

# CATHEXIS # 1 : LA VÉRITÉ EN PROCÈS(SUS)

**CONCEPT ORIGINAL** NICK MILLETT  
**UN PROJET CO-ÉCRIT PAR** NICK MILLETT **ET** W. DAVID HANCOCK  
**ARTISTE VISUEL ASSOCIÉ** ALAN WARBURTON  
**CHERCHERS SCIENTIFIQUES ASSOCIÉS**  
RONALD POPPE **ET** MARTIN EDWARDS

**CRÉÉ EN COLLABORATION AVEC**  
ATELIER THÉÂTRE JEAN VILAR,  
THÉÂTRE DES CARMES, CENTRE DRAMATIQUE  
DE BRUXELLES - THÉÂTRE VARIA,  
THE FOUNDRYTHEATRE, HEARTEFACT,  
CPI, NMA, UNIVERSITÉ D'UTRECHT

Atelier Théâtre  
**Jean Vilar**

THE  
FOUNDRY  
THEATRE

THÉÂTRE DES  
CARMES  
ANDRÉ BENEDETTO

Théâtre  
**VARIA**



Cofinancé par le  
programme Europe créative  
de l'Union européenne



HEARTEFACT

NAAN



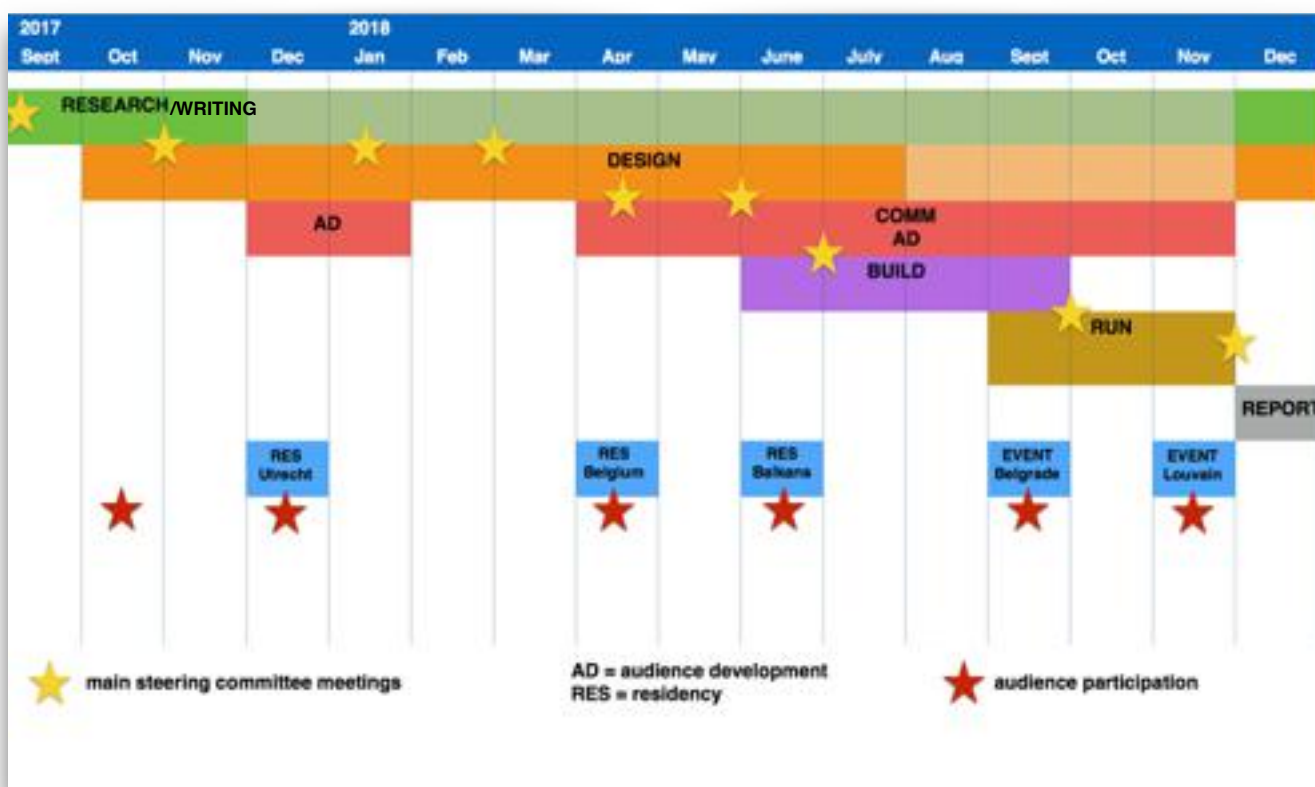
Universiteit Utrecht

Diffusion / Production  
**CLARA NORMAND**  
+33 (0)6 38 83 69 61  
clara@elapse.eu

