



#ALPHALOOP
Résidence de recherche
Adelin Schweitzer

ésam Laboratoire
Modulaire



#ALPHALOOP
Résidence de recherche
Adelin Schweitzer

avec la participation
de Claire Chatelet
et Luc Brou

« Une expérience psychédélique est un voyage dans de nouveaux champs de conscience. De telles expériences de conscience élargie peuvent se produire par une multitude de moyens [...] Très récemment, ces expériences sont devenues accessibles à tout un chacun par l'ingestion de drogues psychédéliques [...]. Bien sûr, ce n'est pas la drogue qui produit l'expérience transcendante. Elle agit comme une simple clef chimique – elle ouvre l'esprit, libère le système nerveux de ses modèles et structures ordinaires. Ce type d'expérience rappelle le voyage astral, ou sous d'autres termes plus scientifiques, la projection astrale ou l'expérience hors du corps. »

The Psychedelic Experience:
A Manual Based on The
Tibetan Book of the Dead,
Timothy Leary, Ralph Metzner,
Richard Alpert, 1964.

Les technologies nous ouvrent une infinité de possibilités et nous libèrent des limites de notre corps. Produisant une modification profonde de notre rapport au monde, elles bouleversent les rapports sociaux et dégradent notre environnement. Dans ce contexte, #ALPHALOOP est devenu au fil du temps un champ de recherche, une proposition artistique transmédia enracinée dans nos paradoxes, interrogeant le public sur sa relation au dogme de l'innovation et aux artefacts que celui-ci produit.

L'œuvre mélange ainsi différents formats et différentes techniques de narrations destinées à accompagner le·la spectateur·ice dans un univers proche du sien mais pour autant inconnu, la réussite de cette entreprise reposant avant tout sur la crédibilité de la fiction défendue par les deux personnages principaux, LUI et le MÉTA.

Parallèlement au spectacle, le projet se développe sous deux autres formes autonomes : mini-série et film VR en prises de vue réelles. Chaque forme porte en elle un angle de vue sur la recherche, distillant des informations et des témoignages sur les personnages et leurs quêtes. La mini-série va, s'il en a fait l'expérience, lui permettre de contextualiser le spectacle et sinon lui permettre néanmoins de comprendre qu'il s'inscrit dans un univers fictionnel plus large.

Le film, The Safe Space (2022), en préproduction viendra donner un autre point de vue sur l'existence de notre binôme et ainsi conclure le cycle de cette recherche en levant le dernier voile de la fiction.

Adelin Schweitzer

TRANSMÉDIA Adelin Schweitzer	3
OÙ EST MON CORPS ? Claire Chatelet	8
AU-DELÀ DU RÉEL Luc Brou & Adelin Schweitzer	28
BIOGRAPHIES COLOPHON	47



OÙ EST MON CORPS ?

Claire Chatelet

Quels sont ces espaces multiples, tantôt imbriqués, tantôt juxtaposés, que je parcours physiquement et mentalement ? Comment m'y situer, si ma perception éprouvée devient incertaine ? Quel est ce réel qui m'échappe en se dépliant dans une fiction à laquelle je prends pleinement part ?

L'expérience proposée par Adelin Schweitzer avec #ALPHALOO¹ est profondément déstabilisante, à la fois par les sensations qu'elle procure et les réflexions qu'elle suscite. C'est une expérience unique et complexe, dont la complexité pourrait s'apparenter à celle des phénomènes baroques, tels qu'analysés par Gilles Deleuze, via la métaphore du pli². Dans l'enchevêtrement des récits, dans la juxtaposition des images et des sons, dans leur disjonction même, dans le redoublement des espaces, dans le dédoublement de mon corps, je me dissous dans «le pli qui va à l'infini, pli sur pli, pli selon pli³», et me découvre dans l'altérité et la multiplicité.

Expérimenter le mouvant

En tant que participante, #ALPHALOO¹ m'a interpellée d'une manière forte et étrange. En m'impliquant physiquement, ma pensée semblait ne plus pouvoir être à distance, elle collait à mon corps et je n'avais aucune envie de l'en détacher. En tant que chercheuse pourtant, l'exercice de l'analyse oblige en général à tenir ses objets d'étude à une certaine distance, dans ce recul nécessaire au développement d'un regard critique. Il oblige aussi à se munir d'un solide appareillage théorique pour ancrer et développer sa pensée. Lorsqu'il est réussi, c'est-à-dire lorsqu'il ne se perd pas dans les méandres clinquants de la seule rhétorique, l'exercice apparaît alors comme une argumentation érudite et convaincante, une opération intellectuelle certes stimulante, mais souvent fermée, figée et impersonnelle. Ce type d'exercice, où l'emploi du «je» et le doute sont proscrits, ne me semblait pas pertinent pour appréhender, ou du moins envisager #ALPHALOO¹. Puisqu'il s'agit de corps dans cette aventure technochamanique, il paraît évident de le laisser advenir. Pour ce faire, il convient de se départir d'une méthodologie trop appliquée et des procédés propres à l'écriture «scientifique» pour réduire la distance qui me sépare de mon objet et entrer dans une sorte de corps à corps avec lui⁴. Suivant la philosophie du pragmatisme de William James, Charles Sanders Peirce ou encore John Dewey, j'aspire ici à lier expérience intellectuelle et expérience pratique (esthétique), à les appréhender, non de façon dichotomique mais dans un continuum, selon une «expérience continuée⁵». Faisant du principe relationnel, le pivot de toute expérience et réfutant tout dualisme entre sujet et objet, et partant, entre création et réception, spectacle et public, John Dewey explique dans *L'art comme expérience*, que :

le trait distinctif unique de l'expérience esthétique, c'est précisément le fait que pareille distinction entre le soi et l'objet n'y est pas reçue, vu que l'expérience est esthétique dans la mesure où l'organisme et l'environnement coopèrent pour instaurer cette expérience au sein de laquelle les deux sont si intimement intégrés que chacun disparaît⁶.

Ce que je souhaite dans cet écrit, c'est faire état de mon expérience personnelle d'#ALPHALOO¹, plus précisément de la relation qui s'est instaurée entre ce spectacle et moi-même, et partager les pistes de réflexions théoriques que cette relation a ouvertes en moi, dans un cheminement qui part de l'objet pour aller aux concepts et non l'inverse. Il s'agit d'un exercice quelque peu expérimental, qui fait appel aux

[1] #ALPHALOO¹_V2, prod. delectere/Crossed Lab 2020.

[2] *Le pli. Leibniz et le baroque*. Paris, Éditions de Minuit, 1988.

[3] *Ibid.*, p. 5.

[4] Les choses ne sont évidemment pas si dissociées en pratique, la méthode devrait toujours se construire avec l'objet, comme le préconisait Hegel s'agissant de philosophie.

[5] Selon William James d'ailleurs, les émotions esthétiques sont essentiellement corporelles. Voir *Philosophie de l'expérience. Un univers pluraliste* [1909], Paris, Les empêcheurs de penser en rond, 2007.

[6] *L'art comme expérience* [1934], Paris, Gallimard, collection « Folio essais », 2005, p.107. Dans la mouvance actuelle du « marketing expérientiel » essaimant en tous domaines, (en particulier l'industrie culturelle), le terme « expérience » s'avère à l'évidence sujet à caution. Je précise que je l'envisage ici à l'aune de la pensée pragmatiste, me référant à cet ouvrage fondateur.

souvenirs, aux sensations, aux associations d'idées, et dans lequel il importe moins d'offrir des résultats théoriques définitifs, que de montrer les processus inachevés d'une pensée, ou mieux les fragments d'une pensée du sensible, incarnée et en mouvement, *en devenir*.

Cet exercice aurait-il inconsciemment à voir alors avec la métaphysique de l'intuition développée par Henri Bergson? «L'analyse opère sur l'immobile, tandis que l'intuition se place dans la mobilité ou, ce qui revient au même, dans la durée⁷», écrit-il. Et de préciser: «Nous appelons ici intuition la sympathie par laquelle on se transporte à l'intérieur d'un objet pour coïncider avec ce qu'il a d'unique et par conséquent d'inexprimable⁸». Même si c'est par simple affinité élective, j'aime à imaginer que cet exercice puisse se situer dans *La pensée et le mouvant*, pour reprendre le titre de ce remarquable essai, dans lequel Bergson appelle justement à inventer de «nouveaux concepts», «taillés à l'exacte mesure de l'objet⁹».

L'objet et sa (dé)mesure

Quel est donc cet objet qui m'a incitée à me perdre, loin de mes repères, dans une démarche intuitive si peu familière et pourquoi m'a-t-il autant saisie? Comment trouver sa juste mesure, alors même qu'il apparaît démesuré?

#ALPHALOOP est une performance collective où l'on parcourt l'espace public équipé d'un ensemble casque audio et visio-casque qui alterne entre réalité virtuelle, réalité mixte et vidéo 360°. Durant cette déambulation, le groupe est accompagné par deux personnes jouant des personnages fictifs (LUI et le MÉTA). LUI, équipé d'un micro HF, dirige l'expérience. Il raconte une histoire, propose des petits défis (courir, toucher l'autre, se tenir sur un pied...), d'abord pour éprouver nos sens, mais surtout pour nous permettre de nous approprier notre nouveau corps mécanique, nous intégrant par là même dans une narration qui se déploie en temps réel; l'autre personnage, le MÉTA, modifie en direct, via une console de régie qu'il porte, les perceptions visuelles et auditives des participants appareillés. Ce projet, comme l'explique Adelin Schweitzer :

aborde la thématique du sacré à travers le prisme de la pratique imaginée du technochamanisme, celle-ci affirmant qu'il n'y a pas d'opposition dualiste entre Nature et Technologie, pas de différence structurelle entre les ordinateurs et les autres manifestations "naturelles" de la réalité. Le spectacle s'inspire librement des théories développées par Timothy Leary sur le chamanisme cybernétique et s'articule autour d'un voyage de recherche sur les mythes et les cultures du Nord du Québec¹⁰.

