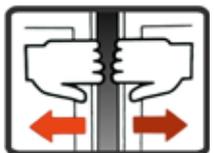
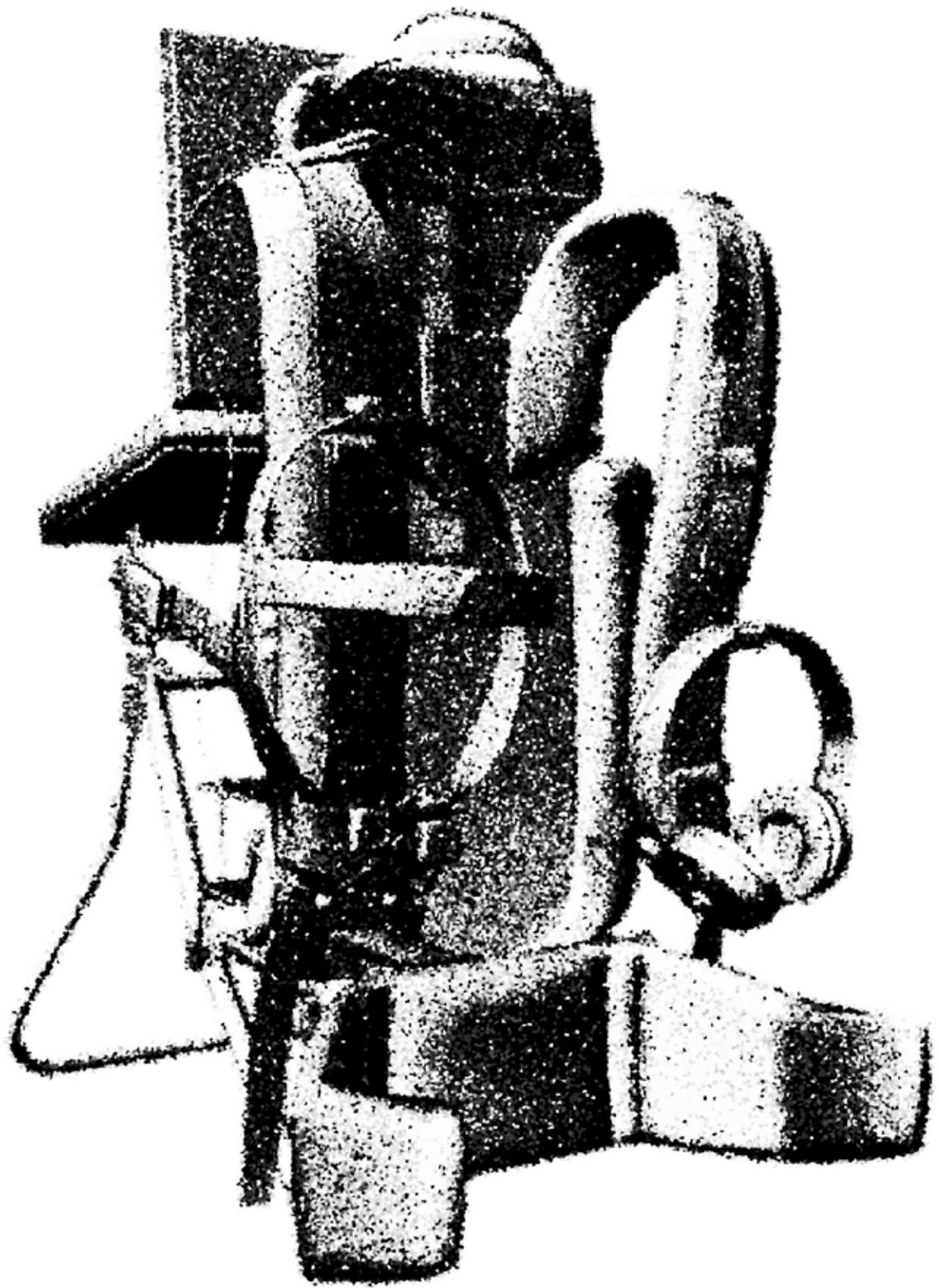




A-Reality



Adelin Schweitzer
+33 (0)6 67 17 30 99
aadi@deletere.org
www.deletere.org
www.A-reality.org



A-Reality

www.a-reality.org

A-Reality	page 2
Marcher dans l'espace public	page 4
Le SimStim, les fragments scénographiés	page 6
Productions et partenaires	page 8
Annexe : circuits courts et courts circuits de Colette Tron	page 9

