendra fin avril avec la net artiste Agnès de Cayeux et Thierry Coduys, fondateur de la Kitchen) ou encore avec M15/Numédiart. La présentation de ce nouveau programme d'excellence de la Région wallonne, porté par la Faculté Polytechnique de Mons et l'UCL, sera notre première activité transculturelle officielle cette année au Frigo. Les chercheurs présenteront leurs trois axes de recherche autour des nouvelles lutheries électroniques, des interfaces corporelles et la manipulation des contenus multimédias. On pourrait également imaginer des ateliers et des rencontres portant davantage sur les arts sonores (dans l'espace et en réseau), ce à quoi je travaille déjà au sein du laboratoire d'art sonore Locus Sonus réunissant

Le projet de Transcultures à Mons, orienté vers les nouveaux territoires de l'image et du son, s'intègre clairement dans la dynamique de Mons 2015 et la politique de la Ville qui s'inscrit à la croisée de la culture et de la technologie.

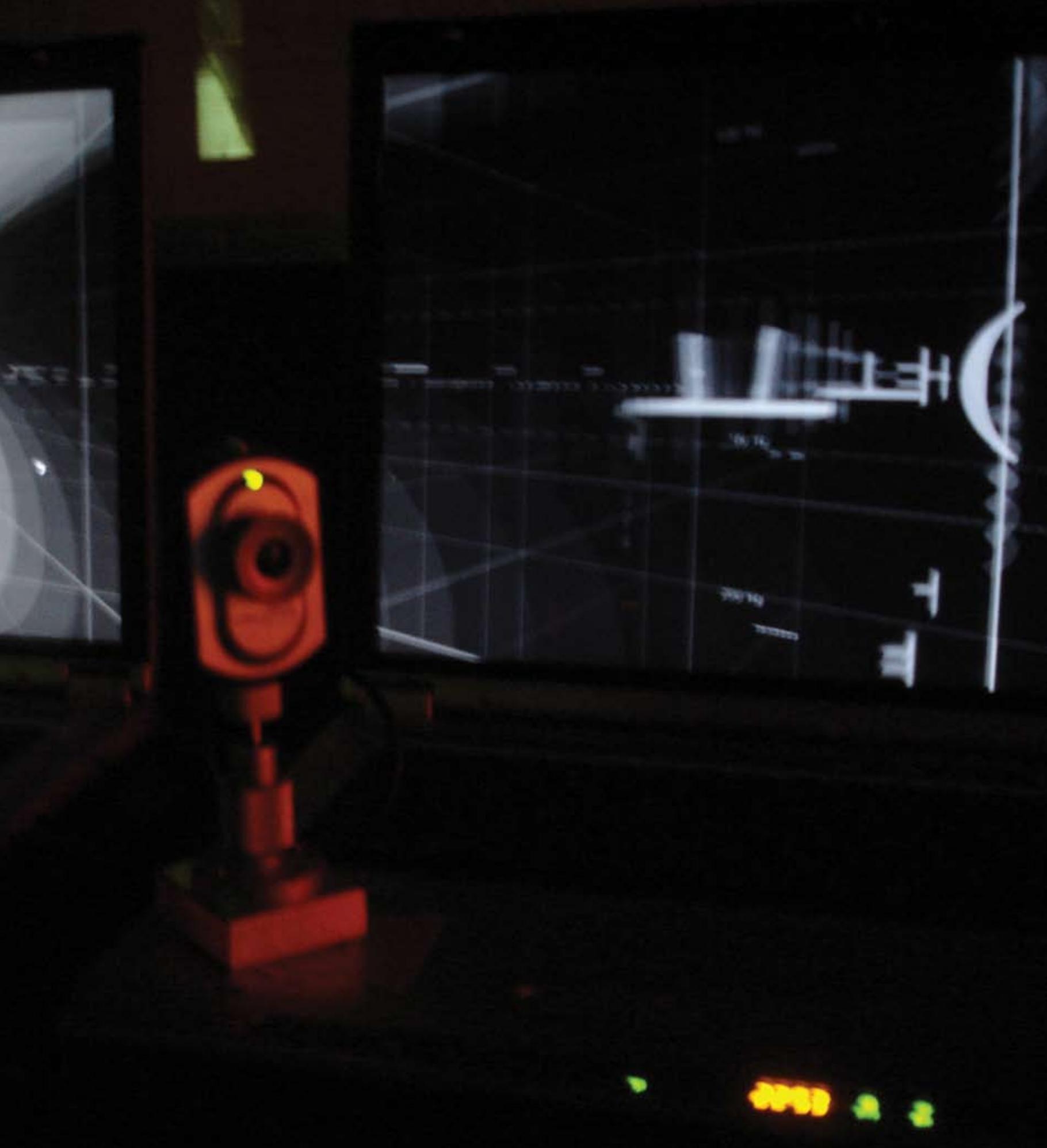
les Ecoles d'art d'Aix-en-Provence et de Nice (Villa Arson).

Ces dimensions de production-création, d'information-médiation, de réflexion me semblent complémentaires et seront les fers de lance de notre Centre interdisciplinaire des cultures électroniques et sonores, celui-ci étant basé aux Abattoirs mais pouvant, selon les besoins et les possibilités, investir d'autres lieux dans cette ville au patrimoine culturel exceptionnel. Nous parlons bien dans ce projet évolutif de cultures et non simplement d'arts. En effet, il me semble que les NTIC, les « émergences » et les développements techno-sociétaux réinterrogent des champs culturels en mutation profonde, des cloisonnements encore trop persistants, des modes structurels parfois trop lourds et des identités de plus en plus multiples et impermanentes. Parallèlement à ces flux, on peut noter d'autres types d'agencements, des nouvelles communautés et de nouveaux territoires artistiques et culturels qui se forment et manquent encore de base d'accueil, de soutien et d'accompagnement concrets, vu le déficit d'expertise et de moyens et ce, même si la situation s'est améliorée notablement en Communauté française. C'est ce

type de manques que ce centre/plate-forme peut contribuer à palier en collaboration étroite avec nos partenaires montois, wallons, belges et européens. Sur ce dernier plan, la localisation et la dynamique montoise offrent également de beaux développements possibles.

CECN : Quelles sont selon vous les perspectives d'évolution de Transcultures au niveau local ? Concrètement quels types de collaborations artistiques envisagez-vous Transcultures avec d'autres opérateurs montois et transfrontaliers ?

P. F. : Tout d'abord, il s'agit de pérenniser, au niveau structurel, nos grandes manifestations festivières internationales que sont City Sonics et Les Transnumériques, dont la troisième édition aura lieu en octobre 2008. Ensuite, nous entendons également proposer des activités ciblées pendant la saison avec le souci d'une médiation accrue au niveau local et régional. Il est aussi important de développer nos collaborations transfrontalières plus avant avec le Manège de Maubeuge, le Palais des Beaux Arts de Lille, partenaires réguliers de Transcultures, mais aussi avec d'autres futurs partenaires français et flamands proches, sans oublier pour autant l'international en nourrissant les collaborations étroites et adaptées (nous travaillons plutôt dans l'*in situ* avec des formes d'art dites « contextuelles » et non une simple « transplantation » d'une œuvre fixe d'un lieu à un autre) avec de nombreux festivals, villes et établissements culturels ou éducationnels. Nous continuerons, de manière plus structurée, à porter une attention particulière et un soutien logistique aux « émergences sonores et numériques » en présentant aux visiteurs et aux professionnels, dans City Sonics et dans les Transnumériques, une sélection de travaux d'étudiants issus d'écoles d'art de la Communauté française actives dans ces domaines mais aussi d'autres écoles européennes partenaires. Nous comptons développer, également à partir de notre nouvelle base montoise, un travail régulier de diffusion de projets artistiques soutenus par Transcultures à l'international (de Paris à Montréal, de Gaza à Bucarest,...). Ce volet de plus en plus important permet à ceux-ci, comme à la structure qui les porte, de développer leurs processus créatifs mais aussi de recueillir une plus grande visibilité et des synergies indispensables à leur viabilité. Pour résumer, nous consoliderons et étendrons, à partir d'une plate-forme montoise renforcée et considérée comme une sorte d'échangeur interdisciplinaire, ces « arts du débordement et du croisement » et « cultures de l'échange » qui n'arrêtent pas de nous motiver et de nous questionner.



HyFORGE, le navigateur hypermédia

Propos recueillis par Vincent Delvaux

Laurent Couvreur a reçu le diplôme d'Ingénieur Civil Electricien à la Faculté Polytechnique de Mons. Depuis lors, il a travaillé comme ingénieur de recherches dans divers laboratoires en Belgique et aux Etats-Unis dans les domaines du traitement statistique du signal, de l'intelligence artificielle et de l'ingénierie logicielle. Plus particulièrement, il s'intéresse au développement d'interfaces homme-machine et à la gestion de données multimédias au travers de nombreux projets nationaux et européens. Il collabore au projet Numédiart pour l'axe HyFORGE portant sur la conception d'outils de navigation hypermédia.

<http://tcts.fpms.ac.be/~couvreur>
www.numediart.org

Deuxième volet de notre série d'entretiens consacrés à l'important programme M15/Numédiart, lancé le 5 octobre dernier et soutenu par la Région wallonne. Celui-ci a pour objectif le soutien à l'industrie du numérique et du multimédia en favorisant l'émergence d'un pôle d'excellence en ces matières, implanté en Wallonie. Nous nous intéressons à présent au projet HyFORGE, une ambitieuse interface de navigation hypermédia, permettant de manipuler de manière innovante toutes sortes de contenus hétérogènes. Sous la conduite du professeur Thierry Dutoit de la Faculté Polytechnique de Mons, instigatrice du programme, des chercheurs tentent de repousser les limites de nos habitudes numériques en produisant de nouveaux outils utilisables de manière créative, et destinés en priorité à un usage artistique. Ainsi, HyFORGE est un projet de navigateur transversal qui permet l'indexation d'images et de sons en les regroupant par similarité de données et en proposant une interface intuitive à l'utilisateur final. Rencontre avec Laurent Couvreur, jeune chercheur qui défriche ce champ complexe et nous explique la raison d'être de ce projet.

À noter, lors de la première semaine d'avril, au Frigo, sur le site des Anciens Abattoirs de Mons, une résidence entre chercheurs sera organisée en partenariat avec Transcultures, afin de croiser les premiers résultats des recherches, suivie ensuite d'une journée de présentation publique de celles-ci.

CECN : Vos recherches portent sur l'organisation et la navigation au sein de contenus hétérogènes, tant sonores que visuels. Votre objectif est-il dès lors d'établir un cadre structurant et une sémantique commune à ce type de données par le biais d'un langage d'indexation normé et universel ?

Laurent Couvreur : Non. La définition d'un langage commun permettant de décrire des contenus multimédias et de formuler des requêtes de recherche est une chose, la mise en œuvre de ce langage en est une autre. Certes, plusieurs tentatives ont été initiées durant les dernières années pour définir de tels langages. Elles s'inscrivent notamment dans la volonté d'introduire des éléments sémantiques dans la prochaine version du web. Nous pouvons citer l'initiative MPEG-7* ou la spécification MXF*. Néanmoins, le déploiement de ces langages restent limité. Cela s'explique essentiellement par la difficulté à extraire automatiquement les descripteurs, ou méta-données, à partir des données brutes. Cette notion est connue sous le nom de fossé sémantique (Semantic Gap) et justifie les difficultés de développer des algorithmes d'intelligence artificielle capables d'interprétation au niveau sémantique. Au regard des technologies actuellement disponibles, il n'est pas encore envisageable d'utiliser un langage universel pour indexer des contenus multimédias.

CECN : Quelles sont les difficultés liées à l'indexation de contenus non structurés comme des sons ou des images ? Quelle approche avez-vous adopté pour surmonter les éventuels écueils ?

L. C. : La première difficulté dans l'indexation classique de contenus multimédias tels que sons et vidéos consiste à définir un langage de description de ces contenus prenant en compte leur nature temporelle et composite, c'est-à-dire contenant des données évoluant continuellement et résultant de la composition de plusieurs sources. Ce langage doit être complet : il doit couvrir tous les contenus et être compréhensible par l'utilisateur. Le langage naturel est certes un candidat idéal du point de vue de l'utilisateur mais il est trop éloigné des réalités computationnelles. La seconde difficulté est d'automatiser

la description de contenus multimédias en utilisant ce langage et d'extraire les méta-données qui constitueront des entrées dans l'index. Nous pourrions nous demander pourquoi l'homme est si performant dans l'interprétation de données sonores et visuelles. De manière succincte, nous pouvons dire que l'homme applique divers mécanismes cognitifs qui permettent de discriminer les sources à partir des stimuli perçus (mécanisme bottom-up), et de confronter les éléments mis en évidence avec des modèles acquis (mécanisme top-down). La compréhension de ces mécanismes n'est encore que partielle et leur mise en

Les outils logiciels doivent exploiter le fait que l'utilisateur est le meilleur outil de recherche. Plutôt que de s'efforcer à extraire des clefs sémantiques d'indexation à partir des contenus, les outils de recherche doivent fournir à l'utilisateur une vue globale de l'ensemble des contenus et lui permettre d'affiner sa recherche de manière progressive et interactive

œuvre n'est possible que dans des conditions contrôlées (par exemple, en reconnaissance automatique de la parole). Par ailleurs, les données multimédias démontrent une extrême variabilité liée tant à la nature des sources qu'aux conditions d'acquisition. Dès lors, les solutions logicielles basées sur cette approche d'indexation sont peu fiables et peu robustes. Dans le cadre du projet HyFORGE, nous adoptons une autre approche qui repose sur le paradigme « Human-In-The-Loop ». Les outils logiciels doivent exploiter le fait que l'utilisateur est le meilleur outil de recherche. Plutôt que de s'efforcer à extraire

des clefs sémantiques d'indexation à partir des contenus, les outils de recherche doivent fournir à l'utilisateur une vue globale de l'ensemble des contenus et lui permettre d'affiner sa recherche de manière progressive et interactive par des mécanismes de navigation au sein des contenus eux-mêmes.

CECN : Vous parlez de «navigation de proche en proche» et de regroupement par similarité de données, pouvez-vous expliquer ce que recourent ces concepts ?

L. C. : Le regroupement de données par similarité est une méthode pour structurer les contenus entre eux. En organisant de manière topologique et hiérarchique les contenus similaires au sein de noyaux, nous obtenons une partition des contenus plus efficace pour la navigation. L'utilisateur peut alors évoluer dans cette structure plus rapidement en se rapprochant des noyaux qui correspondent à sa requête et en s'éloignant des autres. Nous nous proposons de regrouper les similarités sur base de diverses caractéristiques extraites des contenus et de créer des liens hypermédias entre des contenus similaires en appliquant des algorithmes d'auto-organisation.

CECN : L'interface joue souvent un rôle déterminant dans l'appropriation d'un outil informatique par les utilisateurs, qu'entendez-vous mettre en œuvre à ce niveau pour des applications de type HyFORGE ? Quels sont les défis liés aux interfaces utilisant la 3D ou inhérents à une navigation avec écran tactile par exemple ?

L. C. : La conception d'une interface logicielle est un problème complexe qui doit prendre en compte de nombreuses contraintes imposées par les besoins des utilisateurs et les réalités computationnelles. Tout n'est pas possible et ce qui est développé doit remplir au mieux les exigences des utilisateurs et correspondre à leurs compétences. Une interface doit donc être fonctionnelle, intuitive, ergonomique et efficace. Dans le cadre du projet HyFORGE, nous avons identifié des technologies de base dans ce but telles que la visualisation de données 2D et 3D, les interfaces zoomables, les graphiques vectoriels mais aussi l'ambisonique* ou la compression temporelle. Par ailleurs, il est important de concevoir les interfaces en fonction des équipements disponibles. Bien que nous nous concentrons sur des développements liés à du matériel conventionnel, des perspectives intéressantes existent avec des installations spécifiques (par exemple, interface multipoint sur grands écrans tactiles).

CECN : Votre démarche fait mention d'une approche inter-médias, comment comptez-vous procéder concrètement en ce sens et en quoi cela va-t-il influencer notre modèle de pensée et nos habitudes de navigation ?

L. C. : Un axe de recherche du projet HyFORGE est d'étudier des mesures de similarité entre

contenus multimédias hétérogènes. Dans une démarche de composition artistique, l'utilisateur est souvent désireux de trouver des contenus sonores et visuels en relation esthétiquement. Aussi, une séquence d'images peut devenir un critère de recherche dans des données audio, et un morceau de musique peut servir de clé de recherche dans des données vidéo. Les objectifs dans ce domaine restent encore un peu vagues mais les artistes, notamment en matière de vjing, sont demandeurs d'outils qui leur permettent de renforcer les émotions qu'ils désirent communiquer en générant des ambiances sonores et visuelles. Ce renforcement passe notamment par la synchronisation temporelle des données, par exemple en ajustant la projection d'images sur le tempo de la musique. Mais il peut s'obtenir également en assurant une cohérence entre les données elles-mêmes, par exemple au niveau des composantes spectrales du son et de l'image. Insistons sur le fait que cet axe de recherche est fortement exploratoire et s'inscrit dans le volet artistique du projet. Il est encore prématuré de pouvoir exploiter une approche inter-médias pour coupler des éléments observés dans les différentes modalités (par exemple, le son d'une guitare et la photo de l'instrument).

CECN : A qui s'adressent les applications éventuellement développées dans le cadre de l'atelier HyFORGE ? Quels sont les usages que vous entendez privilégier et quels avantages l'utilisateur final pourrait-il en retirer ?

L. C. : Les outils que nous développons s'adressent aux utilisateurs ayant le besoin de structurer leurs contenus multimédias afin d'en faciliter la réutilisation. Cela passe par l'utilisateur particulier qui souhaite organiser ses vidéos ou ses fichiers de musique personnels, mais également par l'utilisateur professionnel qui envisage de structurer des corpus commerciaux (par exemple, des bibliothèques d'effets sonores ou d'images). Nous avons également identifié des applications potentielles dans les domaines de l'indexation de données en imagerie médicale ou en vidéo surveillance.

CECN : Comptez-vous appuyer vos travaux sur une communauté de développeurs externes par exemple en proposant une plate-forme de développement Open Source ?

L. C. : La mise en place d'une communauté de développeurs nécessite un fondement solide et un large consensus sur les développements à réaliser. Le projet HyFORGE est en ce sens encore trop immature et nécessite beaucoup de recherches, pas seulement des développements. Néanmoins, nous nous reposerons sur des communautés existantes pour des composants particuliers qui seront intégrés dans nos développements, par exemple pour les librairies de visualisation 3D (ex: OpenGL) ou de synthèse sonore (ex: PortAudio).

CECN : Quel type de collaboration artistique envisagez-vous dans le cadre de M15/Numédiart pour le développement de votre projet ?

L. C. : Dans sa définition première, le projet HyFORGE n'est pas artistique mais peut servir à des artistes tels que des compositeurs ou des video jockeys. Cependant, nous sommes convaincus que l'approche que nous proposons peut rendre le processus de recherche esthétique et ainsi créer une émotion visuelle ou sonore dont pourront se servir les artistes. Par exemple, nous développons actuellement un outil de traitement de signal audio permettant la compression temporelle, c'est-à-dire que les données audio peuvent être écoutées de manière accélérée en minimisant la distorsion et en maximisant la qualité perceptuelle. Si cet outil est initialement dédié à la recherche de contenus sonores, il pourrait être détourné pour générer des effets sonores en temps réel sur scène avec les voix des acteurs. Je conclurai en disant que nous sommes ouverts à toute idée ou proposition venant des artistes dont l'imagination créatrice dépasse souvent la conscience bornée des ingénieurs.

Glossaire :

MPEG-7 : Contrairement à MPEG-4 qui décrit un format de codage vidéo, MPEG-7 est une norme de description dont le but est de faciliter l'indexation et la recherche de documents multimédia. Le format MPEG-7 comprend trois éléments principaux :

- Un ensemble de descripteurs permettant la description des contenus multimédia : descripteurs visuels, encodant des informations de couleur, texture, forme ou mouvement ou descripteurs audio, encodant le timbre, le spectre, ou des éléments de plus haut niveau comme la mélodie ou la parole.

- Un langage de description des contenus multimédias

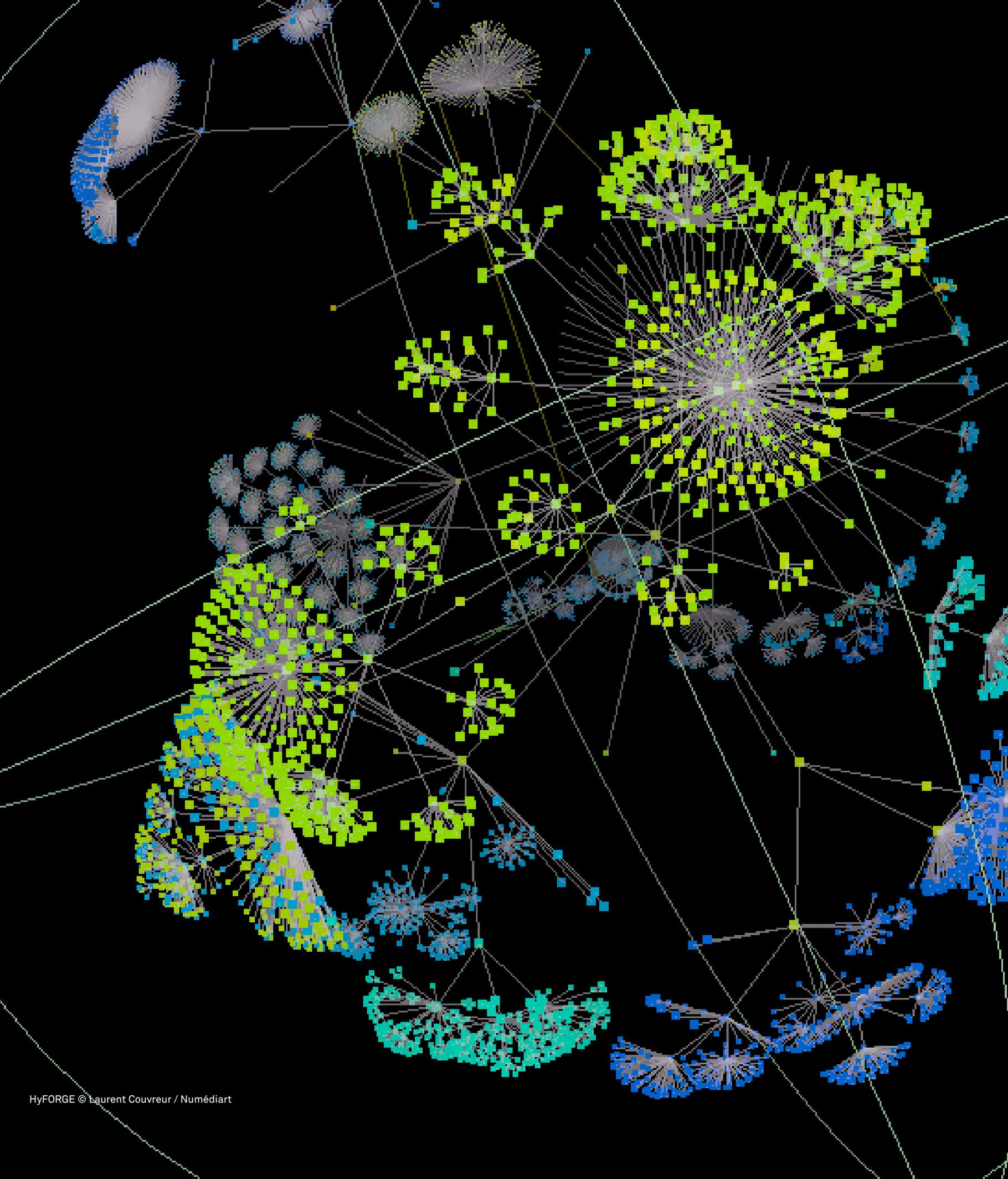
- Des éléments, appelés Description Schemes (DS), définissant la sémantique et les relations entre descripteurs et entre DS, notamment les «informations auteurs» : c'est-à-dire ce qui permet de fournir des informations bibliographiques sur un média (titre, auteur, description libre, etc.) ou les «informations physiques» (principe de codage d'un média, taille, résolution, etc.).

Le format MPEG-7 n'est actuellement que très peu utilisé dans les applications grand public.

Material eXchange Format ou MXF est un conteneur utilisé par les professionnels pour les données audio et vidéo numériques. Il s'agit d'un format défini par des standards de la Society of Motion Picture and Television Engineers

L'ambisonie est une technique de restitution d'environnement sonore. L'immersion de l'utilisateur dans cet environnement virtuel se fait grâce à un grand nombre de haut-parleurs. On utilise typiquement de dix à cinquante haut-parleurs. La méthode ambisonique existe en version 2D (les haut-parleurs sont tous situés dans le plan horizontal contenant la tête de l'utilisateur) et 3D (les haut-parleurs sont alors souvent disposés sur une sphère centrée sur la tête de l'utilisateur).

Un système ambisonique est naturellement beaucoup plus performant qu'un système 5.1 (home-cinéma) sur le plan de la restitution, mais il est aussi beaucoup plus coûteux en ressources. Il nécessite actuellement un ordinateur dédié afin d'exécuter les algorithmes de spatialisation en temps réel.



ARDUINO



Une interface sensitive en lien avec le monde physique

Propos recueillis par Vincent Delvaux

Les cartes Arduino peuvent être achetées en Europe chez PCB Europe
<http://pcb-europe.net/catalog/index.php?cPath=29>

ou en Amérique chez Sparkfun
http://www.sparkfun.com/commerce/product_info.php?products_id=666.

Au niveau de l'alimentation, celle-ci peut se faire via la port USB, ce qui est suffisant pour piloter par exemple des lampes LED ou des petits capteurs ou encore les boutons.

Le logiciel d'Arduino peut être téléchargé à l'adresse :

<http://www.arduino.cc/en/Main/Software>

Information sur Arduino :

<http://www.arduino.cc>.

Le projet Tuned Stairs :

http://www.plankman.com/projects/tuned_stairs/

Glossaire :

Wiring

Wiring est un environnement de programmation Open Source et une carte matérielle disposant d'entrées/sorties, conçu pour les installations d'art électronique ainsi que pour l'enseignement et l'apprentissage de la programmation informatique et du prototypage de dispositifs électroniques. Ce projet, initié par Hernando Barragán (Université de Los Andes | Architecture and Design School), illustre le concept de programmation de matériel électronique ayant pour objectif d'interagir avec le monde physique.

<http://www.wiring.org.co/>

<http://barraganstudio.com/>

Processing

Processing est un langage et un environnement Open Source à destination de ceux qui désirent programmer des animations et concevoir des dispositifs interactifs. Il est utilisé par des étudiants, artistes, designers, chercheurs et des passionnés, tant pour apprendre, que pour réaliser des prototypes ou en production. Il a été conçu pour enseigner les bases de la programmation informatique dans un contexte visuel mais aussi pour servir d'outil de production professionnel. Processing est développé par des artistes et des designers comme alternative à d'autres outils propriétaires existants. Processing est donc un projet ouvert, initié par Ben Fry et Casey Reas. Il est le fruit d'une évolution des idées exposées au sein du Aesthetics and Computation Group au Media Lab du MIT.

<http://www.processing.org/>

<http://benfry.com/>

<http://reas.com/>

<http://acg.media.mit.edu/>

Développé à l'Interaction Design Institute Ivrea, un programme de recherche post-universitaire en Italie, Arduino est une plate-forme Open-Source ayant pour objectif la création d'interfaces tangibles et d'installations interactives. L'environnement est composé d'une partie hardware sous forme de carte proposant plusieurs types d'entrées/sorties afin d'interagir avec le monde extérieur et d'un système de développement qui implémente le langage Processing/Wiring*. Arduino peut être utilisé pour créer des installations « stand alone » (c'est-à-dire qui fonctionnent sans être nécessairement reliées à une autre machine), ou bien en le connectant à des logiciels tiers tournant sur un ordinateur (comme par exemple Flash, Processing ou encore Max/MSP). De nombreux artistes multimédia utilisent aujourd'hui Arduino comme base de leurs dispositifs interactifs, à leur propre rythme, de mise en œuvre, son faible coût et sa capacité à s'interfacer entre le monde physique et les ordinateurs. Un exemple récent nous en a encore été donné avec le projet *Tuned Stairs*, conçu par le laboratoire Fabbrica et exposé en Octobre 2006 au Centre Georges Pompidou : l'un des escaliers du Centre ayant été transformé pour l'occasion en une sorte de xylophone interactif géant, dont les notes étaient déclenchées par le va-et-vient des visiteurs sur les marches, qui pouvaient ainsi, à leur propre rythme, composer de suggestives mélodies. Ce type d'interaction amène les visiteurs à s'approprier l'œuvre de manière ludique et à aborder les problématiques liées aux arts numériques en proposant une expérience technologique par la lorgnette du sensible et du jeu.

Mais Arduino, outre ces considérations artistiques, est également un produit hardware et logiciel de haute tenue, au potentiel extraordinaire et qui fait la joie de nombreux développeurs et artistes technophiles de par le monde.

L'interface de développement logicielle, entièrement open-source afin que les développeurs puissent se l'approprier facilement, peut être téléchargée gratuitement sur www.arduino.cc, de nombreux tutoriels étant disponibles par ailleurs. Actuellement, il existe des versions de cette plate-forme aussi bien pour Windows que Mac OSX ou Linux.

Celle-ci permet d'éditer (en langage C), de compiler et de télécharger sur le processeur de la carte les programmes créés par les développeurs.

La structure d'un programme typique contient toujours d'abord une zone de déclaration de variables, suivie de la création de fonctions auxiliaires définissant le rayon d'action du programme. Ensuite, l'on assigne un sens aux flux de données (entrée ou sortie) aux pins de la carte Arduino qui sont in fine connectés à des capteurs. Enfin, on peut, grâce à la fonction principale `loop()`, exécuter le programme en boucle.

Une fois sauvegardé et compilé, le programme peut alors être exporté vers le microprocesseur de la carte.

Le plan des circuits qui constituent les cartes sont également téléchargeables en ligne et peuvent servir de base à la réalisation de circuits imprimés. Il est aussi possible de contacter un fabricant de circuits qui fournit les cartes avec un port série (c'est-à-dire sans les composantes soudées) ou les cartes USB (c'est-à-dire prêtes à l'emploi avec les composantes soudées). Une version bluetooth est en cours de test, mais n'a pas encore été rendue publique. Le prix unitaire pour les cartes ainsi achetées est d'environ 5€ pour la carte série et de 20€ pour celle USB.

L'objectif d'Arduino est de fournir une plate-forme didactique simple et économique ayant pour objectif la création de systèmes interactifs. Il peut être facilement utilisé pour piloter des capteurs ou moteurs de toutes sortes. Un grand nombre d'universités partout dans le monde ont d'ailleurs commencé à intégrer ce système dans leur cursus : UCLA (Los Angeles), The Royal College of Art (Londres), le Goldsmith College (Londres), l'Université Technique d'Istanbul, l'ITP de New York, l'IT-University (Göteborg), ESDI (Barcelone), la Faculté d'Arts de Cuenca, etc. Après quelques jours d'apprentissage d'Arduino, il est en théorie déjà possible de commencer à réaliser des systèmes soi-même. Plusieurs workshops, conduits par les concepteurs de la plateforme et leurs collaborateurs, ont lieu un peu partout dans le monde (de l'Espagne à la Suède, du Danemark au Royaume-Uni, du Canada aux États-Unis entre autres) pour exposer les fondamentaux de ce projet.

Nous aurons sans aucun doute l'occasion de vous reparler de ce système exceptionnel dans un prochain numéro en compagnie de ses concepteurs.

Hiroaki Umeda en résidence et création au Manège de Maubeuge

par Philippe Franck



photos: Hiroaki Umeda © Julieta Cervantes

C'est après avoir étudié la photographie puis découvert une chorégraphie de Saburo Teshigawara, grand maître de l'apesanteur que Hiroaki Umeda est rentré en danse comme on rentre dans un engagement personnel, un voyage intérieur. Son art exigeant et radical allie la présence du moment à la fulgurance du mouvement. Avec sa compagnie S20, cet artiste complet, créateur de gestes, d'images, de sons et de lumière s'est fait remarquer sur les plateaux internationaux (*While going to condition*, *Looming* ou encore *Accumulated Layout* ont rapidement fait la différence par leur rigueur, leur équilibre et leur grande maîtrise des différents paramètres scéniques) et est aujourd'hui une valeur sûre d'une danse alliant les modernités occidentale et extrême orientale avec la profondeur héritée du ténébreux Butô. Dans ces pièces magnétiques, le temps se dilate ou se contracte. De l'ombre, naît le geste clair qui donne à la danse d'Umeda, aussi à l'aise dans le spasme électrique que dans une certaine lente douceur, une étrange pureté et une grande force dans ses intentions. Le corps du danseur/chorégraphe, toujours sobrement vêtu, évolue dans un univers numérique mi-

nimaliste, alliant nappes sonores et pulsations (il est en cela parfois proche de son compatriote ex Dumb Type, Ryoji Ikeda), images matière et masses lumineuses. « Je crée une pièce à partir d'un espace vide, puis une image naît et se développe. La danse prend alors peu à peu forme, ainsi que le son et l'image de façon simultanée » déclare cet esthète du peu, sculpteur corporel jouant davantage sur le senti que le message, avec ce paradoxe/tour de force d'incarner le sens là où il prétend en avoir vidé le « spectacle ». Après avoir présenté avec succès à Via, en mars 2007, une dernière version de *Duo*, solo confrontant l'interprète à son image, Umeda revient à Maubeuge pour Via 2008 où il est accueilli en résidence au Manège et où il présentera une nouvelle création également en solitaire d'environ 25 minutes. À cette petite forme, qui nous en dit souvent long, le chorégraphe nippon ajoute la présentation de *Finore*. A propos de cette autre pièce solo épurée, reprise datant de 2003 et d'une quarantaine de minute, Umeda écrit : « il semble que des petits phénomènes triviaux n'en finissent pas de m'entourer. J'admets en être un moi aussi et je voudrais même devenir encore

bien plus minuscule et trivial. Avec cette transformation, je crois qu'un nouveau monde magnifique s'ouvrira ainsi que le désir d'en faire partie. Avec *Finore*, c'est cette direction que je veux suivre et réaliser par ma danse. » Une vision personnelle, non sans espoir, qui nous renvoie sans artifices à notre humble condition d'humain destiné à vivre dans un contexte qui nous englobe et avec lequel nous faisons intimement corps.