#ALPHALOOP s'inscrit par ailleurs dans la continuité d'un projet artistique intitulé *A-Reality* qui visait à travailler la question de la perception du réel en expérimentant l'idée de «réalité altérée». Cette problématique d'une altération de la réalité, plutôt que de son augmentation, à l'encontre des discours actuels sur les avancées technologiques ouvrant à une prétendue *eXtended Reality* (réalité étendue) me paraît particulièrement productive, car elle oblige à s'interroger sur ce qui est à l'œuvre dans notre perception

[7] Henri Bergson, *La pensée et le mouvant. Essais et conférences*, Paris, Félix Alcan, 1934, p. 224.

[8] *Ibid.*, p. 200.

[9] *Ibid.*, p. 27.

[10] Voir dossier de production d'#ALPHALOOP.



Hamelin - RAW 106, à 18h31
le 25/09/2020 à Besançon
© deletere



LUI - RAW 133, à 11h26
le 08/10/2020 à Caen
© deletere

La colère - RAW 95, à 20h21
le 27/07/2020 à Lyon
© Crossed Lab

du réel et dans la construction de notre rapport au monde, sur les empêchements, les conditionnements, les biais, les limites, les frictions, le *jeu*, au sens mécanique du terme. Au contraire, l'*extended Reality*, vantée tant par les industriels, par les médias que par nombre d'acteurs du monde culturel^[11], semble nous promettre une extension du réel sans borne, indiscernable, donc indéfinissable.

Quand cette dénomination d'*extended Reality* est arrivée sur le devant de la scène médiatique, je me suis interrogée avec ironie sur son choix, me rappelant l'une de ses filiations. Apparue en 1961, avec les travaux de Charles Wyckoff, spécialisé dans la photochimie des photographies prises à très grande vitesse, le terme «*extended reality*» ou «*extended response*» renvoie à un procédé photographique qu'il inventa afin de montrer des phénomènes non visibles par l'œil humain, notamment les effets des explosions nucléaires réalisées dans l'océan Pacifique^[12].

Le réel invisible, mais néanmoins concret, accédait ainsi à la visibilité par la révélation photochimique. Notre monde contemporain (post-post-moderne?) a sans doute peu de mémoire, ou du moins s'embarrasse-t-il peu du poids des mots : l'*extended Reality* actuelle, quelles qu'en soient ses dimensions, se dissout de toute façon dans le sigle fourre-tout, mais davantage vendeur, d'«X.R.»^[13]. Or cette «réalité étendue» semble le plus souvent à voir avec l'hypervisibilité et la saturation, qu'avec l'invisibilité et la révélation, comme en atteste d'ailleurs la rhétorique de la surenchère qui accompagne le développement de ces technologies, dites «immersives», sans que la question de l'immersion (sa réalité, sinon sa qualité) ne soit d'ailleurs véritablement interrogée, comme si la technique employée prédéterminait la relation à l'œuvre, voire sa potentielle puissance esthétique.

#ALPHALOOP s'appuie sur ces mêmes technologies, mais interroge leurs présupposés et leurs effets, en les détournant et en les intégrant dans une mécanique complexe qui fonctionne comme un révélateur (révélateur de son corps et de sa relation au monde). Ici il est bien question d'invisible, mais un invisible qu'il s'agit moins de faire voir, que de faire sentir, ressentir. En effet, dans cette expérience véritablement sensorielle, mes yeux ne sont plus la mesure de toute chose. Répondant d'une manière singulière à l'injonction surréaliste consistant à désapprendre à voir, #ALPHALOOP rend à l'œil «son état sauvage^[14]» en convoquant le corps, en l'impliquant dans une «corporéité performative^[15]». Paradoxalement, mon corps entravé – car appareillé – se libère, se manifeste : «l'interface incorporée^[16]» ne fait plus écran, elle ouvre de nouvelles modalités de perception et me fait appréhender différemment la nature de l'espace dans lequel je me situe et me meus : un espace qui est à la fois un environnement réel, une image d'espaces, un espace d'images, un espace corporel et péricorporel^[17]. Le corps devient ici véritablement «l'œil du cyclone^[18]», et je peux l'éprouver comme centre, tel que le décrit William James : «le monde dont on fait l'expérience (...) se présente à tout moment avec notre corps pour centre, centre de vision, centre d'action, centre d'intérêt^[19]».

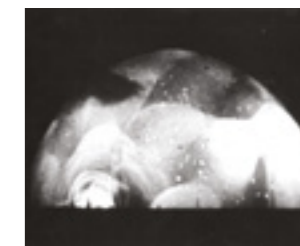
Une expérience avant-gardiste

Sans vraiment l'intellectualiser, juste après l'expérience de réception, je comprends pourquoi #ALPHALOOP me touche – ou plutôt sans vraiment le comprendre, j'ai l'intuition qu'il s'y rejoue quelque chose qui me touche, qui a à voir avec

[11] La création de « Cannes X.R. », un marché spécifique au sein du Festival de Cannes, en 2019 est signifiante de cette volonté de légitimer (voire d'institutionnaliser) de nouvelles formes dites « immersives ».

[12] Voir Charles W. Wyckoff, « An Experimental Extended Response Film », Technical Report NO. B-321. Edgerton, Germeshausen & Grier, Inc., Boston, Massachusetts, 1961.

[13] Chez Wyckoff, cette abréviation servait à désigner le type de film photographique qu'il avait inventé : « XR film ».



Ivy Mike, Charles Wyckoff, photographie de l'explosion « réussie » de la première bombe à hydrogène sur l'atoll d'Eniwetok le 1^{er} novembre 1952. Cette image a fait la une de *Life* le 19 avril 1954.

[14] André Breton ouvre *Le Surréalisme et la peinture* par cette phrase : « L'œil existe à l'état sauvage » (publié en 1925 dans *La Revue surréaliste*).

[15] J'ai développé cette problématique dans « Toucher/ cadrer, toucher/monter : des interfaces haptiques pour un spectateur "amplifié" ? », *Entrelacs*, n°10, 2013.

[16] J'ai défini cette notion, notamment dans « L'interface incorporée : les enjeux esthétiques/esthésiques des derniers médias mobiles », in Caroline Renard, *Images numériques ? Leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses Universitaires de Provence, 2014 ; et dans « The Body at Work : Sensory-Motoric and Emotional Partitions of Film », in Marc Ries et Bernd Kracke, *Expanded Senses*, Transcript Verlag, 2015.

[17] S'agissant de la perception, ces deux dernières notions sont déterminantes en psychologie et en neurologie.

[18] J'emprunte le terme à William James, *op. cit.*, p. 195.

[19] William James, *Essai d'empirisme radical* [1911], Marseille, Agone, 2005, pp. 137-138.

les conduites créatrices des avant-gardes artistiques des années 1920. C'est comme s'il concrétisait un certain nombre de leurs objectifs :

Symphoniser la sensibilité du public, explorant et réveillant par tous les moyens ses nerfs assoupis ; détruire le préjugé de la rampe, en lançant des filets de sensations qui enveloppent la scène et le public ; l'action théâtrale doit envahir le parterre (...). Créer entre la foule et nous-mêmes, au moyen d'un contact continu et un courant de confiance sans respect, de façon à infuser dans les publics la vivacité dynamique d'une nouvelle théâtralité futuriste²⁰.

Ou encore : délivrer l'œil «de son voile d'atavisme et de culture²¹», sinon «apportez des lunettes noires et de quoi vous boucher les oreilles!²²».

Cette problématique de la mise en question du regard et de la vision est en effet essentielle dans les pratiques et les discours des avant-gardes artistiques, où elle se trouve par ailleurs souvent couplée à une autre problématique : celle de la machine. «La machine est devenue plus qu'un simple instrument de la vie humaine. Elle est réellement une part de la vie humaine, peut-être sa vraie âme», déclare Francis Picabia dans une interview donnée au *New York Tribune Sunday*, en octobre 1915²³. En ce début de XX^e siècle, «l'univers machiniste» en tant que source d'expériences visuelles nouvelles et modèle de fonctionnalité, modifie fondamentalement la sensibilité esthétique des artistes, mais également la pratique artistique elle-même, en ce sens que les artistes prennent désormais en compte la machine, ou plutôt la logique rationnelle du dispositif mécanique dans la détermination des formes esthétiques et des procédés créateurs. Ainsi se trouvent remis en cause à la fois le rôle de l'auteur et la place des spectateurs dans le processus de création. Tandis que l'artiste perd volontairement son statut privilégié en dynamisant les normes esthétiques et les critères d'évaluation traditionnels de l'art, en refusant d'avoir la maîtrise totale de la création, le public peut devenir partie prenante dans le processus de production de l'œuvre. Il ne s'agit plus pour lui de contempler l'œuvre dans une extériorité confortable, mais de participer activement au travail de création, être véritablement intégré donc au processus «poïétique²⁴». N'est-ce pas précisément ce à quoi nous invite #ALPHALOOP ?

#ALPHALOOP paraît en effet instaurer cette «nouvelle théâtralité» prônée par les futuristes, en mettant en jeu, via l'instauration d'un corps machinique, une entreprise de déstabilisation proprement avant-gardiste. Mon corps et mes sens sont mis au défi. Mon rapport à l'espace est bouleversé : au début de l'expérience, l'espace réel à droite est projeté à gauche, puis le sol se transforme en plafond ; plus tard, alors que mon corps est en mouvement, des images redoublent ou occultent mon champ visuel, la voix de LUI m'accompagne et m'aide dans ce processus de désapprentissage de mes repères. En désapprenant à voir, j'apprends à me familiariser avec mon corps. J'appréhende les contours d'un monde qui m'offre autant d'espaces enchâssés – enchâssés du point de vue visuel, mais aussi du point de vue narratif. C'est comme si j'entrais physiquement dans une métalepse narrative²⁵. Je suis confrontée à une représentation démultipliée, qui passe tout autant par la dimension audiovisuelle du spectacle via le visio-casque,

[20] « Manifeste du théâtre futuriste synthétique », publié en 1915. Repris in Giovanni Lista, *Futurisme: Manifestes, Proclamations, Documents*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1973, p. 260.