Directeur artistique  
**NICK MILLETT**  
+33 (0)6 61 80 23 53  
nick@elapse.eu

# Préface

Le projet prototype *Cathexis 1: La Vérité en Procès(sus)*, créé en coopération avec différents partenaires européens et co-financé par la Commission Européenne dans le cadre du programme Europe Créative, sera développé sous la forme de plusieurs résidences et workshops à travers l'Europe, en collaboration avec des scientifiques, des chercheurs, des directeurs artistiques, des comédiens et des membres du public de chaque pays impliqué. Les premiers événements émanant de ces différentes résidences et workshops auront lieu en Serbie en septembre 2018 et en Belgique en novembre 2018.



La timeline de la création

Définition de "cathexis"

1 Grec ancien : possession, rétention (κάθεξις)[kə'θɛksɪs]

2 Usage commun : investissement ou concentration d'énergie émotionnelle dans un objet, une personne ou une idée. Traduction anglaise du terme « Besetzung » utilisé par Sigmund Freud qui dénote « une occupation militaire » dans son usage quotidien allemand.

3 Notre proposition : **Catharsis + Methexis = Cathexis**

Catharsis = purgation d'émotions réprimées (par le théâtre dans *La Poétique* d'Aristote) ; mécanisme social fondateur de la culture et de la communauté (René Girard)

Methexis = partage en groupe (origine dans le théâtre grec : participation du public dans le rituel)

CATHARSIS + METHEXIS = CATHEXIS

# L'expérience

**CATHEXIS 1 : LA VÉRITÉ EN PROCÈS(SUS)** traite la question du rapport entre Vérité et Technologie via un Événement Judiciaire Interactif qui transforme à la fois la scène et la salle en un tribunal du futur.

Le dispositif central de l'Événement est un large cube rotatif, transparent et intelligent dans lequel se trouve un accusé. Le cube sera en mesure de « lire » la pensée et le comportement de l'accusé. Les images et données extraites de l'accusé seront exposées sur les parois en verre du cube; tout comme des preuves et des faits. Le public sera juge et juré dans un procès, guidé par un « médiologue légal ». À un moment clé le public se rendra compte que lui aussi est contrôlé par des dispositifs biométriques.

*....l'idée que la vérité est cachée voire même pervertie par les procédés qui sont eux-mêmes destinés à l'établir fait extrêmement sens.*

Paul Feyerabend, *Contre la Méthode*, 1975

Les interrogatoires réalisés par le public seront facilités par l'usage du numérique. Des spectateurs *online* auront un rôle à jouer dans cette « communauté d'enquête ». L'expérience participative sera en grande partie écrite au préalable en vue de créer une structure dramaturgique puissante, cadrant l'expérience temporelle du public, mais sera aussi sujet à la contribution aléatoire de ce dernier.

Les données récoltées lors de tous les Événements (en Europe et au-delà) seront analysées, comparées, exposées, retravaillées, partagées. Les technologies créées ou adaptées pour l'Événement continueront à être développées avec les organisations partenaires. Le Cube lui-même sera exposé en tant qu'installation artistique interactive.



Un robot Pepper travesti en Déesse Justice  
(ill. Nick Millett et Elodie Garbé)



Détecteur de mensonges du FBI dans les années 50.

# Dispositif et mise en oeuvre (I)



Procès Eichmann : un des clichés les plus emblématiques d'un cube en verre dans un tribunal

## Forme et Image

Le travail scénographique prolongera les interrogations qui animent l'équipe artistique : l'interaction entre les arts visuels et les arts vivants, l'espace de représentation et l'espace concret, le statut de l'Image aujourd'hui alors que nous entrons dans un paradigme éthico-esthétique et un nouveau régime de vérité.

Le Cube est une figure constante dans l'art moderne et contemporain, un support pour questionner l'opacité, la transparence et l'impénétrable existence des objets. Nous explorerons les facettes métaphoriques, métaphysiques et sociales de cet objet : confinement, protection, exposition et surtout opacité et pouvoir.

## Espace et Figuration de la Vérité

La "boîte noire" des théâtres, le "cube blanc" des galeries d'art, la "boîte noire" des avions de ligne et surtout les notions en ingénierie et informatique de



Architecture de tribunal

"boîte transparente" et "boîte noire" - toutes entrent en collision dans un noeud théorique et pratique aux accents épistémologique, éthique, esthétique, politique et scientifique. Mais surtout, ce noeud constitue aujourd'hui une situation vécue où ces discours fusionnent avec des contextes quotidiens de changement.