La nouvelle création de Hiroaki Umeda, ainsi que *Finore* seront présentés, dans le cadre du Festival Via, les 21 et 22 mars 2008 au Théâtre Le Manège, Maubeuge
Réservation : +33 3 27 65 65 40

La Gaîté Lyrique, un nouveau centre pour les musiques actuelles et les arts numériques

par Philippe Franck



Images (Salle jaune, Accueil et Foyer) : © Gaîté Lyrique



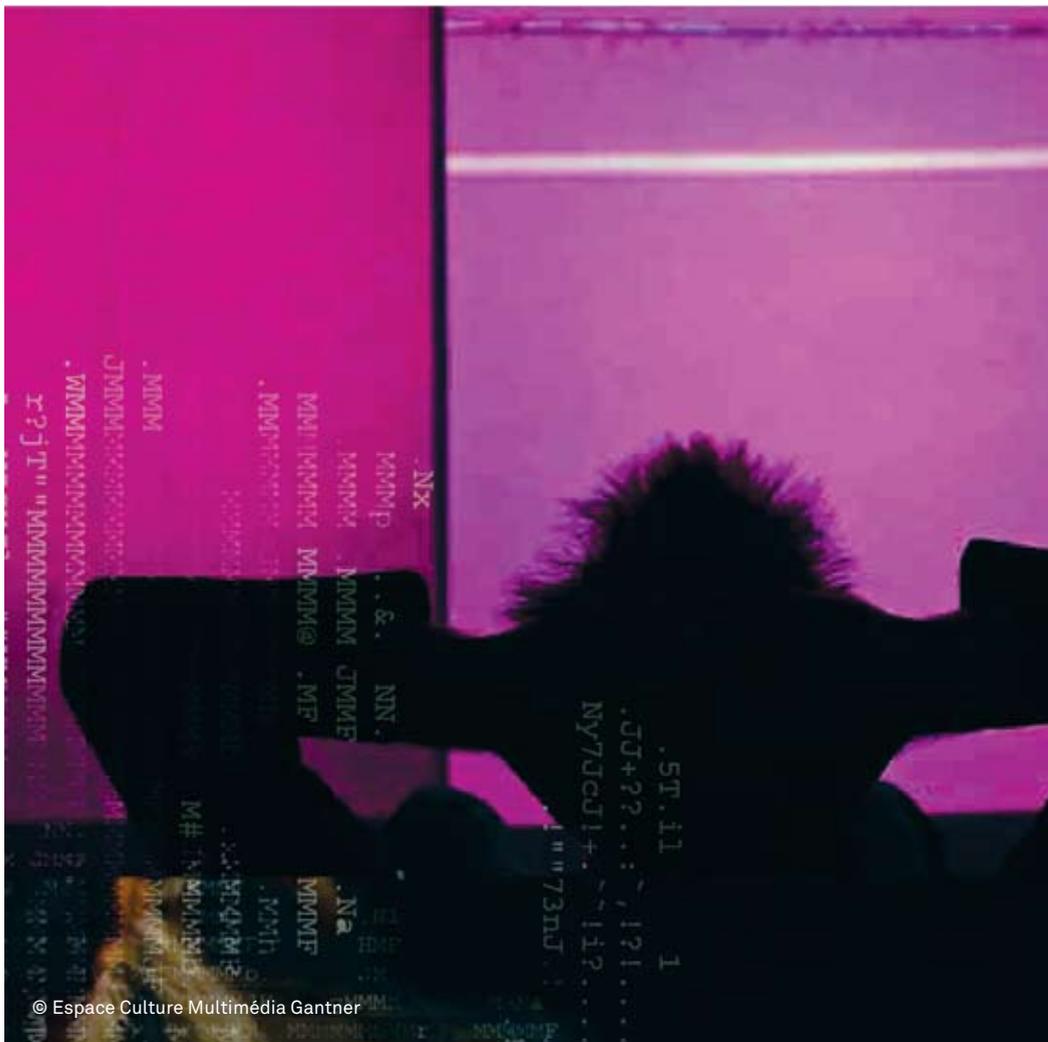
Prestigieux bâtiment du XIX^e siècle, tout en élégantes volutes, temple de l'opérette bien connu des Parisiens qui a accueilli les pièces d'Offenbach ou encore de Luis Mariano, le théâtre de la Gaîté Lyrique fait partie de la grande histoire des scènes de la capitale française. En 1980, on tente d'y établir un parc d'attraction « planète magique » que d'aucuns ont rebaptisé « planète tragique » après que celui-ci n'ait été ouvert que quelques semaines au public. En 2001, la Ville de Paris décide d'y créer un centre dédié aux musiques actuelles et aux arts numériques. Après de longues études préliminaires, en partie dues à des problèmes acoustiques difficiles à résoudre dans un milieu urbain très dense (un square en bordure du Boulevard Sébastopol, dans le troisième arrondissement, en plein cœur du trafic parisien), c'est l'architecte Manuelle Gautrand qui est choisie pour entreprendre les travaux nécessaires, tout en ayant à charge de respecter les parties historiques classées du bâtiment. Suit ensuite un exigeant concours opposant diverses équipes pour produire au final un projet culturel fort basé sur un financement public/privé pour ce « lieu du troisième type » fédérateur, prospectif et de dimension internationale. Celui-ci comblera un manque d'équipements de ce type en région parisienne tant pour les musiques actuelles que pour les arts numériques en offrant des espaces de résidences (1000 m²), des salles d'exposition (800 m²), une salle de spectacle (de plus de 800 places debout), une médiathèque (elle sera l'équipement le plus important dans ce domaine en France), un « théâtre des médias » (de 110 m²) ainsi qu'une salle de conférence et de projection.

En décembre 2007, l'équipe menée par l'agence d'ingénierie culturelle le Troisième Pôle, sous la houlette énergique de Steven Hearn (responsable, entre autres, du magazine et du festival des musiques inventives Octopus) et le label Naïve dirigé par Patrick Zelnik, est retenue comme ayant proposé le projet le plus innovant et le mieux à même de répondre au vaste cahier des charges imposé par le maire Bertrand Delanoë et son adjoint à la Culture Christophe Girard. L'objectif de la maîtrise d'ouvrage est de « rendre compte et de favoriser l'effervescence de la création utilisant le numérique, en dépassant les barrières des disciplines artistiques, sur la scène nationale et internationale (...), de promouvoir les expressions artistiques indépendantes, de faire le lien entre création et pratiques sociales ». Sous la direction générale de Jérôme Delormas (anciennement en charge du Centre d'art de la Ferme du Buisson, actuellement directeur du Lux, Scène nationale de Valence et co-directeur de la dernière Nuit Blanche à Paris), cette équipe, qui revendique une certaine collégialité et une grande transversalité, devra programmer chaque année de nombreuses résidences d'artistes, 100 productions propres d'œuvres numériques, 3 grandes expositions, plus de 70 spectacles pluridisciplinaires, 80 concerts, un grand festival annuel d'arts numériques et sonores, des conférences et des formations... Doté d'un budget annuel tournant autour de 9 millions d'euros, le projet Hearn-Zelnik-Delormas s'appuie sur la notion de plateforme dont Jérôme Delormas rappelait dans une interview récente accordée au magazine en ligne Poptronics, la définition du dictionnaire : « surface plane supportant du matériel et des hommes,

ensemble d'idées sur lesquelles on s'appuie pour présenter une politique commune ». Le projet rhizomatique de la Gaîté Lyrique est l'héritier des mille plateaux deleuziens et privilégie à tous les étages, « une approche qui crée des connexions plus qu'elle ne se satisfait de circuits et de milieux cloisonnés somme toute bien confortables. En ce sens, nous revendiquons un projet qui serait en accord avec l'une des notions importantes du fonctionnement des cultures numériques, celle de réseau ». Une nouvelle façon de considérer la direction artistique et une institution culturelle alliant production, diffusion, formation, réflexion et médiation aussi arborescente qu'évolutive, comparable somme toute aux médias qui en sont les canaux créateurs. « La Gaîté se situe 'entre', elle sélectionne, elle commande, elle prescrit, elle conseille, elle revendique, elle partage ses choix. Elle ne prétend pas détenir seule une vérité, mais plutôt présenter une pluralité de regards pour faire émerger un esprit. Dans la méthode, disons qu'il y aura quelque chose de l'esprit 'comité de rédaction' et la Gaîté elle-même intégrera la notion de direction artistique au sens d'un magazine. En ce sens aussi, nous souhaitons avoir une identité forte tout en étant sensibles (comme une membrane) aux tendances, innovations, recherches » précise Jérôme Delormas. Le bâtiment, toujours en travaux (estimation du coût total : 78,6 millions d'euros), devrait ouvrir ses portes au deuxième trimestre 2010. D'ici là, l'équipe et la programmation future devraient se mettre en place avec une mission de préfiguration qui devrait trouver une visibilité avant tout virtuelle. Le lieu de tous les multiples possibles gais et lyriques !

Espace Culture Multimédia Gantner Passaport numérique et exploration singulière

par Philippe Franck



Espace Culture Multimédia (ECM) créé en 1998 à l'initiative de la commune de Bourgoigne avec le défunt CICV Pierre Schaeffer (Centre pionnier d'art vidéo et d'arts électroniques dont Ars Numerica a aujourd'hui pris la suite avec un nouveau projet), puis rattaché au Conseil général du Territoire de Belfort, particulièrement soucieux d'intégration et d'exploitation des derniers développements technologiques, l'Espace multimédia Gantner propose - gratuitement - divers modes d'exploration des cultures numériques. Outre des formations proposant des « passeports multimédia et Internet » pour les débutants et des ateliers pour des adolescents encadrés par des artistes, cette grande maison conviviale propose une médiathèque offrant plus de 1500 références (CD audio, ouvrages spécialisés, CD-Rom et DVD-Rom). Sans doute le parcours de sa jeune directrice actuelle Valérie Perrin, philosophe passionnée de musiques électroniques, et de ses prédécesseurs Yvan Etienne, artiste audio, et Bertrand Gauguet, musicien et critique,

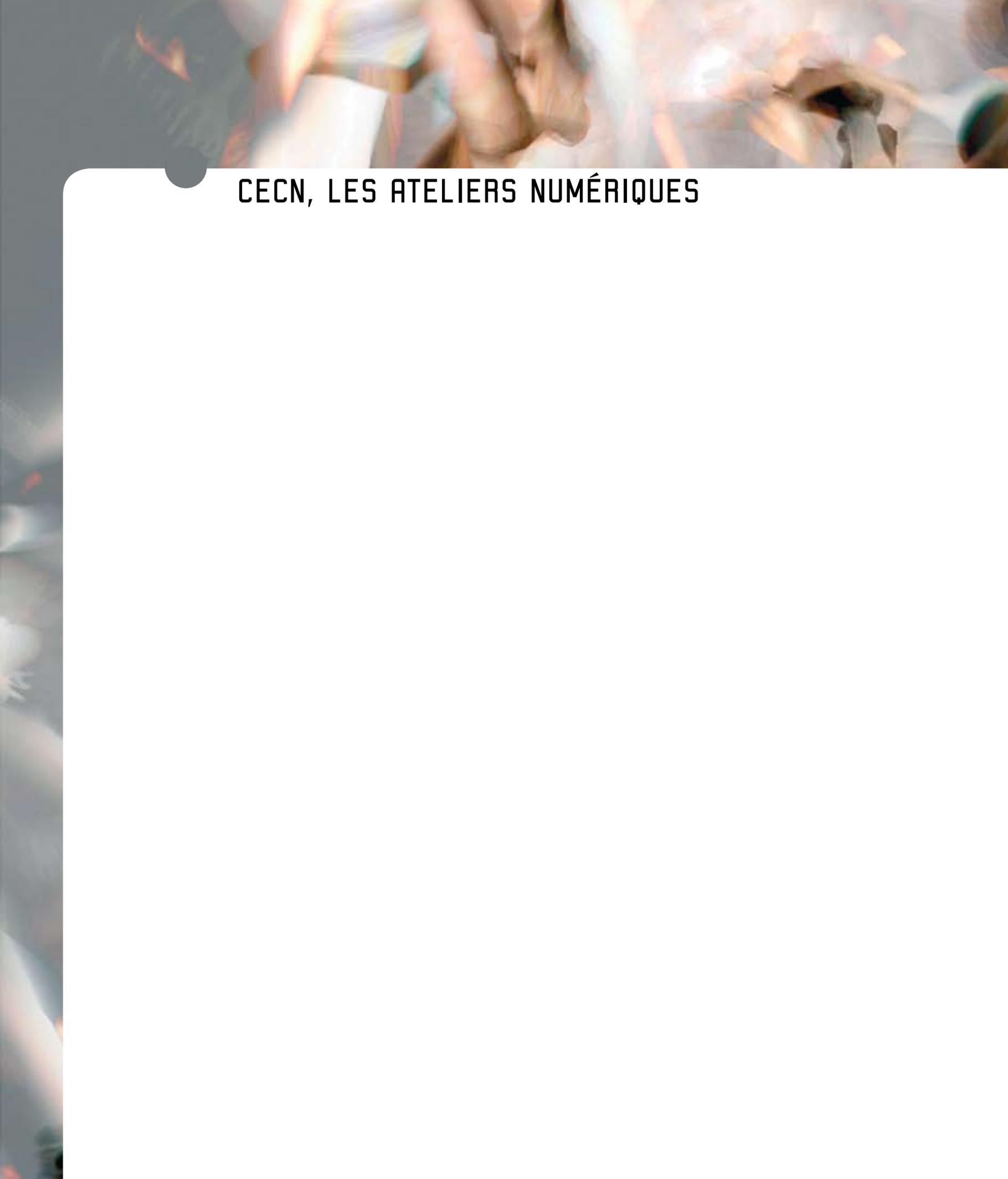
renforcent-ils ce goût prononcé pour les aventures sonores radicales. L'Espace Gantner a présenté des performances d'Henri Chopin (hommage soit ici rendu à ce grand poète sonore qui vient de tirer sa référence) mais aussi d'électrons libres de premier plan tels Christian Fennesz, Keith Rowe, Oren Ambarchi, Markus Schmikler, Erik M, Jérôme Noetinger. Il a aussi rejoint récemment un réseau mis sur pied par le Centre André Malraux de Vandœuvre pour promouvoir les musiques improvisées. Des résidences d'artistes vont également être organisées, notamment avec le vidéaste brésilien Edson Barrus pour un projet d'installation en collaboration avec l'Université de technologie de Belfort-Montbéliard. Valérie Perrin rapproche la politique artistique de ce centre de ressource et d'expérimentation à celle d'un label (elle a préalablement collaboré à l'intéressante maison de disques indépendante Odd Size) tourné tant vers le rappel des héritages vivants que vers les technologies et jeunes artistes numériques d'aujourd'hui. Ainsi Michel Giroud, directeur fan-

tasque et passionné de l'excellente collection *L'écart absolu* réunissant des textes fondateurs de grands artistes rebelles s'est vu confier la réalisation d'une sorte de show pédagogique et un podcast sur les avant-gardes annonciatrices du numérique (Marinetti et le futurisme, Haussman et le dadaïsme, Moholy Nagy et le constructivisme,...). Tony Conrad, un des représentants du « early minimalism » nord-américain a été invité en janvier à présenter ses images en mouvement clignotantes en miroir de l'exposition *Figment* dédiée à son collègue Paul Sharits (artiste proto multimédia, également professeur de vidéo, auteur notamment de tableaux réalisés à partir de la pellicule filmique et cinéaste matérialiste) et organisé par Yann Beauvais (artiste visuel, commissaire indépendant, tête parlante du cinéma expérimental).

L'Espace va également développer une collaboration avec le CCN de Franche Comté dirigé par la chorégraphe Odile Duboc et on parle de pistes croisées prochainement avec City Sonics et les Transnumériques.

Une activité éditoriale dense accompagnée par ailleurs des projets artistiques et expositions de haut niveau : la collection *Cahiers de l'Espace* autour de projets de l'écrivain Pierre Alfieri, du collectif « net crasheur » Jodi ou encore du metteur en scène Jean-Lambert Wild, des catalogues (en collaboration avec les Presses du réel) sur Paul Sharits et le génial Nicolas Schöffer, inventeur des sculptures cybernétiques et des tours spatiodynamiques mais aussi deux précieux DVD-Rom (entretiens avec sa veuve Eléonore Schöffer et visite interactive des ateliers du maître), le tout avec un éclairage personnel et accessible aux spécialistes comme aux curieux. Enfin l'Espace a constitué une intéressante collection composée de 35 œuvres d'art (Du Zhenjun, Joël Hubaut, Véronique Hubert, Jodi, Erwin Redl, Mouchette, Valie Export...) également disponible sur support numérique, accompagné d'une imposante publication intitulée *Documents*. L'esprit de la collection, précise l'ancien directeur de l'Espace Jean-Damien Collin, s'appuie tant sur « une inscription dans les logiques techniques et sociologiques du numérique que sur les liens avec les pratiques de l'art contemporain et les expérimentations artistiques développées au XX^e siècle ». Dans ce même catalogue, Bertrand Gauguet, qui a sélectionné les œuvres, résume bien le projet culturel de l'Espace Gantner : « explorer, c'est accepter son présent et le remettre en cause par des actions qui vont être entreprises. C'est donc voir d'où viennent ces pratiques et accompagner ce que le numérique leur permet d'accomplir comme chemin. C'est allier réflexion et expérience ». On ne peut que souscrire à cette vision !

www.cg90.fr
Tel : + 33 3 84 23 59 72



CECN, LES ATELIERS NUMÉRIQUES

PROGRAMME DES ATELIERS NUMÉRIQUES DIGITAL WORKSHOPS PROGRAM

Les ateliers numériques proposés par le CECN sont des formations continues conçues pour un petit groupe de stagiaires. Elles sont menées par des professionnels internationalement reconnus dans leur domaine, invités à transmettre leurs connaissances à la fois pratiques et théoriques. Chaque atelier comprend ainsi un état de l'art, des études de cas et une expérimentation sur le plateau. Du matériel récent et professionnel est mis à disposition de chaque stagiaire.

Parcours thématiques

S'il est possible de faire son programme « à la carte », les ateliers sont regroupés en parcours thématiques qui mettent en avant des aspects importants soulevés par l'introduction des technologies dans les arts de la scène. Suivre les différentes formations proposées dans un parcours permet d'approfondir un aspect particulier. « **Images et écrans** » présente différents aspects de l'image projetée sur un plateau. « **Espace et corps augmentés** » se concentre sur la relation de l'espace et du corps aux technologies numériques, avec une ouverture sur la marionnette et la robotique. « **Design sonore** » est un parcours qui prend en compte différents aspects du traitement du son, depuis la transformation de la voix en temps réel jusqu'à la musique en réseau. « **Outils pour l'écriture interactive** » s'attache plus spécifiquement aux logiciels utilisés dans les arts numériques. « **Réseau et mobilité** » s'intéresse aux différentes pratiques liées au réseau et aux dispositifs mobiles comme le téléphone portable, les puces RFID, le GPS, etc. « **Artistes associés** » concerne des ateliers avec des artistes qui sont également programmés dans la saison chez les différents partenaires du CECN, ou qui effectuent une résidence de création. Le Cursus Le Fresnoy/CECN est une série d'ateliers conçus spécifiquement pour les étudiants du Fresnoy. Quant au parcours « **cursus entreprises** », il s'agit d'ateliers menés en partenariat avec les entreprises innovantes de la région.

⊙ Images et écrans

- ⊙ Parcours scénique pour trois leds et un bricolage poétique sonore
- ⊙ La vidéo numérique dans les arts de la scène
- ⊙ AnimaCtion 2D 3D
- ⊙ TéléVisions MultiCams
- ⊙ Virtual Studio

⊙ Espace et corps augmentés

- ⊙ Isadora dans les arts de la scène
- ⊙ Marionnettes électroniques
- ⊙ Bioscope / espace relationnel
- ⊙ Scénographies interactives pour sons et corps en mouvement
- ⊙ 'UU' (Double U)

⊙ Design sonore

- ⊙ Parcours scénique pour trois leds et un bricolage poétique sonore
- ⊙ Traitement temps réel de la voix et du son dans les arts de la scène
- ⊙ Scénographies interactives pour sons et corps en mouvement
- ⊙ La Lutherie Numérique, Extension des Corps Sonores

⊙ Outils pour l'écriture interactive

- ⊙ Isadora dans les arts de la scène
- ⊙ MAX/MSP dans les arts de la scène
- ⊙ Conception et réalisation de capteurs pour des dispositifs interactifs
- ⊙ Scénographies interactives pour sons et corps en mouvement

⊙ Réseau et mobilité

- ⊙ Relations à distance
- ⊙ Bioscope / espace relationnel

⊙ Artistes associés

- ⊙ Zaven Paré (Marionnettes électroniques)
- ⊙ Daniel Danis (Parcours scénique pour trois leds et un bricolage poétique sonore)
- ⊙ Konic Thtr (Bioscope / espace relationnel)
- ⊙ Agnès de Cayeux et Thierry Coduys (relations à distance)

⊙ Coursus entreprises

- ⊙ AnimaCtion 2D 3D
- ⊙ TéléVisions MultiCams
- ⊙ Virtual Studio

⊙ Des formations de 3 jours à 3 semaines

La durée des ateliers évolue. Si nous restons fidèles au format d'une semaine pour la majeure partie des formations, nous proposons également d'autres formats :

- ⊙ Une formation à la marionnette électronique de 3 semaines réparties sur plusieurs mois et plusieurs lieux, et qui s'achève par une exposition.
- ⊙ Des formations de 2 semaines (Art en réseau, Bioscope / espace relationnel) qui permettent d'approfondir une démarche, de développer une maquette, d'expérimenter un projet.

N'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez des formations spécifiques.

⊙ La complémentarité avec les formations de TechnocITÉ.

TechnocITÉ est le partenaire du CECN pour la formation. Cet organisme de formation continue propose de nombreuses formations logicielles traditionnelles qui sont complémentaires de celles proposées par le CECN (formation appliquée). C'est pourquoi nous vous indiquons pour chaque atelier du CECN des liens vers les formations proposées par TechnocITÉ. Pour plus de renseignements :

www.technocite.be

⊙ Partenariats

Aujourd'hui, les ateliers numériques du CECN rencontrent un large succès. Nous continuons ainsi nos partenariats avec la Maison des Arts de Créteil et l'INA (Institut National de l'Audiovisuel), ainsi que le CFPTS (Centre de Formation Professionnelle des Techniciens du Spectacle). Ces structures intègrent des modules du CECN dans leurs propositions de formation. Des partenariats se nouent avec des centres de formation du Nord-Pas de Calais : Master scénographie interactive de l'Université de Valenciennes, écoles d'art de Valenciennes et de Cambrai, ainsi que le Fresnoy – studio national d'art contemporain (Tourcoing). En 2007-2008, nous renforçons la collaboration avec le Fresnoy avec la création de modules d'introduction, dans le cadre de la seconde année de son cursus, consacrée à la création numérique sous toutes ses formes.

⊙ Dates limites d'inscription et lieux des formations

Pour des raisons d'organisation, nous vous demandons de vous inscrire au plus tard deux semaines avant la date de début des ateliers. La date limite est indiquée pour chaque formation. Aucune inscription ne sera acceptée au-delà de cette date.

Le CECN bénéficie grâce à son réseau de partenaires de l'accès à des lieux de formation de part et d'autres de la frontière. Cet aspect transfrontalier, que ce soit dans les lieux ou dans le mélange des participants français et belge, est pour nous essentiel. Les lieux de formation sont indiqués pour chaque atelier. Vous trouverez leur adresse précise à la fin du programme des ateliers.

Parcours scénique pour trois leds et un bricolage poétique sonore

Par Daniel Danis (CA), Jean-Michel Dumas (CA) et Nicolas d'Alessandro (BE)

Parcours images et écrans ; design sonore ; artistes associés

Existe-t-il, au cœur de l'être, des apparitions d'images du monde et des <soi> se formant et se déformant qui interrogent le sens de nos autochtonocités, c'est-à-dire de notre légitimité à l'appartenance à la terre ?

D'emblée, il faut inscrire cet atelier dans le cadre d'un travail pratique qui vise davantage un bricolage scénique en groupe qu'une formation formelle. Nous préconisons l'acquisition d'un vocabulaire lié à l'expérience scénique. L'art technologique, même dans des dispositifs simples, nous oblige à repenser la représentation tant au niveau du jeu que de l'espace habitable de l'actant.

L'atelier aura pour base le texte *Mille Anonymes* de Daniel Danis dans lequel des mots sont absents et des situations évoluent dans un temps étrange autour de personnages qui se sont littéralement empierreés.

Daniel Danis sera accompagné de **Jean-Michel Dumas**, artiste technologue et musicien électroacousticien qui a participé de près à l'élaboration du logiciel AudioTWIST développé par Zack Settel. À l'aide d'une sonorisation en 360 degrés réalisée par ce logiciel, des architectures imaginantes avec quelques sources de lumières scintillantes et furtives seront explorées. Ces gestes sonores et lumineux composés de soubresauts de voix, insuffleurs de vie, feront remonter à la surface des éclats de mémoire communale évanouie. Nicolas d'Alessandro, ingénieur doctorant à la Faculté Polytechnique de Mons (Belgique), participera à la conception et la réalisation de cet atelier.

Daniel Danis est auteur et metteur en scène. Ses pièces (*Celle-là*, *Cendres de cailloux*, *Le Chant du Dire-Dire...*) ont obtenu de nombreux prix internationaux, dont le Grand Prix Littéraire Dramatique 2006 (France) pour *E, roman-dit*. Depuis plusieurs années, il développe une réflexion sur les technologies et a entrepris de travailler avec des artistes spécialistes des technologies du son et de l'image pour permettre aux acteurs de multiplier leur jeu et au texte de s'entendre, de se voir autrement. Professeur invité au Fresnoy de 2006 à 2008, il présentera sa nouvelle création, *Kiwi*, au Manège.Mons en décembre 2007.

Participants

L'atelier s'adresse à tout artiste de pratiques diverses et/ou comédien(ne) qui veut s'investir dans l'espace de la représentation.

Méthodologie

Sous la forme d'un laboratoire, des stratégies sonores et des mises en espace seront élaborées en mettant l'accent sur la notion de bricolage rituel et poétique avec un minimum d'accessoires et de sources lumineuses.

Objectifs

Après une analyse de l'écriture et à la suite d'exercices performatifs, une spatialisation scénique d'une vingtaine de minutes dans une cohérence dramaturgique évocatrice sera mise en forme.

Formations TechnocITÉ ISN liées :

Edition audionumérique & Cursus Sound design, Prise de son en extérieur, Max MSP

En collaboration avec le manège.mons



© Daniel Danis

Isadora dans les arts de la scène et les installations interactives

Technologies de captation pour processus interactifs

Par Zandrine Chiri, Francis Bras/Interface-Z (FR), Florence Corin/Mutin (BE)

Parcours outils pour l'écriture interactive et en réseau ;

Corps augmenté

Cet atelier permettra à la fois une approche technique et artistique de l'enjeu de l'utilisation des capteurs dans un spectacle.

L'utilisation de capteurs permet aujourd'hui de rendre l'interaction entre le performeur et la technologie plus sensible ainsi que de tenter d'explorer la profondeur de la réaction. Les capteurs offrent la possibilité d'utiliser des informations diverses de notre environnement en temps réel afin d'enrichir la création. La réflexion sera portée sur les moyens techniques qui sont aujourd'hui à notre disposition : le panorama des capteurs existants. Nous aborderons les capteurs dans le domaine des arts de la scène en les classant en trois familles : les capteurs embarqués sur le performeur, semis embarqués et fixes dans l'environnement.

L'atelier se basera sur une pratique d'écriture de scénario interactif par l'intermédiaire du logiciel Isadora et donnera un rapide aperçu de ce logiciel. L'écriture de patches interactif permettra d'explorer l'apport des capteurs à l'interactivité pour la scène.

Zandrine Chiri est cofondatrice de la société Interface-Z, spécialisée dans la conception d'interfaces, de capteurs et d'actionneurs destinés aux artistes.

Florence Corin, artiste transdisciplinaire, travaille notamment dans le champs de la danse, de la vidéo et des technologies numériques. Après avoir œuvré comme architecte à Bruxelles et créé en collaboration la compagnie D'ici P, elle se dirige vers un travail hybride et personnel. Elle crée le solo de danse interactif *Niks* et les installations vidéos *Montre-Moi*, *Evocations 1, 2, 3, 4* et *Aboulie*, ainsi qu'au spectacle/installation immersif, *Blobettes*, autour de la question de l'informe.

Participants

L'atelier s'adresse aux tandems créateur/technicien: metteurs en scène, directeurs techniques, scénographes, chorégraphes... L'inscription peut se faire par tandem ou individuellement.

Méthodologie

Parallèlement à une prise en main des outils technologiques, l'atelier tient lieu de laboratoire orienté vers la recherche à partir des moyens techniques mis à disposition. Les participants pourront ainsi explorer techniquement et corporellement les possibilités offertes par ces technologies.

Objectif

Aborder l'interactivité et l'utilisation des capteurs par l'exploration directe de scénarios interactifs et développer son imaginaire par rapport à ces nouvelles connaissances.

Prérequis

Un des deux participants de chaque tandem devra avoir une connaissance technologique minimum.

Formations TechnocITé ISN liées :

Edition audionumérique & Cursus Sound design, Max MSP, Protools.

Contenu :

Jour 1 :

- Introduction
- Présentation des formateurs et des participants
- Théorie de l'interactivité et aperçu des différents travaux qui se font dans le domaine – orienté principalement vers la danse

Jour 2 :

- Présentation des différents capteurs existants

Jour 3 :

- Introduction au logiciel Isadora et exploration de capteurs avec différents patches existants

Jour 4 et 5 :

- Exploration et recherche à partir de projets de groupe
- Présentation des travaux et discussion



© Florence Corin

Marionnettes et robots électroniques

Par Zaven Paré (BR), Jacques Hoepffner (FR) et l'Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing (FR)

Participants

Metteurs en scène, chorégraphes, marionnettistes, scénographes, régisseurs, artistes visuels. Les frais de logement des participants à Tourcoing et à la Chambre d'Eau seront pris en charge par L'Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing. Les matériaux utilisés dans les projets personnels sont à la charge des stagiaires.

Prérequis

Les participants doivent avoir une connaissance minimale de logiciels d'édition d'images et de traitement du son.

Contenus

Semaine 1 : Isadora

Semaine 2 : marionnettes électroniques

Semaine 3 : montage de l'exposition

Exposition du 28 avril au 9 mai 2008

à la Chambre d'Eau

Parcours espace et corps augmentés, outils pour l'écriture interactive, artistes associés

Le CECN s'associe à l'Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing et à la Chambre d'Eau pour un atelier en plusieurs étapes sur les marionnettes électroniques. Autour de l'œuvre et de la présence de l'artiste Zaven Paré, qui sera en résidence à la Chambre d'Eau et à la Maison Folie de Mons, les participants seront amenés à créer des machines spectaculaires, des objets poétiques apparentés à l'automate et au robot. De la mécanique à l'électronique et au numérique, ils exploreront les différentes facettes de cet univers. Les œuvres créées pendant cet atelier seront exposées à la Chambre d'Eau.

Les participants doivent s'engager à suivre les différentes étapes de cet atelier, à savoir :

1. Espaces et objets interactifs : introduction à Isadora, par Jacques Hoepffner

Cette première étape est une formation intensive au logiciel Isadora. Outil facile d'accès, Isadora permet de créer des installations interactives et des spectacles où acteurs, danseurs, spectateurs, images, sons, robots... peuvent interagir en temps réel. Des logiciels et interfaces complémentaires, tels que Processing et Arduino, seront également abordés. Objectifs : prise en main des outils technologiques, maîtrise de la méthodologie de création d'un patch, compréhension des enjeux d'écriture liés à l'interaction temps réel dans les arts de la scène et les installations interactives. Après les mathématiques et l'architecture, Jacques Hoepffner s'est immergé totalement dans l'image et la lumière. Photographe, il effectue des parcours qui le mènent autour du monde. Créateur de vidéos et de dispositifs interactifs pour la danse et le théâtre depuis 1995, il est responsable de l'atelier son et interactivité à l'école d'arts de Rueil-Malmaison.

TechnocITé, carré des arts, Mons, du 5 au 9/11/07

2. Marionnettes électroniques, par Zaven Paré

La seconde semaine de formation est une approche pratique des méthodologies de création et de production propres au théâtre d'objets (électriques ou électroniques). Comment formuler ce type de projet, comment énoncer les problèmes techniques et les phénomènes de perception du public ? En prenant comme point de départ les marionnettes électroniques de Zaven Paré, cet atelier mettra à disposition des stagiaires des outils techniques et des pistes de travail aussi inattendues que variées, dans les domaines de la mécanique et de l'électricité, de l'analogique et du cognitif, de l'optique et de l'acoustique. Zaven Paré est un pionnier de la marionnette électronique et l'inventeur de nombreuses interfaces (mécaniques, optiques, électriques ou électroniques). Il a construit ses premières marionnettes électroniques à Montréal, puis en tant que metteur en scène pour Calarts, à l'initiative de Richard Forman. Son travail a été présenté au Henson Festival à La Mama à New York, à l'Institut International de la Marionnette, et au Brésil où il vit.

Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing, du 11 au 17/02/08

3. Montage et exposition à la Chambre d'Eau

Pendant une semaine, les participants finalisent leurs projets, sous la conduite d'enseignants de l'école des Beaux-Arts de Tourcoing. Les marionnettes électroniques sont ensuite présentées dans le cadre d'une exposition ouverte au public, à la Chambre d'Eau.

La Chambre d'Eau est une structure culturelle dont l'objet est le développement culturel des territoires et le soutien à la création artistique interrogeant des problématiques territoriales. Le projet de la Chambre d'Eau se singularise par sa volonté de mettre en relation la création artistique contemporaine avec les territoires en créant les conditions nécessaires à des processus de création artistique fondés sur un échange entre artistes, territoires et habitants.