Direction Artistique : Adelin Schweitzer

Hardware: Adelin Schweitzer

Software: Cédric Lachasse – NAO

Production exécutive

ZINC - Friche la Belle de Mai à Marseille www.zinclafriche.org

Contact: Céline Berthoumieux - +33(0)626445522 - cberthoumieux@lafriche.org

Coproducteur

Seconde Nature – Aix-en-Provence – www.secondenature.com

Partenaires

Métal – Liverpool – www.metalculture.com

Lézarap'art – Marseille – www.lezarapart.com

Labomédia – Orléans – www.labomedia.net

Dedale – Paris – www.dedale.info

Lieux Publics – Centre nationale de création – Marseille – www.lieuxpublics.fr

Remerciements : Pascal Chevalier, Alice Garrouty, Fabienne Rouet, Jean-François Guérin, Julien Travaillé, Christine Lapres, Jenny Porter, Polly Mosely, Antoine Villeret, Joel Vedrenne, Sofia Boudet, Maria, Céline Berthoumieux.





Il n'existe pas une réalité mais plutôt un ensemble de paradigmes, de systèmes de représentation qui soumettent nos perceptions du réel et définissent notre rapport au monde. Depuis ce postulat, Adelin Schweitzer met en œuvre une expérience de déterritorialisation de l'individu qui détourne les perceptions humaines et interroge nos cadres de vie. Il propose à son public une promenade singulière, une expérience au cours de laquelle il évolue dans un quotidien transfiguré par une machine. Le prototype 02, équipement technologique complexe, est programmé pour saisir l'environnement perçu en trois dimensions et le restituer en temps réel. Il intervient comme l'élément symbolique d'une utopie ; l'être humain peut-il percevoir le monde au-delà de la représentation qu'il s'en fait ?

Une utopie au sein de laquelle une machine permettrait de s'affranchir des contraintes imposées par nos sens au réel. A-Reality, c'est une investigation du réel aux enjeux multiples qui convergent tous vers l'impossible, la poursuite d'une représentation objective du monde. Pour effectuer cette représentation nous fabriquons nos propres outils d'analyse et de récolte d'information au travers une plate-forme informatique mobile embarquée sur l'homme.

Les données enregistrées par l'instrument, au cours de chaque expérience, vont servir à dessiner une nouvelle cartographie des territoires explorés comme autant d'interprétations uniques, d'espaces de liberté temporaire, d'objets géographiques transfigurés. Une carte sensible, affranchie des codes du géographe où les principes de représentation sont propres à chaque individu. Ce processus, enregistré et répété à l'infini, devenant enfin collection, comme un but inatteignable.

Cette collection est enfin mise en scène dans un dispositif d'exposition, le SimStim, installation protéiforme de médias qui constitue sans doute la seule forme de réponse possible au postulat initial. Une collection de sensations et d'interprétations en différents lieux du monde comme tentative de réponse à une dimension inaccessible de l'univers.