Le polygraphe fut une déception pour beaucoup. Mais toutes les nouvelles technologies relatives aux Big Data, au Soi Quantifié (Quantified Self) et aux IHM (Interface Homme-Machine) constituent son héritage. A tel point que les problématiques abordées et les enjeux entraperçus il y a plus d'un siècle lors de son apparition nous guettent de nouveau.

Ainsi nous nous devons questionner à nouveau la vérité de l'art, l'art de la vérité et le statut de nos bases de Vérité : Mot, Image, Preuve Sensorielle. Alors que les images deviennent des arguments dans les domaines de la Justice et de la Science, la manière dont celles-ci interagissent avec l'expérience humaine et les institutions doit être mise en situation.



Francis Bacon : structure d'isolation existentielle

Parfois une structure transparente enfermante, d'autres fois un objet solide et opaque, ou encore une surface pour des images numériques, générées par ordinateur et virtuelles - le statut ontologique du Cube évoluera au rythme de la dramaturgie et de la participation du public. Et lorsqu'il aura dépassé ses limites en tant qu'outil pour acquérir la capacité d'agir, alors peut-être que les questions qu'il pose seront plutôt adressées au public qu'à l'accusé : l'espace lui-même sera chargé par des propriétés inconnues jusqu'ici en même temps que le "temps de la justice" changera de nature. Dans quel Cube le public réalisera-t-il qu'il est présent ? Et le monde, ne pourrait-il pas être "encubé" également ?

# Dispositif et mise en oeuvre (II)

## Le Dispositif Scénique

Le Cube en verre dans lequel "l'accusé" est placé constitue le dispositif central de l'Événement. C'est un élément mobile technologique qui nous permet de situer *Cathexis 1* dans n'importe quel espace : théâtre, musée, salle publique, gymnase...tribunal.

La technologie du Cube évoluera à la fois pendant le projet et après celui-ci. L'expertise technologique sera assurée par nos partenaires principaux (l'Université d'Utrecht : technologies de détection de la déception; l'Université de Louvain-la-Neuve : technologie de détection d'ondes cérébrales (EEG)) et par nos partenaires associés. Nous sommes également en cours de

négociation avec d'autres partenaires potentiels pour des Scanners Portables PET, des SPIR (Spectroscopie proche infrarouge), de l'imagerie optique transdermique, de la neuro-imagerie et de l'expertise légale.

Notre partenaire associé Buzzing Light sera responsable de l'intégration, la visualisation et la gestion de l'ensemble des technologies pendant les Événements.

L'intérieur du cerveau et du corps de l'accusé sera rendu visible sur les parois extérieures du Cube grâce aux technologies sus-citées. Le public sera amené à prendre des décisions au regard des "facteurs de vérité" proposés par ces "systèmes experts". Des formes de visualisation différentes ainsi que les variations de comportement du Cube accompagneront la structure dramatique.

## Scénographie

Outre le dispositif du Cube, la scénographie sera minimale et consistera principalement en une conception son et lumière immersive. L'artiste visuel en CGI Alan Warburton aura un rôle clé dans le développement et l'inclusion narrative des images (video, Réalité Virtuelle, images générées par

ordinateur, visualisation de données) qui seront déployées sur le Cube.



Jeu Télévisé

## Texte

Tous les membres de l'équipe contribueront à l'apport d'idées pour la conception générale de l'Événement et du texte mais ce sont le directeur artistique Nick Millett et l'auteur W. David Hancock qui seront responsables du texte final.

## Participation du Public : Événement

L'expérience et l'expertise de W. David Hancock, à la fois pour l'invocation de "la suspension consentie de l'incrédulité" et pour l'écriture des dimensions aléatoires et interactives de l'Événement, seront indispensables.

La dimension Intelligence Collective sera assurée par notre partenaire Stormz mais nécessitera l'apport complémentaire de différents partenaires de développement, en vue d'une expertise dans le blockchain, le crowdsourcing, l'analyse de données et le P2P.



Tournoi de Squash



# Une Nouvelle Forme

**Cathexis est un projet de recherche et de collaboration internationale. Il a pour objectif d'inventer un nouveau type d'événement qui transforme les rapports avec le public.**

CATHEXIS 1 : LA VÉRITÉ EN PROCÈS(SUS) est le prototype d'une nouvelle forme théâtrale. Le projet cherche à extraire et démontrer la valeur des arts du théâtre en tant qu'outil de recherche socio-culturelle et le potentiel de cette dimension pour re-dynamiser les publics.