Formations TechnocITé ISN liées :

Max MSP

La Chambre d'Eau, Le Favril, du 21 au 25/04/08

En collaboration avec L'Ecole des Beaux-Arts de Tourcoing et la Chambre d'Eau



MAX/MSP dans les arts de la scène

Formation initiale

Par Philippe Montémont (FR)

Parcours outils pour l'écriture interactive

Max se présente depuis plusieurs années comme le principal logiciel gérant les processus interactifs dans les arts de la scène. Cet atelier, destiné à des débutants sur Max maîtrisant l'environnement informatique, est une approche pratique à l'usage de Max. Dans une dynamique de projet, les participants réaliseront des mini-applications (patches) qui seront reliées les unes aux autres par un réseau local. Ces applications intégreront les contraintes inhérentes au spectacle vivant.

Les points suivants seront abordés :

Vidéo : lecteur de film; tracking avec webcam et envoi des coordonnées recueillies au réseau.

Son : lecteur de fichier ; récupération des données de tracking de la webcam pour le positionnement dans l'espace d'une source monaurale.

Lumière : petite mixette permettant l'enregistrement et la restitution d'états lumineux.

Régie : interface de conduite globale (réseau) avec enregistrement/restitution de conduite.

Sur tous les patches, le contrôle par MIDI est abordé.

Philippe Montémont, régisseur de théâtre en tournée, est intervenant autour des problématiques du traitement temps réel et de l'interactivité à TechnocITÉ et à l'ISTS d'Avignon. Il possède une expérience de plus de dix ans dans l'utilisation pratique de ces technologies dans le milieu des arts de la scène et a pu, notamment au sein de l'ISTS, développer une approche pédagogique spécifique pour enseigner ces techniques émergentes. Il est le développeur de LightRegie120x, un « jeu d'orgues multimédia ».

Objectifs

Comprendre la philosophie du logiciel Max. Développer une connaissance pratique du développement de patches.

Participants

L'atelier s'adresse aux personnes oeuvrant dans le domaine des arts de la scène et désireuses de se familiariser avec les outils de gestion interactive.

Formations TechnocITÉ liées

Max MSP



© Nathalia de Mello

Contenu

Jour 1

- Présentation des stagiaires et du formateur

installation et test des postes de travail, des systèmes de diffusion, de réseau.

- Les fondamentaux de Max, la définition et la planification d'un patch, les "bonnes" habitudes à prendre, discussion des contraintes du spectacle vivant

Jours 2, 3, 4

- Les participants réalisent leurs patches, guidés par le formateur exposant à tous, notamment via le video-projecteur, les problèmes de développement de chacun.

Jour 5

- Interconnection des patches, tests en grandeur nature
- Bilan et rangement

Traitement temps réel de la voix et du son dans les arts de la scène

Perspective historique, technologique et études de cas

Par Alexander MacSween (CA) Cie Infrarouge/Marie Brassard

Parcours design sonore

La voix d'un comédien peut aujourd'hui être traitée numériquement, son souffle amplifié, la diffusion dans le lieu de représentation traitée par spatialisation du son, l'interaction entre les processus sonores et le jeu développés via des logiciels type MAX/MSP. Après une introduction présentant l'histoire et la chronologie de l'utilisation du son dans les arts de la scène illustrée par des extraits sonores et vidéos et un survol des logiciels de création et de traitement de la voix et du son, un travail pratique par groupe est proposé. Ce dernier sera présenté et discuté par les étudiants. Alexander MacSween est une des personnalités intéressantes de la scène sonore montréalaise contemporaine. Ses dernières collaborations dans le domaine des arts de la scène sont avec Robert Lepage (*Zulu Time*) et Marie Brassard (*La noirceur*).

Participants

L'atelier s'adresse aux tandems créateur/technicien: metteurs en scène, directeurs techniques, scénographes, chorégraphes pour qui l'intégration du son et de la voix constitue un enjeu futur. L'inscription à l'atelier peut se faire par tandem, ou individuellement, les groupes technicien/artistes étant constitués lors du stage.

Méthodologie

Cet atelier adopte la même approche que l'atelier « introduction aux problématiques d'intégration de la vidéo ». Parallèlement à la prise en main des outils technologiques, l'atelier tient lieu de laboratoire pour le participant afin qu'il puisse éprouver et expérimenter concrètement les possibilités techniques d'un ou plusieurs aspects de cette intégration.

Objectifs

Après avoir conçu un projet scénique qui intégrerait un traitement du son, de la voix et/ou leur interaction avec différents éléments de la scénographie, le participant devra éprouver ses intuitions et ses idées dans le contexte d'un laboratoire technique. Ce stage est également l'occasion d'un premier contact et d'une meilleure compréhension des outils de création technologiques.

Prérequis

Un des deux participants de chaque tandem devrait avoir une connaissance minimale des logiciels de traitement du son. Les candidats au stage devront fournir une lettre de motivation et un CV.

Formations TechnocITé liées

Edition audionumérique & Cursus Sound design, Prise de son en extérieur, Max MSP

Contenu

L'atelier se déroulera sur une période de cinq jours

Jour 1

Introduction

- Histoire du son dans les arts de la scène, innovations technologiques, artistiques et théoriques. Exemples vidéos et audios
- Exemples personnels de travaux du formateur

Jour 2

État de la technique

- Aspects techniques du sound design
- Diffusion sonore
- Présentation des logiciels de traitement du son et de la voix existant

Jours 3, 4

Workshop/projet par groupe

- Conception sonore pour un texte dramaturgique choisi par les étudiants parmi une série de textes

Jour 5

Présentation des projets

- Discussions croisées



© Cie Infra rouge

Biotope / Espace Relationnel

Par Rosa Sánchez et Alain Baumann [Konic thtr] (ES)

Parcours espace et corps augmentés ; artistes associés

Cet atelier explore la relation du corps avec son environnement. Celui-ci est profondément modifié par les nouvelles technologies de communication (téléphones portables, GSM, wifi...), en particulier les technologies mobiles qui permettent à la fois de localiser un individu et de le connecter à un réseau. Le corps y est à la fois un lieu de négociation, de discipline et un moyen d'expression et de signification. Par le biais d'une exploration des langages de communication interactive et de leurs possibles applications sur la scène contemporaine, les stagiaires étudieront la relation corps-technologie-société ainsi que les visions multiples du corps et de ses représentations. Cet atelier permettra ainsi d'explorer les nouveaux enjeux que représentent les « locative media » et l'« ambient intelligence ».

Konic thtr est une compagnie catalane pionnière dans l'utilisation des technologies dans les arts de la scène et les installations interactives. Rosa Sanchez (chorégraphe, performeuse et artiste numérique) et Alain Baumann (compositeur, artiste numérique et concepteur d'interfaces) développent une intense activité de formation en relation à la création contemporaine liée aux nouvelles technologies. Dans le cadre de Koniclab ils organisent des laboratoires et dirigent des ateliers destinés à des artistes visuels, musiciens, performers, informaticiens, architectes et théoriciens qui souhaitent élargir leurs connaissances sur les outils pour la création interactive multimédia.

<http://www.koniclab.info/>

Participants

L'atelier s'adresse aux metteurs en scène, chorégraphes, scénographes, artistes visuels et directeurs techniques qui aimeraient développer leurs connaissances sur les possibilités dramaturgiques des langages interactifs temps réel et des nouvelles technologies de communication

Objectifs

À partir de l'exploration d'outils apportés par Konic thtr, les participants seront invités à concevoir un modèle d'espace scénique sensible. Une invitation à imaginer des interfaces pour la scène en fonction d'un propos artistique.

Méthodologie

Cet atelier est un laboratoire durant lequel seront étudiés la relation entre l'écriture scénique et chorégraphique et les langages temps réel. Les relations entre le mouvement, la parole, la vidéo, le son et les technologies interactives et mobiles seront étudiées. Durant chaque session, un temps sera dédié au survol de technologies existantes avec des exemples d'utilisation. Les séances pratiques, en groupes, permettront d'explorer des modèles basés sur la vision par ordinateur et sur les technologies mobiles.

Prérequis

Les participants doivent avoir des connaissances de base du fonctionnement du logiciel MAX/MSP Jitter.

Formations TechnocITé ISN liées :

MAX/MSP

En collaboration avec le Manège Mons



© Adolf Alcañiz [konic thtr]

Contenu

Au cours des deux semaines un modèle de scène augmentée sera développé en groupes. Parallèlement diverses technologies disponibles seront étudiées :

- Technologie tangible, capteurs et objets augmentés.
- Réalité mixte, réalité augmentée
- Vision par ordinateur, exemples d'applications artistiques
- Logiciels auteur pour les applications interactives temps réel.
- Technologies mobiles et ubiquitous computing



Scénographies interactives pour sons et corps en mouvement

Introduction à Isadora

Par Armando Menicacci (FR)

Parcours outils pour l'écriture interactive ; espace et corps augmentés ; design sonore

La voix d'un comédien peut aujourd'hui être traitée numériquement, son souffle amplifié, la diffusion la dernière version du logiciel Isadora offre de nouvelles possibilités de traitement du son et de la vidéo. Après une découverte des principes fondamentaux d'Isadora, cet atelier prend comme point de départ la chorégraphie du spectateur et propose d'explorer la poésie de l'écriture interactive mettant en jeu le corps en mouvement et diverses sources sonores. Il s'agira alors d'interroger l'hétérogénéité des perceptions de l'espace et l'écriture du geste interfacé.

Armando Menicacci a étudié la danse classique et contemporaine. Il a obtenu une maîtrise en musicologie et un doctorat en danse et nouvelles technologies à l'Université Paris 8. Membre de l'association Anomos (www.anomos.org), il dirige le laboratoire Mediadanse à l'Université Paris 8. Il collabore avec plusieurs chorégraphes tels que Rachid Ouramdane et Alain Buffard et développe également des créations personnelles, en particulier des installations et des projets chorégraphiques en France et au Brésil. Il a publié plusieurs ouvrages en musicologie et en danse. Depuis 2005, il collabore avec Christan Delécuse avec qui il a fondé le laboratoire d-flesh (www.d-flesh.org) associé au Centre des arts d'Enghien-les-Bains.

Participants

L'atelier s'adresse aux artistes, compositeurs, plasticiens, musiciens, performeurs, danseurs, vidéastes, techniciens et ingénieurs souhaitant intégrer les technologies numériques dans leurs créations.

Objectifs

Réaliser des dispositifs scénographiques permettant l'interactivité entre le son et un corps en mouvement.

Prérequis

Connaissances minimales en informatique.

Formations TechnocITÉ ISN liées :

Max MSP

En collaboration avec Le Phenix et l'Université de Valenciennes.

Contenu

Jour 1

Présentation du formateur,
Introduction à Isadora

Jour 2

Les capteurs ; les fonctions
liées au son dans Isadora

Jour 3 à 5

Projets par groupes



© Armando Menicacci

Relations à distance

Par Thierry Coduys et Agnès de Cayeux (FR)

Parcours artistes associés, réseau et mobilité

La démarche proposée par Thierry Coduys et Agnès de Cayeux est d'interroger les enjeux de ce territoire réel des réseaux. Ainsi, le réseau Internet sera envisagé comme la préfiguration sensible des nouvelles relations à venir. Les stagiaires travailleront sur la question de la mutation des corps, de ses nouvelles perceptions et capacités sensorielles augmentées. Tout en proposant une approche historique et technique des réseaux, les formateurs ouvriront un espace critique à partir de la lecture de gestes d'artistes qui ont précisément interrogé la nature de ces relations à distance(s). L'écriture d'une série d'expériences à partir d'un dispositif ouvert et modulable sera au cœur de la seconde semaine de formation. Thierry Coduys et Agnès de Cayeux inviteront d'autres artistes (Lucille Calmel, net-artiste et Jean-François Peyret, metteur en scène – sous réserve) à partager avec les stagiaires expériences artistiques et réflexions personnelles.

Musicien, **Thierry Coduys** a travaillé de longues années comme assistant musical à la fois en indépendant et au sein de l'Ircam. Il a participé à la création de nombreuses œuvres électroniques, collaborant étroitement avec des compositeurs tels que Steve Reich, Marc-André Dalbavie, Philippe Leroux, Tristan Murail, Marc Monnet, Philippe Hurel, Michael Levinas ou Luciano Berio. Il se spécialise ensuite pour des projets liant l'interactivité et le multi-art notamment par le biais d'outils comme la captation gestuelle et le temps réel. Avec La kitchen, qu'il fonde en 1999 et qu'il dirige jusqu'en 2006, il devient un des leaders mondiaux dans le domaine des systèmes de captation et de l'électronique embarquée.

Agnès de Cayeux, plasticienne du réseau, élabore une recherche autour de la question de la mutation. Elle travaille seule et en collaboration avec d'autres artistes, dont le metteur en scène Jean-François Peyret, depuis 2000. Auteur de sites Internet (*I'm just married*, *Et si vous retardiez le temps*) et de dispositifs polymorphes (*In my room*, à la fois installation littéraire, vidéo et sonore pour une femme, livre et vidéo-chat), ses œuvres sont des invitations à penser l'expérience de la rencontre sur le réseau. Agnès de Cayeux est initiatrice du projet x-réseau pour le Théâtre Paris-Villette, qui a pour objectif l'ouverture d'une scène des arts en réseau en 2008.

Participants

L'atelier s'adresse aux tandems créateurs/techniciens : arts de la scène, arts plastiques, performeurs, musiciens, directeurs techniques et techniciens.

Méthodologie

L'atelier comporte une présentation historique de l'art en réseau ainsi qu'une série d'exercices pratiques débouchant sur le développement d'une application artistique.

Objectifs

Développer une approche artistique et technique de l'enjeu de l'utilisation des technologies réseaux dans la création artistique.

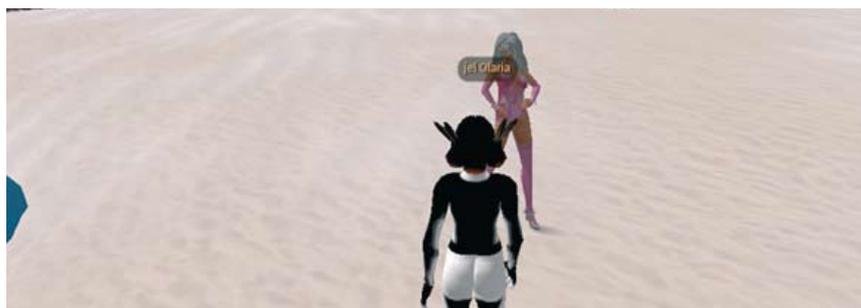
Prérequis

Connaissance minimale de l'environnement Linux, du streaming (théorique) et des principaux outils informatiques existants.

Formations TechnocITÉ ISN liées

Max MSP

En collaboration avec City Sonics et Transcultures



© MissKitten_1 Agnès de Cayeux

Contenu

Jour 1 et 2

Présentation des formateurs et de la formation

Panorama historique : de Vito Acconci à Vito Acconci Style ; d'une distance analogique à une distance numérique ; histoire des réseaux

Jour 3 à 5

Initiation aux technologies réseau actuelles
Expériences réseau (vidéo chat, Second Life)

Analyse des expériences traversées

Jour 6 à 10

Définition des projets
Dialogue avec les intervenants invités
Mise en place des dispositifs et expérimentations

La vidéo numérique dans les arts de la scène

Perspective historique, technologique et études de cas

Par Yves Labelle (CA)

Contenu

L'atelier, en collaboration avec le manège. mons/centre dramatique, se déroulera sur une période de cinq jours

Jour 1

Introduction

- Présentation des participants et des animateurs
- Les champs d'intérêt représentés
- Visionnement d'exemples et de cas types en intégration vidéo.

Présentation du texte:

courte pièce de Robert Walser

Jour 2

Les principaux outils de création

- Les caméras numériques
- Les projecteurs et les lentilles
- Le logiciel de montage Final Cut pro de Apple
- Le logiciel de compositing After Effects de Adobe et les transformations à vue
- Les régies de diffusion vidéo.
- Surfaces de projection

Rédaction/structuration du projet

- L'analyse de cas
- Les besoins
- Le budget
- L'échéancier

Travail avec le comédien

- Travail de table sur le texte (trois heures)
- Les directions

Jour 3

Présentation des projets

- Discussion, questions, commentaires
- Repérage

Tournage

- Tournage d'images, de séquences reliées aux projets

Matériaux

- Mobilier

Jour 4

Montage et compositing

- Mise en forme, recomposition des séquences
- Numérisation

Essai/retour

- Travail sur plateau
- Nouveau tournage si nécessaire

Jour 5

Présentation

- Derniers ajustements
- Représentation des projets

Parcours images et écrans

Comment bien choisir et utiliser les outils de diffusion vidéo nécessaires à la production d'un spectacle ou d'un événement intégrant cette discipline. Yves Labelle a oeuvré en tant que conseiller technique et monteur sur trois spectacles technologiques conçus et réalisés par Denis Marleau : *Les Aveugles*, de Maurice Maeterlinck, créé au Musée d'art contemporain de Montréal, présenté au festival d'Avignon 2002 puis en tournée mondiale; un spectacle convoquant projections vidéo au service du personnage et sans la présence vivante de l'acteur auquel se sont joints *Dors mon petit enfant* de Jon Fosse et *Comédie* de Samuel Beckett créés lors de Borderline, dans le cadre de Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture.

Participants

L'atelier s'adresse aux techniciens, directeurs techniques, artistes de la scène ou toutes personnes pour qui l'intégration vidéo et ses problématiques de diffusion constituent un enjeu futur.

Prérequis

Connaissance minimale des logiciels Final Cut, DVD Studio pro ainsi que VectorWorks et AppleWorks sur plateforme Macintosh.

Objectifs

Après avoir pris acte des différentes possibilités de gestion de sources et de mixage, il s'agira pour le participant de concevoir une régie vidéo efficace dans le contexte d'une problématique scénique imaginée. Quel projecteur utiliser, quelle puissance, avec quelle lentille ? Quelle source privilégier et pourquoi ? Enfin nous verrons comment créer une interface DVD adéquate en fonction des besoins de l'opérateur.

Formations TechnocITé liées

Prise de vue en vidéo numérique & Prise de son, montage numérique virtuel sur Avid & Final Cut Pro, After Effect, Combustion.



© Richard-Max Tremblay

Dispositifs sonores interactifs

Danse, installations sonores, musique électroacoustique et musique mixte

Par Todor Todoroff (BE)

Parcours design sonore

Cet atelier abordera les traitements, la spatialisation du son en temps réel et leur mise en relation avec des surfaces de contrôle et des systèmes de capteurs.

Les différents types de traitement du son, dans le domaine temporel et dans le domaine fréquentiel seront passés en revue, avant d'étudier la projection multiphonique du son. Celle-ci répond à plusieurs objectifs : localisation et déplacements de sources sonores dans l'espace de la salle ; création d'architectures virtuelles et de décors sonores ; transparence accrue de l'écoute par le positionnement différencié des sons ; immersion des auditeurs. La discussion du mapping, c'est-à-dire des modes de correspondance entre les paramètres gestuels et ceux qui commandent les traitements du son, est centrale dans la définition d'un système interactif car il définit les règles du jeu. Nous montrerons combien ces choix influencent l'utilisation potentielle des outils. D'une part, les capteurs n'ont pas toujours une relation linéaire entre la position ou la force exercée et la valeur fournie. D'autre part, la perception du son n'est pas linéaire. Il faut donc tenir compte de ces deux aspects pour créer une interface intuitive qui offre un contrôle précis dans toute la gamme des valeurs utiles. Il existe de nombreuses stratégies pour gérer la commande globale d'un ensemble de paramètres par un ensemble de capteurs.

Ingénieur civil et diplômé supérieur en composition électroacoustique, Todor Todoroff a dirigé la recherche en informatique musicale à la Faculté Polytechnique de Mons de 1992 à 1997. Il poursuit ses recherches sur les dispositifs interactifs et sur de nouvelles méthodes d'analyse et de transformation du son au sein d'ARTEM. Son activité de composition est principalement centrée sur la musique électroacoustique, sur sa collaboration avec la chorégraphe Michèle Noiret et sur les installations sonores interactives.

Participants

Ce stage s'adresse à un public relativement large car les problématiques abordées, les exemples et les solutions proposés trouvent des applications dans la transformation de la voix au théâtre, dans la mise au point de systèmes interactifs pour la danse et pour les installations sonores, ainsi que pour la spatialisation et la transformation du son pour les musiques électroacoustiques et les musiques mixtes. Ce stage s'adresse donc aux régisseurs, aux créateurs d'installations sonores et aux compositeurs. (Remarquons toutefois que le suivi de partition, trop spécifique, ne sera pas abordé).

Méthodologie

Les exemples proposés mettront en lumière les concepts de base qui sont communs aux différents champs d'applications cités ci-dessus. Ces concepts seront détaillés et serviront de base aux exercices des participants qui apprendront à les appliquer pour résoudre les problématiques de leurs projets personnels. Le stage se fera sur Max/MSP, mais les concepts et la plupart des patches sont directement transposables sur jMax ou Pure Data.

Objectifs

Acquérir une vision d'ensemble des possibilités offertes par la combinaison de capteurs et d'interfaces gestuelles avec les traitements numériques du son en temps réel. Démarrer ou approfondir le développement d'outils/instruments personnalisés.

Prérequis

Avoir suivi le niveau 1 ou avoir une bonne connaissance préalable en MAX/MSP et des connaissances de base en traitement du son.

Remarque

Les participants sont invités à venir avec les systèmes de capteurs ou les surfaces de contrôle dont ils disposent afin de les utiliser pour leur projet. De même, s'ils désirent ajouter une dimension interactive à des outils de traitements déjà développés, ils sont conviés à le faire.

Formations TechnocITé liées

Edition audionumérique & Cursus Sound design, Prise de son en extérieur, Max MSP

Contenu :

Jours 1 et 2

- Introduction
- Présentation des participants et de leurs centres d'intérêt dans le cadre de cet atelier

- Exemples personnels des travaux du formateur

- Etat de la technique :

Traitements du son

Spatialisation

Systèmes de capteurs et surfaces de contrôle

Jours 3 et 4

- Réalisations de projets personnels
- Mise en évidence des problèmes typiques rencontrés par les différents participants et passage en revue des solutions possibles afin d'en faire bénéficier tous les participants

et passage en revue des solutions

possibles afin d'en faire bénéficier tous les participants

Jour 5

- Présentation des projets
- Discussions, bilans et perspectives

La lutherie numérique, extension des corps sonores

Par Jean-Paul Dessy (FR) et Nicolas d'Alessandro (FR)

Parcours design sonore

Machiniste aux commandes d'engins sonores depuis l'antiquité (l'orgue fut inventé à Alexandrie au troisième siècle avant J.-C.), l'art du musicien fut toujours d'animer l'inanimé, d'instrumentaliser son corps par la virtuosité et d'incorporer l'instrument au fil de l'évolution des sciences et des techniques. La lutherie électronique a ouvert depuis les années 1920 un fabuleux champ d'extension sonore : la lutherie est une extension du corps sonore qui parvient à transformer le rapport de l'homme et de la machine en un dialogue fécond. Ce dialogue doit être nourri par des créations originales imaginées à dessein par des luthiers électroniques et des musiciens oeuvrant à l'hybridation de la langue des archets et de l'idiome électronique pour inventer de belles, nouvelles et sonnantes machineries. L'atelier proposé se focalisera sur les pratiques instrumentales: capture, extension, imitation et invention de gestes musicaux, visant à la production de sons synthétisés et/ou mixtes.

L'univers de **Jean-Paul Dessy** s'arrime tant à son parcours classique (violoncelliste, chef d'orchestre) qu'aux chemins de traverses qu'il a beaucoup arpentés (rock, électro). Nourri tout autant par les trances électriques de Jimi Hendrix que par les marées sonores de Giacinto Scelsi, cet artiste ne renie pas la part chantante de l'enfance : refrains qui rôdent, obsession d'une mémoire insaisissable mais qui nous fait valser, vibron du son qui tenaille, quelque chose le hante qu'il traduit à force de glissements et d'imprécations pour que cela cesse et ne cesse de revenir.

Nicolas d'Alessandro, doctorant du Pôle des Technologies de l'Information de la Faculté Polytechnique de Mons, travaille depuis 3 ans sur les problématiques de lutherie numérique, principalement liées à la synthèse de voix, dans le cadre d'une thèse de doctorat subsidiée par le FNRS. Dans ce contexte, il a déjà plusieurs fois collaboré avec des artistes, notamment au travers du projet MaxMBROLA. Impliqué dans la mise sur pied d'un nouveau programme de recherche FPMs/UCL, appelé Numediart, il collabore à la consolidation de cette thématique de lutherie numérique, avec une priorité accordée aux projets interdisciplinaires.

Objectifs

Identifier, partager et comprendre où sont les points de convergence entre les approches scientifique et artistique du geste et du son. Parcourir le vaste champ des outils fréquemment utilisés dans la captation de mouvement (e.g. ribbons, FSRs, IRs) et la synthèse/modification sonore en temps réel (e.g. MAX/MSP) pour les ancrer dans quelques exemples de pratique instrumentale.

Contenu

Jour 1

Présentation des participants et formateurs, présentation et discussions autour de la pratique instrumentale, la captation de mouvement et la synthèse/modification sonore;

Jour 2

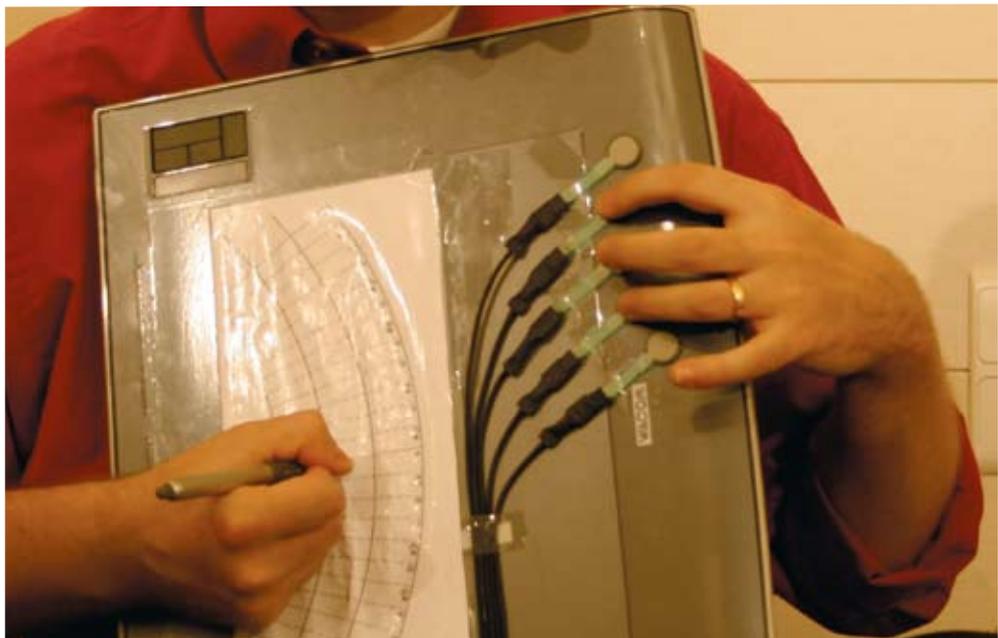
Prise en main des outils matériels (capteurs, interfaces) et logiciels (Max/MSP);

Jours 3 & 4

Définition des projets, assemblage et développement;

Jour 5

Prise en main des instruments modifiés ou inventés, bilan.



© Nicolas d'Alessandro 2007

'UU' (Double U)

Par Eric Joris, CREW (BE)

Parcours images et écrans ; outils pour l'écriture interactive ; réseau et mobilité ; espace et corps augmentés ; artistes associés

Cet atelier propose d'explorer de nouvelles formes de théâtralité en prenant la technologie comme point de départ, et non en essayant de l'intégrer à un plateau, comme cela est généralement le cas. Plus spécifiquement, « UU » entend expérimenter le potentiel immersif et télématique de la technologie utilisée par la compagnie Crew, dirigée par Eric Joris, dans *U_Raging Standstill*. Dans cette œuvre, le spectateur est équipé d'un casque HMD et parcourt physiquement un environnement virtuel qui évolue en temps réel. Il devient l'acteur principal de sa propre pièce. L'atelier « UU » propose d'explorer la situation suivante : deux personnes immergées dans un environnement virtuel voient à travers le regard de l'autre.

CREW est un collectif basé en Belgique avec Eric Joris comme figure de proue. Ce collectif rassemble des gens de différents horizons en fonction des projets à réaliser. De manière globale, CREW met l'accent sur le fait de mettre en oeuvre des performances à la croisée des arts vivants et de la technologie.

Trouvant dans le théâtre expérimental un laboratoire où ils peuvent tester leurs propres travaux, des chercheurs de différentes universités développent des technologies originales en vue d'une utilisation dans les performances de CREW. Le dialogue permanent entre les développements en robotique et en informatique permet de stimuler l'imagination théâtrale, le design, la production de son et de texte.

Le résultat artistique tend à l'hybridité, à un art technologique vivant qui trouble les catégories du théâtre traditionnel. CREW entend explorer comment ces hybridités peuvent être mises en œuvre, aussi bien en pratique qu'en théorie. Que se passe-t-il lorsque la technologie numérique fusionne avec la production et la réflexion au sein du cadre scénique, du moins tant que l'on puisse encore parler de scène ?

Participants

L'atelier s'adresse aux metteurs en scène, chorégraphes, scénographes, artistes visuels ayant des affinités avec les nouveaux médias.

Méthodologie

Cet atelier est un laboratoire qui se propose d'explorer les possibilités dramaturgiques des environnements virtuels immersifs. À partir d'un état de l'art technologique et artistique, les participants mettront en œuvre leurs propositions dans le dispositif proposé par Crew.

Objectifs

Comprendre les caractéristiques de l'immersion. Développer et mettre en œuvre de nouveaux concepts pour des dispositifs immersifs

Formations TechnocITÉ liées

Prise de vue en vidéo numérique & Prise de son, montage numérique virtuel sur Avid & Final Cut Pro, After Effect, Combustion.



U_raging_standstill, au Festival Arterfact de Louvain 2006 © Crew

Contenu

Jours 1

Explication des principes et exemples de dispositifs immersifs

Jours 2 et 3

Expérimentation et mise en œuvre de la technologie utilisée par CREW

Jours 4 et 5

Création de concepts et de scénarii travail seul ou en groupe pour réaliser la maquette d'un dispositif. Présentation des travaux effectués sous forme de performance Bilan de l'atelier

INSCRIPTIONS / CONDITIONS D'ADMISSION

Registration / registration conditions

Projet Interreg IIIa France Wallonie Flandre co-financé par le FEDER
Project Interreg IIIa France Wallonia Flanders co-financed by FEDER

1 Formations dans la région franco-wallonne

CECN: Centre transfrontalier de formation arts vivants/technologies numériques
CCDS: Transborder Education Centre living arts/digital technology

• Les ateliers présentés dans ce magazine se donnent dans plusieurs lieux situés de part et d'autres de la frontière franco-belge, de sorte à favoriser des collaborations transfrontalières entre institutions, professionnels, formateurs et stagiaires. Les ateliers sont accessibles en priorité aux professionnels en Région wallonne et en Région Nord-Pas de Calais.

Workshops presented in this magazine are given in Mons/Technocité Carré des arts (BE) for professionals of Walloon Region of Belgium and Nord-Pas de Calais Region of France.

Conditions financières

- Professionnels des métiers de la culture domiciliés en Zone Interreg Région wallonne* ou en Région Nord-Pas de Calais: *gratuit*
- Professionnels des métiers de la culture domiciliés ailleurs en Région wallonne ou à Bruxelles: *nous consulter*
- Professionnels des métiers de la culture domiciliés hors de ces zones: 250 €/jour

Inscriptions en ligne sur www.cecn.com

Questions administratives : +32 (0)65 76 67 10

Questions contenu ateliers : +32 (0)496 83 96 81

*la Zone Interreg Région wallonne couvre les arrondissements de Ath, Dinant, Mouscron, Mons, Neufchâteau, Philippeville, Thuin, Tournai, Virton, Charleroi, Namur, Soignies. Les stagiaires des autres arrondissements wallons et de la Région bruxelloise sont soumis à un quota.

2 Lieux des formations :

Des plans d'accès sont disponibles sur les sites Internet des différents partenaires.

• Mons :

Technocité, Carré des arts, 4a rue des Sœurs Noires – www.technocite.be

Maison Folie, 8 Rue des Arbalestriers - www.maisonfoliemons.be

Le Frigo, Les Abattoirs, Place de la Grande Pêcherie

Le manège.mons, www.lemanege.com

• Tourcoing :

Le Fresnoy, studio national des arts contemporains, 22, rue du Fresnoy - www.lefresnoy.net

Ersep, École supérieure d'art de Tourcoing, 36 bis rue des Ursulines - www.ersep-tourcoing.net

• Valenciennes :

Le Phénix – Scène Nationale de Valenciennes, Boulevard Harpignies - www.lephenix.fr

• Le Favril :

La Chambre d'Eau, Moulin des Tricoteries - www.lachambredeau.com

3 CECN/CCDS à/in Paris : CFPTS

Si vous êtes intéressé par la formation longue CIF du CFPTS à Paris, contactez le CFPTS
If you are interested in the CIF program of CFPTS, please contact directly CFPTS.

Centre de Formations aux Techniques du Spectacle

Tél : +33 (0)1 48 97 25 16 / Fax : +33 (0)1 48 97 19 19

contact@cfpts.com

www.cfpts.com

4 CECN/CCDS à/in Paris : INA

Si vous souhaitez participer à un atelier à Paris piloté par l'INA, contactez l'INA.
If you are interested INA Paris-based workshop, please contact INA.