[21] « Manifeste des peintres futuristes », Boccioni, Carrà, Russolo, Balla, Severini, publié en 1910, dans *Comoedia*. Repris in Giovanni Lista, *ibid.*, p. 165.

[22] D'après le texte annonçant la première du ballet *Relâche* de Francis Picabia (paru dans 391, n°19, 1924).

[23] Cité par Marc Le Bot, *Peinture et Machinisme*, Paris, Klincksieck, 1973, p. 159.



Un Chien Andalou, L. Buñuel, S. Dali, 1928.

[24] Pour reprendre le concept de « poïétique » défini par Paul Valéry dans son « Discours sur l'esthétique » prononcé au II^e Congrès international d'esthétique et de science de l'art en 1937 (repris dans *Œuvres 1*, Paris, Gallimard, 1957), et prolongé notamment par Étienne Souriau et René Passeron.

[25] Gérard Genette la définit comme : « toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiegetique dans l'univers diegetique (ou de personnages diegetiques dans un univers metadiegetique, etc.), ou inversement » (« Discours du récit », in *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p.144). Il met en avant par ailleurs le procédé consistant à enchâsser différents récits.



La prairie - RAW 133, à 11h36
le 07/10/2020 à Caen
© deletere

La fuite - RAW 134, à 14h56
le 07/10/2020 à Caen
© deletere



Pinup - RAW 67, à 14h26
le 19/10/2019 à Madrid
© delectere

par la dimension théâtrale et performative de ce dernier, que par le réel²⁶. Je suis dans l'espace physique, je le vois, mais il est lui-même fictionnalisé par une sorte de contamination narrative: les participants sont tout autant acteurs que «praticiens²⁷», les spectateurs deviennent sans même le savoir des figurants, tous les éléments de l'espace public s'informent potentiellement en décors. Paradoxalement, c'est le réel qui apparaît comme un virtuel qu'il convient d'actualiser, ainsi la dichotomie classique réel/virtuel ne tient pas.

Surtout ne pas me cogner au bord de ce monde, tout à la fois réel et virtuel, j'avance comme une aveugle pourtant voyante, mes mains, attributs réels et prolongement imaginaire de mon corps appareillé, deviennent repères et mesures de toute chose. Mes pieds sont mon seul point d'ancrage. Je suis ici maintenant, réellement dans mon corps et dans le même temps hors de lui.

Dans un étrange processus de dé-corporéisation et re-corporéisation, j'appriivoise l'espace avec mon corps, non pas dédoublé, mais plutôt redoublé, attentive à tout changement, à toute altération de mon champ visuel et auditif. Mon champ perceptuel déborde, j'adhère à la représentation et à la fiction, parce que je fais corps avec elle. Je vis une représentation qui est tout à la fois théâtrale, audiovisuelle et chorégraphique. Je ne suis pas seule dans cette expérience sensori-motrice, je vois aussi les corps appareillés des autres participants qui marchent, qui courent, qui parcourent l'espace de leurs regards instrumentés, et ainsi prennent part individuellement et collectivement à la dramaturgie. Comme eux, je marche, je cours, j'écoute, je regarde, je sens autrement le monde physique qui m'entoure. Les multiples manifestations de celui-ci s'intègrent même à la fiction, par ce «mystère du synchronisme accidentel²⁸», ou suivant les mécanismes productifs de la sérendipité: je sens la chaleur du soleil et le souffle du vent sur ma peau, quand soudain l'espace réel disparaît et devient totalement virtuel. Je bascule dans un autre monde, mais sans heurt, comme si la rupture a priori brutale entre les deux mondes, était effacée par la construction narrative, laquelle travaille davantage le continuum, que la collision ou le hiatus. À l'instar d'Orphée revu par Jean Cocteau, j'ai traversé le miroir/l'écran, mais la traversée a été douce, parce que des passeurs m'ont délicatement accompagnée. Me voici donc dans un paysage qui semble étonnamment réel, presque tangible, cependant mes mains ne cherchent plus ni à toucher, ni à mesurer, ni même à contenir les potentiels obstacles, car je n'ai plus peur de me heurter au monde. Réchauffée par les rayons d'un véritable soleil, je me tiens debout sur une plage, dans une chaude lumière, une étendue d'eau calme à perte de vue. L'état d'intranquillité qu'avait provoqué en moi jusque-là l'expérience est suspendu. Le dispositif optique, qui en m'entravant, avait fragmenté mon corps, s'efface. Je reprends possession de mon corps, je retrouve son unicité primordiale au moment même où mon corps réel (l'image de mon corps réel) disparaît, puisque je me trouve via le visio-casque isolée de l'espace physique qui m'entoure.

OÙ SUIS-JE ?

Je suis dans l'image, intégrée à une image, moins immergée qu'incorporée dans/par ce «paysage-récit²⁹», apaisée par des mots murmurés et répétés, semblables à de mystérieuses formules magiques qui suspendent le temps et la pensée.

[26] On parlerait d'«afilmiq» s'il s'agissait d'un objet cinématographique, selon l'acception d'Étienne Souriau, c'est-à-dire: de ce «qui existe dans le monde usuel, indépendamment de tout rapport avec l'art filmique, ou sans aucune destination spéciale et originelle en rapport avec cet art» (repris in Jacques Aumont et Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Nathan, 2004, p. 4).

[27] J'emprunte la formule à Jean-Paul Fourmentraux et Samuel Bianchini («Médias praticables. L'interactivité à l'œuvre», *Sociétés*, n°96, Juin 2007).

[28] On doit cette expression à Jean Cocteau. Il l'inaugure dans le «mimodrame» selon ses termes (c'est-à-dire une pièce de théâtre entièrement mimée), *Le jeune homme et la mort*, dont il écrit l'histoire. Il s'agit d'un ballet dans lequel les danseurs répètent la chorégraphie sur une musique de jazz, alors que la pièce se joue sur la musique de Bach.

[29] Selon le concept de Jean-Louis Boissier (*La relation comme forme: L'interactivité en art*, 2^e éd., Dijon, Les Presses du réel, 2009).



Corps, interface, espace

Alors qu'une grande part des dispositifs artistiques de réalité virtuelle et de réalité mixte occulte d'une manière ou d'une autre le corps, ou l'instrumentalise en mettant en jeu une interactivité davantage fonctionnelle que symbolique, ou davantage sensationnelle que signifiante, #ALPHALOOP au contraire fait du corps – appréhendé dans ses multiples dimensions (psychique, physique, virtuelle, individuelle, collective) – un élément essentiel de la création. Or au-delà de ses enjeux esthétiques, ou mieux «esthésiques» pour reprendre la terminologie distinctive de Paul Valéry³⁰, la question du corps me paraît contenir des enjeux éminemment politiques, puisqu'il y est question d'abord de notre rapport au réel, donc de notre engagement dans le monde. «Le corps, en tant qu'il a des "conduites" est cet étrange objet qui utilise ses propres parties comme symbolique générale du monde et par lequel en conséquence nous pouvons "fréquenter" ce monde, le "comprendre" et lui trouver une signification», écrit Maurice Merleau-Ponty dans *La phénoménologie de la perception*³¹. Toute l'expérience proposée par #ALPHALOOP concrétise cette pensée du corps, comme base de la relation au sensible, et partant, de notre fréquentation et notre compréhension du monde.

Empruntant à la fois au cinéma, au spectacle vivant, aux expériences immersives, au happening, au conte³², #ALPHALOOP oblige en effet à s'interroger sur les modalités de la perception et sur notre relation à l'espace. Mais il est ici question de multiples espaces, tantôt contigus, tantôt imbriqués, d'où la complexité de l'expérience. La traversée qu'il propose se manifeste ainsi par le passage de frontières, certes plus ou moins perméables, entre différents espaces (réel, virtuel, fictif, émotionnel, mais aussi représentationnel et narratif), espaces par rapport auxquels il importe de se situer. Or le seul élément tangible demeure notre propre corps appareillé. Suivant la pensée phénoménologique, si «le corps est la matrice de tout espace existant³³» et «le schéma corporel» «fondation d'espace», alors c'est bien à partir de celui-ci que l'on peut appréhender les multiples espaces – scénique, dramatique, diégétique, et dans une autre optique, vécu, perçu, physique – qu'offre #ALPHALOOP. C'est encore le corps qui réalise la jonction entre tous ces espaces que l'on pourrait en fait envisager comme des espaces topologiques³⁴, selon l'acception mathématique, dans la mesure où leur déformation continue n'induit pas de rupture et ne modifie pas les propriétés de l'objet³⁵, mais conduit à une série de diverses transformations. La topologie se fonde sur les notions d'ensemble, de limite, de continuité et de voisinage et étudie les rapports de position, elle utilise également la notion d'homéomorphisme pour montrer que deux espaces topologiques sont le même, vu différemment. Les espaces finalement inséparables dans lesquels nous sommes intégrés dans #ALPHALOOP mettent en jeu la plupart de ces notions (ensemble, continuité, voisinage, position, point de vue), tout en interrogeant précisément la position du sujet qui perçoit, qui ne s'assimile pas au seul point de vue, mais s'éprouve au-delà (en deçà?) de la vision.

Pour Maurice Merleau-Ponty, le «corps propre», celui qui dévoile et en même temps soutient la subjectivité, est le principe de toute perception, c'est en lui que s'effectue et s'actualise toute spatialité, et par conséquent toute visibilité. Ainsi l'espace subjectif est-il déterminant pour percevoir et se confronter au réel. «Il ne faut pas

[30] « Discours sur l'esthétique », *op.cit.*

[31] Paris, Gallimard, 1945, p. 274.