Hélène X enregistré le 19/05/2010 à 10h34min23s à Orléans



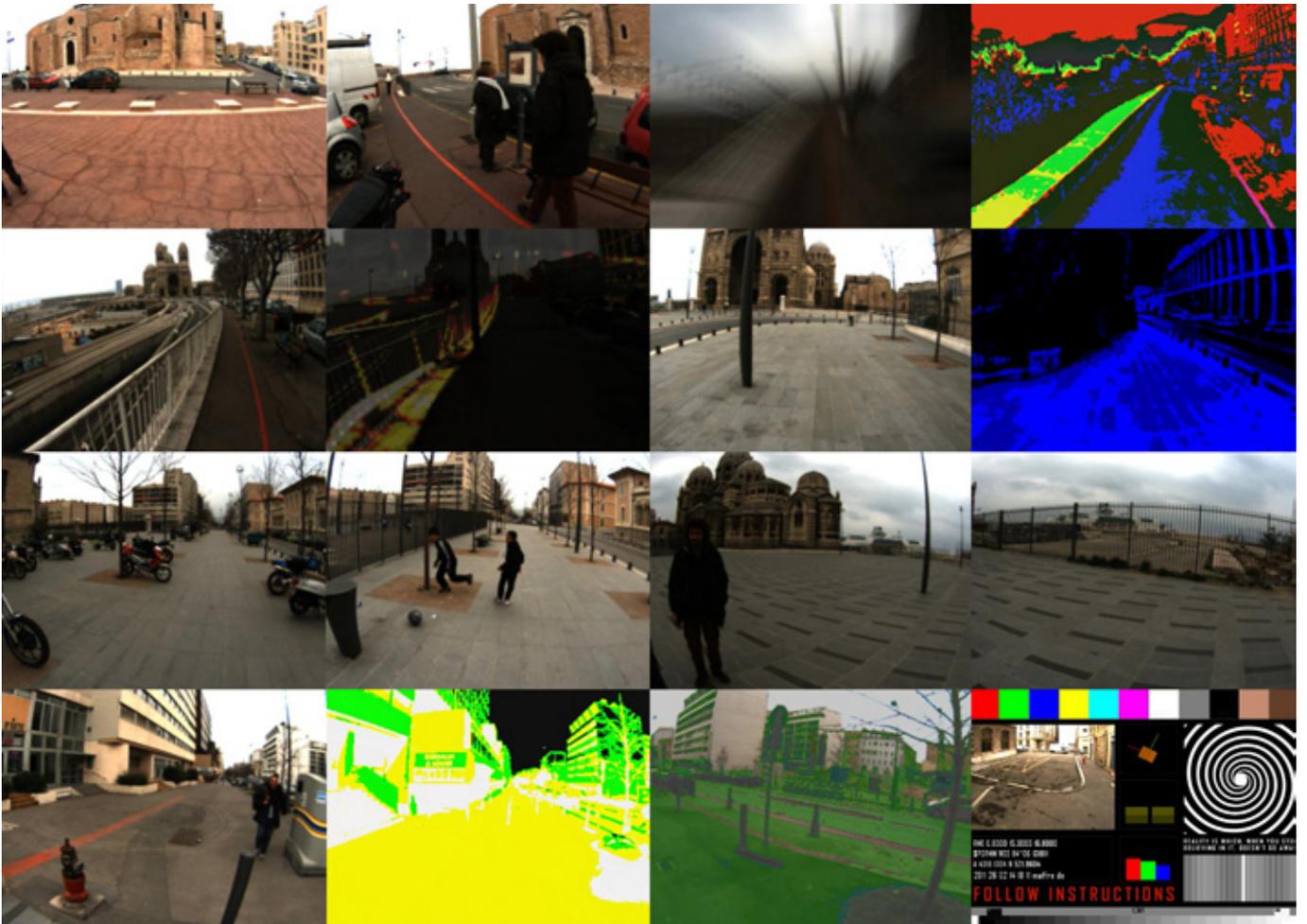
Marcher dans l'espace public

L'expérimentation dans l'espace public est une étape fondamentale. C'est lors de cet instant privilégié que réside un fondement du projet ; redécouvrir un territoire et réinterpréter son espace intime. Ces marches se déroulant le plus souvent dans la rue, elles croisent un public non averti et revêtent une dimension performative qui transforme chaque sujet en pôle d'attraction. Il s'agit d'interroger l'espace symbolique, propre à chacun, au sein d'une réalité entendue, commune à tous. Utiliser l'espace public comme un consensus sur le réel.

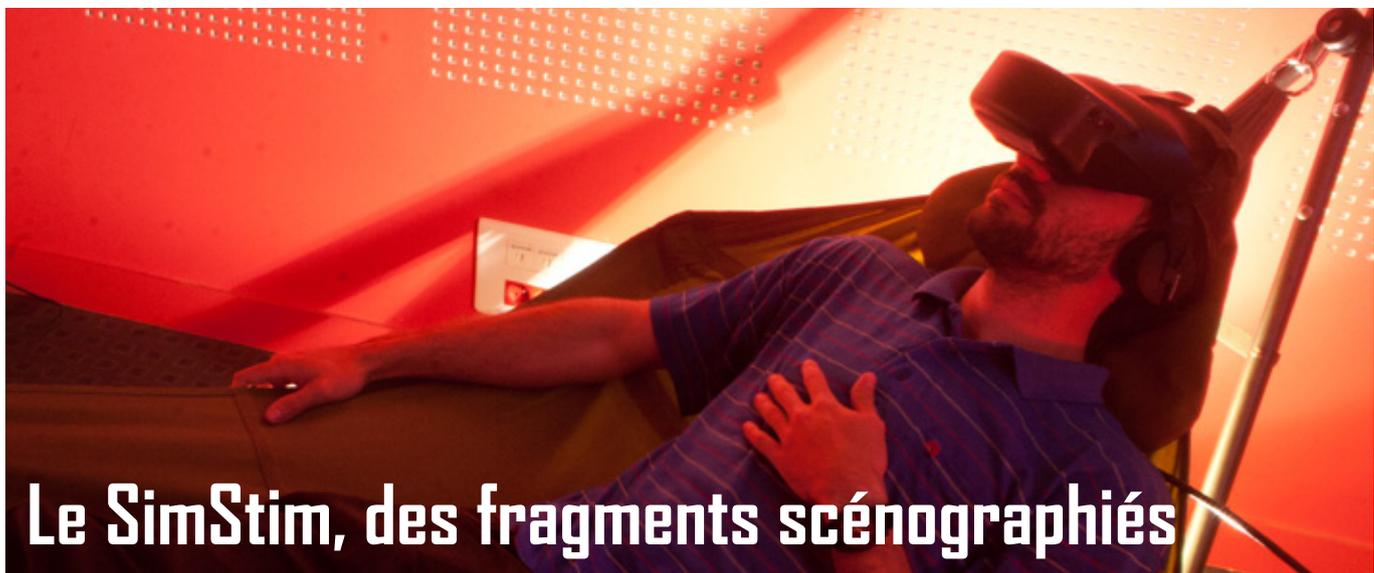
La méthodologie employée se résume comme suit : nous nous déployons dans un biotope avec le dispositif sur des périodes variant d'une semaine à un mois. Autour d'un programme de marches choisies, élaborées avec un groupe composé de sujets volontaires nous allons parcourir ce territoire et en saisir les contours grâce aux différents enregistrements.