Alors que le théâtre voit son public diminuer, que les jeunes accordent de moins en moins d'intérêt

à la forme théâtrale et que les autres formes culturelles acquièrent une plus grande part de marché, il est temps de se demander comment il faut innover le théâtre. Cathexis propose d'explorer cette question **en expérimentant une nouvelle forme théâtrale qui fonctionne comme une recherche sociale fondamentale et qui transforme le spectateur-consommateur en spectateur-chercheur.**

## Hypothèse de recherche-crédation

L'hypothèse de *Cathexis* est que la technologie redéfinit l'ensemble des pratiques culturelles et qu'afin de comprendre de quelle manière la relation de l'humain à la technologie évolue et influence le comportement humain, il est nécessaire d'inventer de nouvelles

méthodes de recherche-crédation. Une telle entreprise de compréhension est indispensable pour créer de manière harmonieuse des comportements de machine et d'humain au sein de dispositifs socio-technologiques. Puisque le théâtre constitue essentiellement une pratique collective d'exploration des relations humaines par le biais d'une création libre de comportements, il est raisonnable d'imaginer



que celui-ci peut apporter bien plus à la société et à la science que ce qu'il accompli actuellement. Et qu'il peut de manière simultanée raviver une relation intense et créative avec de nouveaux publics.

## Le Théâtre comme Événement

La nouvelle forme théâtrale envisagée est un événement en

trois dimensions : (1) une expérience esthétique, (2) un dispositif pour mobiliser les spectateurs sur un thème d'intérêt public primordial, (3) un acte social et créatif d'auto-réflexion. Le processus de conception cherchera à intensifier l'engagement du spectateur vis-à-vis de l'Événement, de la thématique abordée, et des autres spectateurs. Les Workshops permettront à ces derniers d'exprimer leurs propres ressentis de l'expérience vécue grâce à des techniques de facilitation et d'incitation à la communication. Finalement, l'Événement permet la création d'une véritable communauté d'enquête où le spectateur peut potentiellement devenir chercheur social, décideur collaboratif et artiste-crédateur. Et ainsi l'Événement vit à travers cette communauté aussi bien d'une manière continue *online* que ponctuellement *en live*.

*I will go to my grave believing that the actor could be the most important experimental social scientist.*

Clive Barker, *Theatre Games* 1977

# Pourquoi Cathexis aujourd'hui ?

## Un Changement de paradigme

*Cathexis 1* questionne de manière fondamentale notre société actuelle et future. En ayant pour sujet la Justice, *Cathexis 1* explore comment l'évolution technologique changera nos institutions et à quel point nous avons besoin d'innover dès aujourd'hui dans le but de façonner consciemment cette évolution ; de quelle manière les "médias immersifs" prennent le contrôle de nos dispositifs de représentation et de notre "agir spectateur", et ceci dans tous les domaines ; enfin, de quelle manière nos notions de vérité, intelligence, citoyenneté et démocratie se transforment sous l'influence de technologies comme les Big Data, au sein même des Démocraties Médiatiques où le Rationalisme Scientifique joue un rôle majeur dans la reformulation de notre Subjectivité et de nos pratiques de la Justice et de la Politique.

## Théâtre et...

.....Science, et Justice, et Politique... Nos institutions sont toutes des mises en scènes avec leurs propres scénographies qui influencent directement les "vérités" qu'elles produisent. Par exemple, des expériences ont pu démontrer que les suspects enfermés dans des Cubes en verre ont plus de chances d'être déclarés coupables par les jurés. L'univers des détecteurs de mensonge dispose également de son propre modèle de théâtralité mélodramatique. *Cathexis 1* interroge l'avenir de la "deception detection" armée des nouvelles

générations de machines-interprètes de comportements. Il cherche à élargir son champ d'interrogations en cherchant à comprendre comment le théâtre fonctionne déjà au sein de la

*Au sein d'un comité de loi pénale habilement constitué, je ne connais pas de personnage plus essentiel qu'un directeur de théâtre. [Les prisonniers sont] soumis continuellement aux mêmes conditions que celles d'un acteur sur la scène.*

Jeremy Bentham, *Ecrits sur le Panopticon*, 1787

Science : comment les jeux de rôle, la simulation et la visualisation peuvent permettre de construire des expériences scientifiques (de la même manière que les méthodes dites "Wizard of Oz" ou les simulations de procès judiciaires) et ainsi une certaine vérité scientifique.

