Plateformes_Escale#4

Au Point Ephémère, 190 quai de Valmy, Paris. Du 11 au 15 mai 2004

Plateformes de rencontre de pratiques et de projets internationaux autour du thème : Les artistes-programmeurs et le théâtre

Enjeux

L'artiste programmeur est devenu un maillon essentiel de tout projet théâtral dans un environnement temps réel. Mais son travail et son rôle sont encore entourés de mystère. Il reste à clarifier sa place idéale, la dynamique qu'elle entraîne, ainsi que le mode de travail optimal au sein de la "machine" théâtrale. Une collaboration réussie entre artistes programmeurs et gens de théâtre réside en partie dans la gestion des pressions rencontrées pendant la période de création d'une pièce de théâtre. La notion de "temps réel du temps réel", c'est-à-dire la capacité à répondre pour un programmeur par un programme et des images avec autant de flexibilité qu'un acteur avec son corps et sa voix n'est pas, sans outil spécifique, actuellement réalisable.

Afin de préserver la part créative de l'artiste-programmeur dans le contexte du spectacle, nous devons trouver des façons d'anticiper, de partager les savoirs, de construire une méthodologie qui puisse allier flexibilité et communication entre tous les acteurs de la plateforme théâtrale.

Ce workshop a ainsi tenté de contribuer à ce processus de clarification. En compagnie d'un ensemble de programmeurs, d'artistes, de metteurs en scène et de techniciens qui explorent des univers et des techniques variés, nous avons essayé de développer des moyens conceptuels et techniques pour permettre l'émergence de nouvelles langues théâtrales.



Les débats, les intervenants

Chaque jour, le workshop s'est articulé autour de trois moments :

- les chantiers : au travers de travaux pratiques, les participants ont manipulé et interrogé les environnements multimédia temps réel ;
- les présentations : les artistes ont présenté leurs travaux autour des pratiques théâtrales intégrant les technologies numériques ;
- les débats.

Mardi 11 mai 2004

Introduction

Mise en perspective des exigences du théâtre face à un environnement multimédia temps réel, au regard des deux spectacles de la Cie Incidents Mémorables mobilisant les nouvelles technologies : *Huntsville, l'ordre du monde* (2001), *La Pensée* (2003)

Pistes explorées: Quels sont les enjeux de la relation spectacle vivant / environnements multimédia interactifs? Les contraintes de la répétition. Les images, les capteurs et le corps du comédien. La fluidité de la représentation. Quelle collaboration entre l'acteur, le metteur en scène, le régisseur, l'artiste-programmeur, le développeur? Quels rapports entre l'artiste et la machine?

Intervenants:

- Georges Gagneré metteur en scène Cie Incidents Mémorables http://www.incidentsmemorables.org
- Pedro Soler artiste programmeur La Pensée http://www.lazyav.org
- Christophe Caustier acteur La Pensée
- Juliette Galamez régisseur
- Franck Laroze auteur Huntsville, l'Ordre du monde

Mercredi 12 mai

Présentations

- Johnny Dekam http://www.node.net et Jonathan Marcus De VDMX à la nouvelle architecture de Mirage
- Guy Levesque régisseur / musicien http://www.musicaprod.fr.st fabrication d'une surface de contrôle au travers de l'exemple de La Pensée
- David Buff programmeur multimédia fabrication d'une surface de contrôle
- Emmanuel Flety programmeur http://www.ircam.fr/atomic interactivité et mise en scène : Captation, interactivité et contraintes technologiques, artistiques

Débat : la fabrication du spectacle

Pistes explorées : Les notions d'interface/moteur et de surface de contrôle. Le partage des compétences entre le régisseur et le programmeur. Comment répondre aux contraintes de l'élaboration/l'utilisation des patchs pendant les répétitions? Comment construire des outils qui servent à une communauté d'utilisateur?

Jeudi 13 mai

Présentations de projets artistiques :

- Odile Macchi metteur en scène Compagnie Si et Seulement Si
- Lisbeth Bodd, Asle Nilsen, Piotr Pajchel, Hakon Linback Cie Verdensteatret, Oslo http://www.verdensteatret.com
- Skeezo collective live a/v http://www.artefacte.org

Débat : le théâtre et l'interactivité

Pistes explorées : Les enjeux de l'interactivité. Quels capteurs pour quels besoins artistiques? La nécessité d'une mise en oeuvre au service du jeu de l'acteur. Comment construire un environnement pour le comédien.

Vendredi 14 mai

Présentations de projets artistiques :

- François Giraudon compositeur / ingénieur
- Yves Degoyon musicien et développeur pidip http://ydegoyon.free.fr/
- Thierry Fournier artiste multimédia http://www.thierryfournier.net
- Erik Minkkinen musicien http://s.eeek.free.fr http://w-deco.com
- Ana Belda / Good Boy vidéaste http://gipsy.xicnet.com/

Déhats

La place de l'artiste multimédia (image-musique) dans le spectacle vivant

Pistes explorées : Le choix des outils de création et leur influence sur la réactivité nécessaire aux répétitions. Comment l'artiste multimédia peut-il anticiper "le temps réel du temps réel"? Quel dialogue entre l'artiste multimédia (vidéo-musique), le metteur en scène, l'auteur dans la réalisation de dispositifs multimédias temps réel? Est-il possible de concevoir une création ouverte à la réécriture par le metteur en scène et les acteurs? Le théâtre comme espace de confrontation entre les écritures multimédia/scénique/dramaturgique.

Le régisseur et l'appropriation des nouvelles technologies au service d'un projet artistique

Samedi 15 mai

Présentation de projet artistique :

- Pascal Baltazar - musicien - sys-org http://www.sys-org.net

Synthèse : les chantiers du futur et la logique de l'open source

Une dynamique collective de développement des outils est-elle possible? Mutualisation et mise en réseau : les deux conditions de mise en place d'une plateforme numérique souple et économiquement accessible. Proposition du projet Didascalie.

Conclusions