INA : +33 (0)1 49 83 23 97

www.ina.fr (inscriptions en ligne)

PLANNING DES FORMATIONS JANVIER - JUIN 2008

dates	parcours	formations / dates / formateurs	lieu	code de la formation
Janvier	images et écrans design sonore artistes associés	Parcours scénique pour trois leds et un bricolage poétique sonore 29/01 au 2/02 Daniel Danis (CA) Jean-Michel Dumas (FR) Nicolas D'alessandro (FR)	Mons Le Manège.mons	3524
Février	outils pour l'écriture interactive espace et corps augmentés	Isadora dans les arts de la scène 4 au 8/02 Interface Z Florence Corin (BE)	Mons TechnocITé Carré des arts	3525
	espace et corps augmentés artistes associés	Marionnettes électroniques 11 au 17/02 Zaven Paré (BR)	Tourcoing Beaux-Arts	3526
	design sonore	Traitement temps réel de la voix et du son dans les arts de la scène 25 au 29/02 Alexander MacSween (CA)	Jeumont Gare	3527
Mars	espace et corps augmentés artistes associés	Bioscope / espace relationnel 31/03 au 11/04 Alain Baumann, Rosa Sanchez (ES)	Mons TechnocITé Carré des arts Le Manège.mons	3528
Avril	espace et corps augmentés artistes associés	Marionnettes électroniques 21 au 25/04 Zaven Paré (BR)	Le Favril Chambre d'Eau	3518
	outils pour l'écriture interactive espace et corps augmentés design sonore	Scénographies interactives pour sons et corps en mouvement 14 au 18/04 Armando Menicacci (FR)	Valenciennes Le Phénix	3529
	réseau et mobilité artistes associés	Relations à distance 21 au 30/04 Thierry Coduys, Agnès De Cayeux (FR)	Mons Le Frigo	3530
Mai	outils pour l'écriture interactive	MAX/MSP dans les arts de la scène Formation initiale 19 au 23/05 Philippe Montémont (FR)	Mons TechnocITé Carré des arts	3531
	images et écrans	La vidéo numérique dans les arts de la scène perspective historique, technologique et études de cas 26 au 30/05 Yves Labelle (CA)	Mons TechnocITé Carré des arts	3575
	design sonore	Dispositifs sonores interactifs 19 au 23/05 Todor Todoroff (BE)	Mons TechnocITé Carré des arts	3576
Juin	images et écrans	'UU' (Double U) 02 au 06/06 Eric Joris (BE)	Mons Maison Folie	4027
	design sonore	La lutherie numérique 16 au 20/06 Jean-Paul Dessy et Nicolas D'Alessandro (BE)	Mons TechnocITé Carré des arts	4005

CURSUS ENTREPRISES

Au second semestre 2007, le CECN lance ses Coursus Entreprises. En lien avec les formations haut niveau du département Image & Son Numériques de TechnocITé, et fort d'une première expérience réussie sur le premier semestre 2007, le Centre des Ecritures Contemporaines & Numériques propose de nouveaux cursus de formations en relation directe avec des entreprises spécialisées dans la production audiovisuelle, visant à développer avec celles-ci, via des partenariats concrets et privilégiés, des formations répondant à des demandes de compétences sur des projets en cours ou en devenir.

Anima@tion 2D 3D

Cycle de formation conçu à Charleroi en étroite collaboration avec la société de production Dreamwall, le cursus «Anima@tion 2/3D» répond aux besoins spécifiques en compétences liées à la production de séries d'animation 2D et 3D et à leurs différentes particularités. Initiés aux bases de l'animation traditionnelle, les stagiaires apprennent à maîtriser les techniques de production pour l'animation 2D et 3D.

Basé en Wallonie, **Dreamwall** est un nouveau studio d'animation et de graphisme né de la synergie entre le Groupe Media Participation (Dupuis) et la RTBF.

Lieux

Hornu, Mons, Charleroi.

Prérequis

Les stagiaires intéressés auront suivi auparavant une ou plusieurs formations du département ISN de TechnocITé en imagerie de synthèse (3DS Max, 3DS Viz, Maya, Xsi...) ou devront justifier d'un minimum de connaissances informatiques, notamment en navigation PC sur plate forme Windows, et d'un minimum de bases à la 3D, quel que soit le logiciel (3DS, Blender, Maya, Xsi...). À l'issue du premier niveau, le stagiaire présentera des travaux 2D ou 3D pour intégration définitive au groupe.

www.dreamwall.be

TéléVisions MultiCams

Programmé en étroite partenariat avec NoTélé, le cursus «TéléVisions MultiCams» propose aux stagiaires de se former aux métiers du cadrage, de l'éclairage et de la réalisation en télévision Broadcast. Plusieurs niveaux de la formation à la prise de vue, au cadrage multi caméras et à la maîtrise de la lumière en condition vidéo sont complétés par des modules de spécialisation (ralenti à très haute vitesse, habillage antenne, spécificités XDCam...) aboutissant à des possibilités de réalisation créative pour faire face, en toute polyvalence, aux multiples situations de reportage, de captation extérieure, de direct télévisé et d'environnement de diffusion Broadcast.

Située à Tournai, **NoTélé** est la chaîne de télévision de la Wallonie Picarde.

Lieux

Tournai, Mons.

Prérequis

Les stagiaires intéressés seront déjà des professionnels de l'audiovisuel (cadreurs, photographes, journalistes, Journalistes Reporters Images, monteurs) ou auront suivi auparavant une ou plusieurs formations du département ISN de TechnocITé en prise de vue vidéo ou photographie numérique et devront justifier d'un minimum de connaissances et de compétences dans ce domaine. Une grande ouverture d'esprit, la volonté de travailler en équipe dans une ambiance positive, la polyvalence et la flexibilité seront des qualités nécessaires à développer.

www.notele.be

Virtual Studio

En collaboration avec **Animazoo** et **Neuro TV**, le cursus a pour objectif de former les stagiaires à la conception et la réalisation d'émissions en studio virtuel avec décors 3D et animation live de personnages en images de synthèse.

Animazoo est une société spécialisée en Motion Capture (capture de mouvement).

Neuro TV est une société innovante qui crée, développe et adapte des solutions complètes pour la télévision interactive, l'affichage 3D temps réel et le studio virtuel, grâce à son studio virtuel temps réel NeuroVS et sa technologie pour personnage virtuel NeuroTOON.

www.animazoo-europe.com

www.neurotv.be

Plus d'informations et calendrier des sessions sur www.cecn.com



Sx

Sy

Tx

Ty

CFPTS / CECN

Régisseur vidéo de spectacle

Arts numériques de la scène

700 Heures, 20 semaines,
Durée hebdomadaire : 35 heures
12 participants

Population concernée

Régisseur son, régisseur lumière, musicien, vidéaste et toute personne sensibilisée aux arts numériques appliqués à la scène.

Objectif

Être capable de mettre en œuvre les outils de création, de traitement et de diffusion vidéo pour les Arts numériques de la scène. Comprendre et analyser les demandes artistiques et proposer des solutions techniques adaptées aux contraintes du spectacle vivant.

Prérequis

Connaissances de base en informatique. Etude du dossier de candidature. Entretien collectif préalable.

Contenu

A - L'environnement des arts numériques

1 - Historique du spectacle et des techniques
Architecture et scénographie des lieux de spectacles. Terminologie scénique, les différents corps de métiers, les grands repères historiques. Langage de la lumière, du son et de l'image animée.
2 - Connaissances générales des arts numériques
Histoire du son et de la vidéo dans les arts de la scène, innovation technologiques, artistiques et théoriques. L'interactivité et la technologie.
3 - Bases de physique : optique, son, électricité.
Bases informatiques et vidéo.

B - Les outils

1 - Captation d'image en DV et HDV
La construction de l'image. L'élaboration d'une séquence du tournage au montage. Les choix de cadre et de mouvements. Prise de vue et éclairage. Description de la caméra et prise en main. La prise de son. La lumière et la prise de vue.
2 - Montage des images et des sons
Les stations de montage : présentation matérielle et logicielle. Les étapes du montage : dérushage, numérisation, montage, corrections d'images, transitions et effets. Titrage et habillage. Traitements du son : mixages, niveaux, égalisations.
3 - Traitements informatiques et vidéo de l'image
Construction d'image, outils 3D. Image fixe avec Adobe Photoshop et The Gimp. Animation avec Macromédia Flash. Effets vidéo avec Adobe After Effect. Incrustation vidéo en temps réel.
4 - Principes de compression et formats de fichiers vidéo
Encodage des images et des sons. Supports de stockage. Réseaux informatiques et flux vidéo en streaming.
5 - L'éclairage scénique, la captation et projection d'image
Photométrie et colorimétrie. Le matériel lumière : projecteurs, gradateurs, pupitres. Techniques d'éclairage et directions de lumière.
6 - Outils de projection vidéo et informatiques
Les contraintes de la projection d'image. Les technologies de vidéo projection. Calcul de résolution et choix de matériel. Multi projection et chevauchement d'images.
7 - Les outils de régie et d'interactivité
Interfaces pupitres lumières. Média Player et pupitres asservis.

Logiciels de VJ : Archaos, Résolum. Mélangeurs vidéo et trucages. Capteurs de mouvements et animation.

8 - Gestion de projets

Analyse de la demande. Plan de travail. Estimation des coûts de création et de tournée. Dessin : synoptiques et plans d'installation. Conduite de régie.

C - La régie en temps réel

Ateliers de recherche et modules de formation en tandems créateurs/technicien. Des ateliers de recherche par équipe sur des thèmes retenus entre les participants et les référents de stage se déroulent sur toute la durée de cette période en alternance avec des modules de formation ouverts à des stagiaires « créateurs ». L'objectif de ces rencontres est de confronter les compétences acquises durant les deux premières périodes aux demandes artistiques de création. Modules en tandem créateurs/technicien (partenariat avec le CECN de Mons, l'INA, la MAC de Créteil).

Attention la liste qui suit n'est pas exhaustive et peut être modifiée en fonctions des rencontres entre techniciens et créateurs.

1 - Gestion de mixage et régie vidéo numérique
Conception d'une régie vidéo et système de vidéo projection
2 - Vidéo / Arts de la scène
Intégration vidéo dans les arts de la scène, atelier de création
3 - Max MSP / Arts de la scène
Régie son et vidéo temps réel avec le logiciel Max
4 - Isadora / Arts de la scène
Interactivité, utilisation de capteurs

Méthodes pédagogiques

Cours théoriques - Travaux de groupe - Exercices
Mise en situation.

Intervenants présents

F. BONNIER : régisseur lumière ; L. FORVEILLE : chef monteur ; M. LUTZ : chef opérateur en prises de vue ; G. PICQUET : technicien en projection d'images ; E. POTTIER : ingénieur son et vidéo ; G. ROUSSEAU : chef opérateur en prises de vue ; R. VIGNERO : éclairagiste, régisseur lumière ; O. ZARAMELLA : ingénieur, responsable informatique du CFPTS.

Validation

Attestation de stage.

Modalités d'inscription

Orientation : prendre contact avec le CFPTS (aide au choix du stage, évaluation des Prérequis, disponibilité de places dans la session choisie...)
Inscription : faire acte de candidature auprès du CFPTS (cf. dossier de candidature)

Vos interlocuteurs

Information Bénédicte MARIAUX
Administration Caroline DAYAN
Pédagogie Béatrice GOUFFIER
Téléphone : +33 (0)1 48 97 25 16
Email : contact@cfpts.com

Session(s)

Horaires des stages : 7h/jour entre 9h et 17h.
du 28 janvier 2008 au 20 juin 2008

Lieu du stage

CFPTS Bagnolet, 92, av Gallieni 93170 BAGNOLET

Résidences numériques du CECN 2004-2007 Digital residencies of CCDS 2004-2007



• Le Manège.mons

Théâtre/Multimédia

• Denis Marleau/UBU
compagnie de création

« Le moine noir »,
« trilogie technologique » 2004

Co-producteurs : Lille 2004,
Capitale européenne de la Culture
le manège.mons/centre dramatique
*Technologie : Production vidéo (réalisée à
Montréal par UBU)*

• Valérie Cordy/Collectif METAmorphoz
« Jtapeldekjpe » 2004

Co-producteur : théâtre des Doms
le manège.mons/centre dramatique
*Technologie : Interactivité MAX/MSP, Synthèse
Vocale (avec IRCAM), projections vidéos
traitées en temps réel*

• « METAmorphoz » rétrospective VIA 2005
2005

*Technologie : Interactivité MAX/MSP, Synthèse
Vocale (avec IRCAM), projections vidéos
traitées en temps réel*

• Sylvie Landuyt

« Le sas » 2005

Co-producteur : le manège.mons/centre
dramatique

*Technologie : traitement de la voix, projections
vidéos*

• transitscape, collectif

« Insert Coin » 2005

Producteur : transcultures (Bruxelles)
Technologie son : micros, oreillettes HF

• Patrick Spadrille

« Mauvais Rêve » 2005

*Technologie : développement d'un film
d'animation interactif*

• Lorent Wanson

« Minetti » 2006

Co-producteur : le manège.mons/centre
dramatique

Technologie : création vidéo

• Laurent Hatat

« Folley » 2006

Co-producteurs : Animamotrix (F), CDN
Besançon (F), CDN Béthune (F)

Technologie : création vidéo

• Jean-Michel Van den Eynde

« Push Up » 2006

Co-producteur : le manège.mons/centre
dramatique

Technologie : création vidéo

• Sylvie Landuyt

« Alain l'africain » 2006

Co-producteur : théâtre de L'L, festival «enfin
seul», le manège.mons/centre dramatique

*Technologie : traitement de la voix, projections
vidéos*

• Régis Duqué

« Modèles vivants » 2006

Co-producteur : théâtre de L'L, festival «enfin
seul»

Technologie : création vidéo

• Bruno Lajara

« Léon »

2006

Co-producteur MAC Créteil (F)

*Technologie : interactivité MAX/MSP,
création animation*

• Transitscape

« Call Shop » 2007

Co-producteur le manège.mons/maison folie
*Technologie : traitement de la voix, son : micros,
oreillettes HF, vidéo*

• Laurent Hatat

« Dissident, il va sans dire » 2007

Co-producteur : AnimaMotrix (F), CDN
Aubervilliers-théâtre de la Commune (F)

Technologie : création vidéo

• Crew

« O_Rex » 2007

Co-producteur : Le Vooruit
Technologie : immersion 3D

- Daniel Danis « Kiwi »

Co-producteurs : Le Grand Bleu, Le Fresnoy,
Studio National des Arts contemporains,
Conseil des Arts du Canada, Conseil des Arts
et des Lettres du Québec, la Commission
Internationale du Théâtre francophone, le
Festival Coups de Théâtre

Technologie : Régie vidéo

Art Sonore

• Transcultures

« Citysonics 05 » 2005

Co-producteurs : Ville de Mons, Transcultures
(Bruxelles), Technocité et le Manège.Mons.

Technologie : 20 installations sonores

• Transcultures

« Citysonics 06 » 2006

Co-producteurs : Ville de Mons, Transcultures
(Bruxelles) et Technocité.

Technologie : 20 installations sonores

• Transcultures

« Citysonics 07 » 2007

Co-producteurs : ville de Mons, Transcultures
(Bruxelles), Luxembourg 2007 et Technocité

Technologie : 20 installations sonores

Multimedia

• Transcultures

Netd@ys Wallonie-Bruxelles 2004

2004

Producteur : Transcultures (Bruxelles),
Avec le soutien de la Communauté Wallonie-
Bruxelles et de la Commission Européene,
Direction Générale Éducation et Culture.

Technologie : installations multimedia

• Transcultures

« Transnumériques » 2005

Producteur : Transcultures (Bruxelles), Avec le
soutien de la Communauté Wallonie-Bruxelles,
la Commune d'Ixelles et Technocité

Technologie : installations multimedia

• Transcultures

« Transnumériques » 2006

Producteur : Transcultures (Bruxelles), Avec le
soutien de la Communauté Wallonie-Bruxelles,
la Commune d'Ixelles et Technocité

Technologie : installations multimedia

• Patries imaginaires

« Présences » 2007

Co-producteur : FRAC Lorraine (FR), DICREAM
(FR), Carré des Jalles Bordeaux (FR)

Technologie : incrustation d'images

en temps réel

Danse/Multimedia

• Florence Corin

« Aboulie » 2005

Co-producteur Grand Hornu Images, expo
« mémoire de patrimoine »

*Technologie : capture de mouvement,
animation 3D*

• Florence Corin

« Blobettes » 2006

Co-producteur Recyclart (Bruxelles), théâtre
de la Balsamine (Bruxelles)

*Technologie : interactivité, capture de
mouvement, animation 3D*

• Mylène Benoit

« Effet Papillon » 2006/2007

Co-producteur DICREAM (F), Le Cube (F), ars
numerica, ...

*Technologie : interactivité par capteurs
corporels, projections vidéos*

• Michèle Noiret + Todoroff/Vaillant

« Duo technologique » (working title) 2007

Co-producteur CCN Nancy/Ballet de Lorraine,
Luxembourg 2007 (installation)

*Technologie : analyse, traitement de l'image,
interactivité de mouvement 3D*

• Mossoux-Bonté

« Khoom » 2007

Co-producteur : le manège.mons/centre
Dramatique, Cie Mossoux-Bonté

Technologie : création vidéo et animation 3D



• Le Manège.maubeuge

Danse/Multimedia

- **Cie Michèle Noiret (BE)**
«Territoires intimes» 2004
Coproducteurs:
Le manège Maubeuge / cecn / Lille 2004
Festival Borderline
Théâtre des Tanneurs/ Le Vivat / Danse à Aix / MAC Créteil
Théâtre d'Angoulême
Technologie: AVID, montage Vidéo scénographie + captation multicam
- **Edyta kozak / Cie Made inc (PL)**
«Body patents» 2004
Coproducteur:
Le manège Maubeuge / cecn
Technologie: AVID, montage Vidéo scénographie + captation multicam
Adobe / After effect
- **Cie Farid'O**
«La nuit avant les forêts» 2004
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Culture Commune. Initiatives d'artistes en danse urbaines (Fondation de France-Parc de la Villette)
Technologie: AVID, montage Vidéo scénographie, Adobe Première / After effect
- **Thomas Duchatelet / François Chalet**
«Entre zéro et l'Infini» 2005
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Centre Culturel Daniel Balavoine Arques soutien du Centre National de la Danse
Technologie: Protocols / bande son, Flash, Captation multicam HD / montage Multicam HD, Avid Adrenaline HD
- **Cie Mylène Benoît**
«L'effet papillon» 2006
Coproducteur: Le manège Maubeuge / cecn / ars]numérica - Montbéliard Atelier d'Art 3000 - Le Cube, Issy-les-Moulineaux, Maison Folie de Mons / Avec le soutien du Centre National de la Danse
technologie: Avid adrenaline HD / After effect.

Théâtre multimédia

- **Cie vies à vies / bruno Lajara**
«Léon le nul» 2006
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Mac Créteil

Cirque /Multimédia

- **Cie Association W / Jean-Baptiste André**
«Comme en plein jour» 2006
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn, Le Prato Théâtre International de Quartier - Lille Les Subsistances - Lyon
Le Manège scène nationale - Reims
Association Tintamars - Langres
L'Onyx-Laccarière - Saint-Herblain
technologie: Captation HD / scénographie vidéo, Avid adrenaline HD
- **Cie Akys Project**
«100% croissance» 2006
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn, Wu Fa Biao Da / Les Subsistances, Lyon / TAIA/ Le Volcan - Scène nationale le Havre/ CCN de Franche Comté / L'espace périphérique
technologie: Tournage HD / scénographie Vidéo Avid adrenaline HD / After effect.
- **Cie Adrien Mondot**
«reTime» 2006
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Le Manège de Reims
Technologie: After effect / Photoshop

Musique /multimédia

- **Pfadfinderei & Modeselektor**
«Labland» 2004
Coproducteurs: Maison des Arts de Créteil / Le Manège - CECN / Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture / Dalbin
Technologie: Protocols / Mixage Dolby Digital
- **Orchestre Nationale de Lille/ François Boucq (Fr)**
«le livre de la jungle» 2006
Coproducteur: Le manège Maubeuge / cecn / lille3000 / ONL
Technologie: Scénographie vidéo en relief After effect / Photoshop

Multimédia /Expositions

- **Sérials Killers / François Chalet (CH)**
«Barbe Bleue» 2005
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / lille3000 / Mac Créteil
Technologie Flash / authoring DVD
- **Exposition «Bombay Maximum City» 2006**
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / lille3000
Technologie: Avid adrenaline HD / After effect. Réalisation de 5 films de création

Cinéma

- **Boxing Kinshasa 2005**
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Création du Dragon
Technologie: Avid DV / After effect. Réalisation d'un film documentaire
- **Exposition «Bombay Maximum City» 2006**
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / lille3000
Technologie: Avid adrenaline HD / After effect.
- **Cie Théâtre de chambre / Christophe Piret 2005**
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn
Technologie: Avid adrenaline HD / After effect. Adaptation cinéma d'une scène du spectacle «Mariages»
- **Ghasem Ibrahimian (USA/Iran) 2004**
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn
Technologie: Avid adrenaline HD / After effect. Création d'un montage multi-écrans synchronisés
- **Créations du dragon (Be)**
«5 sur 5» 2005
Coproducteurs: Le manège Maubeuge / cecn / Créations du Dragon
Technologie: Protocols Mixage de 5 films documentaire sur la Louvière.
- **Dragons Films**
«Noël 347 » 2006
Réalisation : Michel Buer, Alice de Vestele
Coproducteurs : Le Manège Maubeuge / Dragons Films.
Technologies : Mixage 5+1 Dolby Digital du court métrage, Protocols HD2

Lieux et opérateurs du CECN / Venues and operators of CCDS

Une structure de production et de formation bi-nationale unique en Europe
A unique bi-national production and training structure in Europe

le manège

scène transfrontalière Mons Maubeuge / cross-border stage Mons Maubeuge

110.000 spectateurs par an/billetterie (Belgique et France)/110.000 spectators per year (Belgium and France)

30.000 spectateurs par an/spectacles de rue (Les Folies/France) / 30.000 spectators per year/street shows (Les Folies/France)

Total: 140.000 spectateurs/an 140.000 spectators/year

le manège.mons [BE]

- **Centre Dramatique:**
1 des 4 centres dramatiques en Communauté Wallonie—Bruxelles /
1 out of 4 dramatic centres in the Wallonia Brussels Community
- **Ensemble Musiques Nouvelles:**
l'ensemble de création musicale contemporaine de la Communauté
Wallonie - Bruxelles / the contemporary music ensemble of Wallonia
Brussels Community
- **Maison Folie:** 5000 m2 intérieurs/extérieurs pour ateliers d'artistes,
résidences numériques, projets associatifs / 5000 m2 indoor/outdoor
for artist workshops, digital training, associative life
- **CECN:** centre de formation aux nouvelles technologies appliquées aux
arts de la scène/education and training centre for digital technologies
applied to performing arts
- **L'Agence Régionale de Développement Culturel /Regional cultural
agency**

le manège.maubeuge [FR]

- **Scène nationale française**
- **Maison Folie**
- **Studio technologique vidéo:** centre de production et réalisation vidéo /
video production studio
- **CECN:** centre de formation aux nouvelles technologies appliquées aux
arts de la scène / education and training centre for digital technologies
applied to performing arts

En réseau avec / networked with **La Maison des Arts de Créteil [FR]**

Technocité [BE]

- Centre de compétence de la Région wallonne pour les technologies
digitales de l'image et du son / Digital Image and Sound Education and
training centre of Walloon Region.
500 m2, 6 salles équipées son, image, Mac, PC. 1000 personnes
formées en formation continue en 2005 / 500 m2, 6 classrooms
equipped with sound, image softwares, Mac and PC's.

INA [FR]

- L'institut national de l'audiovisuel a en charge la conservation du pa-
trimoine audiovisuel national, l'exploitation et la mise à disposition de ce
patrimoine et l'accompagnement des évolutions du secteur audiovisuel à
travers ses activités de recherche, de production et de formation.
- The National Institute for Audiovisual is in charge of the access and
the preservation of the national audiovisual heritage as well as research,
production and training activities in the audiovisual field.

CFPTS [FR]

- Le CFPTS est le plus grand centre de formation continue aux techni-
ques du spectacle en Europe. Les partenaires sociaux l'ont fondé pour
apporter les réponses pédagogiques les plus adaptées aux besoins de
formation des personnels techniques du spectacle. Tous les secteurs
techniques du spectacle y sont représentés en neufs grands domaines :
Outils numériques appliqués à la scène, Son, Lumière, Plateau, Décor/
accessoires, Régie, Direction technique, Prévention des risques, Adminis-
tration. Il se place au cœur d'un important réseau de professionnels du
spectacle en activité qui facilite les échanges.
- The Centre for Professional Training for Performing Arts Techniques is
active in the life long training oriented towards the professional sector of
culture.

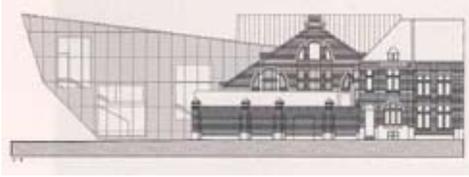


photos: page de gauche, © B. Follet page de droite, D. Scoubeau sauf «la luna»: V. Vercheval

Les lieux des ateliers numériques et des résidences numériques du CECN
The venues of CCDS available for digital workshops and digital residencies

Mons [BE]

Le Manège



Jauge / spectators: 580 pl Plateau / stage LxPxH :16x16x10
une salle de répétition + un espace d'exposition + une salle de lecture
ouverture le 24 janvier 2006 / grand opening on January 24, 2006:
arch. Pierre Hebbelinck

Théâtre Royal



Jauge / spectators: 1026 pl
Plateau / stage LxPxH: 21 x 13 x 20m

Maison Folie/ Arbalestriers

Jauge / spectators: 180 pl
Plateau / stage LxPxH: 12 x 10 x 6,9m

Maison Folie



Ateliers d'artistes, résidences numériques
5000 m2 intérieur/extérieur dont trois salles de travail

Machine à Eau



Espace polyvalent, station de pompage restaurée à l'identique
Polyvalent space, previous water pumping station rebuilt, part of Mons landmark

Blue Key



Le manège possède un plateau blue key mobile adaptable sur ces différents plateaux. Dimension maximale 12x10 mètres.
Ce plateau peut être loué. Renseignements sur demande à info@cecn.com

Le manège owns a mobile blue key studio suitable for all the stages presented above. Maximum size is 12x10 meters.

We rent the stage space. Contact us for more info at info@cecn.com

Maubeuge [FR]

Le Manège



Jauge / spectators: 600 pl
Plateau LxPxH: 15,5 x 13,8 x 6,4m

La Luna



Jauge / spectators: 1100 – 2000 pl
Plateau / stage LxPxH: 17 x 12,75m x variable

3 villes partenaires (Aulnoye, Jeumont et Feignies):

Espace Gérard Philippe, Feignies



Jauge / spectators: 330 pl (assises) ou 550 pl (debout)
Plateau / stage LxPxH: 15,50x11,30x5,8m

Centre Culturel André Malraux, Jeumont



Jauge / spectators: 730 pl
Plateau / stage LxPxH: 10 x 9 x 8m

Théâtre Léo Ferre, Aulnoye



Jauge / spectators: 600 pl
Plateau / stage LxPxH: 13,20 x 9,6 x 4,5m

Plans d'accès / logements | Access / accommodation

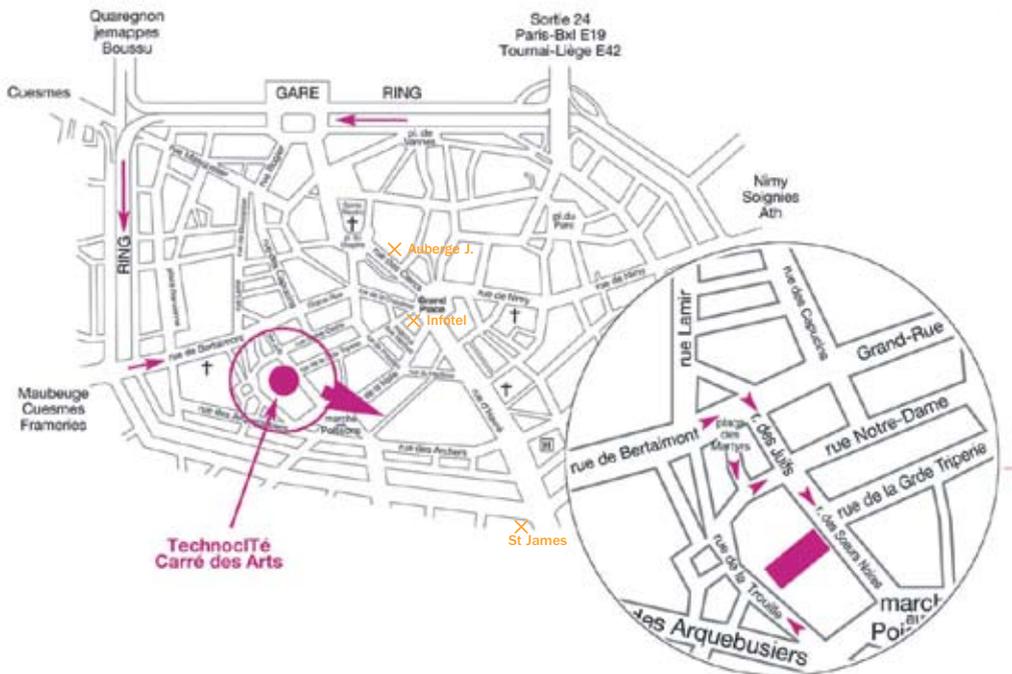
TechnoClTé au / at Carré des Arts Mons (B)

TechnoClTé au / at Carré des Arts Mons (B)
4A rue des Sœurs Noires,
7000 Mons
Belgium

Autoroute/highway E19-E42
Sortie/exit 24, Mons Ghlin
Direction Ring, sortie/exit Place Nervienne
Parking Place Nervienne
Carré des arts est à 500 m voir plan,
Carré des arts is at 500 m check the map
Mons en/by train
Bruxelles/Brussels 50 minutes
horaires sur/ timetables on www.sncb.be
Paris TGV Thalys Paris-Mons
1h20, TGV direct le soir / in the evening
depart à / departure 19h13 Paris gare du Nord,
arrivée à / arrival 20h30 Mons
2h20, TGV Paris/Lille
puis /then InterCity Lille/Mons,
plus d'infos sur / more info www.tgv.com

Lille Accès Lille/Mons
45 min., InterCity www.sncf.com

Loger à Mons / Sleep in Mons
Hôtel INFOTEL, rue d'Havré
(tél. +32 (0)65 40 18 30 www.hotelinfotel.be)
Hôtel SAINT-JAMES, Place de Flandre
(tél. +32 (0)65 72 48 24 et courriel: hotelstjames@hotmail.com)
Auberge de Jeunesse du Beffroi / Youth hostel
(tél. +32 (0)65 87 55 70 www.laj.be).



Partenaires | Partners

Opérateurs | Operators



LE MANEGE
mons maubeuge

Ville de Jeumont

Co-financeurs du projet | Project co-financing



En collaboration avec



Projet Interreg IIIa France Wallonie Flandre co-financé par le FEDER
Project Interreg IIIa France Wallonia Flanders co-financed by FEDER

Avec le soutien de | With de support



Partenaires formation | Education program partners



Partenaires diffusion | Diffusion partners



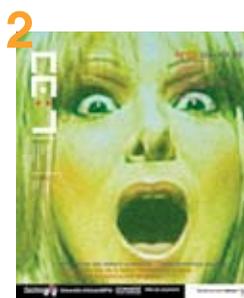
Partenaire production | Production partner



Les mag 1, 2,3,4,5,6 et 7 du CECN sont encore disponibles sur demande à info@cecn.com
 Mag 1,2,3,4,5,6 and 7 of CCDS are still available by e-mail request at info@cecn.com



Michèle Noiret, Bruno Cohen
 Denis Marleau,
 Thomas Duchatelet
 Alexander MacSween,
 Bud Blumenthal
 Scanner, DJ Olive Art Zoyd,
 Musiques Nouvelles



Caden Manson/
 Jemma Nelson,
 Frédéric Flamand,
 Johanne Saunier/
 Jim Clayburgh,
 Kim Cascone,
 Daniel Cordova,
 Fondation Daniel Langlois,
 Groupov, Florence Corin

1 « J'aime le défi que représente l'utilisation des nouvelles technologies : elles obligent à réfléchir différemment sur l'utilisation de l'espace, la construction chorégraphique, la présence des interprètes sur scène, la confrontation de temporalités différentes – donc la structure du spectacle, les rapports à la scénographie, à la lumière, au son. »
Michèle Noiret, chorégraphe

2 « Le temps du bâti est lent, tandis que celui du corps est plus rapide. Quant à celui de la technologie, il est extrêmement rapide, nous sommes dans le règne de la vitesse absolue, de la perte de mémoire. »
Frédéric Flamand, chorégraphe



Charles Carcopino,
 Citysonics 2005,
 Michèle Noiret, Supinfocom,
 Transnumériques,
 Pierre Hebbelinck, Lille 3000,
 maison Folie de Mons...



Thierry De Mey, Marie
 Brassard,
 Adrien Mondot, Jan Fabre,
 Paul Pourveur,
 Didier Deschamps,
 City Sonics 2006...