## Science, Vérité et Justice

On entend beaucoup parler en ce moment de la possibilité que les robots accaparent le travail des humains. C'est peut-être la raison pour laquelle de plus en plus de citoyens européens ont une vision négative des robots (source : Eurobaromètre). Le mouvement qui cherche à faire en sorte que la neuro-imagerie ou d'autres méthodes de type "post-polygraphe" soient "prêtes à l'emploi" dans les tribunaux suggère que ces "systèmes experts" prendront un jour la place des jurés. Mais cela n'arrivera que lorsque le monde scientifique, fonctionnant par un système d'évaluation des pairs, aura établi officiellement la solidité de ce type de technologie. *Cathexis 1* explore la question des processus de vérification propres à la Science et interroge un futur où la Vérité est déterminée par le non-humain : qui dirigera, ou plutôt, qui assistera les IRM et autres technologies au tribunal ? Technicien, scientifique, docteur, policier...robot ?

## Technologie et Théâtre aujourd'hui

Ni technophile ni technophobe, *Cathexis 1* ne s'excite ni à embellir l'expérience esthétique avec la technologie de point, ni à vulgariser la science. Le théâtre en tant qu'exploration partagée de l'expérience technologique est une proposition très différente. Cette conception dépasse l'idée de la technologie comme outil afin de la comprendre comme une relation. Elle dépasse aussi les visions autant dystopiques qu'utopiques de la technologie afin d'explorer de manière constructive comment elle influence notre existence sociale et nos institutions. Les nouvelles technologies inventent de nouveaux types de relations. De nouveaux types de relations requièrent de nouvelles formes d'investigation. Le théâtre, en tant qu'exploration des relations, doit être innové. *Cathexis* catalyse cette innovation.

# Équipe artistique et partenariat

## NICK MILLETT - metteur en scène, scénographe, auteur

Nick Millett est le directeur artistique de la Compagnie ELAPSE et gérant de la société NMA. Britannique d'origine, il vit désormais entre Paris et la Bourgogne. Il a passé plusieurs d'années à étudier et à enseigner la philosophie et la littérature du XXème siècle. Il a beaucoup travaillé sur le sujet de « l'intensité » ainsi que sur la critique de la représentation, et a publié des articles sur la philosophie et les arts visuels. Quand il s'est éloigné de la philosophie académique, il a découvert le jeu d'acteur, et par là un laboratoire pratique d'exploration à la fois philosophique et vitale. Dès lors, il a décidé de travailler dans ce nouveau domaine dont la matière première est l'intensité, l'intuition et la perspicacité. Jouer, coacher, et diriger deviennent pour lui une autre manière de pratiquer la philosophie et la meilleure façon d'étudier ce que c'est que d'être humain. Metteur en scène, directeur artistique d'événements et d'expositions, acteur sur scène et devant la caméra, il est aussi coach d'acteurs depuis de nombreuses années.

En tant que directeur artistique d'Elapse, metteur en scène et scénographe (notamment d'*Ark Tattoo* et de *Cercle Miroir Transformation*), il continue à explorer comment la structuration de la temporalité de l'expérience du spectateur et l'interpellation de son subjectivité profonde font tomber le voile de la représentation. Chaque projet artistique se constitue comme une expérimentation pratique et analytique du comportement humain.

Il est aussi régulièrement consultant pour des organismes autour de la sémantique, la sémiotique et de l'innovation socio-technologique. Il a notamment publié récemment deux essais sur le futur de l'automatisme et le rôle de l'anthropomorphisme dans l'interface homme-machine.

« La direction fine et précise de Nick Millett (...) On sort bouleversés de ce moment de théâtre-vérité, de cette pièce d'une profondeur rare qui en dit beaucoup sur l'humain. »

A propos de *Cercle Miroir Transformation*,  
Froggy's Delight

« Un spectacle étonnant et instructif, de nature à apporter un sentiment de respiration salvateur. »

A propos de *Cercle Miroir Transformation*,  
Le Monde

« Une dimension théâtrale différente (...) un art vivant emprunt de poésie (...) Nick Millett a ce pouvoir de transporter le spectateur dans un monde fabuleux où l'on aimerait rester longtemps tant on s'y sent bien »

A propos de *Cercle Miroir Transformation* et *Ark Tattoo*,  
Le Bruit du Off

« Si la compagnie Punchdrunk est devenue la référence en matière d'expériences théâtrales immersives, des compagnies comme Elapse et Blast Theory continuent de creuser et d'exploiter le sillon. »

A propos d'*Ark Tattoo*,  
Cent Magazine

« On est chez Beckett pour le sens de l'absurde et chez Nathalie Sarraute pour le jeu sur le langage. On est chez Elapse, compagnie qui maîtrise l'art d'accoucher les âmes. »

A propos de *Cercle Miroir Transformation*,  
Marianne

« Le spectacle le plus original du festival. Une connivence avec le public assez extraordinaire et une scénographie complètement délurée. »