L'expérience respecte toujours le même protocole. Le candidat est encadré de 2 personnes, l'accompagnateur et un observateur extérieur. Il choisit d'abord son point de départ et d'arrivée supposé en tenant compte de la durée limitée de la marche (jamais plus de 30 minutes) ; ce choix se faisant toujours au sein de son biotope afin qu'il dispose déjà d'une mémoire des lieux qu'il s'apprête à explorer.

Une fois sur le terrain, le candidat doit fournir des informations personnelles qui servent à la classification de son expérience au sein de la collection. Ces informations calibrent surtout le système sur un mode d'activation et une réactivité singulière. Ainsi, une photo du sujet est prise et transmise à la machine pour être traitée par un algorithme. Il en résulte une carte d'un monde virtuel, la Matrice Monde, comportant différentes zones, dans lesquelles le sujet évolue. Le parcours accompli, les participants sont interviewés et par la suite ils sont invités à visionner leur parcours et à relater par écrit leurs sensations et leurs impressions.



Anna Delastens enregistrée le 26/02/2011 à 13h52min08s à Marseille



Le SimStim, des fragments scénographiés

La notion de **fragment** est liée à l'interpolation des perceptions homme / machines ainsi qu'aux traces laissées par l'expérience sur le territoire. Ces fragments sont les témoignages du rituel constituant la collection, comme autant d'éléments d'altérité pouvant réapparaître dans d'autres expériences. Progressivement, ils s'accumulent au cœur d'une banque de données constituant la mémoire du projet.

Chaque expérience génère quatre types de fragments :

Un fragment *Audiovisuel subjectif* autrement dit la vidéo et l'audio en temps réel produits et enregistrés lors de la marche par la machine. C'est le souvenir, le témoignage le plus direct de l'expérience.

Un fragment *Trace* contenant l'intégralité des données analysées par les capteurs et produite par le système.

Un fragment *Matrice* témoignant du chemin parcouru et des zones rencontrées dans la Matrice monde.

Un fragment *Texte* rédigé par les sujets après leur expérience. Il constitue une forme de témoignage direct qui traduit la disparité des points de vue et des interprétations faites de l'expérience.

Un fragment *Contrepoint*, le point de vue de l'observateur extérieur qui a suivi le sujet sans jamais interrompre l'enregistrement de sa caméra. Ce fragment révèle la dimension sociale de l'expérience, la manière dont l'environnement choisi par le sujet a réagi.