3 « Aujourd'hui, nous disposons d'un énorme potentiel, mais cela ne veut pas dire pour autant que cela va engendrer de meilleurs spectacles. La technologie ne remplacera jamais la dramaturgie. »
Charles Carcopino, vidéaste et artiste

4 « Je pense que le seul moyen d'exister dans une société où le corps est en passe de devenir virtuel est le langage. Si nous considérons par exemple la communication par Internet, tout passe par le langage. Il n'y a plus de corps. Le corps est devenu un gâchis d'espace. »
Paul Pourveur, dramaturge



Daniel Danis, Shiro Takatani
 Wayn Traub, Ars Electronica,
 La Cambre, Transmédiat
 Les Transnumériques,
 Hoverlord, Mark Coniglio



Anne-Laure Liégeois, Romeo Castellucci,
 Louise Roussel, Konic Thtr, Caroline
 David, Franck Bauchard, Luxembourg
 2007, Les Bains Numériques,
 Thierry Coduys

5 « S'il s'agit d'informations telles que les données temporelles spatiales ou celles relatives aux comportements sociaux, c'est vrai que tout cela compte et constitue un pilier de mon travail. »
Shiro Takatani, fondateur de Dumb Type

6 « Pour moi, la technologie numérique est liée à l'invisibilité, elle doit disparaître, tout en étant opérante. Si elle reste opaque, non transparente, alors il y a le danger de la démonstration, de l'artifice et de l'auto-célébration. La technologie doit être une méta-technique. »
Romeo Castellucci, metteur en scène de la compagnie Raffaello Sanzio



Agnès de Cayeux, CREW, Daniel Danis,
 Le Fresnoy, Numédiart, Transdigital,
 Time's up, CFPTS

7 « Notre corps est à la fois fasciné et horrifié par la technologie. Aborder ce thème de manière critique signifie créer une situation ou un environnement dans lequel cette dualité devient artistiquement perceptible et fait éventuellement l'objet de débats. »
Eric Joris, metteur en scène

L'équipe du CECN | the CCDS team

■ Chef de Projet/Project Head:
Pascal Keiser

Opérateurs:

■ TechnocITé (BE)
Direction:
Pascal Keiser
Chef d'exploitation/Operation Manager:
Richard Roucour
Directrice adjointe/Administration:
Catherine Dethy
Responsable projets recherche
et pédagogiques/
research and education programs:
Clarisse Bardiot
Responsable suivi ateliers/
Technical support workshops
Amélie Kestermans
RP/PR/Communication
Vanessa Vallée

TechnocITé
Château Degorge
23, rue Henri Degorge
B - 7301 Hornu
Belgique
Tél : +32 (0)65 76 67 10
www.technocite.be

Contact ateliers CECN France/Belgique :
Pascal Keiser, pascal.keiser@technocite.be

■ le manège.mons (BE)
Intendant général/general manager:
Yves Vasseur
Direction artistique/
artistic directors:
Daniel Cordova/Centre Dramatique,
Jean Paul Dessy/Musiques Nouvelles
Directeurs de département
Anne André/Maison Folie
Pascal Keiser/CECN
Administration générale /
General Administration
Mauro Del Borello
Gestion, coordination /
management, coordination
Denis Scoubeau
www.lemanege.com

le manège.mons, scène transfrontalière asbl
Rue des sœurs noires, 4A
B - 7000 Mons
Belgique
Tél: +32(0)65 39 98 00
Fax: +32 (0)65 39 98 09
Contact résidences technologiques
maison Folie: Anne André,
anne.andre@lemanege-mons.be

■ le manège/scène nationale
de Maubeuge (FR)
Direction/director:
Didier Fusillier
Administration:
Yves Vasseur assisté de/assisted
by Pierre Laly
Studio technologique/technological studio
Responsable /manager: Bertrand Baudry
www.lemanege.com

Le Manège, Scène nationale de Maubeuge
Rue de la Croix – BP 105
F - 59602 Maubeuge cedex
France
Tél: +33 (0)3 27 65 93 86
Contact résidences technologiques
Pierre Laly, pierrelaly@lemanege.com
Contact studio technologique
Bertrand Beaudry, studiomanege@wanadoo.fr

■ Ville de Jeumont (FR)
Service culturel
Centre Culturel André Malraux
Rue Hector Despret
F - 59460 Jeumont
France
Tél: +33 (0)3 27 62 90 86
Patrick Robitaille
www.mairie-jeumont.fr

En collaboration avec:

■ Maison des Arts de Créteil (FR)
Direction/director:
Didier Fusillier
Administration :
Annette Poehlmann
secrétaire générale/general secretary:
Mireille Barucco
Studio technologique:
Responsable/Manager:
Charles Carcopino
Assisté de/assisted by:
Julien Nesme

Maison des Arts
et de la culture de Créteil
1 Place Salvador Allende
94000 Créteil
France
Tél: +33 (0)1 45 13 19 12
Fax: +33 (0)1 43 99 48 08
www.macreteil.com

■ INA (FR)
Direction formations/Education program
Manager:
Jean-Emmanuel Casalta
Responsable formations son/
Sound technology education program Manager:
Kheira Berger
Responsable projet/
Project Manager:
Bergame Périaux
Tél. : +33 (0)1 49 83 27 93
kberger@ina.fr
www.ina.fr

■ CFPTS (FR)
Direction: Jean-Claude Walter
Responsable formations/Training manager:
Béatrice Gouffier
Tél : +33 (0)01 48 97 59 91
bgouffier@cfpts.com
www.cfpts.fr

Équipe rédactionnelle du magazine /
Magazine editorial team

■ Editeurs/editors:
Pascal Keiser
et/and Philippe Franck

■ Coordination générale /ordinator:
Vincent Delvaux

■ Journalistes/writers:
Vincent Delvaux, Philippe Franck,
Florence Laly, Vanessa Vallée,
Clarisse Bardiot, Julien Carrel,
Pascal Keiser

■ Remerciements/Acknowledgements:
Philippe et Nelly Delvaux

■ Traduction:
Steve Blackah

■ Conception graphique /
Graphic design:
Lapsus, Colin Junius



ENGLISH VERSION

EDITORIAL

68 From physical enhancement to physical network

THE MAGAZINE PERFORMING ARTS / DIGITAL SCRIPTS

68 Margherita Balzerani's / Carte Blanche

70 Guy Cassiers Rouge décanté by

71 Gilles Jobin, Swiss choreographer

72 Ramuntcho Matta, liberator of the doubting

74 Thierry De Mey, composer of troubled images

75 Michèle Noiret, De deux points de vue

76 A meeting with Amélie Kestermans

78 Linz 2009 Academy of the impossible

79 Professional Encounters at the Via08 Festival

Emerging talents: youth takes the stage

Game Over / Jeanne Dandoy

Melencolia / Thierry Alacaraz – Compagnie des ouvriers

S T A R T R E C by Halory Goerger and Antoine Defoort

Zaven Paré / Electronic puppets, from pedagogy to artistic creation

Transcultures comes to Mons / An interdisciplinary Centre of audio and electronic culture

MIS/Numédiart – HyFORGE

Arduino, a sensitive interface that connects to the physical world

NEWS

80 Hiroaki Umeda in a creative residential at the Manège in Maubeuge

80 La Gaité Lyrique, A new centre for modern music and the digital arts

81 Gantner Multimedia Cultural Centre Digital passport and singular exploration



From physical enhancement to physical network

By Pascal Keiser
pascal.keiser@technocite.be
 (french version p)

Already some five years ago we at CCDS were exploring an avenue that some were even then calling, in a conceptual and forward-looking manner, physical enhancement. Physical enhancement is the possibility offered by digital technologies to enhance physical perceptions and actions via captors attached to the body, interactive software and especially the digital treatment of voice and image.

The bulk of artistic creations have been developed around this theme during the last five years, and we at CCDS have formulated the majority of our workshop proposals based on these dynamics. During open discussion a few weeks ago in Paris, one of the younger generation of artists mentioned that he would like to create a production in which the audience could let their mobile phones ring. It wasn't a case here of an interaction between mobile phones and a show (for more on this subject see article by Clarisse Bardiot in edition 7 of the CCDS magazine), but rather to allow the audience to interrupt the "convocation" (1) and the free time given over to the show in order to take a call. This proposition, whether adhered to or not, reflects society's transition from physical enhancement to physical network (2). In a short space of time, since the start of the 21st century, we in the Western world have collectively gone from the technological extension of our physical bodies via different tools and interfaces (telephony, Internet...) to a relationship of cerebral dependence on these tools. Today our brain needs to be networking in real time with various stimuli be they telephony, e-mail or media. This impulsion, that some (Bernard Stiegler, Hiroki Azuma) identify with animal impulsion, needs questioning once we recognize that it is being generated and controlled en masse. If physical enhancement has led to esthetic rupture in the field of artistic creativity, the physical network has led to rupture that is intellectual, social and economic, and more especially a fundamental breakdown in the way we relate to one another.

To quote once more the words of Hirozi Azuma, Japanese philosopher specializing in the media and mangas: "That which differentiates man from animals is self-awareness, and that which enables the creation of social bonds is the desire that exists between individuals. Animal desire can be satisfied in the absence of others, whereas human desire essentially requires another... Returning to an animal state means that the interpersonal contact disappears, to be replaced by a lack/satisfaction cycle whereby each individual is inward-looking and driven by a consumer society." (3).

(1) Director Denis Marleau qualifies his technological shows (without actors, using video projections onto masks) as theatrical shows because they meet the criteria, according to him, of convocations, even without actors.

(2) "Physical network", which is not to be confused with "network production", the latter using Web technology to produce collective artistic creations.

(3) in *Libération/Next*, February 9th 2008

THE MAGAZINE PERFORMING ARTS / DIGITAL SCRIPTS

Margherita Balzerani's Carte Blanche
 (french version p)



Between imaginary museum and artistic immortality
 The plan to create a site for the Palais de Tokyo in Second Life, a new arena for artistic production.

"To all those works of Art that it elects, the Imaginary Museum provides, if not the eternity sought for by the sculptors of Sumer or Babylon, nor the immortality sought by Phidias and Michelangelo, at least an enigmatic triumph over time. And if it leads to a Louvre that is crowded rather than deserted, it means that the true museum is the presence, in the here and now, of that which should rightly belong to death".

André Malraux, "Le Musée Imaginaire", 1947

The increasing number of exhibitions and Art venues on Second Life seems to support the idea of using a virtual 3D universe for artistic creation. But if for the time being, the art now exhibited in Second Life is too often presented as a formal 'mimesis' of reality, this trend indicates that, rather than determining to be creative themselves, the residents are happy to produce cloned pixel images of their present reality. If Second Life provides the opportunity for an experimental context, there are still very few artists who seem interested in adapting this tool or quite simply in pushing back the boundaries. There is a need to concentrate on that which is at the heart of high-tech: creativity. "Your world, your imagination". From carbon copies to the esthetics of "build yourself". If Philippe Rosedale, founder of Linden labs, defines the universe of Second Life as being essentially a simulation of the real world, this world could potentially enable its residents to go beyond space/time limits, or those intrinsically linked to our physical form. The outline presented on the Home Page of Second Life is explicit:

"Second Life. Your world. Your imagination. Join an emerging virtual society, built entirely by its residents. Here you can be whoever or do whatever you want: discover a 3D landscape that is constantly evolving, experience amazing new encounters, create a masterpiece or build an empire... Second Life is all yours: imagine, invent, exist. Explore a world full of adventure and surprises, create all that you imagine. Enjoy meeting a series of amazing people, enjoy glory, wealth and victory. Whatever your goals, whatever you choose to do, your second life starts now." If what underpins Second Life is the slogan, "Your world. Your imagination", could we consider this universe as a possible environment for artistic production? If each resident is potentially both user and creator, what creative possibilities could there be? Creator or demiurge of oneself, one's environment or life context, each resident, via their avatars, is both actor and spectator at the same time. But is the creative potential that Second Life offers its users, the chance of an experience that takes into account immaterialism, immortality and ubiquity, is this sufficiently exploited at the present time? Second Life describes itself as a MMORPG, a Massive Multiplayer Role Playing Game. Created in 2003 by Californian Company Linden Labs, in only four years it now boasts over 8,500,000 residents throughout the world. As its name suggests, MMORPGs are directly descended from role-plays, but unlike the latter, Second Life seems to offer its residents the possibility of starting a second life. In fact this platform imposes virtually no 'game' rules, there is no goal to be achieved or mission to accomplish, on the contrary, users are encouraged to build an inhabitable universe and to constantly redefine social relationships. Faced with the constraints of our real world, will we be able to build with virtual architecture and create an

immaterial environment that would take into account weightlessness, the immaterial, the invisible, the ephemeral, synaesthesia, empathy, emotions, desires, humidity, sound and intimacy. Are we heading towards the virtualization of artistic creation and the artist? If this open platform could provide artists with the opportunity of overcoming our real-life restrictions, why are we systematically faced with a reproduction that is an identical replica of our first life? A few examples of artistic experiments on Second Life. Today Second Life is essentially a social platform and an economic window for brand-names, but increasing numbers of artists are using this metaverse, as demonstrated by the work of a series of contemporary artists. *Synthetic Performances* by Eva and Franco Mattes, an Italian artistic duo who revisit emblematic performances of the 1970's via their avatars in this Second Life metaverse: *Shoot* by Chris Burden, *Seedbed* by Vito Acconci, *Tapp und Tastkino* by Valie Export. Via an intermediary screen, Eva and Franco Mattes produce faithful reproductions of these performances whilst emptying them of all emotion. "We disregard the three principles of performance established by Marina Abramovic: no rehearsal, no predictable ending, nor reproduction. Our performances are coded well in advance, there is no place for improvisation, everything is mediatized, nothing is spontaneous." For them, "there is no distinction between reality and fiction, fact and fantasy, real and simulated. Nothing is true, everything is possible." Molotov Alva is the virtual avatar of an emblematic character who produces a kind of video-filmed personal diary of his experiences in Second Life: *The Video Diary*. Musical experimentation on Second Life by Christine Webster/Wildo Hofmann is similar to exploration of sound sculpture. Whereas Alain Della Negra and Kaori Kinoshita presented their latest videos produced in situ "Newborns" and "Furries" in the exhibition arenas of Second Life. Finally, Miltos Manetas presented a new version of his work "SuperMario sleeping". The emblematic figure of the moustached plumber, icon of Nintendo consoles, curled up in the middle of a specially conceived exhibition venue in Second Life, a light-hearted reference to Andy Warhol's famous film *Sleep*.

These latter two artists took part in the Second Night experience, an event organized for the occasion of the 'Nuit Blanche 2007' (~ All-night party) in Paris, a joint exhibition featuring around a dozen international artists. Do metaverses* represent today new avenues of creativity? Places for diffusion and production that favour an artistic experience that is at once ephemeral and persistent, immaterial and empathetic, individual and collective, real and enhanced, in situ yet ubiquitous, dynamic and unchangeable? he plan to create a site for the Palais de Tokyo in Second Life. An exploration of new avenues of artistic production. Can an artistic institution today, via these metaverses, provide the opportunity for artists to produce an immaterial artistic experience, capable of bypassing limits and constraints, be they architectural, bureaucratic, social, economic or museographical? The Palais de Tokyo is a venue for experimentation and innovation created in January 2002 at the initiative of the Ministry for Culture and Communication and the Delegation for Plastic Arts. Already recognized as cutting-edge at the time of its opening, this new Centre represents a paradox in contemporary architecture. Housed in a building dating back to 1937, it combines low-tech esthetics with unusual museographical flexibility. Conceived as a totally open forum, the Palais de Tokyo has offered since its redevelopment a means of experiencing Art that is as relevant as possible to its era, its public and its artists. A genuine hub of activity, and the first institution to open from mid-day to midnight, the Palais de Tokyo offers a range of exhibitions, events, meetings, video, music, a restaurant, a bookshop and a boutique. By varying the forms of presentation, distorting the spatial and temporal habits associated with exhibitions and by seeking private sponsorship, this Art Centre takes a fresh look at the status of artistic productions and the role of artists, as well as relationship with the audience. Cross-disciplinary, reactive, international, experimental and diversified, the programme at the Palais de Tokyo confirms its solid commitment to artists throughout their creative process, in order to produce with them their new creations that are amongst the most pertinent and significant. From its opening on January 22nd 2002 through to March 2007, 1,300,000 people visited exhibitions at the Palais de Tokyo, the average attendance being 21,388 visitors per month, or 800 per day. Coherent as it contemplates the creation of a new institution that would be even closer to contemporary society, the Palais de Tokyo has been considering since 2007 the creation of a virtual site in Second Life or in another virtual universe. Since 2003, Second Life has been welcoming hordes of residents who explore its boutiques, universities and streets. In probably a few years from now, some of our own activities will switch to 3D metaverses. The Palais de Tokyo is positioning itself as a pioneer and digital representation of a creative laboratory. Following in the wake of the Pompidou Centre, the Louvre and other major cultural establishments, the Palais de Tokyo has decided to commit to the creation of a virtual site. From Bangkok to London, from Metz to Abu Dhabi, whereas other museums rival each other in terms of architectural extravagance, colossal budgets and special effects in order to attract the public, the Palais de Tokyo has decided to open a new debate, that of an artistic institution of the future transposed into another dimension, that of virtual reality. However, as distinct from the Pompidou Centre and the Louvre, the Palais de Tokyo has chosen to develop this new creative

arena in the Second Life metaverse. In addition to being an extension of the Palais de Tokyo, this site will have as its goal to become a digital, architectural manifesto of a hitherto unknown genre. It is not a case, in fact, of the Palais de Tokyo producing an identical replica of itself in a virtual world, but of proposing a model of a museum building freed from the economic, physical and financial constraints which occur in the real world.

This move to the virtual is nevertheless inevitable, in view of the increasing digitalization of our cultural heritage and the wish to make collections more accessible. This reflection had been started by Jean-François Lyotard, who in 1985 organised the 'Les Immatériaux' exhibition at the Pompidou Centre which took into account the introduction of new digital media into the Centre, and prophetically foretold the changing status of a work of art. The Palais de Tokyo in Second Life will enable Internet users to experience a new relationship with Art while artists will be able to work here and give expression to their creativity. Regardless of its name or form, this project will have as a reference point the idea of André Malraux, that of an *imaginary museum*, a museum without walls. The birth of the project and its different stages.

The project for the creation of a site on Second Life will start with the creation on-line of a project house, of very simple architectural design, that will enable everyone to follow the debate regarding the creation of the digital extension of the Palais de Tokyo, as well as the different programmes linked to digital art. The second phase will feature an International Colloquium on digital architecture. This colloquium, organized with the support of the 'Cité de l'Architecture et du Patrimoine', institutional project partner, will pursue two avenues: that of re-examining the concept of digital architecture in general, and that of overseeing submissions to the international competition which will then be launched by the Palais de Tokyo. Specialists will gather from around the world, and meetings and conferences will take place each month in the two institutions. The next phase will be an international competition for the creation in Second Life of the site itself. This competition will be open to all: architects, programmers, philosophers, artists, theorists etc. The winner will be chosen by an international jury which will judge the projects of the four finalists, and whose president will be an internationally respected architect, known for his commitment to digital architecture. Jury members will be directors from the Palais de Tokyo and partner institutions: the CNC, the 'Cité de l'Architecture' and the 'Centre National des Arts et Métiers', as well as experts, artists and architects from the Palais de Tokyo (Lacaton/Vassal/Maupin).

The Palais de Tokyo project in Second Life, in summary...

- an anti-conventional institution, different, somewhat extravagant
- an institution with a media function
- a place for meeting and discussion
- an institution destined for very different audiences
- called to promote contemporary creativity across the board
- called to propose and develop a new museography "without walls"
- a place for research, a laboratory
- called to democratize culture and Art
- a place for the diffusion of ideas and debate
- a place for meeting and socializing

Some examples of projects already running on Second Life:

Ars Virtua, Contemporary Arts Centre

The 'Ile Verte' project, launched in 2006

The recreation of the 'Jardin des Halles' (Paris), a project launched by the 'Accomplir' association and Marketing Agency 'SL Repères'.

In July 2007, the Australian Council for the Arts opened an Artists' residence on Second Life.

Links:

Palais de Tokyo: www.palaisdetokyo.com

Second Night à Paris: www.paris.fr/portail/nb2007/Portal.lut?page_id=8020&document_type_id=5&document_id=33376&portlet_id=18522

Molotov Alva:

www.molotovalva.com/index.html

Eva et Franco Mattes:

<http://0100101110101101.org/>

Alain de La Negra et Kaori Kinoshita :

www.avatars.blogs.liberation.fr/

Miltos Manetas : www.manetas.com

Christine Webster/Wildo Hofmann:

<http://wildorion.blogspot.com/>

Margherita Balzerani* was born on July 31st 1976 in Italy. She is a curator and Art critic. Since 2002 she has been working at the 'Département de l'Action Culturelle' at the Palais de Tokyo, the site of contemporary creativity in Paris. Author of numerous articles on contemporary artists: Maurizio Cattelan, Bruno Peinado, Chen Zhen, Daniel Pflumm, Dominique Gonzalez-Foester, Mathieu Briand, Thomas Hirshhorn, Nari Ward, Kolkos, Martin Le Chevalier, Tobias Bernstrup, Le Cercle Ramo Nash. A video-game enthusiast, she is in charge of the site launch for the Palais de Tokyo in Second Life. An active member of the 'O.M.N.S.H.', « Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines », she is currently finishing a Doctorate based at

the Université de Paris I Panthéon-Sorbonne and the Université of Rome 'La Sapienza' entitled: «The esthetic challenges of video games and their influence on contemporary artistic creation». Margherita Balzerani is also professor of Muséography at the 'Icart' and of Semiotics and the History of Art at the Manga School, Eurasiam. She lives and works in Paris.

margheritalbalzerani@yahoo.it
<http://margheritalbalzerani.blogspot.com/>

Glossary :

The term metaverse (which in English means meta-universe) comes from the novel Snow Crash, (in French « Le Samouraï Virtuel »), written by Neal Stephenson in 1992, and is now widely used to describe the vision which underlies current developments in 3D virtual worlds that are totally immersive.



Rouge décanté by Guy Cassiers Memory Lane in pixels by Emilie Martz Kuhn

(french version p)

The majority of work by Guy Cassiers explores the theme of memory. Whether bringing to life historic figures on stage or depicting characters reminiscing about the past, productions by this Flemish director are determined to modulate memories. One of his more recent artistic creations, *Bezonen Rood*, or in English, *Decanted Red*, aroused our curiosity due to the ingenuity with which Guy Cassiers was able to link the theatrical theme to a stage environment essentially built around video-projected images. Time to consider here this unusual theatrical set as we interview its director, who we had the opportunity to meet recently in Antwerp.

Video projection at the service of the theatre

Adapted from the eponymous autobiographical novel by Jeroen Brouwers, *Decanted Red* offers a long monologue on the two years that the author spent with his mother and grandmother in the Tjideng internment camp (present-day Djakarta). It should be remembered that during the Second World War, citizens from Eastern European countries that were then expatriated to Java were interned in concentration camps run by the Japanese. This forgotten and hidden chapter of history took many years to become part of the collective memory due to the importance that was rightly given to the extermination of the Jews in Europe. The production begins with the event that triggers the memory recall of the only character on stage, namely the death of his mother. The man, now aged forty, recalls his detention in Tjideng via constant time shifts between his life in the camp and that which he attempted to rebuild "afterwards". The stage set, produced by Peter Missotten, resembles a gigantic darkened room across which strands of red light discretely filter. Large blinds frame the far wall and rectangular basins, of Japanese inspiration, appear to be strewn across the stage floor. The actor, Dirk Roofthoof, video-recorded by five cameras placed around the stage, begins recounting his life story. His image is instantly captured from different perspectives and re-transmitted in real time onto the props that form part of the set. If the technical material used is fairly simple, it is nevertheless used in a multitude of ways that evolve during the whole show. It is not a case of Guy Cassiers using a complex technological environment, but rather of him using video-projection as an additional theatrical tool: "The video is an instrument; it is only a tool, like microphones or lighting. In my view, every space today is full of all kinds of images. It seems obvious to me to use images in theatre, and all the more so since they offer multiple possibilities."

The projection of images captured in real time in the context of theatrical space offers one major possibility: to make visible what is normally imperceptible to the majority of the audience. By functioning as an enlarging mirror, the projection surfaces on which the close-ups of the set appear, allow the spectator to observe the tiniest details, notably the movements of the actor. Guy Cassiers takes full advantage of this, since Dirk Roofthoof is frequently accompanied by his screen double. The pixel images of the actor have the power to captivate and guide the eye by offering unexpected angles on what is happening on stage. In *Decanted Red*, this process is reinforced by the use of five cameras which allow multiple perspectives in real time. Therefore, even if the actor is facing the audience, the screen can show him from behind or in profile. The audience thereby benefit from a kind of "enlarged vision" which will rearrange their perceptions.

This manipulating of dimensions, omnipresent in *Decanted Red*, enhances on the one hand the show's esthetic quality, and on the other hand amplifies the text which remains the start point for Cassiers' scriptwriting. Story telling, which is the format chosen by the author and reworked by Corien Baart and Erwin Jans, offers as many advantages as constraints with regards to its theatrical adaptation; the artistic environment where the "here and now" is favoured must bend to this textual format which cannot avoid the inherent time shifts with the phenomenon of memory recall. These time shifts are seen, amongst other examples, in the constant outbreak of reported speech within the monologue. This strong present-tense indicator causes a rupture in the textual structure that nevertheless bears an oral stamp. The story from the past returns abruptly to the present, causing a "live" memory to leap out in front of us. How can we be helped to see and hear the little four-year-old boy who is a prisoner in Tjideng? How can the ghost of the past be revealed to us now in the present? The video projection which manipulates dimensions handles this aspect of the work and fills in for the actor who doesn't have to make adjustments for it in his performance. "By exploding the dimensional scale, by rendering parts of his body larger, it helps us to see the little boy physically. The environment is so large that gradually Dirk becomes truly small. Since he doesn't play the child's part, I believe that it is a help to the audience." This type of procedure perfectly illustrates the director's working method. If it's true that he organizes on stage a meeting of different media (the text, the image or the sound, etc), he is careful however to not lead them all towards the same final outcome. Each element that is present on stage must take responsibility for an independent part of the speech that is molded by their interaction. "I often use techniques that come from television or cinema; the editing, the differences in sound etc. But the major difference is that in a film, the sound, images and text try to say the same thing, they create a false reality. (...) In the theatre I use the same tools, but I disconnect one from the other. To give a simple example: when you see a car go past in a film, you hear it pass: the image and sound seek to say the same thing. (...) In the theatre, our start point is deceptive; we are starting from the premise that image and sound are not linked, but a 'film' still takes place in the imagination of the people sitting in the audience. I therefore invite the spectators to take and assemble the disparate elements available on stage in order to compose their own film, and I do so without having to show a car going by or hear one go past." To spatialise memory: a theatrical framework for introspection If, in *Decanted Red*, the video is used as a tool serving the production, it quickly surpasses, however, this primary function. The theatrical environment built by the images reflects the introspection of the character reviewing a traumatic past. In this sense, the framework within which Dirk Roofthoof performs is that of introspection, and allows the audience to enter the character's inner world, as Guy Cassiers intended: "I think that theatre is a marvelous medium to enthrall the audience with a visual and musical world that is not only recounting an anecdote, but enables them to perceive a hidden universe of the mind." This fragmented space, in which the actor's projected form is divided by its numerous appearances on different supports which reflect the image, enable us to enter the corridors of thought of this Brouwers character. He is a tangible transcription of the mental processes of a man tortured by the obsessive memory of his mother being beaten and humiliated by "the Japs". Since this traumatic episode at a very young age, the little boy has preserved an image of his mother that is symbolically disfigured, an image that he will repeatedly project onto other women that will cross his path. These amnesic footprints, imprinted by the seal of trauma, are those on which the very existence of this character was based, he who now tells his tale. When reading the novel, this aspect in particular caught the attention of Guy Cassiers who wanted to communicate it with clarity within his script: "For me, what is more important than the historical context or the way in which people behaved, are the psychological repercussions of what happened, repercussions with which Jeroen Brouwers grew up." Just like the gigantic projected heads which multiply and divide on the surface screens, the conscience of this man is literally exploded, decomposed. The video projection makes us forget the physical space and plunges us into a "psychic fog", a fog highlighted on several occasions by our character to illustrate his repeated anxiety attacks. It's in this way that the anxiety attack, almost schizophrenic, is played out before us, live, materialized by the strange ballet of random images. Elsewhere, the video acts as a mirror

and visual support of the self-analytical process that the character undergoes as he shares his story. In telling his tale there is also self-analysis, detailed self-auscultation, which seems to be performed under the microscope for the Brouwers character. He commits himself to an inward-looking face-to-face encounter, mainly portrayed in images by the omnipresence of his projected doubles.

In *Decanted Red*, the theatrical framework built around video projection becomes a real metaphor of the process of memory recall. The projected image, just like a memory, appears, disappears, reconstructs itself, and attaches itself to a specific element. The surface screens on stage are truly amnesic screens that portray and reveal the traces of the memory recall that is played out in our presence.

After studying graphic art at the Academy of Fine Art in Antwerp, **Guy Cassiers** turned his attention to theatre and began his career with short productions destined for young audiences. He then worked as an independent director, notably at the 'Kaaithater' in Brussels and the 'Toneelschuur' in Haarlem. In 1996 he joined the RO Theatre in Rotterdam and was its artistic director for almost ten years. These years provided the occasion for the Flemish director to define and assert his unusual aesthetic approach. By proposing a spectacular universe birthed from a combination of literature (more specifically the novel), live shows, music and video, Guy Cassiers created his own style of theatrical scripts. His acclaimed *Cycle Proust*, in four parts, produced between 2002 and 2004, exemplified an artistic approach that clearly embraced multidisciplinary theatre. Currently artistic director of the 'Toneelhuis' in Antwerp, the largest theatrical structure in Flanders, he has almost finished a new trilogy on the theme of Power, that began with the productions *Mefisto* for ever (performed in Avignon in the summer of 2007) and *Wolfskers7*. It should be said that his work has been rewarded with numerous prizes such as the "Thersites" awarded by Flemish critics, and also the "Werkpreis Spielzeiteuropa".

Emilie Martz Kuhn is currently studying for a Doctorate that combines theory/practice in literature and theatrical arts jointly tutored by the Laval University of Quebec and the Paris III university 'Sorbonne Nouvelle'. Her research is focusing on theatrical scripts recounting trauma that combine different visual and audio technologies. She has a particular interest in work by Guy Cassiers, Groupov and the Théâtres des Deux Mondes based in Montreal. Alongside her studies she is working as research assistant at the GRERES (Research group on survival stories) at the Laval University of Quebec.



Gilles Jobin, Swiss choreographer in a technological world

Interview by Vincent Delvaux
(french version p)

Gilles Jobin has often produced a choreographic script that is sleek, geometric, working the surface in a streamlined manner reminiscent of a childhood influenced by the work of his father, the painter Arthur Jobin. Having been appointed co-director of the 'Usine' Theatre in Geneva, and having presented his productions across Europe, the Helvetic choreographer is currently in residence in Bonlieu at Annecy's Scène Nationale. This expert in movement likes to embody - in the literal sense - dreamlike atmospheres that flow under sparkling layers of sound and light. Nevertheless, his new show in the wings seems to depart somewhat from this aesthetic by tackling - not without humour - current themes such as terrorism, but in a way that renders

them almost absurd. For this production Gilles Jobin teamed up once again with the outstanding producer and electro DJ Cristian Vögel, known amongst other things for his duo with Jaimie Lidell in *Super Collider*, who composed the music for the show (as he had for the previous productions, *2-0-0-3*, *Dellcado*, *Steak House*, demonstrating great finesse in the composition of his textured sounds and syncopated rhythms. *Text-to-Speech*, as its name suggests, also employs technology for vocal synthesis of written text, based on software developed by the Acapela Company from Mons, a spin-off created in 1997 by the Mons 'Polytechnique' university. *Text-to-speech*, after touring in France and Poland is to be presented at the Contemporary Latitudes Festival in Lille in June. In the context of the Transdigital and Digit@tion programme, which featured in the previous edition of this magazine, the show will be preceded by a workshop exploring the technological methods employed.

CCDS: *Text-to-speech is the extension of a first working production called Study 1, presented in Annecy a few months ago, and which takes a humorous look at the problem of Swiss neutrality. How has your work evolved in the meantime and why this choice of a current theme (terrorism) compared to your previous work that presented a rather more abstract vein?*

Gilles Jobin: I would rather say an existential vein where the question of abstraction and form is secondary. At a basic level I'm in constant reaction to the world around me, such as for example in the *Braindance* show which was strongly influenced by the war in Bosnia. However, I generally explore issues that are close to home and which have a direct link to our contemporary world. In my new production, *Text-to-speech*, the difference lies in the fact that the texts are read and that these texts have a meaning, which thereby reintroduces the narration to some extent. It is not so much the subject of the show in itself, but rather the fact that it is surrounded by words which lends a suggestive aspect to the narrative. It is indeed the text that suggests ideas to the spectators rather than the movement, because the text influences the meaning in a more direct way. Regarding the choice of a theme, I find that the times we are living in currently are difficult and full of violence which is paradoxical, because we find ourselves in a very violent world whereas there is total peace, at least in the West. This being the case, how do we handle the question of violence? There is a dimension of distance or proximity with regards to violence and therefore the perception that we have of it can be very different. In *Text-to-speech*, our approach is to draw closer to these distant conflicts. This instills a kind of hyperrealism but one which is complete fantasy. It's hyper political-fiction. The absurdity of these situations provokes laughter, there's a mixture between the serious and the grotesque. But when the text is a description of real facts, the situations are much less humorous (we use for example genuine reports by Amnesty International). That is the stage we have reached in our questioning. We are starting a rehearsal phase and the number of dancers will be increased from three to six.

CCDS: *Your work focuses only on the body and its conditions, usually avoiding a narrative thread to concentrate rather on a geometrical and abstract form, sculptured by light, sound sometimes speak of "continuous transition and physical warm-ups at work", can you clarify what you mean by that?*

G.J.: These notions are more with reference to *Double Deux*, a production where there are a lot of couples in movement. In this production we are focusing less on that type of question because we are more concerned with dance in relation to text and in relation to the people controlling the on-stage computers. Each dancer therefore has a computer. The atmosphere on stage is somewhat similar to that of a Press room which receives and forwards dispatches. The implementation is slow and poetical. Movement isn't there to portray objects but rather to suggest sensitivity. The dance is highly sensitive and gentle. In the end it more readily finds its place in this work - undoubtedly in a different way to my previous creations - , it is justified by being a moment of poetry and beauty.

CCDS: *How is this question broached via the technologies used? Can you outline the technique used in your Text-to-speech show and your collaboration with the Acapela Company?*

G.J.: It is a case of "text to speech" and not vocal recognition. It is in fact the vocal synthesis of a written text which is sent to a computer by the dancers on stage. Why choose this means of expression? I find that these synthetic voices have a particular quality, they are well-rounded without being perfect. Moreover the texts can be easily adapted to each venue and can therefore evolve, reflecting the local environment. That's quite a new angle. Thanks to the computers, we can release sounds and generate multiple variations in real time. That generates a different energy compared to prerecorded music because it also requires action on the part of the dancers, they cannot simply pretend, they must handle the computer files, hit the right keys during the production etc. The machines also serve as on-stage screens onto which we send images. They therefore also have a scenographic function.