A propos de *Ark Tattoo*,  
En Direct du Off

« Nick Millett nous offre une tranche de vie fraîchement arrachée à la réalité, vibrante d'émotions et qui nous réconcilie avec le monde extérieur... une mise en scène douce et sauvage, désespérément contemporaine, d'une simplicité désarmante. »

A propos de *Cercle Miroir Transformation*,  
l'Oeil Analogique

« L'interprétation fine de l'équipe ici réunie et dirigée avec sensibilité ose l'émotion non comme un but mais comme une matière, humaine et dangereuse, étrange objet d'identification. Et s'appuie sur l'équilibre délicat de l'émotion et du rire pour nous ébranler. Délicieux paradoxe. »

A propos de *Cercle Miroir Transformation*,  
La Libre Belgique



## W. DAVID HANCOCK - auteur de théâtre

Acclamé par le Village Voice et considéré comme « l'auteur de théâtre le plus audacieux et provocateur à émerger de la scène Off-Broadway dans les années 1990 », Hancock est surtout connu pour ses quatre pièces à la fois insolites et accessibles : *The Convention of Cartography*, pour laquelle il a reçu un prix Off-Broadway, *Deviant Craft* et *The Race of the Ark Tattoo*, laquelle lui vaudra un deuxième prix Off-Broadway, ainsi que pour *The Master* en 2017.

Ses pièces se distinguent de la relation théâtrale conventionnelle qui existe entre le spectateur et le comédien et défient les idées reçues sur les endroits où se doit d'être joué le théâtre, contestant ainsi l'architecture théâtrale. Les pièces de Hancock ont été jouées dans des lieux comme une cabane de deux pièces enfouie dans une allée de Chelsea, dans un petit espace caveau sous le pont de Brooklyn, ou encore dans des galeries d'art, comme *Ark Tattoo* qui a été créée à la galerie P.S. 122 à New York. L'essence du théâtre réside dans l'immédiateté et le caractère local de ces pièces ; autrement dit, il s'agit de l'expérience d'un groupe particulier de personnes, un soir particulier, et qui ne pourra jamais être reproduite à l'identique.

Hancock a voulu renforcer cette dimension en faisant de chaque spectateur un membre actif à part entière de l'événement. Selon lui, ses œuvres les plus connues

"ont lieu dans l'imagination de chaque spectateur. Cela ne se passe pas sur la scène. La performance sur la scène est un mécanisme très complexe qui sert à déclencher des idées et créer des émotions chez le spectateur. Mais ces idées, ces émotions ne sont pas créées par la pièce ! Elles sont le fruit de l'imagination de chaque spectateur, uniques et originales."

Hancock a été sélectionné pour participer au laboratoire théâtral du Sundance Institute en 1999 et invité pour enseigner dans le programme Writer-in-Residence à l'université du Massachusetts. Il a obtenu la bourse du Bush Artist Fellowship et l'Hodder Fellowship de l'université de Princeton.

Sa dernière création, *The Master*, en collaboration avec l'artiste plasticien Wardell Milan, a été produite par le Foundry Theater à l'Irondale Center à New-York et a reçu d'excellents retours dans de la part de la presse et des professionnels que du public.

"L'auteur de théâtre le plus audacieux et provocateur qui a émergé de la scène Off-Broadway dans les années 90. "

The Village Voice

"Cette pièce est un prisme de contradictions, un petit bijou de théâtralité."

A propos de *The Race of the Ark Tattoo*,  
The Guardian

"Un chaos magnifiquement ordonné (...) Dérangeant et puissant"

A propos de *The Master*,  
New York Times

"Une des pièces les plus saisissantes que j'ai pu voir. (...) Un nouveau pli alléchant quant à l'art de la participation"

A propos de *The Convention of Cartography*,  
New York Newsday

"Rigoureusement métaphysique (...) la magie sauvage n'a jamais été aussi brute, aussi visionnaire"

A propos de *Deviant Craft*,  
Village Voice

"C'est un épisode profondément menaçant et incroyablement divertissant dans la campagne continue de W. David Hancock pour créer du théâtre qui fait venir le public sur la scène et qui fait rentrer les acteurs dans la tête des spectateurs (...) C'est une concoction extraordinaire qui appelle un incendie de peur et de pitié. La possibilité d'une catharsis dépend, je suppose, de vos forces; il est impossible que l'incrédulité puisse vous isoler de celle-ci, et ce dès les premières minutes. "

A propos de *The Race of the Ark Tattoo*,  
New York Times

"Malicieusement énigmatique, délibérément encombrée et remplie de "reliques", *Deviant Craft* rend possible une infinité d'interprétations. C'est un labyrinthe théâtral qui a une entrée mais pas de sortie. (...) Mr Hancock suggère que l'art et ce que l'on appelle réalité ne soient pas juste une illusion, mais une supercherie métaphysique diaboliquement passionnante."