[32] On retrouve en filigrane « Le Joueur de flûte » de Hamelin, notamment dans la manière dont les participants suivent LUI, comme les enfants dans le conte suivent « aveuglement » le flûtiste.

[33] Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 53.

[34] On peut noter qu'un grand nombre de philosophes, tels Maurice Merleau-Ponty, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Jacques Derrida, ou encore François Dagognet ont emprunté à la topologie pour développer certains de leurs concepts et théories. Voir Guy-Félix Duportail, « Le moment topologique de la phénoménologie française Merleau-Ponty et Derrida », *Archives de Philosophie*, Vol. 73, n°1, 2010.

[35] Pour autant que l'on considère les espaces d'#ALPHALOOP comme des objets géométriques.



[p. 18-19] *Abitibi* – Film VR 360° en prise de vue réel, 5:40 min, 2019

Budha – RAW 135, à 15h52, le 09/10/2020 à Caen © deletere



MÉTA – RAW 108, à 11h12
 le 26/09/2020 à Besançon
 © delectere



Le groupe – RAW 92, à 10h12
 le 27/07/2020 à Lyon
 © Crossed Lab

Respirar – RAW 67, à 14h22
 le 19/10/2019 à Madrid
 © delectere

dire que notre corps est dans l'espace mais qu'il habite l'espace», précise le philosophe³⁶, afin de distinguer perception de l'espace et spatialité du corps. Ces deux phénomènes sont subtilement questionnés dans #ALPHALOOP, où l'on peut éprouver notre «corps propre» en habitant un espace, certes démultiplié, mais profondément subjectif. Cette expérience d'un espace qualitatif, tout à la fois vécu et perçu, passe par la motricité, elle-même essentielle, dans tout processus perceptif³⁷. Ce que l'on expérimente ici, et qui met en jeu à la fois les sens de l'extéroception, la proprioception et la kinesthésie, ce sont donc les relations complexes qui se jouent entre l'«espace égocentré» et l'«espace allo-centré», tels que définis par Alain Berthoz, c'est-à-dire pour simplifier, entre l'espace du corps percevant et du corps vécu et l'environnement extérieur³⁸. Par l'immersion multimodale que son dispositif (au sens technique – y compris optique – et narratif) induit, #ALPHALOOP ne fait-il pas aussi écho à la notion de «corps utopique» de Michel Foucault ?

Le corps, il est le point zéro du monde, là où les chemins et les espaces viennent se croiser.
Le corps, il n'est nulle part. Il est, au cœur du monde, ce petit noyau utopique à partir duquel je rêve, je parle, j'avance, j'imagine, je perçois les choses en leur place et je les nie aussi par le pouvoir indéfini des utopies que j'imagine. Mon corps, il est comme la Cité du Soleil : il n'a pas de lieu, mais c'est de lui que sortent et que rayonnent tous les lieux possibles, réels ou utopiques³⁹.

Comme le remarque Philippe Sabot :

L'utopie n'est pas un pouvoir surajouté et pour ainsi dire contingent du corps ; elle est plutôt sa dimension constitutive, sa paradoxale réalité, à la fois inassignable et source originaire de tous les repères (spatiaux et temporels) et de toutes les activités du sujet (...). Le corps utopique ou l'incarnation utopique du corps dans l'approche de Foucault, n'est pas ce corps empirique, topiquement situé, que j'observe dans le miroir chaque matin, mais ce corps tel qu'il m'échappe toujours et me met hors de moi⁴⁰.

Pourtant dans #ALPHALOOP, il s'agit tout à la fois de prise et de déprise, de recentrement et de décentrement : on semble paradoxalement être hors de soi et profondément en soi, peut-être parce que le corps est moins interfacé qu'«intrafacé», pour reprendre le concept développé par Alexander Galloway. Ce dernier explique que l'interface est un «état d'être à la frontière (...)». Ce n'est pas une chose, mais toujours un effet⁴¹. Il propose le terme d'«intraface», pour signifier «une interface interne à l'interface», dans laquelle se situe justement l'esthétique et à partir de laquelle peut se mesurer la dimension politique de l'art. S'appuyant sur la notion de «seuil» empruntée à Gérard Genette⁴², il définit cette intraface par le fait qu'elle révèle une zone d'indécision entre un dehors et un dedans, et précise : «l'intraface est indécise dans le sens où elle jongle en permanence entre deux choses en même temps : le centre et le bord [de l'image]⁴³». Dans #ALPHALOOP, je suis au bord et au centre de l'image, expérimentant toute une série de relations indécises entre

[36] Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, op.cit., p. 174.

[37] Alain Berthoz a montré les liens essentiels entre la relation motrice à l'espace et la relation intellectuelle à l'espace. Voir *Le sens du mouvement*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1997.

[38] Ibid.

[39] Michel Foucault [1966], *Le corps utopique. Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 18.

[40] « Langage, société, corps. Utopies et hétérotopies chez Michel Foucault », *Materiali Foucaultiani*, 2012 (en ligne)

[41] Alexander Galloway, *The Interface Effect*, Cambridge & Malden, Polity Press, 2012, p. 33 (ma traduction).

[42] Voir Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Seuil, Collection poétique, 1987.

[43] Alexander R. Galloway, op.cit., p. 40 (ma traduction).

ces deux «territoires». Or, si à l'instar de John Dewey, on considère que «c'est à l'étendue et au contenu des relations que l'on mesure le contenu signifiant d'une expérience⁴⁴», alors le spectacle offert par Adelin Schweitzer est extrêmement signifiant, d'autant qu'il permet de «comprendre le lien intime entre agir et éprouver» sous-tendant toute véritable relation artistique⁴⁵. Ses enjeux sont donc autant esthétiques, que politiques et éthiques et semblent réaliser cette fonction sociale de l'art, mise en avant encore par John Dewey :

Le remodelage du matériau de l'expérience lors de l'acte d'expression n'est pas un phénomène isolé limité à l'artiste et à d'éventuelles personnes qui se trouvent apprécier l'œuvre. Dans la mesure où l'art exerce sa fonction, il contribue également à refaçoner l'expérience de la communauté dans le sens d'un ordre et d'une unité plus grands⁴⁶.

Et c'est précisément parce que l'expérience proposée s'inscrit esthétiquement et politiquement dans la société qui la produit, interrogeant les technologies et dispositifs qui la façonnent et la conditionnent, tout en proposant un spectacle à la fois intime et collectif, et loin de tout élitisme, éminemment partageable, qu'elle recouvre toute sa «puissance d'agir⁴⁷» et rencontre là encore les avant-gardes historiques dans leur ambition de relier l'art et la vie.

[44] *L'art comme expérience*, op.cit., p. 95.

[45] Ibid., p. 107.

[46] Ibid., p. 151.

[47] Puissance d'agir, propre justement à l'esthétique pragmatiste.



AU-DELÀ DU RÉEL

Luc Brou & Adelin Schweitzer

[p. 26-27] **Abitibi-Winter**
- Film VR 360° en prise de
vue réel, 5:40 min, 2021

A-Reality - Cities on the Edges,
European Capital of Culture,
Liverpool, juin 2008 © deleteere



Luc Brou Quel est le parcours qui mène à #ALPHALOOP ?

Adelin Schweitzer

[1] William Gibson, né en 1948, est auteur de science-fiction et la figure du mouvement cyberpunk.

[2] À ce propos, voir le site internet de Jaron Lanier : jaronlanier.com

[3] Olivier Ertzscheid, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université de Nantes affordance.typepad.com//mon_weblog/2016/08/pokemongo-25-ans-plus-tard.html

[4] Friche la Belle de Mai www.lafriche.org

#ALPHALOOP est la suite logique d'autres recherches menées durant ces 15 dernières années. La réalité virtuelle au sens gibsonien¹ du terme était une question passionnante faisant partie de l'imaginaire de science-fiction que j'ai construit en tant qu'adolescent. C'est à l'occasion d'une rencontre professionnelle à Chalon-sur-Saône en 2008 que je tombe sur mon premier casque, un V6 (1992) de l'entreprise VPL Research créée par Jaron Lanier² en 1986 et qu'à cette occasion, je formule pour la première fois l'idée d'*A-Reality*, création qui va m'occuper les cinq années qui vont suivre. En résumé, on va fabriquer à partir de rien un dispositif de réalité «altérée» avec ce casque et un porte-bébé de randonnée; un «trip d'acide électronique» comme me dira plus tard un participant. Cinq années passées à explorer *A-Reality*, à essayer de collecter la réalité subjective des participants à cette expérience. Cinq années qui n'ont pas suffi à vérifier l'hypothèse de base de l'œuvre consistant à reconnaître l'existence d'une réalité objective au-delà de nos sens que seule la machine aurait pu nous révéler. Mais cela va en tout cas me permettre d'expérimenter *from scratch* tout ce que cela peut avoir de contraignant de mettre un casque sur la tête de quelqu'un et lui demander en plus de se déplacer.

En 2017, un concours de circonstances fait qu'on me propose un projet dans l'espace public à Plovdiv en Bulgarie et que je me dis : «c'est l'occasion de retenter le coup avec la VR en mobilité et de faire #ALPHALOOP». J'ai déjà le nom que j'ai pioché dans un court texte de fiction prospective écrit en 2016 par Olivier Ertzscheid³. Il s'appuie dans ce texte sur l'anniversaire des 25 ans du jeu Pokémon Go (nous sommes en 2021) et sur ce qu'il appelle «l'hyper-réel», un autre niveau de réalité visible à travers nos interfaces et soumise à la prédation de toutes les velléités commerciales. Tout le monde veut avoir son espace privé dans cette hyper-réalité dont le moteur de recherche, *LE PlaceFinder* comme il l'appelle est #ALPHALOOP. De là vont suivre deux mois de travail démentés avec mon ami Naoyuki Tanaka (NAO) artiste et développeur associé au collectif deleteere, et Frédéric Séchet, comédien avec lequel j'ai déjà collaboré en 2016 sur un projet précédent, le *Voyage Panoramique*.