In fact we use fairly basic programmes that are commonly available. There was no specific development or collaboration upfront with the Acapela Company who provided the software. I don't want to have to handle complex I.T. issues on stage. We see ourselves rather as straightforward users of existing technology.

CCDS: You've been working for a long time (on 2-0-0-3, Delicado, Steak House) with musician and electro DJ Cristian Vogel, before that you collaborated many times with Franz Treichler, the leader of The Young Gods. Is this choice dictated by a certain vision of music which, in a similar way to your dance, is de-structured, evolving, non-linear and timeless?

G.J.: There is a parallel relationship between dance and music. I like to work at the level of textures and atmospheres. As time has gone by I've become more open to the idea of music being genuinely independent of dance rather than uniquely illustrative. Cristian Vogel is highly involved in the production, we are in the midst of a process where the music also takes on theatrical responsibilities. If an organic approach also features in Franz Treichler's work, with Cristian there is a more provocative aspect, he wants to stretch the boundaries. For these composers, it's been a new experience. In fact the music that they compose for my shows isn't edited as such but has nevertheless been listened to by many people. It's a more experimental creative process. Electronic music is also a lot cheaper to use, its production process is different, more supple. The composition can be re-written and immediately corrected, which is virtually impossible with classical or contemporary music for example.

CCDS: Cristian Vogel described your work as being organic and auto-modular, with the freedom of wide-open spaces within a framework of a few simple rules. Is that your usual working practice, including on Text-to-speech?

G.J.: My work is in fact organically organized. The dancer responds to a series of rules and these govern her improvisations on stage. A little like a football match, there are rules that govern the game, with very specific strategies by both teams, but the players must of course react to the external conditions that affect the game. In *Double Deux* the dancers had to make choices within the framework of predetermined rules, which in the end is fairly similar to the way sports teams function with a trainer who outlines strategies.

CCDS: Your universe also swings between abstraction and reference to daily reality, between a vision of intimacy and the world. Where do you see yourself within this dichotomy?

G.J.: On a personal level I favour intimacy, but this can only be expressed in relation to the world. There are many floating abstractions in me, secondary states, dreams, fairly cerebral things. It's our brain that makes us aware of the world. We are artists and creators and not merely dancers. I think it should still be possible to dance with only one leg, but certainly not with only half a brain.

CCDS: Your work also often explores the field of live art, performance (notably with your partner La Ribot and Franco B) and the visual arts. Is your approach intrinsically transversal or is dance still your main field of activity around which other experiences gravitate?

G.J.: In contrast to some of my colleagues who ask themselves many questions about the specific role of dance, I feel quite at ease in the conventional theatrical context. I don't feel any need to distance myself as regards my dance profession. I like theatres, what's more I could quite happily spend my life there. With regards to Live Art, people involved in this scene were interested for a time in my work whilst I was living in London. What I found interesting with performance was especially the intensity of gesture. I have always been fascinated by the movement of the artist who throws paint onto his canvas. With Franco B., I like his way of putting his own body in danger in a kind of hyper-existentialist extreme. He has an almost medical control to his work. Nevertheless, my artistic specialty is, and remains, dance. As for my influences, I was always struck by plastic art, my father being an abstract, geometrical painter, and I'm often told that my work has a very 'plastic' dimension to it and a certain sense of spatial awareness, even if it remains first and foremost anchored in dance. As a choreographer, you must work in a spirit of complete musical creativity, both moving and plastic at the same time.

Gilles Jobin (1964)
lives and works in Geneva

After starting his career as interpreter for several Swiss companies, Gilles Jobin took in 1993 co-direction of the Théâtre de l'Usine in Geneva. In 1996, he moved to Madrid and started his first solo productions. In 1997, he moved to London. Gilles Jobin became known for a choreographic script that fell outside established aesthetic norms. An approach that he constantly refined by incursions into visual and live art. In 1999, he presented *A+B=X* at the festival 'Montpellier Danse' and created *Braindance* (quintet) which was presented at the Théâtre de la Ville de Paris the following season. His work that was now internationally acclaimed and his radical approach made him one of the precursors of a new generation of European choreographers. Various productions followed: *The Moebius Strip* (quintet) in 2001 and *Under Construction* (septet) in 2002. In 2003, he created *TWO-THOUSAND-AND-THREE* for the 22 dancers of the Ballet du Grand Théâtre de Genève and *Delicado* for the Ballet Gulbenkian in Lisbon. In 2004, he settled with his family in Geneva and in 2005 he created *Steak House* (sextet). In 2006, he wrote *Double Deux* and became associated with Bonlieu, Scène nationale d'Annecy. In 2007, he presented *Study 1* in Annecy, a short, incisive approach

that launched research work for his next creation in 2008. He is one of the candidates for the 'XI Prix Europe Nouvelles Réalités Théâtrales' with the support of the European Union.

www.gillesjobin.com
info@gillesjobin.com



Ramuntcho Matta, liberator of the doubting

Interview by Philippe Franck
(french version p)

Musician, visual artist, teacher, "indisciplinary" artist, Ramuntcho Matta is the author, since the Punk years, of a polymorphic work that mixes images with flowing sounds. He has known a great number of personalities (from William Burroughs to Brion Gysin, Félix Guattari, Don Cherry, Marcel Duchamp and Régine Chopinot) in order to communicate today a certain philosophy of life via his recordings, installations and hybrid publications. This prince regent of hypnopop is one of the independent international artists regularly supported by City Sonics, and is especially interested by interpersonal communication and motivated by the value of a true cultural exchange.

CCDS: You have just produced a CD based on an audiovisual installation, *The cat inside*, created at the 'Maison de l'International' in Grenoble during the Zone IP interdisciplinary event, and which you will be presenting at City Sonics this summer in Mons. You combine projections and historical audio recordings by William S. Burroughs and Brion Gysin with whom you collaborated as a young musician at the end of the 1970's.

Ramuntcho Matta: *The cat inside* represents a return, after thirty years, to my first encounter with technology, at Brion Gysin's* place in Paris. I was 15 at the time and I talked to him about a memorable night in Sicily where I had heard dogs barking in the distance. On hearing this, he passed me recordings that he had achieved by slowing the tape; I then heard these dogs speaking English and learned that their major preoccupation was sexual in nature! It was truly amazing, and I realized then that technology could help reveal the inaudible or invisible. I think back to the famous *Dream Machine**, also thought up by Brion Gysin which was before the far more sophisticated machines that are at our disposition today. In this installation, I wanted to pay homage to this tandem and to their vision. In India, the word *Jedi* refers to the rhythm of words and Buddhist monks work to this rhythm. Burroughs believed that the rhythms of sentences were as important as the words themselves. For this project I used recordings made in the now mythic Beat Hotel (rally point for Jack Kerouac who, the story goes, first went there in 1956, followed by young North-American authors Allen Ginsberg, Gregory Corso and several others on the "beat", hence its nickname), which is on the 'Git le Coeur' street in Paris, and I also used extracts from the *Révolution électronique*, a short visionary essay by Burroughs, first published in 1971 and which is interesting to re-read at this digital time of media globalization. The nasal voice of Burroughs can be heard articulating sentences such as "to be animal, to be human", "to be nice, to be nasty", "to be you, to be me"...which is, by the way, the basis of his talk, especially with his "to become animal", which the philosopher Gilles Deleuze was to develop with his accomplice Félix Guattari in their joint survey *Mille Plateaux* (1980). The person who hears this psalmody will be practically hypnotized. On another track, Brion Gysin can be heard reciting what seems to be (editor's note: Ramuntcho Matta inherited these tapes after the death of Brion Gysin, the bulk of them being non-identified) a text about his first experiences in the Moroccan. Last April in Chile I recorded dogs at night (editor's note: we also heard them in the 'Jardin du Mayeur' in Mons during City Sonics 2007), and a little popular nursery rhyme which goes "listening to the dogs at night, is more

important than what your parents can teach you". As regards the images of *The cat inside*, I use photos of the same medium (tape recorder etc) with press cuttings that recall the *cut ups* so often used by Burroughs and Gysin. They tell us that we are made of what we perceive; we are reproductions of the "strategy of confusion" undertaken by the media and those that control them. We believe we are experiencing things by ourselves but all too often we experience them according to the will, sometimes harmful, of others. In summary that is the poetical message – I hope – of this installation that borrows its title from the last book that Burroughs and Gysin co-authored in 1985, and whose main subject was the cats which are also present in my installation. The film-maker Chris Marker (editor's note: the director of *La Jetée* and *Sans soleil*, who recently produced a clip for a song by Ramuntcho Matta, which will also be performed at City Sonics 2008), believes that humans live on a planet belonging to cats who tolerate us and find it amusing to see us becoming agitated like idiots. We should therefore listen to cats more, learn to purr in this world in which we are victims of our own desires and in which we no longer know where true pleasure lies. How can we return to this state where we listen to the cat inside ourselves?

CCDS: *In your capacity as musical and visual creator, what does sound art represent for you as you work with it?*

R.M.: It can enable you to see, via your hearing, the invisible. Two major fields of sound art can be identified: an aesthetic landscape modified by sound and a journey through time and space. Can we portray a memory of the present moment via sounds, or alter the perception of our environment by an audio story? This appears to me to be a necessity and an interesting challenge because that would enable the person who experiences it to feel better about where they are. This quality is similar to that of architecture which enables us to live (happily) where we are, so once again, when you speak of "sound architecture" in City Sonics, we're referring to this very principle! It's also a case of compensating for our mechanical universe and relearning to think with our ears. In our daily lives we no longer have any space in which our ears can rest from the noise of all these machines that surround us and infiltrate our lives, without it being necessarily for our good. We become machine-link whereas we are above all human. We should therefore discover an essential chaos that would generate new subjectivities and not permanent interference. Don Cherry, legendary jazz musician who was a close friend and with whom I had the chance to collaborate, liked to play in the street between concerts. He taught me that it was important to be "street wise"; the street is the place where you can feel good; the street can give back to the city a place where you settle and where rebellion can foment. Every day we (re)discover that the city is shared ground. Sound art can also enable you to participate in the joy of the city.

CCDS: *You are invited by various European training institutions to teach on doubt. What motivated this interest? How do the students react?*

R.M.: Doubt makes you afraid. What I propose in my "doubt office" is that each person should handle it like a creative trampoline rather than as an intimidating obstacle. This practical philosophy is linked to what I was taught by Brion Gysin, and William Burroughs, but also by the jazz musician Don Cherry who enabled me to enter into a state that allowed things to pass through me. I also learned that we do nothing entirely alone; I believe in work and in enjoying work. The great lesson of jazz is to make the levitation last the longest time possible before plunging into the water. That is also what I was taught by Marcel Duchamp, whom I used to call "Uncle Marcel" and who often used to come to the house to see my father, but also by Man Ray and Max Ernst. Henri Michaux introduced me to African and Balinese music and left me as an inheritance a small African musical instrument called a sanza (which is also known as a "thumb piano"). My career owes a lot to these remarkable people. I have been able to observe how these great characters handled doubt and applied tree diagrams that enable us to understand what really influences us, that which we are a bit quick to call our "tastes" and those inherited from our entourage. Today, we teach young people to be efficient. I believe that if we remain "inefficient", we have a better handle on the difficulties and the accidents of life that we take on the rebound to launch ourselves elsewhere. Perhaps this "doubting" topic is not appropriate for school, but I had positive echoes from the 'Ecole Supérieure' for Art and Design in Amiens, the 'Ecole nationale supérieure' for industrial creation in Paris, the 'Ecole nationale' in Grenoble and at NABA, a new school for Art and Design in Milan. Sound is what belongs to you; it's a means of owning space, and it is that which is being identified when we speak of "audio space". There is no innocent music: the more the music is "simplistic", the more it is efficient, the more it is "complex", the more it enables you to add experiences of a different kind. This music is also present in the doubt office where the students are sometimes destabilized but the majority, after a few lessons, remain fascinated and come back to see me as friends.

CCDS: *You have included multimedia in your interdisciplinary range by producing CD-roms since the early 1990's. What type of encounters between the visual and audio arts seem productive to you nowadays?*

R.M.: I produced a CD-rom about my father which broached the question of transmission: how to be your own father? I also produced several CD-roms for children so that young people can discover science and ideally to

enable them to learn as early as possible a certain sense of freedom. Science questions truth in order to enrich reality as much as possible. I myself learned a lot from the teachings of Michel Cassé, the inventor of non-matter, Immanuel Velikovsky*, PD. Ouspensky, leading disciple of Gurdjeff and his esoteric philosophy in search of his authentic "being", and also from Alfred Jarry, inventor of the science of imaginary solutions. I believe that we should be able to produce immaterial things and today technology is tackling the problem – still unresolved – of the lifespan of a creative work. If you read the word CD-rom upside down in French, you have 'mor(t)' d(é)c(ès) = death. We are enmeshed in a consumer spiral that could be viewed as fraud: we use a specific programme and then we have to update it, and then one day it no longer exists; the multimedia production that was created with and for a certain technology thereby becomes unreadable. I reasoned that at least with paper and pencil, we know how long they can last in view of their fragility and I've stopped being dependent on this medium even if I do use digital tools on a daily basis. To my way of thinking, multimedia doesn't necessarily imply the use of technology. The shaman experience can be considered "multimedia" in the sense that it relies as much on music as on imagery, movement or words. It transports us to a place where we are confronted with a type of art which comes out of its isolation to be immersed elsewhere. Digital technology is welcome when it can enrich my perceptive palette but it must be realized that art can never be summed up by one digital feature or another. In some exhibitions that are called digital art I am shown material but I often have a problem with grasping its poetical intent. In 1991 I started to produce CD-roms by trying to modify the medium in order to produce something innovative. For me, intentions should precede actions and in order to do that you have to keep yourself informed of evolutions in Art, not reproduce more of the same, examine the whys and wherefores of the conditions of the overall presentation. Are we trying to propose a sharing experience or to impress with our know-how? These questions which are restated by the artistic use of digital technology, take us back to the principle of artistic responsibility.

The cat inside was produced as a CD edited by Ramuntcho Matta's label, Mat (Music Art and Technology); this installation will be presented in the context of the festival of audio arts City Sonics in Mons from 20th June to 27th July 2008. Sub Rosa has also edited an archive CD by Brion Gysin and Ramuntcho Matta Live in London 1982

Glossary: **Brion Gysin**: visual artist, calligrapher, writer, William S. Burrough's collaborator (the author of *The naked lunch*) he wrote notably *The third mind* which develops the principle of cut up, borrowed from Dadaism and permutations of language in order to give greater release to the imagination. *The Dream Machine* comprises a cylinder pierced at regular intervals with holes, with a lamp on the inside, placed on a turntable moving at a certain speed which produces a hypnotic effect through closed eyelids.

Immanuel Velikovsky: a controversial scientist who in his book *Le monde en collision* printed in 1950, postulated that numerous myths and traditions of ancient peoples and cultures are based on real events.



Professional Encounters at VIA 2007

Digital technologies are turning upside down not only our daily lives but especially theatrical production. The theatre or dance stage is becoming, more than any other discipline, a present-day context that confronts real with virtual, technological with physical. But also it is often a case of hybrid combinations. This year, based around the theme of "digital emotions", the VIA Professional Encounters invite you to enter a world of fresh imagination and artistic practice that integrates such technologies in order to increase the range of sensitivity across their productions. Since 2007, the VIA Professional Encoun-

ters have provided a unique moment of mediation between professionals and programme planners for the theatrical arts. A new, relaxed time in which we put to one side our customary production habits and favour an exchange between artists, engineers, researchers and planners to take into account these new dynamics. A moment in which we dissect and analyze together the friction between modernity and theatrical art: artistic careers, technological tools, residential workshops and work options, pedagogical processes, knowledge-sharing and structures, and public relations are broached in a sensitive way with those discovering such challenges. In the following pages of the magazine we would like to invite you to read a selection of interviews and thought-provoking reflections by some of the artists associated with this year's Professional Encounters where you will find, alongside established names such as Thierry De Mey, Zaven Paré or Michèle Noiret, emerging talents on the digital scene, such as Jeanne Dandoy, Thierry Alcaraz or the zany duo of Halory Goerger and Antoine Defoort, together with original initiatives such as this 'Academy of the impossible' by David Maayan, in the context of Linz 09, European Capital of Culture. It should be noted that in the context of an initiative supported by 'ONDA', the meetings in Mons will this year be part of a « diagonal » network with a rendezvous « théâtre 3.0 », on the challenges of virtual productions, at the MAC Créteil (Paris) during the festival EXIT 08 at the beginning of April, and the national Professional Encounters "nouvelles écritures scéniques" at the 'Carré des Jalles' (Bordeaux) in mid-April.



Thierry De Mey, composer of troubled images

Interview by Philippe Franck
(french version p)

A remarkably talented young Belgian who launched out at the beginning of the 1980's, Thierry De Mey has progressed, with equal panache, from musical and cinematographic work to choreographic collaborations. Rhythm and movement are at the heart of a polymorphic work that is both aesthetically elegant and poetical. In recent years he has very naturally, without ever losing the physical and sensual human dimension, integrated digital technology into his productions, notably with his *Light Music* performance and the *From Inside* installation which never ceases to delight visitors from the four corners of the earth. At the same time, he is co-director of the Choreographic Centre 'Charleroi/Danses' where he is developing an approach to dance that is setting a trend for the immediate future of movement and "uninhibited bodies" on stage. We caught up with an eternal wonderer.

CCDS: Your multiform work draws from the confrontation of musical, cinematographic and choreographic worlds, with a dynamic intersection: movement...

Thierry De Mey: It's true that when I was younger I was more involved in cinema, especially during my studies in Brussels, and then it was music, with 'Maximalist!' in the 1980's and finally contemporary dance, also very earlier on with my sister Michèle-Anne and Anne-Teresa De Keersmaeker. There was also my time with the now-departed Fernand Schirren, the "master of rhythm" at Mudra, the school founded by Maurice Béjart in Brussels. I also owe a great deal of my intellectual inspiration to Henri Van Lier, a philosopher who, in his research and work, combines the semiotic, sociological and psychoanalytical with a systematic approach to human sciences. This intersection to which you refer, movement, began as an intangible intuition. Even if I write instrumental pieces for ensembles, I like to think of music in terms of movement. I see movement in general, over and above dance. Movement in all its forms stimulates my desire to create music or cinema. It's just recently, when reading works on cognitive science, that I've realized that in the human body there are more captors for movement than for any of the other senses. We could therefore consider movement as our sixth sense, even if it is not categorized as such. It has an autonomous existence: I will always remember my grandfather who had lost an arm in the war but who continued

to move that limb which no longer existed. These kinesthetic sensations can be a great source of pleasure. The synthetic aspect of movement also interests me. We immediately think of different parameters reunited into one single entity (no longer considering the sound quality or harmony etc as separate forms) which wouldn't be devoid of musical meaning and which would not yet have been structured by the words in our language. It would be a "first sense", not because it's superior, but because it isn't buried in our reflexes. A weaned child, for example, would be very sensitive to movement before being able to understand words; it will distinguish language with its expressions and different speeds before grasping its meaning. Seeing movement at the centre of Art is, for me, a way of being sensitive and synthetic. I really like this thought from philosopher Ludwig Wittgenstein that I'm quoting from memory: "When my words are no longer sufficient to describe the musical beauty of Brahms, it's my hand that continues to speak what my words can no longer say." Movement is the music of music. That kind of statement has often earned me severe criticism because we each have our own idea of music, but I am not highlighting here its superlative qualities. The difference between a great musical interpreter and an average one is that the former will recreate what exists between the notes ("rhythm is between two beats" Schirren used to say). It's this lesson that I apply in the different artistic fields that I explore.

CCDS: Your productions thus far had little or no "interactivity" in the technological sense of the word. However, projects such as your *Light Music* performance or recently the *From Inside* installation, can also be viewed as forms of digital art that have been selected for different events under this banner. What is your comprehension of this digital art label with its multiple definitions?

T. DM.: We have already discussed this only recently at the *Bains numériques* festival which presented my work and recent films, and in thinking about it, I put forward an initial definition: digital art is that which is made possible by new technologies, the I.T. tools available in a given field but, even in saying it, that seems to cover too broad a range. In other words, could we say, following this logic, that a car without a driver, which may be part of our future, would also be a work of art?

Another approach to this term would be a new field of aesthetics defined by digital technologies. What interests me, is to produce new avenues for communicating content. In my work you'll not find any reference to Manga culture, nor 3D, nor any pixelisation, because in fact I'm still following an aesthetic model that could be classed as analogical. The birth of cinema at the beginning of the 20th century introduced new technology with the dream of interactivity as soon as talking cinema began. It should be noted that at the time, this innovation was not judged to be a relevant artistic approach, no more so than a fairground attraction, without any real esteem or artistic recognition, sometimes even by the "inventors" themselves (the great Méliès resold his negatives to make shoe-heels!). It is also true that some will try to embellish this expanding field, by using the medium to produce theatre, and fairly poor theatre at that. Finally, there was a third group, which included the creative artists who understood from the outset what these technologies had to offer. The famous inventor Thomas Edison sent his cameras to film dance in the 1920's because he had the intuition that it would be more interesting than to immortalize landscapes. Georges Méliès used a formidable range of tricks that were the forerunners of special effects. Of course today the possibilities offered by Internet diffusion and digital technologies are much greater but you can scrutinize his proto-cinematographic work, the medium used, look for the detail and you'll find the pixel, Hertz, sinusoid etc. This new world can also be explored in a more structured way. The history of music is the evolution of structures. In the *piano sonata n°32 en ut mineur, opus 111* by Beethoven, for example, one can see this form being exploded outwards as you journey from a romantic sonata to a 'furioso' or trills resembling impressionist music. I am also fascinated by ancient Western polyphonic forms but also African ones or even traditional Indian music. Computers allow the artist to position his structures in a non-linear fashion. The general aesthetic approach chosen for the task is secondary in my opinion. In my productions I work on a balance between the force of imagery, sounds and the necessary structures required, as well as visitor/spectator perception. It's this balance that I'm constantly seeking. Sometimes the balance swings towards the structural, with this upheaval in the author's mind that he must convince his audience that his 'game' is at least worth trying. This game has to be excellent, something "new". An "interactive projection mechanism" as *From Inside* could be defined, has necessarily an experimental side to it; it is very difficult to imagine how the installation will be greeted by the public, and vice versa. When we presented it in Cologne, certain visitors started to jump on the cushions that had been made available because a few months earlier, an interactive installation with screaming cushions had been presented! It's curious to see how a new interface creates new public behavior. Accompanying explanation is important. That's why we chose to produce a functional explanatory brochure for *From Inside*. In the case of *Light Music*, a performance created for the expert hands of a virtuoso musician (Jean Geoffroy is main soloist), we had to tackle other problems and dilemmas, for example to what extent can we give the musician autonomy? Initially, the sound engineer sent out around a hundred "q's" (connection

points in a live show – editor’s note) by computer. Today, Jean Geoffroy calls with gestures, by putting his hands into the light with Max patches. Little by little, this production became technically autonomous, but at the beginning we were often hindered by the machine, especially by its latency (we play the note, then it calculates before we hear the required sound) which for percussion sounds which are therefore rapid, presented a significant problem. Either we had to decide to suppress this unwanted delay, or we had to ask the interpreter to become a kind of dancer who would adapt movements to the sounds knowing that in the following sequence he would again generate them. We don’t know which part is or isn’t played live. This presented us with ethical questions. It doesn’t seem to me to be a dishonest approach, but rather amusing if anything, to go from one to the other. I don’t want to lie to my audience. With this type of complex project, ethical and technological questions are intertwined. Artists who explore these arenas are the pioneers in our understanding of these questions, those announced by the visionary philosopher Walter Benjamin in his famous essay *The work of art at the time of its technical reproduction* in the 1930’s. We are now thrown headlong into these issues at an exponential rate. And to these current questions I would add some personal ones.

What is the place of the human form in a work of art? Can it be said that a virtual dancer is “equal” to a real one? Are these various distinctions helpful reflections or, on the contrary, reactionary responses? My way of approaching these challenges is to produce artistic creations. Today as I look back at my previous viewpoints that were often empirical, I try to be more structured in my thinking and thereby evaluate the different stages in order to make better future progress.

CCDS: *How does this interdisciplinary vision sit with your work as artistic co-director of the choreographic centre Charleroi/Danses?*

T. DM.: Charleroi/Danses is a living organism and all the more so since there have been four of us sharing the artistic direction since 2005; Pierre Droulers, Michèle-Anne De Mey, Vincent Thirion and myself. My role in this new collective project is to open a window onto interdisciplinary and digital fields. The confrontation of the human form with these dimensions is far from over. I put my questions on the table and I try to bring the right tools back home. A studio takes time to set up. What’s not yet in place, are the specialized personnel that make everything work. I therefore contribute to this open approach which remains modest in scope since it is not the primary function of Charleroi/Danses, but it is an important feature. From a more egotistical point of view, it also enables me to produce, as an artist, work that I would have had a lot of difficulty producing alone, in a more limited way as I did in the past. Today Charleroi/Danses is present, via its artistic creations which no longer require us to transport some 20 people each time, in Los Angeles, Peking, Paris and many other major cities. Thanks to the partnership with CCDS, we were able to leave in Kinshasa a mini editing suite with computers and cameras from the Walloon-Brussels Centre. A modest production by Charleroi/Danses enabled each workshop participant to send, often under perilous political and civil conditions, their own vision of Kinshasa, a city in constant motion. This suite functioned well and we have received 12 small films that were shown at the ‘Raffinerie’ in Brussels. Some were broadcast on the ‘Arte’ channel and by Belgian TV ‘RTBF’ as well as at various festivals. It’s extremely important for a young African artist who has no, or virtually no financial means. It represents an incredible opening. I’m proud to be part of this type of experience, whilst being aware of its limitations.

We have also initiated, with the participation of CCDS, a major European research project for motion capture, by making available the installations developed for *Light Music* and *From Inside* to other artists. We combined midi captors (in collaboration with ‘La Kitchen’) with camera capture that works well with non-discrete elements that enable greater latency. I would like to involve other choreographers and dancers; I hope that from these developments, other episodes of *From Inside* will be produced. This project also includes a training element with ‘GRAME’ (Training Centre in Lyon) on computer and technical skills. Another aspect is the archival storage of this kind of work, a vast question which is also being explored at CCDS. I remember only a few years ago musical productions with a technological dimension that required three refrigerated lorries for transportation, for example the production by Pierre Boulez at the Avignon festival. Today they could be stored on a laptop, but this kind of delicate transfer requires considerable work. These questions that are both urgent and have important consequences, also force us to make normative choices with important economic considerations.

CCDS: *In your productions it seems that you work from inside the sound to compose your music, from within gesture to orchestrate movements, from the seedbed of an image to produce an installation or film. Is this physical, “ontological” interrogation on the very nature of your material a prerequisite and driving force for its future design?*

T. DM.: I am looking for coherence within different scales of functionality. A sound has its own structure (we’re back to the familiar dream of artistic creation based on a single sound). It was believed that we could find a way of functioning in clusters, in “cauliflowers”, finding the root and cohesion at every level is a dream, but I don’t approach it in a synthetic way as some

have done. There are steps that I do favour, those where the human body is the determining model of sensory perception. How does this body react to this sound? I am not going to sacrifice it either to a micro nor a macro structure. I don’t want to lose myself in over-detailed analysis. In the esthetic digital arena there is a tendency to delve into a new kind of iconography or mythology. That is not the direction I’ve chosen for my work, but there are perhaps certain realities to discover, and why not use these elements to construct a new esthetic. But as far as I’m concerned, the human context is still at the very heart of my artistic focus.

CCDS: *What led to the meeting of these geographical, cultural, physical and architectural worlds...what can the visitor explore and modify in the visual, audio and interactive installation From Inside?*

T. DM.: I was initially tempted to produce three distinct installations. As I began hesitatingly, I met master choreographer William Forsythe and the dancers of the Frankfurt ballet. In the 1990’s, thanks to the (sadly departed) director Thierry Salmon who had done a production of *Troyennes* over there, I had gone to Sicily to visit the site of Gibbelina (a town destroyed by an earthquake then set in cement in tribute to its victims by artist Alberto Burri), which immediately fascinated me. To follow the deserted streets and alley-ways, you must make choices, and it’s there that the interactivity of the installation makes the most sense. In fact, the structural interactivity can be found there at its furthest extremity. The experience of producing *Light Music* had created in me the desire to offer this technology in some way to the public. Kinshasa is also a hyper-labyrinth. You can see that there is almost a single axis on the world map between these three geographical points, but the determining factor was the clash of worlds of movement that were total opposites: *From Inside* portrays a contemporary virtuoso Western dance where the dancers’ bodies form a dividing wall. Confronting this with the memory of an entombed town labyrinth and the daily life of a deaf and blind rapper from Kinshasa, seemed to me to raise essential questions in a production that uses digital technologies. It also asks this question: when has a gesture attained artistic status? With Forsythe’s work, every movement is regimented, but when you dance or walk in the Congo carrying eggs on your head to a concert – a powerful image that I filmed – it’s very different. It’s faced with certain assumptions that we question the difference between the artistic gesture and that of daily life.

In the concert performance *Musiques de table*, I put the musician interpreters in the position of dancers, which would rarely happen within our Western musical tradition that tends rather to reduce gesture to a minimum. For our next programme in March at the ‘Lux’ national theatre in Valence, along with ‘GRAME’, the Centre for production and musical research in Lyon which supports my work, I was requested to choose photos for display, and I realized that the white tables on which the Forsythe dancers perform that I recently recorded for the film *One flat thing, reproduced*, and that can also be seen on *From Inside*, recalled the urban streets of Kinshasa. In the same way, a parallel can be drawn between children’s games with hands around tables and the expert hands of Jean Geoffroy who draws white forms in *Light Music*; there is both here and there a movement of forms that seems coherent. Gibbelina can be seen as an example of land art but also as a white labyrinth in which the dancers perform (Manuela Rastaldi, exploded and explosive in this science-fictional *Sicilia, vie di Gibbelina* – editor’s note). When we re-cut these fault-lines originating from such different cultures, what emerges is this common thread that is made visible here thanks to the form of this installation. Why does the human body seek this type of outlet and feel so at home? The question still remains unanswered.

After studying cinema at the ‘IAD’ (Brussels), Thierry de Mey turned his hand to contemporary music in an uninhibited way (he is a co-founder of the group Maximalist !) in synergy with dance that was being redefined at the start of the 1980’s. He composed for various choreographers including Anne Teresa De Keersmaeker (*Rosas danst Rosas*), Wim Vandekeybus (*What the body does not remember*), Michèle-Anne De Mey or again Manuela Rastaldi. His work has won several international awards. His work has been interpreted by major ensembles such as Ictus, Hilliard ensemble or London Sinfonietta. He has produced several dance films (including *Love Sonnets*), CD’s (recently *Pièces électroniques, scies, bonds, empreintes* at Sub Rosa), performances and concerts and more recently some installations. He is also an itinerant lecturer.

www.charleroi-danses.be



Michèle Noiret, *De deux points de vue*

By Pascal Chabot and Clarisse Bardiot
(french version p)

In December 2007 Michèle Noiret presented her new production, *De Deux Points de Vue*, a project commissioned by CCN Nancy / Ballet de Lorraine in the context of Luxemburg 2007, European Capital of Culture. Back on the trail of digital technologies after the series of shows entitled *Prospectives* and her *Familiers du labyrinthe* production, this choreography was produced in collaboration with former partners, video director Fred Vaillant and composer Todor Todoroff. *De Deux Points de Vue* was also the opportunity for CCDS – co-producers of this show – to encourage synergy between training, research and artistic creation. Pascal Chabot, philosopher and artistic adviser to Michèle Noiret, gives us his analysis of the production, whilst Clarisse Bardiot, in charge of training and research at CCDS, reviews for us the creative process.

Distant interiors

Pascal Chabot

"The distant interiors" to which Henri Michaux refers reveal unsuspected depths. With *De Deux Points de Vue*, Michèle Noiret pursues the exploration of these interior worlds, in a duet where a man and woman enjoy a strangely indefinable liaison. The cinema-dance that she produces enables her to move from the surface to the depths, to journey to the inner being, in a bodily experience that delves under the skin.

Michèle Noiret renews her links in this project with Fred Vaillant and Todor Todoroff (*Mes Jours et mes nuits, Sait-on jamais?, Territoires intimes, Les Familiers du labyrinthe*), who have developed a subtle technological environment, capable of dilating the audible and visual rumours of our physical bodies. This environment essentially comprises two complementary systems: wireless captors worn by the dancers and cameras filming the stage area. They are sensitive to even the slightest physical movement and ensure that the scenography is in direct correlation with the dancers' behavior via sound and visual transformations. From a musical point of view, Todor Todoroff took great care to establish reactivity between movement capture, the parameters of synthesis, the transformation and spatialization of sound. These live sections, in which the dancers are also the interpreters of the music, echo the electro-acoustic compositions recorded in studio in which the near and far, clear and unclear, real and imaginary collide.

The integration of images within Philippe Hekkers' stage design provides this 'cinema-dance' character to *De Deux Points de Vue*. The usual screens have disappeared and the projections merge into the set producing incessant changes of décor. All the projected images come from live cameras around the set; these enable the producer, alongside other features, to explore a stage detail and to amplify or express a subjective view. The video can be manipulated in real time by computer, to react to data captured and create an abstract visual which gives the dance a variety of illuminating angles. Fred Vaillant's video directions, both sensitive and precise, work in symbiosis with the dancers' interpretive movements. In the same way, the interpreters respond to the projected images and perform according to these new "realities". This range of technical media does not replace the human element, which always has centre-stage in Michèle Noiret's choreographic work. Rather, it is an aid for exploring other dimensions of the soul, our more secret thoughts, our more subconscious attitudes. These new technologies enable us to further explore the choreographic language and strange relationship which unites dancers Florence Viennot and Christophe Béranger, both with the Nancy Ballet company. It is as if they "melt" into an environment where boundaries are constantly pushed back. The images become the imaginary extension of the choreographic characters; their movements trigger and manipulate the projections and sounds. They deform

and constrain them; time is altered, realities merge. The two points of view are transformed into a multiplicity of perceptions and desires.