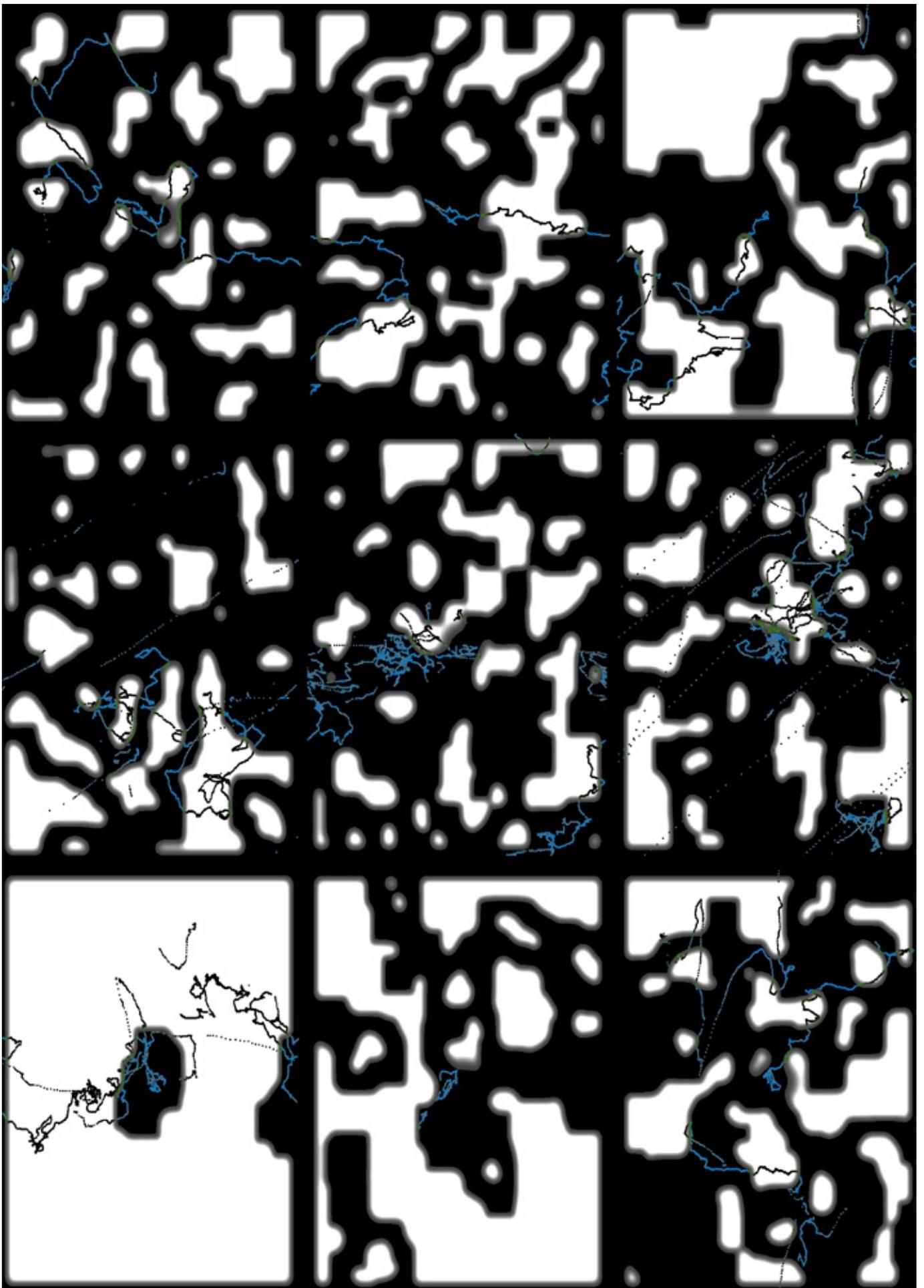
Le **SimStim** (Simulation, Stimulation) est une installation protéiforme de medias. Il met en scène l'ensemble des fragments. Sur le modèle du protocole appliqué à l'expérimentation, l'installation se vit comme un parcours dans la collection, sur trois dimensions.

Immersive : un espace de diffusion où le public peut éprouver les expériences déjà réalisées, dans une posture de «ré-immersion contemplative». Cette installation permet de le placer au plus près des conditions de captation.

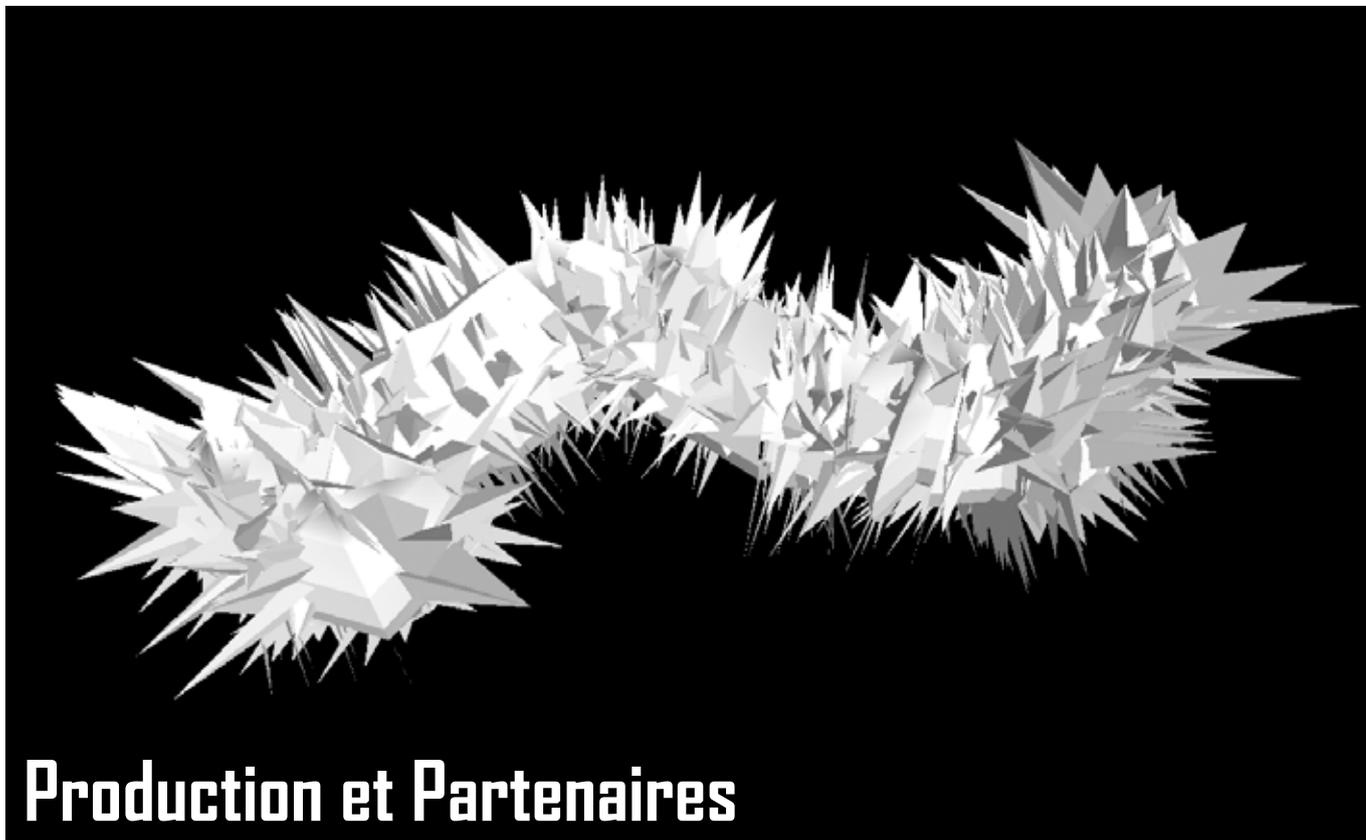
Documentaire : résultant du travail méthodique de montage structuré autour de la paroles, du texte, et de la personnalité des sujets rencontrés. Celle-ci a vocation à se ramifier, se densifier et se subdiviser en chapitres témoignant de la variété des réponses données lors de l'interview.