LB Tu connais NAO depuis longtemps?

AS On s'est connus aux Beaux-Arts d'Aix-en-Provence en 2003. Je l'ai retrouvé plus tard vers 2010 à la Friche la Belle de Mai⁴ et je lui ai proposé de collaborer sur *A-Reality* car j'avais besoin d'un mec un peu fou pour développer un algorithme de traitement sonore évolutif et aléatoire synchronisé sur l'image. C'est aussi le point de départ de deleteere, la structure avec laquelle je produis toujours mon travail.

LB À ce moment-là, deleteere existe déjà ?

AS deleteere existe officiellement depuis 2011 mais jusqu'en 2015, c'est juste un outil que j'utilise pour changer de posture vis-à-vis des diffuseurs et être traité d'égal à égal.

LB Donc c'est une structure de production collective ?

AS Au départ, ça n'a pas d'autre vocation que de produire mon travail personnel. Puis, avec l'arrivée en 2017 de Lucien

Gaudion, Gaëtan Parseihian, NAO et Damien Sorrentino (El Presidente n°1), delectere devient une véritable structure de production collective.

LB **Quand tu présentes #ALPHALOOP pour la première fois en Bulgarie, à quoi cela ressemble-t-il ?**

AS C'était un sacré coup de poker. Quand j'y repense, j'ai vendu un truc qui n'existait pas du tout, c'était totalement dingue. Mais surtout, cela ressemble déjà à ce que l'on retrouve aujourd'hui : deux personnages, cinq spectateurs, le fonctionnement général. Dans cette version BETA, le chaman attend dans un coin que les gens s'installent et soient équipés avant de parler. Il y a plein de choses conditionnées par le fait que ça ne marche pas super bien techniquement quand on équipe le public. J'ai besoin de parler et j'ai comme interface de contrôle unique une tablette android et pas mal de galères à la minute... On a tellement bossé dur bon dieu... Et puis en termes de contenu, c'est bien moins raffiné. Mais l'ensemble est là et les retours du public ne sont pas si différents de ceux que l'on a maintenant.

LB **Aujourd'hui, le spectateur est-il aussi acteur en termes de dramaturgie et de rituel ?**

AS Le rituel et la dramaturgie de l'expérience ont été beaucoup travaillés grâce à l'aide précieuse de PINA WOOD la dramaturge avec qui je collabore depuis *les dronards*, un collectif d'artistes pluridisciplinaires que j'ai fondé en 2013, obsédé par la figure du drone dans les imaginaires contemporains. Cela étant dit, pour moi, dans l'expérience en elle-même, une fois casqués et jusqu'à ce qu'ils soient «libérés», les spectateurs restent des spectateurs. Certes, ils sont acteurs de leur propre expérience, ils deviennent le point de vue qu'ils ont sur le spectacle. En ce sens là, ils sont bien acteurs ; mais globalement ils sont récepteurs, il n'y a pas de place dans le spectacle laissée à une initiative qu'ils pourraient prendre, pas de mission qui leur est confiée hormis regarder, écouter et suivre le chaman.

LB **En 2018, #ALPHALOOP_BETA est présenté aux rencontres professionnelles de la Biennale Chroniques à Aix-en-Provence⁵. Notre rencontre a commencé là. Deux ans plus tard, tu es en résidence au Laboratoire Modulaire. Combien y a-t-il eu d'étapes de travail durant ces deux ans ?**

AS À partir du moment où Merryll Messaoudi de Crossed Lab⁶ décide de m'accompagner en production et jusqu'en juillet 2019, il y aura cinq résidences de création très denses où l'on va tout élaborer. L'association du spectacle à l'exposition *BigTorrent*⁷ de Mathieu Argaud et Grégory Diguët nous a bien aidée aussi !

LB **Peux-tu parler du Québec et comment tu as intégré la vidéo dans la création ? Pars-tu au Québec en sachant ce que tu veux y faire ?**

AS Le voyage au Québec a lieu en juillet 2018, avant les rencontres professionnelles de Chroniques, et après ma rencontre avec Rosalie Chartier-Lacombe qui dirige Le Petit Théâtre⁸ à Rouyn-Noranda⁹, dont elle oriente la programmation vers les nouvelles technologies. Je ne trouvais pas de partenaires en France et elle m'invite à participer à un spectacle dans l'espace public avec un volet numérique. Grâce à son soutien, celui de mon ami François Vallée de La Chambre Blanche¹⁰ à



Le voyage panoramique -
Itération n°3, Chroniques,
Marseille, octobre 2016
© delectere

Les dronards - Mission
GRD/BRS, Villeurbanne,
septembre 2017 © delectere



Résidence d'écriture
#ALPHALOOP, Abitibi,
septembre 2018 @ deleteere

#A-Résidence n°2, avril 2019

[5] Chroniques
chroniques.org

[6] Crossed Lab
www.crossedlab.org

[7] Big Torrent
www.bipolar-production.com/
bipolar/oeuvres/big-torrent

[8] Le Petit Théâtre
petittheatre.org

[9] Rouyn-Noranda
www.ville.rouyn-
noranda.qc.ca

[10] La Chambre Blanche
www.chambreblanche.qc.ca

[11] Alexandre Castonguay
ici.radio-canada.ca/
ohdio/premiere/emissions/
region-zero-8/segments/
entrevue/344661/alexandre-
castonguay-comedient-
auteur-jattends-lautobus

[12] Mandoké
lieuxderencontres.ca/fr/
scenes_culturelles/elles_
autochtones_et_artistes/
plus/la_tente_tremblante.html

[13] UQAT
www.uqat.ca

[14] Épisode 0
vimeo.com/
showcase/5551868/
video/269498973

Québec et d'un peu de manche sur Internet (merci les gens!), je peux mettre en place cette résidence d'écriture dont j'ai besoin et faire venir Fred en Abitibi. En effet, nous devons nous confronter à la réalité du chamanisme parce que ni lui ni moi ne savons vraiment de quoi il retourne. Nous avons eu des retours tellement forts suite à la Bulgarie que je n'ai pas envie de faire de bêtises.

Je ne veux pas aller en Amérique du Sud pour faire comme tout le monde. Au Nord du Québec, il y a aussi des gens qui ont une pratique et des connaissances ancestrales de la nature. Après plus d'un mois à bosser sur *Ma Noranda*, le spectacle de mon ami Alexandre Castonguay¹¹ produit par le Petit Théâtre, Fred finit par arriver en se disant que l'on va se faire une résidence road-movie et traverser tout le Québec pour aller dans les réserves autochtones rencontrer des chamans mais en fait, on ne va jamais partir de là, on va tourner autour de cette ville industrielle et plus largement de l'Abitibi. On fera quand même quelques rencontres avec des gens qui ont travaillé avec des communautés autochtones et je me rends très vite compte que la question du chamanisme chez les Algonquins du Nord du Québec est une question un peu taboue (ce savoir a en grande partie été détruit par les différentes phases d'assimilation des colons français puis anglais). Il en va de même pour la question de la magie, le Mandoké¹² en Algonquin qui permet par exemple de se téléporter de lac en lac dans la forêt... C'est une pratique qui est mal vue au sein même des communautés, à cause du catholicisme enseigné dans les pensionnats si j'ai bien compris. Finalement, les chamans, on ne va jamais les rencontrer. Par contre, on va beaucoup se promener, découvrir les paysages de la région.

J'ai pris un gros coup devant cette immensité québécoise, devant la puissance de cette nature-là. Au printemps, elle se réveille et on a vraiment la sensation d'une force incroyable qui se confronte à l'activité humaine très industrielle et beaucoup plus visible que ce que je connaissais en Europe. On repartira de là avec ce concept de nordicité (l'idée que tous les peuples du Nord partagent une même réalité et une même manière de vivre). Je rencontre aussi pendant mon séjour un professeur de l'UQAT¹³, Jean-Ambroise Versac proche du Petit Théâtre qui me fait découvrir l'existence d'une caméra 360° stéréoscopique, l'Insta360 Pro que je vais emprunter avec un micro ambisonique en plus (pour reproduire l'environnement sonore à 360°) dont je ne sais pas me servir. Avec Fred, nous tournons de nouveaux épisodes de ce qui va devenir la saison 1 dans l'élan de l'épisode 0¹⁴ tourné en France pour répondre à un appel à projet et qui avait motivé à l'origine notre départ pour le Québec. Ce processus permet d'alimenter la diégèse d'#ALPHALOOP en écrivant autour de nos personnages, en les inscrivant dans un contexte narratif plus large. Nous créons dans un aller-retour constant entre nous deux pendant cette résidence. D'ailleurs, cette méthodologie et certaines de ces trouvailles ont été réemployées dans la saison 2 que l'on vient de tourner avec succès en Normandie.

LB Dans la construction du projet, il y a d'un côté la dimension performative et de l'autre la dimension filmée ?

AS À ce moment-là, il n'y a que la dimension performative. La mini-série que l'on va concevoir pendant la résidence est une découverte; même si l'intention était là, ça n'existait pas encore.

LB Est-ce la naissance de ce qui va devenir la première série ?
Est-ce à ton retour ou au Québec que tu imagines ce que tu vas en faire ?

AS Quand on tourne les épisodes, il y a cette habitude de travail hérité des *dronards* qui refait surface. Cela fait déjà quelques années que je m'acharne à faire des films. On a même essayé de faire un film de science-fiction une fois à Vitrolles, ça s'appelait *INVASION* (2015). Quand je propose à Fred de tourner ces épisodes au Québec, j'ai déjà des idées en tête. Puis nous quittons Rouyn-Noranda pour rejoindre à Québec La Chambre Blanche qui est coproducteur. Il reste deux semaines de résidence que je vais littéralement passer à monter la mini-série jours et nuits parce que j'ai une présentation à faire et que mon obsession est de montrer ce qu'on vient de réaliser avant de quitter le pays.