An example of synergy between training, research and artistic creation

Clarisse Bardiot

The specificity of an institution such as CCDS is to be able to combine training, research and artistic creation in the field of theatrical arts and digital technology. To this extent the recent production *De Deux Points de Vue* is a perfect example of the approach we are seeking to promote. This work was conceived with two of Michèle Noiret's principal collaborators, Todor Todoroff and Fred Vaillant, prior to the creative phase with the choreographer. Let us clarify from the start that previous joint projects by these three artists, echoes of which can be seen in *De Deux Points de Vue* (the use of filmed shadows, the direct and the deferred, "aquatic" sound texture, sound generation...) have led to mutual understanding, an ability to listen well and have especially developed a desire for harmonious experimentation with digital technology in a choreographic context. For this artistic creation, the challenges were to explore new software, such as Isadora for video treatment, and to develop specific tools (captors plus methods of analysis and sound treatment). This could only happen under certain conditions, prior to the creative and rehearsal stages: additional training for Michèle Noiret's collaborators, time allotted for research and exploration of new technologies, training for the production technicians.

The frantic pace of technological development and the protean diversity of its artistic applications require continuous training for professional artists. At the beginning of the project, towards the end of 2004, Fred Vaillant made a request for further training in software that he had hitherto used empirically (After Effects and Final Cut), in order to structure and deepen both his knowledge base and methodologies. Since one of his requests was to experiment with the possibilities offered by software for real-time image treatment, such as Isadora, a specific training course was provided for him in 2006.

It cannot be overstated that time for exploration and research is absolutely vital for this kind of project. Technologies must be tested, in order to establish their creative potential, to allow a flow between artistic experimentation and technical solutions, and especially to reject the unsatisfactory. It is in this way that Todor Todoroff and Fred Vaillant were able, over a number of weeks throughout 2006 and 2007, to carry out artistic and technological research. In the words of Fred Vaillant, "*This empirical approach seemed particularly rewarding because it raised the curtain on often unexpected expressive possibilities and led us into uncharted waters.*" This research led ultimately to an installation called *Eclats fluides* which was presented at City Sonics 2007. In parallel, CCDS hosted two workshops in Nancy on Max/MSP and Isadora, the two main software packages used in *De Deux Points de Vue*, in order to train the CCN technicians who would travel with the show. In fact, unlike with the *Prospectives* tour, Todor Todoroff and Fred Vaillant don't run the show's control desk. At the handover point, the creative artists were therefore able to dialogue with technicians already familiar with the specific tools used in this production. Finally we asked the composer and video director to share their knowledge and experience in workshops that they held at CCDS in 2007 on "interactive sound mechanisms" and on the "design of visual scenography and video management". This pooling of knowledge between artists who benefit from residential workshops and trainees at CCDS, is an aspect that we strongly support.

It was therefore at the end of this journey that took over 18 months that Michèle Noiret's collaborators began rehearsals with the dancers and the choreographer during the summer of 2007. The different phases have been documented by Amélie Kestermans, who produced a making of this artistic creation for the 'Arte Belgique' channel. In the same way that on the set of *De Deux Points de Vue* the décor resembles an immense stretch of skin sensitive to the dancers' movements, a truly "osmotic membrane" (to quote the phrase coined by Virilio with reference to interface) combining bodies, images and sounds, we also wish to develop here at CCDS a synergy between training, research and artistic creation.

A meeting with Amélie Kestermans, author of a "making of" the production 'De deux points de vue' by Michèle Noiret, produced in partnership with Belgian TV channel 'Arte Belgique'

Interview by Julien Carrel.

(french version p)

CCDS: What were the challenges to producing this 'making of'?

Amélie Kestermans: The idea was proposed by Pascal Keiser, during the first run-throughs by Michèle Noiret and the dancers of the Lorraine Ballet. From there, the challenge was to produce this documentary within a very short time scale, between its première in Nancy and the show in Mons. I began by filming the construction of the stage set and the work done by Todor Todoroff, composer and designer of the interactive production set. Arte

Belgique then held the interviews with Michèle Noiret and the dancers. It was vital that the overall intent be understood by a wide audience. I wanted to show how a dance spectacular is prepared, the number of professions involved, all the richness of a collective venture of this type. I wanted to highlight the use of multimedia technologies in *De deux points de vue*, but without using overly technical terminology.

CCDS: *Will this document be viewed each time the show is performed, and in what way?*

A.K.: That decision belongs to the Company and to the show's coproducers. In Mons, this making-of had been shown immediately after the event. That was surprising to the public, since many people didn't want to have all the stage design secrets so rapidly revealed. It would probably be better to allow the spectators a longer time in which to absorb the images that they have just seen. They can then, if they so wish, discover its production secrets.



Linz 2009

Academy of the impossible

Interview by Philippe Franck
(french version p)

"The man has to be reinvented every day" said Jean-Paul Sartre. By following this open and demanding philosophy, David Maayan, artist and teacher, has imagined for Linz, European capital of Culture in 2009, a new type of unacademic Academy aiming at a wide audience and working also in partnership with CCDS.

CCDS: *Can you present the spirit and objectives of the Academy of the impossible? What gave birth to this project? What stimulated you personally?*

David Maayan: The Academy of the impossible wants to bring knowledge and experiences to everybody that were once just for few. Overtone singing, Gurdjieff's Sacred Dances, The Human Voice Gypsy Singing with Ida Kellarova or Digital Technology workshops coming from the CCDS in Mons are just few of them. It is inviting all individuals to challenge what for each of us seems impossible and to transform it into possible. Many workshops are also designed to take place in impossible or at least unusual spaces like jails, museums, open air, kinder garden, etc. Part of the activities of the academy are offered to the public for free, and the rest for reasonable prices. As an artist and teacher I realized often how important it is to bring knowledge to every one, to break artificial borders and barriers, to transform boundaries into open doors. Linz 09 as the cultural capital of Europe chose to propose the academy of the impossible to the public. It will start in Summer 08 and continue until Autumn 09.

CCDS: *How does the Academy of the impossible take place in the Linz 2009 project?*

D. M.: The Academy of the impossible is a branch of the performing art dep., under the artistic direction of Airan Berg (director of the Schauspielhaus in Vienna). Its first part, intensive one, will start in the beginning of July 08 and run until mid August 08; the second part will offer some annual courses from October 08 until Summer 09, and the third part will run as an intensive month in August 09. Participants can be of all ages, professionals as well as non professionals. Every one can compose his own menu and choose between hours, one day, three days, one week workshops up to five weeks sessions.

CCDS: *What would you like to achieve by this open impossibility that "possible" existing schools, universities, institutes or other educational projects can not do? Who would you like to reach?*

D. M.: Most of the workshops are given by active artists who are teachers as well. The teaching is happening in places and spaces that are allowing some time to involve also passive audience to witness the activities without taking part, for example meditation in a train station or workshops in a museum in spaces or exhibitions, when visitors of the museum and participants of the workshops are mingled, jails where participants are experiencing the meeting with a jail together with the purpose of the workshop. In short, real live becomes an active part of the teaching and learning, like professionals meet non professionals, or older people can learn the same like younger ones. I would like to gather in a familiar way people who want to meet teachers, and to learn how to use various artistic tools, for personal and professional growth and developments. The whole idea is to improve the self maintenance, to challenge inner boundaries, to meet new and sometimes unexpected topics as well as people.

Centres for teaching and passing knowledge can get great benefit by being in contact with each other, and "balancing" each other. I find it important to bring the CCDS knowledge to Linz, and in the same time knowledge from Linz should arrive to Mons. The man on the moon reached far with the help of modern technology, but was alone. Artists can overcome nationalities and talk their language to be active and supportive in the societies they are living in.

CCDS: *What is the part of technology in your project knowing that Linz is already very active and internationally reknown with Ars Electronica festival and its Museum for the future for example in that field?*

D. M.: The knowledge of digital technology has always been for a few only. The door of possibilities can be opened even wider with all digital developments. People are more capable to use it in more and more occasions, every one can be artist. These believe can be manifested by bringing for example the knowledge from Mons. The very fine development that is achieved by artists and teachers can be accessible for the public in our academy. We would like to use for example digital sensors to let street gangs create music. Linz already has a tradition of hosting electronic fairs; we would like to encourage dealing with the emotional aspects of using digital technology.

Professional Encounters at the Via08 Festival Emerging talents: youth takes the stage

(french version p)

They are in the junior category of Professional Encounters at the Via08 Festival. The creators of three projects submitted in the "Emerging talents" category don't fail to demonstrate an astonishingly unique style in their respective productions. We caught up with Jeanne Dandoy, a director formerly with the Groupov company who will present *Game Over*, a production on the theme of TV-reality shows and the teenage world today, Thierry Alcaraz with *Mélencolia*, a metaphoric work based on a daydream about the famous engraving by Dürer, and the zany *STARTREC* introduces its two crazy creators Halory Goerger and Antoine Defoort.



Game Over

Jeanne Dandoy

(french version p)

CCDS: *With Game Over, you propose to "make an assessment of this generation" which has grown up with TV. Your portrait paints a bleak picture...*

Jeanne Dandoy: I am simply asking what are the human beings that society is producing today. What are the life goals and desires that one can have when you have been brought up with three hours of television a day for fifteen years? I certainly don't despise this generation, but I think it's a terrible fate to be an adolescent today. Their parents have known major cultural and social utopia, today's utopia for the majority of 15-25 is to do nothing and earn a lot of money. This attempt to fill a vacuum by the frantic quest for material things both fascinates and frightens me. I am trying to show the way in which this emptiness invades language and our imaginations. Our

capacities for resistance are becoming greatly reduced.

CCDS: *How did you write this production?*

J.D.: It's a project that has been maturing in me for a long time. I had already "tested" this theme in a first draught that was called *Enfants de la télévision*, at the Liege conservatory. I did a lot of research with sociologists or child psychiatrists specializing in teenagers such as Serge Tisseron. I also studied the *school shootings*, the massacres such as those at *Columbine* or *Virginia Tech*. But I especially spent a lot of time with friends or younger members of my family. And I bought a TV so I could stuff myself with TV-reality until I felt sick. I started to write the actual script last summer, and chose the context of the family unit and the relationships between the different generations. An average family, not going through a particular crisis or trauma, but in which every day each member becomes a little more distant from the others. The stage work started fairly late on, in November 2007, until it was finally produced at the 'Théâtre National' in Brussels.

CCDS: *Linked with your show you have also produced an installation which adapts the principle of the 'confessionals' used in TV reality programmes. How do you use the images that are produced there?*

J.D.: These videos are an integral part of the show's theatrical script. All the theatrical scenes on stage are either in resonance or in contrast to what is being projected. It is this phase of the project which was produced with the help of Technocité and CCDS, by Jean-François Ravagnan, my assistant on *Game Over*. All this material is incorporated into the videos of the main production, with other films featuring actors or elements drawn from YouTube. Such as this video of Chris Crocker, a teenager who screams and cries in front of the camera that Britney Spears must absolutely be left alone, that she's a human being, that she has two children etc. Altogether tragic, worrying and astonishingly sincere.

A graduate of the Liege Royal Conservatory, **Jeanne Dandoy** is actress, author and director. With 'Groupov' and Jacques Delcuvellerie, she performed, amongst other productions, in *La Mouette* and *Anathème*. In 2002 she directed and performed Jane at 'La Manufacture' in Avignon, followed by *L'axe du mal* and *Je ne veux plus manger*.

Le GROUPOV asbl
+32 (0) 4 253 61 23
groupov@skynet.be
www.groupov.be



Melencolia

Thierry Alcaraz – Compagnie des ouvriers

(french version p)

CCDS : *The trilogy 'Les corps oubliés', of which Melencolia is the first part, is inspired by Dürer's engravings. How did this project take shape?*

Thierry Alcaraz: Dürer's engraving *Melencolia* has been in my mind's eye for a very long time as a metaphor of a contemplative artist. For me this engraving expresses the need to take time for artistic creation in this world that is constantly rushing. In that sense my intention wasn't to produce a description of the engraving, nor to explore why Dürer had created it. The material for the production itself is essentially dreamlike. I have a working method in which I try to keep a written note of my dreams. It's these notes that I used to develop the text and images in *Melencolia*.

We began work in the month of June 2007 and will be proposing for the Professional Encounters of the Via festival a work in progress of about 30 minutes in order to reveal one part of the universe which we plan to explore in the future. Our aim is to work on this trilogy during the 2008/2009 seasons and to develop it in partnership with a Franco-Belgian distribution network. To achieve this, we've already obtained the support of Manège.Mons / CCDS for the video work and new technologies, from the 'Doms' theatre and 'La Manufacture, scènes contemporaines' (Avignon) and from the 'Atelier Culture/ La Piscine (Dunkirk).

CCDS: *What were the challenges for the stage design of Melencolia?*

T.A.: I am convinced that stage design can contribute to the emotional con-

tent for an audience. In *Melencolia*, this has been developed via a set that functions both as a giant screen and game area. It is a cube made in a material similar to a two-way mirror, in which one of the characters is enclosed. The images are projected onto every side: at certain moments the audience can see itself, at other times they can see images being infinitely multiplied, as in mirrors within mirrors. Moreover, the actors are equipped with captors that we use to intensify a particular emotion via gesture, or to cause some of their visions to appear on the sides of the cube.

Thierry Alcaraz was trained under the supervision of Bernard Aidaini, Laurence Bourdil and Jerzy Grotowski. With "Les Ouvriers" he created in the 'Cloître des Carmes' in Avignon, *L'odeur du silence* and *Entrée dans le théâtre des Oreilles* by Valère Navarina. This was followed by *Kaspard* by Peter Handke and *Lésions*, presented at the Avignon Festival in 2005. His meeting with Nancy Ben Bouguerra led to a new approach in performances that combined ghosts of reality with those of dreams.

Cie des ouvriers
+33 (0)4 90 16 92 49
theatre.ouvrier@wanadoo.fr



STARTR E C

**Conference-debate-fistfight-aperitif
by Halory Goerger and Antoine Defoort**

(french version p)

CCDS: *What is STARTR E C?*

Halory Goerger and Antoine Defoort: It's a conference that's about the making of a show on cables and swords entitled &&&& &&&. On the basis that letting someone tell you the storyline of a good film is often as good – or even better – than going to see it, STARTR E C kills two birds with one stone: we show you a speeded up version of the film whilst telling you the story. The subject that will be explored in this investigation is that of &&&& &&&, in other words the presence of the future in our narrow lives, the possibility of the intergalactic in a cardboard box, the desire to travel to more attractive planets. STARTR E C, a short form, reuses the techniques and procedures used in the &&&& &&& show, to carefully highlight its structure.

CCDS: *Will STARTR E C and &&&& &&& remain separate entities, or will they be presented together? Does one influence the other?*

H.A. and A.D.: They are twin projects and we believe that in the long term they will be completely separate. For the moment it's really a conference on &&& with adapted extracts. We are presenting the architectonic structure of &&& and we use the procedures that we established for this show, to develop a more general comment on method in Art, which is in fact the subject of part three of &&&, that is to say a workshop. What we're quite excited about is the "work on the work" component, and it's this that could cause things to develop as residential workshops continue. Provided that we maintain the core direction to which we're committed, somewhere between seriousness and idiocy.

CCDS: *Can you tell us a little more about this "hamburger of Moebius" which typifies STARTR E C?*

H.A. and A.D.: It's one of the items in our collection of metaphors that serves as a grid for the writing of the performance loop of &&&& &&&, and we have lots more like that, for example: the metaphor of swimming pool water in winter, that of the tortoise shell or the mountain hike. Just a moment, we'll explain. The thing about the tortoise: the fact that two of us work on a subject composed essentially of ideas, forces us to move forward in tandem on the various concepts. If the idea is that of a tortoise that has just been born, its shell is very soft and can be shaped easily like the fontanel of a new-born baby (not that it's the kind of thing we get up to in our spare time, but whatever). The swimming pool water and the mountain hike are rather more like images that were useful landmarks in the long process in elaborating an outline that, after all we have to admit, is complex. So we needed to say to ourselves: if &&&& &&& was a swimming pool, we would have to run around all the time to keep warm (in other words we plunge INTO the pro-

duction rather than just watching it), otherwise we'd be chilled to the bone when people came to see us. As for hiking, it's the same thing: at what point are we going to stop for a sandwich? It's really hard to believe, but I'm telling you it's very useful to ask this question. These ideas, these tortoises, we try to raise them up together, by correcting the shape of their shell in real time, as the projects develop, so that we can be proud of how we've raised our tortoises. What stands out, is that with the theoretical aspects of our work, we try to humanize them, popularize them, in order to refer regularly to those *kunstkonzepts* to which we adhere, without being pretentious.

&&&&& &&&&

S T A R T R E C

Création 2008 – Frietsoep inc.

Contacts :

Julien Fournet +33 625 485 263 juldorange@wanadoo.fr

Or Matthieu Goeurly +32 484 126 887 / romaine.noir@gmail.com

<http://ottodisque.free.fr>

Halory Goerger :

I hold down a number of small jobs (film-maker, performer and intellectual adviser) in order to finance my passion: selling matches on Christmas Eve in the snow-covered streets of a hostile capital city. I create shows and installations instead of building houses because it's better that way for all concerned. I work on the history of ideas, because everything had already been thought of by the time I arrived, in 2003. I'm very young for my age. I build spectacular systems in isolation, which are just like little Bouygues houses in which I wouldn't like to live, except if they were on fire. The dialogue acts as the cement, to hold a shape which is constructed live and consumes itself during the show. In each of my constructions, absolute indigence flirts with superdross, with the good fortune to have a relaxed link between the various artistic practices, and the aim of coming out alive.

Antoine Defoort:

He is someone, not more of an artist than you or I, who is trying to maintain a good atmosphere and a high rate of porosity between his hare-brained ideas of the season, life, real life and contemporary art. He therefore often finds himself confronting flagrant contradictions which are either proudly resolved or disgracefully hidden by abrupt changes of subject or huge digressions. It's work that aims to establish connections. Connections in forms, meanings, media and materials. You could say that they are collections of connections. In other words, if you like, 'collexions'. Generally he creates productions in an autonomous way (videos, films, sound, installations, texts...), to then arrange them into cross-disciplinary performances that are heterogeneous and anti-thematic, in which the don't-care lives with the well-sorted, and the tragic meets the incongruous. Mistakes and approximations are carefully adjusted and follow a unique esthetic trail.



Zaven Paré Electronic puppets, from pedagogy to artistic creation by Clarisse Bardiot

In 2007, Zaven Paré, pioneer of electronic puppets, ran a training course at CCDS on the theme of puppets and robotics. Following this first course, he has now been invited to run a residential workshop for artists at the 'Chambre d'Eau' in Favril (France) and at the 'Maison Folie' in Mons, where he will present his finished product during the Professional Encounters as well as his new, more ambitious training programme on electronic puppetry which will result in an exhibition displaying work by his students. Between creation and

diffusion, France and Belgium, this project is emblematic of the activities of CCDS.

Zaven Paré – inventor of numerous interfaces (mechanical, optical, electric or electronic) – built his first electronic puppets in Montreal, then pursued his career as director with 'Calarts' at the initiative of Richard Forman. He is noted for his production of *The theater of ears* by Valère Novarina. Amongst his collaborations, mention should also be made of his stage designs and costumes created for Marie Chouinard (*Le sacre du Printemps* by Stravinsky), Denis Marleau (*Woyzeck* by Büchner, *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* by Tabucchi) and Dominique Pitoiset (*Don Giovanni* by Mozart, *Les Brigands*). His work has been presented all around the world: at the Henson Festival at 'La Mama' in New York, at the International Institute of Puppetry (where he created the stage design, built the electronic puppets and produced *Le Colloque des chiens* by Cervantes), at the Avignon Festival (where he collaborated in the play by Valère Novarina), at the Theater Festival of San Antonio in Texas and in Brazil where he lives. He has led numerous workshops for different universities and Art Centres and is also training associate in robotics and electronic puppetry at CCDS since 2007.

Throughout his work – which is based largely on avant-garde repertoires (Jarry, Russian music and theatre, Artaud, Kagel and Novarina), and the lure of new technologies – Zaven Paré has unremittingly explored the vulnerability and the fragility of the technical side of theatrical arts, both in his service to dance, theatre and musicals. Inventor of the electronic puppet, but above all visual artist, his interest for literature and texts fills out the audio space of what could be called installations, but which is best defined as the creation of theatrical moments. Live and recorded material collide in his productions, continually merging predictable with unpredictable, just as easily on a kitchen table as on stage. During a first workshop with CCDS at Mons in 2007, Zaven Paré met Williams Thery and Martial Chmielina, both lecturers at the 'Ecole Régionale Supérieure d'Expression Plastique' (the School of Fine Arts in Tourcoing, northern France). They discussed going a stage further and explored the possibility of offering a training course that would combine pedagogy, the construction of electronic puppets by the students and an exhibition of the finished products. With Clarisse Bardiot and the team at CCDS, the 'Chambre d'Eau' in Favril and the 'Ecole Régionale Supérieure d'Expression Plastique' in Tourcoing, they are proposing a series of workshops open to art students and established artists alike. The proposed training course, unique in its field, will take place in three stages on both sides of the Franco-Belgian border between 2007 and 2008. The breaks between each stage will allow students to acquire and implement the principles learnt during each workshop. The first course was held in November 2007 in Mons, entitled "physical and spatial amplification, tools for interactive scripts", a workshop led by Jacques Hoepffner. This first step had as its goal to teach technical basics, with a training programme especially centred around Arduino and Isadora (easily-accessible tools enabling the creation of interactive installations and shows where actors, dancers, spectators, images, sounds and robots...can interact in real time). Following this, in February at the School of Fine Arts in Tourcoing a workshop led by Zaven Paré outlined a practical approach to creation and production of theatrical objects (electric or electronic). The electronic puppets created by Zaven Paré represent the start point for this approach, whereby participants have access to technical tools and creative ideas that are as unexpected as varied, in the areas of mechanics and electricity, moving from the analogical to the cognitive, from the optical to the acoustic. For Williams Thery and Martial Chmielina, the arrival of Zaven Paré in Tourcoing has enabled the workshop participants to benefit from the experience, the expertise and the advice of this Brazilian artist-researcher. The final phase, which will be held at the end of April at the 'Chambre d'Eau' in Favril, will enable projects to be finalized under the guidance of the Fine Arts School in Tourcoing. The results will subsequently be presented in the context of an exhibition open to the general public. Alongside this training course, Zaven Paré is starting his own residential in order to work on his new project, *Presque l'intégrale jusqu'à l'épuisement (des piles)*, a retrospective theatrical production of one of Beckett's plays. It is in fact a study, at the same time as being a panoramic essay about the author's work. This production was inspired not from the texts written for performers, but from the actors' notes that the author had written for the "producers" of his plays. The proposal is to visualize the stage space and the theatrical set proposed by Beckett as displayed across a variety of tables of different sizes. In order to lay a foundation for this project, Zaven Paré was in residence at the Chambre d'Eau from 4th to 8th February, following which he presented three works to the public: *Le Colloque des chiens*, by Cervantes, a twenty-five minute performance featuring a two-headed dog; *Le Prototype d'acteur*, by Dominique Pinon, a demonstration of a remote-controlled analogical robot; *l'Estomac du ventriloque*, a cyber installation. From 20th February to 12th March, Zaven Paré continues his residential at the Maison Folie in Mons. Anne André, its director, had already had the opportunity to collaborate with the artist during the production of *Woyzeck*, directed by Denis Marleau and co-produced by the Hainuyer Theatrical Centre in 1994, when he had produced the stage design and had also

been the project's artistic adviser. Anne André is expressing her wish to be associated with the experimental approach adopted by CCDS by welcoming the Brazilian artist on this residential. "Zaven Paré raises relevant questions as to what new technologies really add to theatrical art, particularly in the field of puppetry which has always fascinated him" she told us.

With *Presque l'intégrale jusqu'à l'épuisement (des piles)*, Zaven Paré is proposing a genuine « theatre of tables and objects », a concept which he explains: "a manipulator, as in the theatre of objects, inspires the expression of a range of equipment (accessories, tools and instruments...) using space, but without the words of Beckett's texts. Words are no more than revealed phantoms of these plays that are already known by heart. These tables are therefore like machines for playing and reinventing Beckett's theatre. Each of them is both complex and rudimentary at the same time, made up of the base of folding wooden tables and acrylic trays in three-dimensions and four different heights. Each table is the summary of a stage design, a sort of model or quintessence of each of Beckett's stage spaces. They are either closed or open, luminous or dark, quiet or loud, linked to the actor's notes of a particular play or simply as they were grouped together as a collection by the author. Each work surface moves from the simplest to the most complicated, made of complex simplicity or simplified technologies. Each of these can also be the manipulations of the puppeteer, or optical, mechanical, electrical, pneumatic, hydraulic or electronic (analogical and digital) systems, attempting to draw as close as possible to Beckett's poetical space."

List of publications by Zaven Paré :

Sur le théâtre des Oreilles sur le théâtre de l'effacement
(Text published in 'Alternatives théâtrales' n° 72, Brussels, April 2002.

Celui qui dit oui

Le Colloque des chiens

L'estomac du ventriloque

Le véhicule Dominique Pinon (Texts published in the catalogue « Making of » Scène Nationale, Petit-Quevilly, 2004)

L'enseignement du geste obstétrical (Text published in the acts of « Practices of anthropomorphism : From automata to robotics », Maison de France, May 2006, Oxford)

The full list of published works is available on the site :

www.zavenpare.com

producteurdelegue@gmail.com

Tel : +55 3 874 5663

www.zavenpare.com



Electronic puppets

By Clarisse Bardiot

(french version p)

Puppeteers made a first incursion into the field of digital technology by bringing to life virtual characters from TV programmes. Today, various puppet shows use image projection, electro-mechanical construction for puppets and props, sound amplification and a variety of electronic captors... Two principal themes have been pursued: the use of projected imagery and the creation of robot puppet shows.

Puppets barely feature either in productions or in works on Art and digital technology. When they are mentioned, (references to automata are far more common), it is often when the role has been reversed, whereby a machine is controlling the body of the actor or dancer, even the spectator. Indeed, in the field of theatrical arts, one of the frequently-asked questions is whether the computer transforms the actor into a puppet manipulated by the machine or if, on the contrary, it multiplies his expressive capabilities. Faced with such productions in which the movements of a dancer or the words and gestures

of an actor become images, sounds or lights, the spectator often has this strange impression: no-one knows who is truly the puppet. If their gestures enable them to control the machine, it is also true that the machine compels such gestures since other movements cannot be interpreted by the computer (cf for example productions by Marcel.li Antúñez Roca, Hiroaki Umeda, Troika Ranch...). Moreover, digital technologies have succumbed to the temptation of mechanical theatre, which would take place this time on our computer screens, in an intimate relationship between the spectator and the virtual characters that they are directing on screen (Laurie Anderson, *Puppet Motel*, 1998, CD-rom; Catherine Ikam and Louid Fléri, *Elle*, 1999, interactive installation; Toni Dove, *Sally or the Bubble Burst*, 2003, DVD-Rom).

All these games rely upon interactivity, one of the main characteristics of the digital approach. However, with interactivity it is first and foremost a question of manipulation: how to control texts, images and sounds, direct a character in a video game or determine the progress of your avatar in Second Life? Using manipulation, the puppet figure is implicit. As a corollary to interactivity, the interface enables the "interactor" to communicate with the machine. Its evolution, from mouse and keyboard to movement capture (dataglove, camera recognition, the new 'Wii' console, etc), reveals a growing recognition of the different qualities of a gesture, in particular its precision and expressiveness. For this reason, puppeteers in the 1980's first encountered digital technology as they manipulated synthetic images (1), thanks to various motion capture procedures. These "synthetic puppets" became the virtual actors in TV programmes and films. Since the 1990's, the democratization of computers, digital cameras and other tools enabling motion capture led several companies to grasp digital technologies to more fully explore the link between man and machine, but also the social, cultural and cognitive changes brought on by digital technology. This phenomenon occurred in dance and theatre as well as in puppetry. In France, as evidence of the importance of these experiments, two events were held in 2006 that focused on puppets and digital technology: "Puppets and new technologies" featured several shows programmed by the International Institute of Puppetry (Institut International de la Marionnette) during the 14th World Festival of Puppet Theatre in Charleville-Mézières; and a colloquium entitled "Puppets and Contemporary Technologies" organized by THEMMA, united artists and researchers to explore these questions. Today two major trends can be observed in the use of these technologies in puppet shows: image projection and the creation of electro-mechanical puppets, or even robots. These trends are sometimes combined, such as with Zaven Paré's creatures where the head is often a projected image inside a mask, and the body a creaking mass formed by an electronically-controlled mechanism. Of course it is almost grotesque to label the projected image a "new technology" or indeed a digital one, but the recent development of this phenomenon in puppetry, linked to the digitalization of images (and therefore to their potential for interactive manipulation) gives us food for thought. When used in puppet shows, images are most often used to reveal hidden or infinitely small details to the audience, exaggerating scale, creating an echo between the puppet theatre and its image, between true scale and close up, between the fabric of the illusion and the illusion itself. In their shows, Faulty Optic (a company founded in 1987 by English couple Liz Walker and Gavin Glover), using minute cameras sometimes 'worn' by the puppets, project their miniature world onto wide screen, revealing unsuspected detail, plunging us into a ghost train or aquarium, moving us from a subjective vision of live puppetry to time-lag images, playing mischievously with differing space-timescales. This set is often combined with microphones dotted around the puppet theatre, which amplify and modify the sounds produced by the puppets. Far removed from the dark humour of Faulty Optic, Hotel Modern (a Dutch company created in 1996), portrays in its shows the world at war (*The Great War*) and the genocide of the Second World War (*Kamp*). In the latter, hundreds of 8cm-tall puppets are scattered across the theatre, transformed into a miniature concentration camp complete with gas chambers, barracks, railway station, watch towers etc, all made out of shoe boxes, buttons, strands of metal...Filmed by miniature cameras, operated in full view on stage alongside the puppets, these scenes are projected and shown live on a screen at the rear of the stage, enlarged out of all proportion and yet strikingly realistic. Here also the sound becomes an essential partner to the image: deformed, amplified, thanks to cleverly positioned microphones, a minute scratching becomes the sweeping of a brush on gravel, a small tap a gunshot. Puppets and images, both visual and sound are manipulated in identical fashion in a way that might reflect a trick mirror rather than faithful reproduction.

In several shows, such as in those by the Royal de Luxe company or El Periférico de Objetos, electro-mechanical puppets cohabit with traditional ones, staking their claim to the family of digital technologies and robots. In recent years shows have been produced using only preprogrammed or remote-controlled robots. In this vein two Canadian artists, Louis-Philippe Demers and Bill Vorn have created several shows in which robots seem completely autonomous having eliminated all human presence, whereas their movements have been carefully choreographed and recorded. In *L'Assemblée*, created in 2001, spectators are grouped into the centre of a metallic structure to which 48 robots have been fixed overhead. Surrounded by this oppressive compila-

tion of machinery, intense light is projected on them from the 'heads' of the robots and they are filmed by CC cameras whose images are projected live onto the four surrounding screens. The robots have seized power and are monitoring man.

However, the robot is often far from being a puppet without strings. Despite their apparent autonomy, robots from the American company Amorphic Robot Works, formed in 1992, are all linked via MIDI cables to a central control desk which enables the technicians, overseen by Chico MacMurtrie, to control their movements and actions in real time. Their first show, *Ancestral Path*, produced in San Francisco in 1996, introduces a tribe of around sixty anthropomorphic robots ranging from tens of centimeters to three meters tall. Each of them is given a personality and a specific role reflected in the name given to them by the company: Sub-human drawing, Trumbling Man, Super Dog Monkey... For one hour, these robots perform a tribal ritual leading to the "death" of one of them, a giant full of air. The visibility of the imposing control desk and the cables which link the robots to computers enables a link to be preserved between the inanimate object and its manipulator, as well as providing a vague reference to the art of puppetry in the spectators' imagination. Increasingly, thanks to the popularization of advances in artificial intelligence, robot-puppets are acquiring autonomous and evolving behavior which to a certain extent makes them unpredictable for the puppeteers.

Internet sites for the principal companies quoted above:

<http://www.hotelmodern.nl/>
<http://www.faultyoptic.co.uk/>
<http://billvorn.concordia.ca/>
<http://amorphicrobotworks.org>
<http://www.zavenpare.com/>

(1) Norman Sally Jane, *Acteurs de synthèse et théâtres électroniques*. in Pi-con-Vallin Béatrice (directed by), *Le film de théâtre*, Paris : CNRS Editions (collection 'Arts du spectacle', Série Spectacles, histoire, société), 1997, p 259



Transcultures comes to Mons An interdisciplinary Centre of audio and electronic culture

Interview by Vanessa Vallée
(french version p)

A fervent defender of contemporary "indisciplinary" combinations, initiator, amongst other original events, of the audio journey City Sonics, then of the cross-border Festival network called Transnumériques, Transcultures has shown itself over the last ten years to be extremely active in Belgium and on the international stage, as much with regards to in situ events as with regards to critical analysis of new artistic challenges, and the networking and visibility of creative artists, operators and innovative projects. Today, this resolutely nomadic association directed by Philippe Franck, is leaving its Brussels base to move to the site of the former Abattoirs in Mons to further develop its missions and collaborations.

CCDS: In April 2008, Transcultures will move to Mons after four years in Brussels at the 'Bellone'. What inspired this move?