Structurelle : qui donne une représentation du monde «vu» par la machine. Des cartographies abstraites, murs de données, impressions 3D, produits à partir du fragment *Trace*.

Tous les médias de l'installation sont synchronisés. Pour naviguer à l'intérieur de la collection, le public dispose d'une interface très simple, l'objectif étant de rendre visible la globalité de la démarche, mettant en résonance tous les éléments qui la constituent.



Fragments Matrice enregistrés entre le 20/02/2011 et le 28/02/2011



Augmented Reality (AR) est co-produit par ZINC à Marseille et Seconde Nature à Aix-en-Provence. Ces deux structures travaillent depuis plus de dix ans, ensemble, à permettre le développement et la structuration du secteur des arts numériques. Un partenariat qui se retrouve à la fois dans la co-production et la co-programmation d'œuvres. La production d'Augmented Reality s'articule avec un travail d'accompagnement critique et de réflexion avec l'association Alphaberville, et en relation avec l'Ecole d'Art d'Aix-en-Provence.

Perspective de diffusion en 2012/2013

Il s'agira d'alimenter la collection et d'asseoir la démarche artistique dans ce qu'elle a de plus singulier, la recherche d'une réalité commune affranchie des paradigmes territoriaux et des contingences sociétales. Au cours de cette phase, le projet voyagera, ira s'inscrire et parfois se confronter aux différents territoires explorés pour en extraire à chaque fois une nouvelle série de médias venant ensuite alimenter la collection.

Grâce à la finalisation technologique opérée lors de la première phase, nous serons en mesure de collecter des médias uniformes et de les diffuser dans une logique de continuité entre les premiers et les derniers. C'est cette dernière condition qui nous permettra d'envisager le SimStim comme une véritable plateforme de diffusion rendant compte de l'ensemble du processus artistique et de son parcours. Une bibliothèque de sensations et d'interprétations du réel à différents moments du temps et de l'espace comme réponse à une dimension inaccessible de l'univers.

En parallèle, nous travaillons sur une diffusion nationale et internationale d'Augmented Reality dans le cadre des festivals tels que Ars Electronica à Linz, Transmédiale à Berlin, Madrid/Paris/Berlin, Elektra à Montréal, Scopitone... en 2012.

Enfin, A-Reality né dans le cadre de Liverpool Capitale Culturelle Européenne en 2008 et c'est tout naturellement que l'équipe de Marseille Provence 2013 suit le projet afin d'envisager des formes de diffusions lors de cette année d'événements artistiques.



A-Reality, ou la condition de l'homme technologique

Sous le titre générique de «réalité augmentée», cette pièce évite avec finesse la qualité d'art technologique et désacralise par là la spécificité d'une prégnance de la technique dans ou sur l'art, les termes ayant d'ailleurs originairement la même signification. Ce qui est surtout notoire ici, c'est que cette généralité figure la condition de l'homme, technologique serait même une tautologie : en effet, est-il utile de rappeler les éternelles oppositions et querelles autour des concepts de nature et de culture, entre lesquels la technique s'institue comme élément de civilisation? Il suffit de se référer aux travaux de l'ethnologue André Leroi-Ghouran qui voit en la technique une prothèse des fonctions humaines augmentant ses capacités, ou à ceux du théoricien de l'information Marshall McLuhan, qui pour comprendre les médias, les considère comme les prolongements technologiques de l'homme, comme ses extensions.