LB Qu'en penses-tu à ton retour ?

AS Il y a des déceptions. J'avais de très hautes attentes, je pensais qu'on allait vraiment avoir quelque chose de très canon mais en tant qu'objet autonome, il y a des fragilités. Il y a des tas de choses qui ne fonctionnent pas à la hauteur de leur nomination. Cela fonctionne comme un carnet de recherche théâtralisé ou scénarisé mais comme objet autonome, c'est un peu bancal. Et d'ailleurs, ça ne rapporte pas ce que j'espérais. Il va vraiment falloir attendre *Chroniques* et ses rencontres professionnelles. Soit ça marchait, soit c'était le chant du cygne. Littéralement, je galérais trop avec ce projet depuis la Bulgarie.

LB Revenons à aujourd'hui. Vous venez de tourner en Normandie la saison 2 (au Dôme¹⁵ à Caen, aux dunes de Biville¹⁶ et au Hangar à dirigeables d'Écausseville¹⁷). Es-tu satisfait de l'articulation entre la performance et la mini-série, de la relation entre ces deux univers-là ?

AS C'est toujours difficile à dire. En effet, la saison 2 est une manière de contrecarrer ce dont je n'étais pas satisfait dans la saison 1. Les épisodes que je suis en train de monter me confirment que l'intuition de départ, pouvoir comprendre les motivations des personnages sans avoir vécu la performance, était la bonne. C'est un objet audiovisuel narratif autonome, une fiction. Peut-être que les impressions du public n'iront pas dans ce sens mais j'ai l'impression que c'est quand même très correct. Pour ce qui est de ta question sur la requalification des termes, je pense qu'#ALPHALOOP n'est plus un « spectacle » mais un « champ de recherche ».

LB À quel moment et de quelle façon ce glissement s'opère-t-il ?

AS Il s'opère en plusieurs phases avec comme point de départ l'association au Laboratoire Modulaire. J'ai dû resserrer le projet le plus possible pour lui donner une forme plus appréhendable pour les gens qui le découvrent. Le confort est tout relatif (on a produit toutes les phases de la résidence à cinq avec 30000 euros !) mais la résidence à l'ésam Caen/Cherbourg¹⁸ et la bourse qui va avec constituent enfin l'opportunité de faire un pas de côté. Il y a moyen de construire un workshop avec des étudiants et d'essayer de transmettre tout ce que j'ai appris ces trois dernières années. C'est dans cette articulation que, petit à petit, la question de requalifier la performance en champ de recherche commence à se concrétiser. Après, il y aura contre toute attente la phase « tournée #ALPHALOOP-COVID » entre septembre et octobre 2020 dont la fin



Workshop #ALPHALOOP,
ésam Caen/Cherbourg,
septembre 2019 © deleteere

Le Tank - #A-Minisérie,
Saison 2, Normandie, avril 2021
© Renaud Jaillette



#A-BigTorrent, Chalon dans la Rue, Chalon-sur-Saône, juillet 2019 @ delectere

va vraiment aboutir à la requalification de «performance» en «spectacle» pour le rapprocher d'une forme connue à laquelle les gens puissent rattacher leur expérience.

LB Le Laboratoire Modulaire naît avec ta présence et il va autant t'inspirer que tu vas l'inspirer. Cette recherche qui alimente ton travail vient aussi aider à penser un format d'expérimentation où il n'y a pas d'obligation à produire une œuvre achevée autrement que dans le cadre associé du festival]interstice^[19].

AS

^[19] Festival]interstice[
www.festival-interstice.net

^[20] Civic City
civic-city.org

Oui en effet et il s'avère que cette influence que j'ai pu ressentir s'est faite en plus de manière super instinctive... En dehors du fait que les gens avec qui je m'entends pour monter mes projets sont toujours d'abord des gens avec qui j'essuie les plâtres, je peux me raccrocher à une expérience qui a été très formatrice pour moi. Celle de Civic City²⁰, un groupe de recherche en design emmené par Ruedi Baur avec lequel j'ai travaillé pendant l'année Capitale européenne de la culture à Marseille en 2013. Un genre de laboratoire post-diplôme itinérant hébergé à la HEAD de Genève qui fonctionnait de manière itérative sur les différents territoires de recherche (Marseille, New York, Bâle, Nègrepelisse) sans obligation de résultat. Cela étant dit, j'ai toujours été un peu mal à l'aise avec ces dispositifs où le pilier central est la recherche décorrélée de l'expérience sensible du terrain.

LB Si la recherche n'est pas articulée avec du concret, c'est frustrant. En même temps, ce n'est pas non plus un prétexte à abonder dans une production. C'est au contraire une manière de se donner le temps, d'être en capacité de travailler sur la durée.

AS

Il y a eu un transfert, une forme d'écho à cette réalité là durant ma présence au Laboratoire et il est évident que notre rencontre m'a permis de faire évoluer mon point de vue et ma posture sur ce sujet. Pour autant, je suis un artiste avant tout et mon travail doit rencontrer le public sinon tout cela est vain.

LB

Maintenant que le tournage de la saison 2 est achevé, où en es-tu ?

AS

La structure des trois épisodes est là. Reste toute la post-production maintenant...

Il y a autre chose que j'ai perfectionné pendant mon temps au Laboratoire Modulaire, maintenant que j'y pense. L'art du compromis. C'est Fred qui m'a qualifié d'artiste «du compromis» pendant le tournage. C'était pour moi un très beau compliment car j'ai à cœur de laisser aux gens avec lesquels je travaille la possibilité d'exprimer leur identité et leur imaginaire dans mes créations. Je m'appuie dessus pour écrire. D'ailleurs, je travaille plus sur la constitution des équipes que sur les tâches qu'elles doivent accomplir. Avec Fred, nous sommes très proches et ce sont nos débats et nos compromis qui donnent bien souvent de meilleures idées que ce à quoi nous avons pensé chacun de notre côté.

LB

Comment travaillez-vous ensemble ?

AS

C'est assez instinctif. Au départ, je lui ai demandé d'incarner une partie de moi-même. Il n'y a pas d'opposition à faire entre nature et technologie mais pourtant, fondamentalement, j'en fais une. Je suis écartelé entre les cinq écrans devant lesquels je passe mes journées, ma vie accélérée à la sauce

machinique et l'enfant de la campagne que j'ai été. J'ai joué toute mon enfance dans la garrigue avec des bâtons et des pierres. Je crois qu'il y a chez moi une espèce de schizophrénie... Dans #ALPHALOOP, il y a quelque chose d'intime et donc de profondément égocentré. C'est peut-être pour cela qu'au-delà des contingences techniques et financières, à la question de faire un méga #ALPHALOOP j'ai toujours répondu non.

LB Que serait un méga #ALPHALOOP ?

AS Vingt-cinq participants, deux chamans, trois MÉTAS, cinq assistants, etc.

LB Frédéric Sechet d'une certaine façon est irremplaçable. Il est constitutif du projet, ça ne fonctionne pas s'il n'est pas là ?

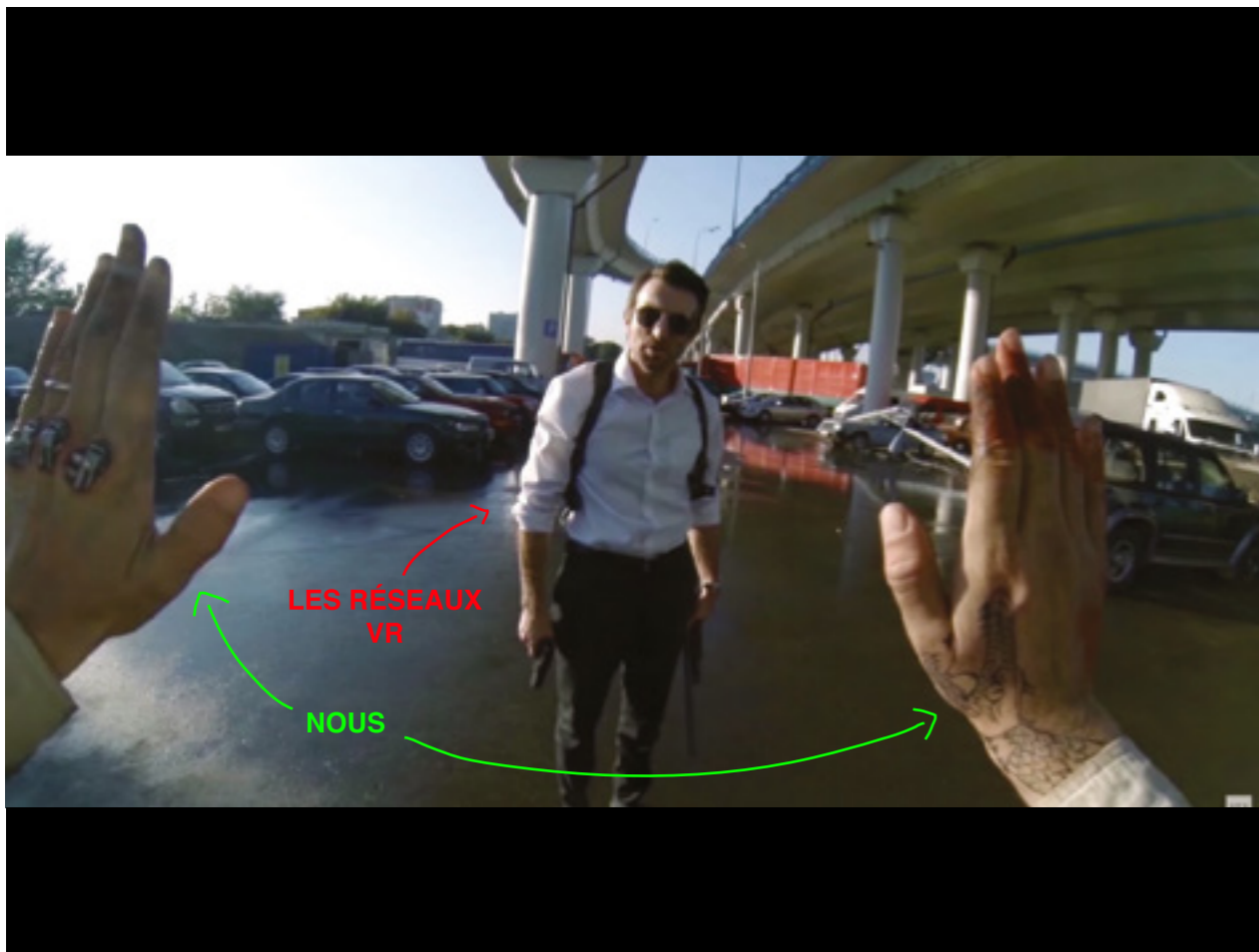
AS Il est irremplaçable en effet, tant dans l'écriture que dans la constitution du projet. Quand je lui demande d'incarner LUI, je lui livre un tas de réflexions philosophiques très personnelles sur mon rapport à la technologie et tout ce qui me passionne sur l'histoire des techniques. Je lui dis : «Fabrique-moi le discours d'un gourou/savant fou avec toute cette matière que je te donne» et les références qui vont avec (Timothy Leary, Philip K. Dick, William Gibson...). Fred est fan de science-fiction et il connaît, par exemple, Isaac Asimov bien mieux que moi. Il a aussi vingt ans de carrière dans le spectacle de rue. On est très différents. Il a fait le choix en pleine conscience de l'interprétation et ne porte pas de projet de création. Cela étant dit, c'est un peu en train de bouger ces derniers temps parce qu'à force d'écrire des choses, il s'implique de plus en plus dans le projet. Ce n'est pas pour rien qu'il est coauteur de *The Safe Space*, le projet de film VR dans lequel on se lance. Ce sont toujours des questions épineuses : qui est là et pour quoi ? Parce que de la même manière, si NAO n'avait pas été là, #ALPHALOOP ne serait peut-être pas ?