Philippe Franck: It was during discussions with the directors of cultural services in Mons, with whom we've been in close collaboration since the launch of City Sonics in 2003, that we started to elaborate together this new development phase for the association with a proposal to be based at the Abattoirs site. Between Transcultures and Mons, numerous links had been

successfully forged over recent years. In addition to City Sonics, an original and widely recognized initiative which has rapidly become an important cultural beacon, including at an international level in the summer in Mons, Transnumériques, ground-breaking Festival since its modest beginnings in 2005, has become established between Mons and Brussels and now reaches as far as Maubeuge, Lille, Liege and Paris. It unites both Belgian and French institutions and associations that are open to the possibilities offered by digital technologies in their various forms. It seems essential to me to not retreat into a sort of "purist's digital ghetto" that becomes merely introspective, but rather to open wide the doors and encourage links with more "traditional" cultural structures. In Mons, Transcultures has, for several years, been developing important and regular partnerships with CCDS, Technocité and the manège.mons (more specifically with Musiques Nouvelles, plus the 'Maison Folie' and the 'Carré' Festival), co-producers of our festivals. We also work with ESAPV and the multimedia library who also take part in City Sonics and Transnumériques, the 'Manufacturer' (this 'alternative' association that has caught our attention and earned our full support), together with other cultural operators on an ad hoc basis. There was general enthusiasm at the announce of our new development project in Mons, which will be gradually implemented at the Abattoirs site as we respect individual identities and activities. Once we are officially based in this attractive site we will be able to reinforce our collaborations as well as developing new regional and cross-border synergy. In addition, we have already organized several events at the Abattoirs, at the 'Frigo' (notably a digital exhibition – the first on the site – by the collective 'Lab[au]', *Liquid Space* which was noted for its innovative interactive character), in the exterior courtyard (several audio and digital installations took place there during City Sonics) and in the Main Hall, one of the important venues used during the last two editions of City Sonics. Furthermore, we collaborated, during Transnumériques 2006, with the World Craft Council who had the left wing of the Abattoirs in order to run a public awareness campaign on sound design. This site therefore offers numerous possibilities for exhibitions, meetings, varying events (performances, small concerts,...), residential workshops (in one of the two pavilions that can comfortably house artists)... However, we believe that the identity and the visibility of this beautiful site could be reinforced by focusing even more on contemporary creativity, and especially the work of Transcultures, focusing on digital and audio art-forms. After more than ten years of nomadic existence and a base in Brussels (which reflects the spirit and the projects that our association supports), we do not at all intend to abandon our numerous links with the capital and its cultural operators. Indeed these links could even be strengthened, since this move enables us to propose for the 'Frigo' venue, in agreement with the Town and site managers, an attractive seasonal programme that will be in addition to the two seasonal highlights which are City Sonics and Transnumériques.

CCDS: The site of the former Abattoirs could well become an extremely important cultural and tourist centre with the 'Carré des Arts' centre nearby, the 'Machine à Eau' not far away...we could soon rename this area "The Arts Quarter", a development which is no doubt reinforced by Mons' candidature for the title of European Cultural Capital for 2015. Did this local artistic expression motivate your choice of the 'Frigo'?

P.F.: This context certainly seems to me to be extremely favourable for the most diversified and creative contemporary artistic and cultural developments. Within this perimeter which is situated close to the Main Square, the station and quality higher education establishments, there are a significant number of cultural operators, venues, services and also residents. At the beginning of the 21st century we were already talking to the town's cultural organizers about this "Arts quarter" across which City Sonics journeys each summer. Today it is clear that this area offers a richly diversified cultural opportunity. In addition to activities proposed by the World Craft Council, the city of Mons, the 'Manège' and their occasional partners, a carefully extended programme at the Abattoirs able to draw in additional visitors can only serve to reinforce this legitimate claim. Furthermore, the Transcultures project in Mons, exploring new territories in image and sound, clearly fits with the dynamic of Mons 2015 and a civic policy at the crossroads of culture and technology. This approach relies on committed partners in the public and private, cultural, educational and entrepreneurial sectors, real financial support and a breadth of vision uncommon in Belgium or neighbouring countries. Our interdisciplinary, digital and audio focus, our collective and "connective" spirit can but find in this remarkable melting pot, appreciated both at home and abroad, a source of inspiration, exchange and new perspectives.

CCDS: What will be the future of Transcultures in the short and medium term? Your new project in Mons is that of an 'Interdisciplinary Centre for audio and electronic culture.' What are its principal goals?

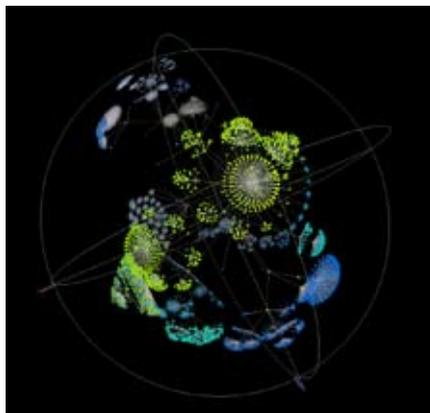
P.F.: Firstly it must be stated that this project is not aiming to replicate existing work, but rather complement it. It is based on the historical goals of the Transcultures association which are the organization of interdisciplinary events (and particularly those that are digital and audio in nature), raising public awareness of artistic, sociological and technological challenges in current practice, and a reflection on their immediate future but also on their

rich past. Digital arts – a label that will no doubt become obsolete in the near future, but which has the merit of trying to identify a new artistic field – have not emerged from nowhere and it seems to me to be more necessary than ever to remind ourselves of this by identifying the origins, affiliations and relevant overlaps. To these can be added our new missions linked to the new convention signed with the French-speaking community of Belgium and our site in Mons, namely an information mission about electronic culture (which can include meeting the public within or without these walls, targeted communication events, publications, Internet or other). These missions would also complement those of our Mons partners who are active in such fields, not to mention France's northern region that is also highly involved. Another novelty for Transcultures in Mons is the possibility of organizing artistic residencies at the Abattoirs site in partnership with our neighbours, covering both cultural and scientific topics. We are also going to raise the profile of electronic and mixed music which we have also supported, both at our festivals and in other Belgian events as well as in CD co-productions abroad. Finally we will be able to co-organize, even if this isn't the main thrust of our mission, workshops such as those we've already been privileged to host with CCDS (the next one will take place at the end of April with net artist Agnès de Cayeux and Thierry Coduys, founder of 'La Kitchen') or those with M15/Numédiart. The presentation of this new school of excellence in the Wallonia region led by the Mons 'Polytechnique' university and UCL, will be our first official cross-cultural activity this year at the 'Frigo'. Researchers will present their three research topics on new electronic stringed instruments, corporal interfaces and the manipulation of multimedia content. We could also envisage workshops and meetings focused more on sound arts (both scenic and network), which is the subject of my current work at the Sound Art laboratory 'Locus Sonus' under the auspices of the 'Ecoles d'art d'Aix-en-Provence' and Nice (Villa Arson). These dimensions of production-creation, information-mediation and reflection are complementary in my opinion and are the main thrust of our interdisciplinary Centre for audio and electronic culture based at the Abattoirs but which could, according to needs and possibilities, spread to other venues in this city which has such an exceptional cultural heritage. Within this developing project we are careful to speak of culture and not merely Art. The fact is that new technologies, "emerging talents" and techno-sociological developments force us to reconsider cultural fields that are undergoing profound change, dividing walls that are resistant to change, a structural approach that is sometimes too heavy and identities that are increasingly diverse and temporary. Alongside such changes, other organizational paradigms are emerging, as are new communities and new artistic and cultural territories which are formed but still lack substance for want of expertise and means. Even if the situation has considerably improved in the French community, there is still a shortage of venues, support and specific sponsorship. It's to meet such shortfalls that this Centre/platform was created in close collaboration with our partners in Mons, Wallonia, Belgium and Europe. Indeed the European location and dynamic approach of the city of Mons also presents attractive development possibilities.

CCDS: What do you see as the development prospects for Transcultures on a local level? What specific types of artistic collaborations are you envisaging with other operators in Mons and further afield?

P.F.: Firstly, we wish to perpetuate, at a structural level, our major international Festival events which are City Sonics and Transnumériques, which will take place for the third time in October 2008. Next, we also intend to organize targeted activities during the season with the aim of improving mediation at a local and regional level. It is also important to further develop our cross-border collaborations with the 'Manège' in Maubeuge, and the Fine Arts museum in Lille who are regular partners of Transcultures, but also with other future French and Flemish partners, without forgetting of course the international scene. We aim to foster close and appropriate collaboration (we work mainly 'in situ' with art-forms referred to as "contextual", and not merely a "transplant" of a fixed production from one place to another), with a variety of festivals, cities and cultural or educational establishments. We will continue in a more structured way to give more particular attention and logistical support to "emerging audio and digital talent" by presenting to visitors and professionals alike, in City Sonics and Transnumériques, a selection of work by students from Art schools in the French community that are active in these fields but also from other European schools with whom we are in partnership. We plan to develop, from our new base in Mons, the regular diffusion of artistic projects supported by Transcultures at international level (from Paris to Montreal, Gaza to Bucharest,...) This increasingly important element allows them, and the structure that supports them, to develop their creative processes but also to achieve greater visibility and the synergy that is essential to their long-term viability. To summarise, we will consolidate and develop, based on a strengthened platform in Mons, considered to be a kind of interdisciplinary exchange mechanism, these "overflowing, overlapping arts" and "exchange cultures" which never cease to motivate and challenge us.

Founded in Brussels in 1996, on the initiative of Philippe Franck (Art historian, critic and organizer of interdisciplinary events) and by "culturally committed spectators", in order to promote and develop meetings between contemporary artistic and cultural practices, Transcultures has shifted little by little from this transversal approach towards presentation, production, diffusion and a forum for debate regarding digital and audio creativity. Responsible for the City Sonics festivals (with a corpus totaling over one hundred installations and audio performances created for this occasion since 2003) and Transnumériques (shared platform for cultural operators of six Belgian and French cities and cross-border Festival dedicated to emerging digital talents), Transcultures is also actively involved in different networks, festivals, events, study groups and publications open to digital and audio productions in Belgium and abroad.
www.transcultures.net
www.citysonics.be
www.transnumeriques.be



M15/Numédiart – HyFORGE, the hypermedia navigator

Interview by Vincent Delvaux
 (french version p)

This is the second in our series of interviews dedicated to the important M15/Numédiart programme, launched on 5th October last year with the support of the Walloon Region of Belgium. Its aim is to support the digital and multimedia industry by overseeing the creation of a Centre of Excellence for these disciplines in Wallonia. Our focus today is on the HyFORGE project, an ambitious interface for hypermedia navigation that facilitates an innovative approach to manipulating an array of heterogenic material. Under the auspices of Professor Thierry Dutoit of the Mons Ecole polytechnique, the instigators of this programme, researchers are seeking to push back the boundaries of our digital experience by producing new tools that can be used creatively, and are destined primarily for artistic use. Accordingly, HyFORGE is a project for a transversal navigator which will enable the indexation of images and sounds, regrouping them by similarity of data and proposing an intuitive interface to the end user. We met Laurent Couvreur, a young researcher exploring this complex field and asked him to explain the thrust of this project. It should be noted that in the first week of April, at the 'Frigo', on the site of the former abattoirs in Mons, a residential workshop for researchers will be organized in partnership with Transcultures, in order to share the initial results of research work, to be followed later by an Open Day for the public presentation of their findings to date.

CCDS: your research focuses on the organization and the navigation around heterogenic content, both audio and visual. Is your objective therefore to establish a structural framework and common semantics for this type of data via normalized, universal language indexation?

Laurent Couvreur: No. The definition of a common language enabling us to describe multimedia content and to formulate research requests is one thing, the application of this language is another. Certainly, several attempts have been made over recent years to define such languages. They were initiated with the specific goal of introducing new semantic elements into the next version of the Web. We could quote the MPEG-7* initiative or the MXF* specification. However, the use of these languages remains limited. That can be explained in essence by the difficulty in automatically accessing the descriptors, or meta-data, from the raw data. This notion goes under the name Semantic Gap and explains the difficulties in developing algorithms of artificial intelligence that can be interpreted at a semantic level. In view of the technologies currently available, it is not yet feasible to use a universal language to index multimedia content.

CCDS: What are the difficulties linked to the indexation of non-structured con-

tent such as sounds or images? What approach have you adopted in order to overcome possible pitfalls?

L.C.: The first difficulty with the classical indexation of multimedia content such as sounds and videos is to define a descriptive language for these contents that takes into account their temporal and composite nature, in other words those containing constantly evolving data arising from a combination of sources. This language must be complete; it must cover all the content and be understandable to the user. Natural language is certainly an ideal candidate from the user's point of view, but it is too far removed from computational realities. The second difficulty is to automate the description of multimedia contents by using this language and extracting the meta-data to provide entries in the index. We could ask why man is so successful in the interpretation of audiovisual data. To be succinct, we can say that man applies various cognitive mechanisms that enable him to differentiate sources based on perceived stimuli (bottom-up mechanism), and to compare the elements identified with existing models (top-down mechanism). Our understanding of these mechanisms is still only partial and their application is only possible under controlled conditions (for example automatic word recognition). Moreover, multimedia data demonstrates extreme variability linked as much to the type of source as to acquisition procedures. As a consequence, software solutions based on this indexation approach are neither reliable nor robust. In the context of the HyFORGE project, we are adopting another approach which is based on the "Human-In-The-Loop" paradigm. The software tools must exploit the fact that the user is the best research tool. Rather than straining to extract semantic indexation keys from the content, research tools must provide the user with a global view of the overall content and enable him to hone his research in a progressive, interactive way by navigation mechanisms within the content itself.

CCDS: You speak of "navigation peer-to-peer" and classification by data similarity, can you explain what these concepts represent?

L.C.: Classification of data by similarity is a method for structuring different contents. By organizing in a topological, hierarchical way similar contents within clusters, we obtain content separation that is then easier to navigate. The user can then advance more rapidly within this structure by researching clusters which match his enquiry and by avoiding others. We intend to regroup similarities based on various characteristics extracted from the content and to create hypermedia links between similar contents by applying self-organizing algorithms.

CCDS: The interface often plays a determining role in user choice of I.T technology, what you do intend to provide at this level for applications similar to HyFORGE? What are the challenges for interfaces using 3D or navigation with tactile screen for example?

L.C.: The design of a software interface is a complex problem that must take into consideration the numerous constraints imposed by user needs and computational realities. Not everything is possible, and what is developed must meet user demands as far as possible and match their skill set. An interface must therefore be functional, intuitive, ergonomic and efficient. In the context of the HyFORGE project, we have identified basic technologies in this sense, such as the visualization of 2D and 3D data, interfaces with zoom, vector graphs and also ambisonic* or time compression. Moreover, it is important to design interfaces in line with the materials available. Although we are concentrating on developments linked to conventional material, there are interesting perspectives with specific installations (for example, multipoint interface on large tactile screens).

CCDS: Your work contains mention of an inter-media approach, how do you specifically intend to progress in this sense and how will that influence our way of thinking and our navigation habits?

L.C.: One line of research within the HyFORGE project measures the similarity between heterogenic multimedia contents. As a feature of artistic composition, the user often wants to find audio and visual content that is esthetically compatible. In addition, a sequence of images can become a research criteria in audio data, and a piece of music can be a research key in video data. The aims in this field are still a little vague but the artists, especially in the field of V.J.ing, are calling for tools that will enable them to reinforce the emotions they wish to communicate by generating audio and visual atmospheres. This reinforcing can especially be achieved by the temporal synchronization of data, for example by adjusting the projection of images to match the tempo of music. But it can also be obtained by ensuring coherence between the data sources themselves, for example with the spectral components of sound and image. Let's be clear that this line of research is highly exploratory and is the artistic branch of the project. It is still too early to be able to exploit an inter-media approach to combine the elements observed within the different modalities (for example the sound of a guitar and a photo of the instrument).

CCDS: Who stands to benefit from the final applications developed in the context of the HyFORGE project? What kind of usage would you favour and what advantages would there be for the end user?

L.C.: The tools that we are developing are appropriate for users needing to structure their multimedia content in order to facilitate subsequent use. That could include the individual user who wishes to organize his videos or

personal music files, to the professional user who is aiming to structure his commercial operation (for example libraries of sound effects or images). We have also identified potential applications in the field of data indexation of medical imagery or video surveillance.

CCDS: Are you intending to expand your work via a community of external developers by proposing an Open Source development platform, for example?

L.C.: Setting up a development community requires a solid foundation and a general consensus on the direction of development work. The HyFORGE project is still too immature in this sense and requires a lot of research, not merely development. However, we will call on existing communities for the specific components that will be integrated into our developments, for example facilities for 3D visualization (ex: OpenGL) or sound synthesis (ex: PortAudio).

CCDS: What kind of artistic collaboration do you envisage in the context of M15/Numédiart for the development of your project?

L.C.: At its core, the HyFORGE project is not artistic, but can serve artists such as composers or video jockeys. However, we are convinced that the approach that we are proposing can become an esthetic research process and thereby create video or audio emotions which artists could use. For example we are currently developing a tool for the treatment of audio signals that would enable temporal compression, in other words, that the audio data can be heard in an accelerated way by minimizing the distortion and maximizing the perceptual quality. If this tool was initially dedicated to research for sound content, it could be adapted to generate sound effects in real time on stage with actors' voices. I will conclude by saying that we are open to all ideas or propositions coming from artists whose creative imagination often surpasses the narrow awareness of engineers.

Laurent Couvreur obtained a Civil Engineering/Electrician Degree at the Mons Ecole polytechnique. He has subsequently worked as research engineer in various laboratories in Belgium and the United States in the fields of static treatment of signals, artificial intelligence and software engineering. In particular, he has specialized in the development of human-machine interfaces and the organization of multimedia data across a number of international and European projects. He is collaborating on the Numédiart project for the HyFORGE research which is focusing on the design of tools for hypermedia navigation.

<http://tcts.fpm.ac.be/~couvreur>
www.numediart.org

Glossary:

MPEG-7 : Unlike the MPEG-4 which describes a format for video code, MPEG-7 is a descriptive norm whose aim is to facilitate the indexation and research of multimedia documents. The MPEG-7 format contains three main elements:

- A group of descriptors to facilitate the description of multimedia contents: visual descriptors, encoding information relative to colour, texture, form or movement, or audio descriptors encoding tone, spectrum or elements at a higher level such as melody or words.

- A language for description of multimedia contents

- Elements called Description Schemes (DS), defining semantics and the relationships between descriptors and DS, notably "author information": in other words that which provides bibliographical information in a media (title, author, description, book etc) or the "physical information" (encoding principle of a given media, size, resolution, etc).

The MPEG-7 format is currently used very little in applications for the general public.

Material eXchange Format or MXF is a container used by professionals for digital audio and visual data. It is a format designed by the Standards Committee of the Society of Motion Picture and Television Engineers.

Ambisonia is a technique for the restitution of the sound environment. The user is immersed in this virtual environment by means of a large number of loudspeakers. Typically between ten and fifty speakers are used. The ambisonic method exists in a 2D version (the speakers are all placed along a horizontal plain in line with the person's head) and a 3D version (the speakers are often positioned in a sphere around the person).

An ambisonic system naturally has a higher performance than a 5.1 system (home-cinema) in terms of restitution, but it also demands far more expensive resources. It currently requires a dedicated computer in order to generate the algorithms for specialisation in real time.

(source: Wikipedia)



Arduino, a sensitive interface that connects to the physical world

By Vincent Delvaux
(french version p)

Developed at the Interaction Design Institute 'Ivrea', a post-graduate research programme in Italy, Arduino is an open-source platform that is designed to create tangibles interfaces and interactive installations. It comprises a hardware element in the form of a card that offers several means of entry/exit in order to interact with the outside world, and a development system which implements the language of Processing/Wiring*. Arduino can be used to create stand-alone installations (in other words, which function without necessarily being linked to another machine), or via connection to external software on another computer (for example using Flash, Processing or MAX/MSP). A number of multimedia artists use Arduino today as a basic element of their interactive productions, due to its simple functionality, its low cost and its ability to interface with both the physical world and other computers. A recent example was provided for us with the project *Tuned Stairs*, created by the 'Fabbrica' laboratory and exhibited in October 2006 and the Pompidou Centre: one of the staircases in the Centre was transformed for the occasion into a kind of interactive giant xylophone, whose sounds were triggered by the movement of visitors on the steps, who could thereby, using their own rhythms, compose the melodies of their choice. This type of interaction enables visitors to appreciate such creations in a light-hearted way and to be informed of the issues linked to digital art by offering them a technological experience that includes both play and physical sensation.

But Arduino, besides these artistic considerations, is also a hardware product with top of the range software, with an extraordinary potential which is delighting large numbers of developers and technologically-minded artists the world over.

The software for interface development, which is entirely open-source so that developers can master it easily, can be downloaded for free on <http://www.arduino.cc> and a range of tutorials are also available. There are currently versions for this platform compatible with Windows, Mac OSX or Linux. This enables editing (in C language), compilation and downloading onto the card's micro-processor of the programmes created by developers.

The structure of a typical programme always contains first of all a zone for the definition of variables, followed by the creation of auxiliary functions defining the programme's scope. Next, a direction is designated for the data flow (entry or exit) on the pins of the Arduino card which are linked to captors. Finally, it is possible to have a looped programme thanks to the main loop function (). Once compiled and saved, the programme can then be exported on to the card's microprocessor.

The circuit plans within the cards can also be downloaded on line, and can be used for the production of printed circuits. It is also possible to contact a circuit manufacturer who can provide the cards with a serial port (in other words without the soldered components) or USB cards (in other words ready for use with the soldered components). A bluetooth version is undergoing trials, but is not yet on the market. The unit price for cards purchased in this way is approximately 5 euros for cards with serial port and 20 euros for USB cards.

The aim of Arduino is to provide a didactic platform that is both simple and economical, with the goal of creating interactive systems. It can easily be used to pilot captors or motors of every kind. A large number of universities throughout the world have started to integrate this system into their curriculum: UCLA (Los Angeles), The Royal College of Art (London), the Goldsmith College (London), the Technical University of Istanbul, the ITP in New York, the IT-University (Göteborg), ESDI (Barcelona), the Faculty of Art in Cuenca, etc. After a few days training with Arduino, it is in theory already possible for beginners to produce systems themselves. Several workshops, led by the platform designers and their collaborators, are organised in various places around the world (from Spain to Sweden, from Denmark to the United Kingdom, and from Canada to the United States amongst others) to outline the

programme's basic functionality.

We will no doubt have the opportunity to give you further information about this exceptional system in a future edition of our magazine, in the company of one of its designers.

Additional Information:

Arduino cards can be purchased in Europe at PCB Europe (<http://pcb-europe.net/catalog/index.php?cPath=29>) or in America at Sparkfun

(www.sparkfun.com/commerce/product_info.php?products_id=666).

As for a power outlet, the USB port can be used, which is sufficient for piloting for example LED lamps, small captors or switches.

The Arduino software can be downloaded at the following address:

www.arduino.cc/en/Main/Software

For further information on Arduino : www.arduino.cc.

The Tuned Stairs project: www.plankman.com/projects/tuned_stairs/

Glossary:

Wiring: Wiring is an Open Source programming environment and a hardware card comprising entries and exits, designed for electronic art installations as well as for training and apprenticeship in computer programming and for the prototyping of electronic hardware. This project, launched by Hernando Barragán (At the University of 'Los Andes' | Architecture and Design School), illustrates the concept of the programming of electronic material that aims to interact with the physical world.

<http://www.wiring.org.co/>

<http://barraganstudio.com/>

Processing : Processing is a language and an Open Source environment destined for those who wish to write programs and design interactive sites. It is used by students, artists, designers, researchers and enthusiasts, both as a learning tool and for producing prototypes. It was designed for teaching the basics of IT programming in a visual context but also for use as a professional production tool. Processing was developed by artists and designers as an alternative to other existing methods. Processing is therefore an open project, launched by Ben Fry and Casey Reas. It is the fruit of research and development at the Aesthetics and Computation Group of Media Lab at the MIT.

www.processing.org/

<http://benfry.com/>

<http://reas.com/>

<http://acg.media.mit.edu/>

NEWS



Hiroaki Umeda in a creative residential at the 'Manège' in Maubeuge

By Philippe Franck
(french version p)

It is after having studied photography and then discovering a choreography by Saburo Teshigawara, grand master of weightlessness, that Hiroaki Umeda entered the dance scene as one might make a personal commitment, an inner journey. His demanding and radical art combines the presence of the moment to the searing intensity of movement. With his 'S20' company, this accomplished artist, creator of gestures, images, sounds and light made a name for himself on the international stage (*While going to condition*, *Looming* or *Accumulated Layout* were quickly acclaimed for their rigour, balance

and great mastery of different theatrical parameters) and is today an established figure of dance that combines Western modernity with Far-eastern practice, showing a depth inherited from the tenebrous 'Butô'. In these magnetic productions, time expands or contracts. From the shadows arises the clarity of gesture which gives Umeda's dance, equally at ease in an electric spasm as in a certain gentle softness, a strange purity and great motivational strength. The body of the dancer/choreographer, always dressed darkly, performs in a minimalist digital universe, combining sound layers and pulsations (he is in this way somewhat similar to his compatriot ex 'Dumb Type', Rioji Ikeda), solid images and luminous mass "I create a production out of empty space, then an image is birthed and develops. The dance then takes shape little by little, as do the sound and image simultaneously" declares this minimalist aesthetician and physical sculptor, focusing more on feelings than on the message, with this paradoxical tour de force that incarnates meaning just when he claims to have emptied his "show".

After having successfully presented at the Via festival, in March 2007, an updated version of *Duo*, a solo that confronts the interpreter with his image, Umeda is returning to Maubeuge for Via 2008 where he will be in artistic residence at the Manège and where he will present a new solo production of around 25 minutes. To this brief work, which often speaks to us at length, the Japanese choreographer will be adding the presentation of *Finore*. As regards this other uncluttered solo work, the update of an original dating back to 2003 of about forty minutes' length, Umeda writes: "It seems that trivial, small phenomena always surround me. I admit to being one myself, and I would even like to become still more miniscule and trivial. With this transformation, I believe that a magnificent new world will open up, along with the desire to belong to it. With *Finore*, it is this direction that I want to follow and achieve by my dance." A personal vision, not without hope, that reminds us, without any pretence, of our humble condition as human beings destined to live in a context that surrounds us and to which we intimately belong.

The new production by Hiroaki Umeda, as well as *Finore*, will be presented, in the context of the Via festival, on March 21st and 22nd 2008 at the 'Manège' theatre, Maubeuge.

Reservations: +33 3 27 65 65 40S



La Gaîté Lyrique, A new centre for modern music and the digital arts

By Philippe Franck
(french version p)

A prestigious 19th century building, elegantly voluted, a temple for operetta well-known to the Parisians who have welcomed work by Offenbach or Luis Mariano, the Gaîté Lyrique theatre forms part of the grand theatrical history of the French capital. In 1980 an attempt was made to turn it into a "Magic Planet" theme park, that others quickly renamed "Tragic Planet" since it only remained open a few weeks to the public. In 2001 the city of Paris decided to turn it into a centre for modern music and the digital arts. After lengthy preliminary studies partly due to acoustic problems that were difficult to resolve in a very dense urban context (situated in a square bordering onto the boulevard Sébastopol, in Paris' third 'arrondissement', a congestion point for Parisian traffic), it was architect Manuelle Gautrand who was chosen to supervise the necessary refurbishments, whilst being mandated to respect the historical features of a listed building. There then followed a demanding competition between various teams with the aim of choosing one strong cultural project to be funded with public/private finance for this "third-category building", a project that would be federative, prospective and have an international dimension. It was to fill a gap in facilities of this kind in the Paris region both for modern music and digital art, by offering residential facilities (1000m²), exhibition rooms (800m²) a performance venue (standing room for over 800), a multimedia library (it will be the largest of its kind in France)

a "media theatre" (110m²) as well as a projection and conference room. In December 2007, the team led by cultural engineering agency 'Troisième Pôle' under the energetic leadership of Steven Hearn (responsible, amongst other areas, for the magazine and inventive music festival known as Octopus), and the 'Naïve' label directed by Patrick Zelnik, was chosen for having proposed the most innovative project and being best able to meet the demands of the huge 'cahier des charges' imposed by Parisian mayor Bertrand Delanoë and his Deputy in charge of Cultural Affairs Christophe Girard. The overriding goal of the project is to "identify and favour creative spontaneity using digital technology, crossing the barriers of artistic disciplines on the national and international scene (...), to promote independent artistic expression to create a link between artistic creativity and social practices."

Under the direction of Jérôme Delormas (former head of the Art Centre 'La Ferme du Buisson', current director of 'Lux', national theatre in Valence and co-director of 'La Dernière Nuit Blanche' in Paris), this team that boasts a certain collegiality and cross-disciplinary versatility will be organizing each year a number of residential workshops, 100 digital productions, 3 major exhibitions, over 70 multidisciplinary productions, 80 concerts, a major annual festival for digital and sound art, conferences and training programmes... Equipped with an annual budget of around 9 million euros, the Hearn-Zelnik-Delormas project is based on the principle of a platform, a word which Jérôme Delormas explained in a recent interview granted to online magazine 'Poptronics' according to a dictionary definition: "a flat surface supporting material and men, a sum total of ideas which are used to support a common policy". The rhizomatic Gaîté Lyrique project is the inheritor of "Mille Plateaux" inspired by Deleuze's philosophy and which favours at every stage "an approach which creates connections more than it satisfies the circuits and isolated milieu of those who rest on their laurels. In this sense we are promoting a project that will be in harmony with one of the key features for the functioning of digital culture, that of the network." This is a new way of viewing artistic direction and a cultural institution combining production, diffusion, training, reflection and a form of mediation that is as arborescent as it is progressive, comparable to the media which are its creative channels. "The Gaîté is situated "between", it selects, it commands, it prescribes, it advises, it demands, it shares its choices. It does not pretend to be the only bearer of truth, but rather to represent a plurality of viewpoints that cause one spirit to emerge. In its method, let's say that there will be a spirit akin to an 'editorial committee' and that the Gaîté itself will integrate the notion of artistic direction as do magazines. In this sense also, we wish to have a strong identity whilst being sensitive (like a membrane) to different trends, innovations and research" stipulates Jérôme Delormas. The building, which is still being refurbished (estimated total cost 78.6 million euros), is due to be opened in the summer of 2010. Between now and then, both the team and future programme should be ready with a forward-looking mission whose visibility will be above all virtual. The place of multiple possibilities that are gaily lyrical!



Gantner Multimedia Cultural Centre Digital passport and multi-singular exploration

By Philippe Franck
(french version p)

A multimedia cultural centre created in 1998 by the initiative of the 'Bourogne' commune and Pierre Schaeffer's CICV (formerly the Pioneer Centre for video and electronic arts now replaced by Ars Numerica's new project), then attached to Belfort's 'Conseil général du Territoire', particularly anxious to integrate and exploit the latest technological developments, the Gantner Multimedia Cultural Centre offers the general public – free of charge – various methods of exploring digital culture. Besides training courses offering "multimedia passports and Internet" for beginners and workshops run by

artists for adolescents, this convivial Centre boasts a multimedia library with over 1,500 references (CD's, specialist works, CD-roms and DVD-roms). Undoubtedly, the career progression of its current young director Valérie Perrin, philosopher with a passion for electronic music and of her predecessors Yvan Etienne, audio artist and Bertrand Gauguet, musician and critic, reinforce a clear taste for radical audio adventures. The Gantner Centre has presented performances by Henri Chopin, but also by notable free spirits such as Christian Fennesz, Keith Rowe, Oren Ambarchi, Markus Schmikler, Erik M, and Jérôme Noetinger, and has recently rejoined a network established by the André Malraux Centre in Vandoeuvre for the promotion of improvised music. Artists' residential courses will also be restarted, notably with Brazilian video director Edson Barrus for an installation project in collaboration with the University of Technology at Belfort-Montbéliard. Valérie Perrin is linking the artistic policy of this resource and experimentation Centre to that of a label (she previously collaborated with the interesting and independent record Company 'Odd Size') focused as much towards a reminder of living heritage as towards technologies and today's young digital artists. It was in this way that Michel Giroud, whimsical and passionate director of the excellent collection '*L'écart absolu*' reuniting foundational texts of infamous rebellious artists, was asked to produce a kind of pedagogical show and a podcast on the avant-garde forerunners of the digital era (Marinetti and Futurism, Haussman and Dadaism, Moholy Nagy and Constructivism...). Tony Conrad, one of the representatives of North-American "early minimalism" was invited in January to present his images in flickering movements on mirrors from the exhibition *Figment* dedicated to his colleague Paul Sharits (proto multimedia artist, also video professor, author of artwork drawn from film negatives, and film-maker) and organized by Yann Beauvais (visual artist, independent commissioner, leading figure in experimental cinema). The Centre also plans to develop collaboration with the CCN of the Franche Comté region directed by choreographer Odile Duboc, and there is talk of crossing paths in the near future with City Sonics and Transnumériques. Significant editorial activity also accompanies these artistic projects and high quality exhibitions: the collection *Cahiers de l'Espace* based on projects by author Pierre Alfieri, the collective "net crasheur" Jodi, or again by director Jean-Lambert Wild, catalogues (in collaboration with 'Les Presses du réel') or Paul Sharits and the genial Nicolas Schöffer, inventor of cybernetic sculptures and spatiodynamic towers but also two precious DVD-Roms (interviews with his widow Eléonore Schöffer and interactive visits to the master's workshops), with information on the man himself that makes it accessible to specialists and curious alike. Finally, the Centre has constituted an interesting collection composed of 35 works of art (Du Zhenjun, Joël Hubaut, Véronique Hubert, Jodi, Erwin Redl, Mouchette, Valie Export...) also available on digital support, accompanied by an imposing publication entitled *Documents*. The spirit of the collection, specifies former Centre director Jean-Damien Collin, is based as much on "a commitment to the technical and sociological logic of digitalization as on its links with the practices of contemporary art and the artistic experimentations developed in the 20th century". In this same catalogue, Bertrand Gauguet, who selected the works, summarises well the cultural projet of the 'Espace Gantner' : "to explore, is to accept one's present and to challenge it by actions that will be undertaken. We must understand the origin of these practices and accompany that which digital technology enables them to accomplish on their journey. That is to combine reflection and experience". We can but agree with this vision!

www.cg90.fr

Tel : + 33 3 84 23 59 72



www.cecn.com | France: + 33 (0)6 82 73 40 97 | Belgium: +32 (0)496 83 96 81



Projet Interreg IIIa France Wallonie Flandre co-financé par le FEDER
Project Interreg IIIa France Wallonia Flanders co-financed by FEDER
Projet co-financé par le Ministère de la Formation de la Région wallonne
Project co-financed by Ministère de la Formation of the Walloon Region

Cover: Zaven Paré, *Marionnettes électroniques* © Dominique Pinon.

Editeur responsable/Editor: Pascal Keiser/CECN, 4A rue des Sœurs noires, B-7000 Mons. Magazine gratuit, ne peut être vendu / free magazine not for sale.