Ainsi la réalité n'en est-elle pas augmentée ? Et la technologie n'est-elle pas la condition même de l'homme ? De façon plus actuelle et plus ponctuelle à propos de «A-Reality», la complexité des organismes mis en présence, l'homme, et la machine, l'automate cellulaire développé pas à pas (et c'est doublement le cas ici) par Adelin Schweizer, n'est pas sans évoquer l'histoire de la cybernétique et de l'informatique, elles-mêmes inscrites dans une histoire de l'analyse du fonctionnement de la pensée et du cerveau, qui touche autant à la philosophie qu'aux sciences.

L'on se bornera ici à identifier un processus de simultanéité, ou concomitance, et de non-linéarité, définissant en grande partie la complexité, propres à ce que l'on connaît du système neuronal, aussi présents dans cette oeuvre, qui confronte l'intelligence artificielle et ses possibles, pourtant encore limités bien qu'en régulière augmentation, à nos sens humains, pourvus de rationalité et d'intelligibilité, mais cognitivement conditionnés par (B.Stiegler) ou asservis à (M. McLuhan) leur environnement technologique et culturel (les deux allant de pair comme on l'aura compris).

Localisation versus globalisation

Alors que la vitesse a été l'un des paradigmes majeurs apportés par les technologies du XX^e siècle, réduisant les distances, notamment par les moyens de transport accélérés et la rapidité de la transmission de l'information, remodelant ainsi l'espace et le temps, et faisant que McLuhan annonçait déjà à sa façon la mondialisation en disant que le XXI^e siècle serait celui du «village global» dont «le centre est partout et la périphérie nulle part», lenteur et localisation sont ce que nous propose Adelin Schweitzer avec le dispositif de «A-Reality».

Alors que la foule urbaine moderne a été décrite et critiquée comme pressée, agitée et affairée (par Poe, Baudelaire ou encore Engels), où individualisme rime avec isolement, et où la singularité se noie dans la masse, informe et synchronisée, le flâneur solitaire, l'arpenteur des villes, apparaît en contrepoint comme une figure gracieuse, capable d'attention autant que d'imagination.

A l'inverse de la «foule intelligente», de ces individus connectés en permanence, qui caractérise aujourd'hui notre condition, post (J.F Lyotard) ou ultra (B.Stiegler) moderne, cela dans les espaces privés où se sont introduits radio et télévision, puis internet, jusqu'aux technologies portables qui accompagnent nos mouvements dans les espaces publics, nous les ubiquitaires de l'«ici et ailleurs» simultanés, ce sont ce temps et cet espace propres au corps humain, à ses capacités et à son allure, que l'on récupère et dont on prend conscience ici, en faisant l'expérience de déplacement localisé auquel se restreint «A-Reality».

Contradiction des termes entre restriction et augmentation ? Non. Les capacités physiologiques de l'humain qui marche, seulement porté par ses chaussures, araché de cette lourde machine contraignante et isolante, ici mises à l'épreuve, sont allégées et augmentées par d'autres sens, confrontés à des perceptions altérées de la réalité, induites dans le programme informatique de l'automate cellulaire. C'est la vision qui est immergée dans un paysage imaginaire, psychédélique parfois, c'est l'audition qui perd ses repères et entend sans comprendre. Ce sont la rationalité, la cognition, les habitus, qui par des sensations inattendues, inconnues, désagencent nos organes, leur fragile équilibre, pourtant culturellement et en partie génétiquement inscrits en nous.

Altérations sensorielles, bifurcations virtuelles

La conception de la technologie telle qu'elle est observée et entendue par Leroi-Gourhan ou McLuhan, et telle qu'elle a pu avoir des rôles plus ou moins heureux, plus ou moins tragiques, dans l'histoire de l'humanité, est fonctionnelle et fonctionnalisante. Fonctionnelle en tant qu'organisme, ou extension d'un organe (ou amputation lorsqu'elle le remplace), et fonctionnalisante en tant que finalité utilitaire, instrumentation dans l'idéal, ou instrumentalisation de façon néfaste.

Prolongements des organes, les technologies en sont aussi les interfaces, et s'adressent aux sens qui sont associés à ces organes. En globalité ou partiellement. Par exemple, l'imprimerie convoque l'oeil pour la lecture (et par-delà est en relation avec le cerveau et l'esprit, et ainsi le savoir, la connaissance), alors que l'ordinateur est multimedia et digital et ainsi en interaction, ou interactivité, avec plusieurs sens, jusqu'aux interfaces tactiles ou capteurs sensoriels ... et autres automates ou technologies de l'automatisation, machines dites intelligentes, et bientôt capables de pénétrer les réactions du cerveau.