LB The Safe Space, c'est une autre dimension, du point de vue technique, logistique et financier ?

AS Ce n'est pas seulement une histoire d'argent parce que finalement, depuis le départ, tout ce que l'on a fait dans ce champ de recherche qu'est devenu #ALPHALOOP ne s'est jamais fait avec les moyens nécessaires. De mon point de vue, le film est une tentative de retour à ce qui devrait se faire normalement. Il y a plusieurs enjeux qui se superposent, dont l'idée d'aller vers une conclusion de la recherche même si, en guise de conclusion, je me plairais plutôt à faire une exposition de la recherche, un truc plus «plastique» si tu vois ce que je veux dire... Ce qui devient limpide en revanche, c'est que ces épisodes que nous venons de tourner vont introduire le film - aussi bien spatialement que narrativement. Quand tu auras vu la saison 2 et que tu rentreras dans le film, il y aura des clefs qui en changeront l'interprétation. Et puis évidemment, il y a les enjeux financiers et d'autres plus personnels encore touchant à mon amour pour le cinéma et ma répulsion pour sa manière d'être fabriqué aujourd'hui. C'est aussi lié à la façon dont on montre la VR (Réalité Virtuelle) en elle-même en ce moment. #ALPHALOOP peine à pénétrer les réseaux VR. D'ailleurs faire un film de VR au format de l'institution, c'est d'abord essayer de dynamiter la chose de l'intérieur. De la même manière que le chamanisme était un cheval de Troie pour parler plus largement



Le MÉTA - #A-Minisérie,
Saison 2, Normandie, avril 2021
© deletere



Hardcore Henry,
Ilya Naishuller, 2016
© Bazelevs/Versus Pictures

de la manière dont on charge spirituellement des bouts de plastique pour le dire simplement. Le film VR va à travers sa narration critiquer et dénoncer un certain nombre de choses liées au média lui-même.

LB Tu parlais de cette difficulté à pénétrer le marché de la VR. Je comprends qu'ALPHALOOP ne parvienne pas à entrer dans ces espaces dits « consacrés » à ces formes.

AS Pas encore ! Je sais qu'à chaque fois qu'il y a un professionnel du secteur qui fout la tête dans mon casque, il y a un petit décrochage de mâchoire. Si c'est le cas, c'est sans doute lié au fait que chez nous, il y a une critique de l'objet lui-même, un questionnement sur ce qu'il représente. Le travail est basé sur ce dispositif, ce n'est pas juste de la création de contenu pour un dispositif préexistant. C'est pour ça que ça ne marche pas très bien à l'heure actuelle, l'industrie fait pression pour créer des contenus suffisamment séduisants pour que le consommateur achète un casque. Dans le même temps, les producteurs observent le marché et attendent qu'il y ait assez de casques pour produire des contenus à la hauteur de ce que les industriels attendent. C'est ça la réalité. Il n'y a que des fanatiques dans mon genre qui peuvent passer quatre ans de leur vie à développer un objet complètement singulier en y mettant tout ce temps et cette énergie.

LB Le film sera-t-il tourné en 360° ?

AS Oui c'est l'idée. En tous les cas, c'est un film qui va être fait pour être joué dans un casque de VR. Sera-t-il entièrement tourné en 360° ? Je peux déjà te répondre que non.

LB As-tu déjà une idée de l'écriture, de la durée, de ce que tu veux y mettre, ce que tu veux raconter ?

AS Au début d'ALPHALOOP, il y avait eu cette idée folle de faire cinq spectacles en un avec une proposition spécifique dans chaque casque et il en est resté quelque chose au niveau dramaturgique. J'ai longtemps hésité à faire coexister deux réalités dramaturgiques distinctes dans le même spectacle : la première consiste à dire que LUI existe bel et bien et que c'est un gourou dingue qui est tombé sur un *gamer* ayant décompensé et qu'ils essaient tous les deux de fabriquer une vraie-fausse histoire pour faire de l'argent. Dans la deuxième, LUI n'existe pas et le MÉTA est véritablement une créature transdimensionnelle complètement louche qui l'a avalé afin de faire de lui une interface humaine de communication. Pour plein de raisons, on s'est dit qu'il fallait trancher, le MÉTA est bien venu le chercher dans cette réalité. Il va lui servir à quelque chose, un quelque chose encore flou. Veut-il à travers lui prévenir l'humanité d'arrêter de faire ce qu'elle fait, qu'elle jette les machines afin de retourner planter des graines ou veut-il tout simplement devenir le maître du monde ?

Ce qui est clair, c'est que le personnage qui va devenir LUI est parti vivre dans la nature et que le MÉTA est venu le chercher dans cette dimension pour cette raison. Au départ du film, on va se retrouver dans la tête de LUI, cette conscience digitalisée qui est LUI, qui pense qu'il est réel, qu'il a vraiment vécu ici et là. Le MÉTA va devoir se lancer dans une explication de texte auprès de cet avatar pour lui dire

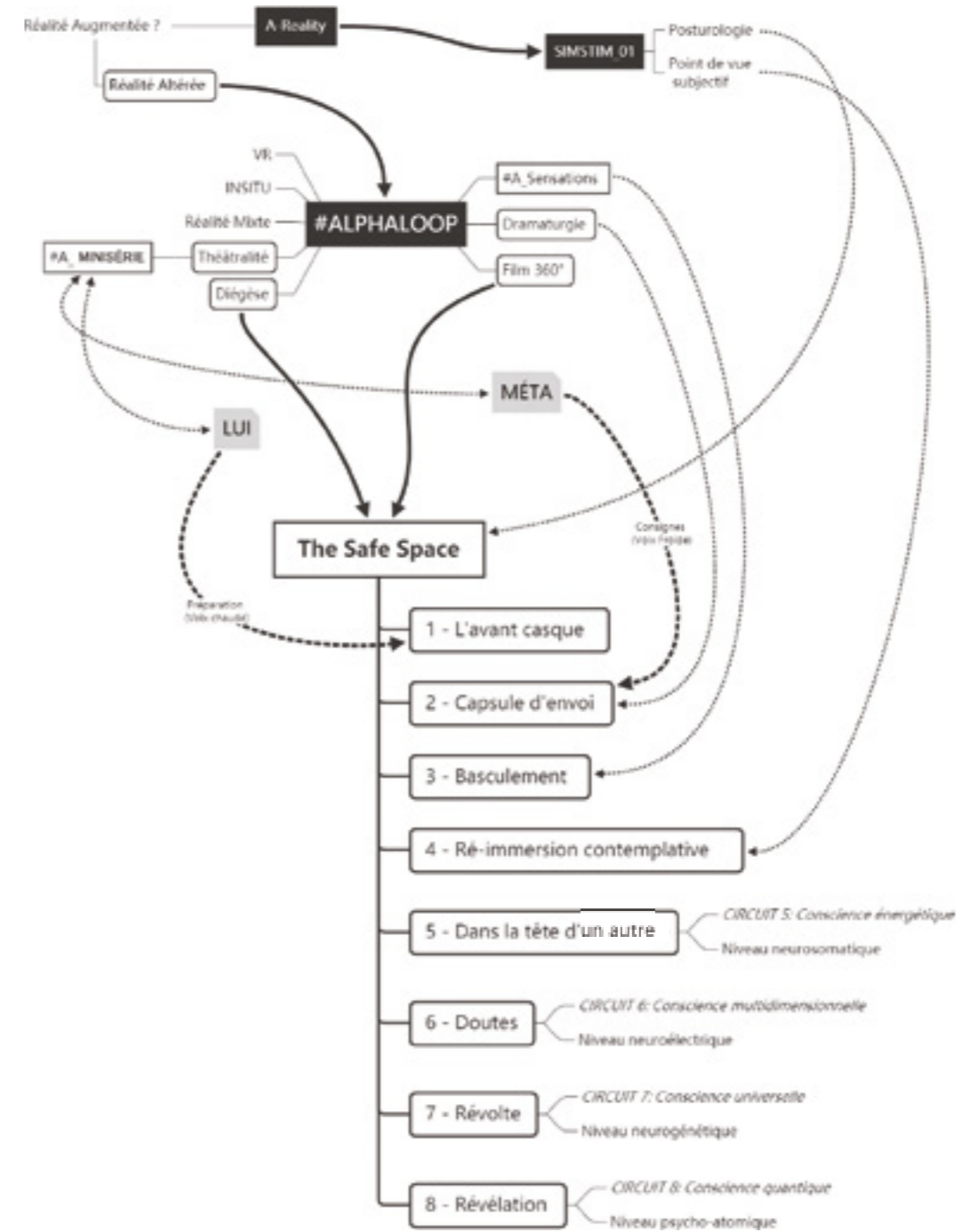
que : «Non, tu ne l'as pas vécu, c'était moi. Non, tu n'as jamais été là, c'était moi, etc. Le point de départ du film, c'est LUI qui pense qu'il peut être un être autonome, qui a oublié le MÉTA.