A propos de *Deviant Craft*,  
New York Times

## ALAN WARBURTON - artiste visuel (Images de synthèse)

Artiste britannique plusieurs fois primé, Alan Warburton travaille de manière critique avec des images de synthèse (CGI software, hardware et réalité virtuelle). Ses oeuvres ont été commandées, projetées, exposées et diffusées internationalement : Ars Electronica, Austrian Film Museum, Laboral, HeK Basel, Photographers Gallery, London Underground, Southbank Centre, Channel 4, IKON Birmingham, Cornerhouse Manchester, QUAD Derby, Mark Moore L.A, Denver Digerati et Adult Swim. Cinq de ses oeuvres ont reçu le Vimeo Staff Pick - son travail totalise plus de 1 million de vues sur internet. Né à Stirling en Ecosse en 1980, il a d'abord étudié les beaux-arts à l'Université de Brighton (Critical Fine Art Practice, de 2001 à 2004) puis s'est spécialisé dans la pratique numérique (Digital Effects aux Escape Studios en 2007) avant de travailler à Londres dans l'industrie de l'animation et de la post-production jusqu'en 2012. Il fait partie aujourd'hui du CSNI research group à l'Université London South Bank et est un artiste en résidence à Somerset House.

Dans un contexte de création où la technologie est souvent rapportée aux notions de suspicion, évangélisme ou nostalgie, la pratique artistique et technologique d'Alan Warbuton cherche à affronter le monde complexe de l'imagerie numérique haut de gamme. A travers son travail - qui inclue images numériques, films d'animation, expériences en Réalité Alternative et Réalité Virtuelle, essais critiques et essais vidéos - il incite à l'investigation : qu'est-ce que

fait un logiciel, comment celui-ci façonne la culture et comment la culture le façonne. Son travail explore les usages spectaculaires de la technologie tout comme il spéculé sur de potentielles alternatives radicales à ces usages, examinant ainsi comment les technologies encodent des biais sociaux, politiques et esthétiques dans leurs propres architectures.

“d'une créativité rare”

DesignBoom

“de l'animation extrêmement intelligente”

Colossal

“une création géniale de lumières géniale réalisée par des images de synthèse ”

Twisted Sifter

« Même si la combinaison pourrait paraître naturelle, l'art contemporain et la technologie d'images générées par ordinateur (CGI) restent étrangers l'un à l'autre. En tant qu'artiste interdisciplinaire, animateur et conceptualiste, Alan Warburton met au défi cette catégorisation. Son travail artistique et ses percées critiques sur des technologies logicielles de pointe créé un astucieux commentaire sur l'art, le design d'animation graphique et la culture contemporaine. ”

Postmatter

## Structures Pilotes



**ELAPSE**  
Compagnie de théâtre  
Molosmes, France

ELAPSE explore comment les expériences vivantes et collectives évoluent avec les nouveaux médias; l'impact des technologies d'immersion sur notre sens de la présence. Elle est déterminée à sortir l'acting du théâtre pour le développer en tant qu'outil d'analyse, de développement et de recherche, au sein de nouveaux domaines d'applications.

Ses deux principales créations, *Ark Tattoo* et *Cercle Miroir Transformation*, toutes deux attentives aux procédés d'immersion, ont reçues un accueil élogieux tant de la part de la presse et des professionnels que du public.



**NMA**  
TPE  
Paris, France

NMA est une agence indépendante en créativité, innovation et direction artistique. NMA promeut le rôle de la méthodologie artistique dans la culture, la société et le monde de l'entreprise, considère l'artiste comme un chercheur fondamental capable de catalyser la créativité, ouvrir les silos, multiplier les perspectives et de faire en sorte que la production commerciale devienne plus pertinente socialement et centrée sur l'humain.

NMA a dirigé à l'échelle internationale des projets ethnographiques, des défilés de modes, des expositions de design, des programmes d'innovation, et est le principal sponsor de la compagnie ELAPSE.

## Partenaires



Universiteit Utrecht

**UNIVERSITÉ D'UTRECHT, Department of Computer Science; Center for Game Research; Research Group Interaction Technology. Utrecht, Belgique.**

Chercheur scientifique associé au projet : Dr Ronald Poppe.



**UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN, Institut de recherche en sciences psychologiques, Institut Louvain Bionics et Institut de Neuro-Sciences. Louvain-La-Neuve, Belgique**

Chercheur scientifique associé au projet : Professor Martin Edwards,



Public Interest  
Advocacy Center

**PUBLIC INTEREST ADVOCACY  
CENTER**

**ONG. Sarajevo, Bosnie-  
Herzégovine.**



**HEARTEFACT  
ONG. Belgrade, Serbie.**

**Atelier Théâtre  
Jean Vilar**

**ATELIER THEATRE JEAN VILAR  
Louvain-La-Neuve, Belgique.**



**THÉÂTRE VARIA  
Bruxelles, Belgique**

**THÉÂTRE DES  
CARMES  
ANDRÉ BENEDETTO**

**THÉÂTRE DES CARMES  
Avignon, France**



**THE FOUNDRY THEATRE  
New York, U.S.A.**



**BUZZING LIGHT  
Interactive Design Studio.  
Paris, France.**



**ALGORHYTHM  
Société d'analyse de données.  
Philadelphie, U.S.A.**



**WORLDING Innovative Cultures  
Agence de conseils interculturel.  
Paris, France.**



**SYNTHRO  
Société de visualisation de  
données. Portland, U.S.A.**



**STORMZ  
Plateforme d'intelligence collective.  
Paris, France.**



**VIZIJE  
Société de production et de  
réalisation audiovisuelle.  
Zagreb, Croatie**

## Ce projet fait partie du programme ARS ( Acting Research Sphere — Initiative de NMA et ELAPSE )

Acting Research Sphere : tirer parti de la théorie et de l'art de l'*acting* afin d'améliorer la compréhension des comportements humains et de catalyser la création des comportements robotiques pour arriver à des Relations Humain-Robot\* (HRR) plus intuitives.



"Storytelling", "création de comportements", "expérience d'utilisateurs"... autant d'activités innovantes dont se réclament des départements tels que la communication, l'automatisation ou le design. Ces départements sont des outils que manient le pouvoir public et la production industrielle : ils façonnent nos vies. Or ces activités innovantes, avec leurs implications socio-politiques, sont déjà le domaine de pratiques anciennes : les arts du théâtre.

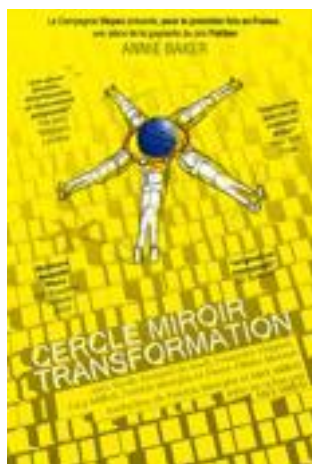
ARS s'inspire de l'idée qu'une renaissance du théâtre à la fois au sein des arts vivants et dans la société doit s'appuyer sur l'*acting* plus que sur les effets spectaculaires du virtuel et du numérique. Deux observations alimentent cette direction : à une époque de la naturalisation des interfaces et de la robotisation des machines, comment la recherche sur le comportement (animal, humain, machine) est effectuée et comment celui-ci est (re-)créé constituent des interrogations aux enjeux stratégiques majeurs. Deuxièmement, le changement technologique est en train de faciliter notre compréhension de la cognition humaine en l'emmenant vers un modèle de l'"embodiment". L'*acting*, dans sa pratique réaliste et post-stanislavskienne, est précisément une méthodologie incarnée ("embodied") pour la création de comportement.

ARS est un projet conçu pour opérer une double-action dans le cadre d'une coopération Européenne :

- disséminer vers des communautés extérieures au milieu des arts vivants tout le potentiel en termes de recherche et d'innovation concentré dans les arts de l'*acting*
- redynamiser le milieu des arts vivants (artistes et publics) en lui insufflant une vocation de recherche et culture renouvelée

ARS sera un espace de recherche ad hoc continue, en collaboration avec différentes communautés de recherche. ARS fonctionnera aussi via des projets de recherche artistique et socioculturelle majeurs (comme *Cathexis*), qui exploreront, à la fois avec le public et les chercheurs, une facette particulière de la relation évolutive entre l'humain et la technologie, et ceci en vue de rassembler des informations sociologiques, de développer des compétences et d'inspirer des pratiques innovantes dans les domaines concernés.

\*Notre définition d'un "Robot" ne se limite pas à une entité technologique mobile et humanoïde mais inclue tous les artefacts animés et automatisés (dont les environnements) disposant de capacités cognitives et d'un degré d'autonomie.



Direction Artistique :  
**NICK MILLETT**  
+33 (0)6 61 80 23 53  
nick@elapse.eu

Diffusion/Production :  
**CLARA NORMAND**  
+33 (0)6 38 83 69 61  
clara@elapse.eu

[www.elapse.eu](http://www.elapse.eu)