LB Et ce sera toujours une histoire à deux ?

AS Oui, parce que c'est une seule et même personne : LUI n'existe pas. Il n'y a que le MÉTA et ça ramène à la dimension égocentrée du travail de départ. Je pense que nous sommes arrivés à maturité pour nous permettre de faire cette boucle. Fred m'a poussé : «Faut te décider, faut que tu tranches ! Tes histoires de multivers, c'est pour éviter le problème, va à l'os.». Après, est-ce que le MÉTA est quand même une espèce de gros gamer qui a juste pétié les plombs et qui se prend pour une entité trans-dimensionnelle, ce n'est pas impossible non plus.

LB Ça, tu pourras le laisser à l'appréciation du public.

AS C'est le but, oui. De la même manière que le public, quand il sort du spectacle, ne sait pas très bien si LUI existe ou pas, il faut bien qu'il y ait une fin en queue de poisson. Peut-être que oui, peut-être que non. En fonction de ton choix en tant que spectateur, tu construis une narration différente. Tout ceci n'est qu'un support pour exprimer et matérialiser son propre imaginaire. Je vois mon travail comme celui qui fixe. Le révélateur c'est le processus.



The Safe Space, Cartographie, janvier 2021 © deletere



Adelin Schweitzer

Né en 1978, Adelin Schweitzer vit et travaille à Marseille. Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il poursuit depuis une carrière d'artiste polymorphe à la croisée des chemins entre performances interactives, expérimentations audiovisuelles et nouvelles technologies. Du Rimini Protokoll en passant par Tinguely, Marc Pauline du S.R.L ou bien encore Stelarc, Adelin s'inscrit dans une filiation artistique d'avant-garde. Puisant dans les imaginaires de la science-fiction et des sciences cognitives, l'artiste trace au fil du temps les contours d'un univers prospectif singulier.

Frédéric Sechet

Il est né le 16 février 1969 sur les bords de la Loire. Après quelques créations et d'innombrables collaborations avec de nombreuses compagnies de théâtre de rue, il s'installe en 2013 à Marseille pour suivre la FAI-AR, une formation qui s'adresse aux auteurs souhaitant concrétiser leur projet de création dans l'espace public. C'est au cours de cette période qu'il rencontre Adelin Schweitzer. Séduit par la dimension prospective de sa recherche et des échos qu'elle engendre dans sa propre culture littéraire (Philip K. Dick/*Blade Runner*, William Gibbons/*Neuromancien*, Neil Gaiman/*American Gods*) et curieux d'explorer les possibilités de jeu qu'offre la proximité qui existe entre les participants et les performers, Fred s'embarque dans le projet #ALPHALOOP.

Claire Chatelet

Docteur en études cinématographiques, Claire Chatelet est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry (Montpellier 3) et membre du RIRRA21. Sa recherche porte sur les écritures audiovisuelles interactives et les enjeux esthétiques/esthésiques des nouveaux écrans. Elle a publié dernièrement Les dispositifs immersifs : vers de nouvelles expériences de l'image et du son (Cahier Louis-Lumière, n°13, septembre 2020), et en codirection : La Femis Présente : La réalité virtuelle, une question d'immersion ? (avec C. San Martin et C. Lepesant-Lamari, Éditions Rouge Profond, 2019).

Luc Brou

De 1994 à 2014, il travaille dans la diffusion et la production spécialisée en cinéma expérimental, art vidéo, installation et documentaire de création. En 2014, il intègre l'organisation du festival]interstice[produit par Station Mir. Diplômé en 2016 à l'université Lyon 2, son mémoire de master s'intitule Bright Lights, Big City. Une exploration métropolitaine de la culture, l'hypothèse d'une hybridation, sous la direction de Maud Le Floc'h, directrice du POLAU. Depuis 2020, il est coordinateur d'Oblique/s arts & cultures numériques en Normandie, issue d'une dynamique régionale et nationale, initiée en 2017, avec la création de HACNUM, réseau national des arts hybrides et des cultures numériques dont elle est l'une des structures fondatrices.

#ALPHALOOP

Direction artistique
Adelin SchweitzerÉcriture & interprétation
Fred Sechet
& Adelin SchweitzerDramaturgie
PINA WOODDéveloppement logiciel
NAO & Gaëtan ParseihianCréation sonore
Lucien Gaudion
& Gaëtan ParseihianÉlectronique sonore
Grégoire LauvinTournage Mini Série S2
Renaud Jaillette – RJ MotionMontage et postproduction
Mini Série S2
Adelin SchweitzerCo-production
deletere
Crossed Lab
Bipolar
Station MirPartenaires & soutiens
CNC – DICRÉAM
Région Sud – Provence-Alpes-
Côte d'Azur
DRAC et SCAN Région
Auvergne-Rhône-Alpes
Région Sud
Région Normandie
Open Arts Fondation (Bulgarie)
Chambre Blanche (Québec)
Oblique/s
Normandie Images
Le Laboratoire Modulaire
Festival]interstice[
Le Petit Théâtre du Vieux
Noranda (Québec)
Consulat de France au Québec
Fondation Novi Sad 2021
(Serbie)
IN-SITU – European Platform
for Artistic Creation in Public
Space
Institut Français de Bulgarie
Institut Français de Serbie
ZINC – Arts et Cultures
numériques (Marseille)ÉSAM CAEN/CHERBOURG
LABORATOIRE MODULAIREDirecteur de la publication
Arnaud Stinès,
Directeur généralÉquipe du
Laboratoire Modulaire
Christophe Boudier
Luc Brou
David Dronet
Nicolas Germain
Bérénice SerraResponsable de la recherche
Antoine IdierPartenaires
Station Mir/Festival]interstice[
Oblique/s
Le DômeLe Laboratoire Modulaire
est soutenu par le Ministère
de la Culture (Direction
générale de la création
artistique, mission recherche)Sauf mention contraire,
les textes sont publiés sous
licence CC BY-NC-SA.

ISBN 978-2-491783-02-0

Conception graphique
Valentin GuesdonTypographies
Space Grotesk (Florian Karsten)
Space Mono (Colophon)Impression
Cette édition est imprimable
à la demande via le site
pixartprinting.fr :largeur : 21 cm
hauteur : 29,7 cm
orientation : verticale
reliure : dos carré collé
papier : Extraprint –
non couché blanc, lisse et mat
grammage : 100 g
couverture : Extraprint –
non couché blanc, lisse et mat
grammage : 300 g
nombre de faces : 52
dos : 3,70 mm

REMERCIEMENTS

Adelin Schweitzer tient
à remercier son Papa, sa
Maman, les Vermes, Merry!
Messaoudi, David Dronet,
Luc Brou, Christophe Boudier,
Adeline Keil, Sebastian Miclea,
Lise Sourice, les frères Sechet
et tous ses petits guinea
pigs passés et à venir.L'équipe du Laboratoire
Modulaire tient à remercier
tout.e.s les participant.e.s
à la performance, Région
Normandie/Normandie Images,
Renaud Jaillette, Yvan
Lebocey, l'association Amis
du Hangar à Dirigeables
d'Écausseville, Manœuvre.[couverture] Les attracteurs
étranges – #A-Minisérie,
Saison 1, Abitibi, septembre
2018 © deletere

 esam


 MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité


 STATION MIR • festival]interstice[


 OBLIQUE/s
ARTS & CULTURES
NUMÉRIQUES
NORMANDIE


 LE
DÔME


 crossedlab


 BIPOLAR

Le Laboratoire Modulaire propose un espace pluridimensionnel de recherche et d'expérimentation dédié à l'étude et au développement des pratiques artistiques dans le champ des arts numériques.

Conçu comme une plateforme constituée d'artistes, théoricien-ne-s, chercheur-se-s et professionnel-le-s du milieu de l'art, le Laboratoire Modulaire catalyse les rencontres et les échanges sous plusieurs formats : des temps mêlant pédagogie et recherche au sein de l'atelier de fabrication numérique de l'ésam Caen/Cherbourg, le déroulement annuel du festival]interstice[, des rencontres professionnelles liées au réseau Oblique/s – arts et cultures numériques en Normandie, des journées d'études, des expositions ainsi que des publications numériques et imprimées.

Le Laboratoire Modulaire accueille également, chaque année, un-e artiste en résidence de recherche-crédation à l'ésam Caen/Cherbourg, dont la démarche est liée aux thématiques de la spatialisation, l'immersion, la virtualité ou les nouveaux principes de subjectivité. En 2019, Adelin Schweitzer a été le premier artiste à inaugurer cette résidence avec pour projet le développement de sa recherche autour d'#ALPHALOOP, son dernier spectacle transmédia.

Cet ouvrage présente la documentation du travail développé par Adelin Schweitzer dans ce cadre, ainsi que plusieurs écrits appuyant les moments de construction avec les membres du Laboratoire Modulaire ainsi qu'avec la théoricienne et maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias Claire Chatelet.

Cette édition est également disponible en format numérique open access sur www.esam-c2.fr