Dans son célèbre ouvrage «Pour comprendre les medias, les prolongements technologiques de l'homme», le maintenant centenaire Marshall McLuhan indiquait : « Ce n'est pas au niveau des idées et des concepts que la technologie a ses effets ; ce sont les rapports des sens et les modèles de perception qu'elle change petit à petit et sans rencontrer la moindre résistance. Seul l'artiste véritable peut affronter impunément la technologie parce qu'il est expert à noter les changements de perception sensorielle.»

Dans l'expérience que l'artiste Adelin Schweitzer propose avec «A-Reality», c'est en effet aux habitus sensoriels qu'il s'attaque. Ceux de l'être humain dans la condition technologique de son époque, faite d'électrique, d'électronique, d'informatique, de numérique, et des reliquats de mécanique issus des technologies antérieures, ayant des effets divers sur les sens et les comportements.

La machine électronique, l'automate, est-lui, ici, déréglé de ses fonctions afin de perturber nos repères sensoriels et cognitifs. Et c'est dans cette réciprocité défonctionnalisante que l'expérience a lieu. Expérience sensorielle et sensible, où, à l'inverse de l'automatisme, naît une autre conscience de soi et du monde, de soi dans le monde, tel le principe d'individuation pour le nommer. Qui, pour le philosophe Bernard Stiegler, est de cette façon propice à générer une nouvelle organologie, c'est-à-dire à des désajustements pour des réadaptations entre organes, et plus largement entre organismes, et entre individu et collectif. Ceux-ci sont à la fois d'ordre physiologiques et psychiques. Tout comme l'est l'embarquement dans «A-Reality», ses parcours et ses dérives.

Sans l'objectif de parvenir totalement à, ou sans finaliser, la phase de refonctionnalisation, cette expérience nous introduit à un monde flottant, entre réalité et virtualité, ancré dans un territoire et suspendu dans l'imaginaire, où ce qui a lieu à l'intérieur de l'embarcation n'est pas identique à ce qu'est le paysage extérieur.

Quelle part active alors Adelin Schweitzer de simulacre, dévié de la simulation ?

Simulation ?

La simulation informatique consiste en des techniques de calcul réalisé par un ordinateur en vue de modéliser et recomposer des phénomènes naturels à l'identique de leur attitude réelle. C'est-à-dire que le réel alors simulé a non seulement les mêmes apparences que le référent, l'objet physique et matériel, mais il en a aussi les mêmes mécanismes, les mêmes comportements physiologiques. Il en est un double, une copie. Virtuelle.

Qui prête à confusion car, par cette identité, le virtuel peut être confondu avec le réel. Une simulation, en informatique, n'est pas une représentation, et elle évacue plutôt cette dimension de la différence entre le signe et le référent, propre à toute représentation symbolique, conceptuelle, spirituelle.

«Telle est la simulation, en ce qu'elle s'oppose à la représentation. Celle-ci part du principe d'équivalence du signe et du réel.» : c'est pour partie l'analyse qu'en faisait Jean Baudrillard dans son livre «Simulacres et simulation». C'est ainsi ajouter du même au même, disait-il, alors que la représentation doit être une opération de disparition pour une réapparition transfigurée. Tel est le principe du simulacre, qui ne feint pas d'être la réalité ou de vouloir passer pour elle, mais nous indique la présence de l'artifice, qui peut être de texture variable, et le virtuel en est une, tout autant qu'il signale l'absence de la nature de la réalité. Et tel est le processus que génère «Augmented reality». En disposant dans le programme informatique des éléments sonores et visuels aléatoires étrangers à la réalité du territoire traversé par le corps, et qui viennent se substituer, pour la vue et l'ouïe, au paysage réel, tout en déstabilisant tous nos sens, l'artiste transfigure la réalité dans une représentation, la distordant et déréglant par effet, notre fonctionnement interne.

Nous devenons nous-même le résultat d'une déprogrammation. L'interface homme/machine agit ici dans une forme de double interactivité, modifiant et déformant l'un et l'autre, et peut-être encore plus l'homme que la machine.

McLuhan ne disait-il pas justement que les medias asservissent nos sens ?

Adelin Schweitzer ne les libère-t-il pas ?

Le territoire et la carte

C'est bien une forme de traversée du territoire qu'est cette expérience : traversée physique et géographique, traversée mentale et imaginaire, symbolique. Aussi loin que puisse aller le déplacement perceptif et sensoriel, aussi proche est la limite du déplacement géographique possible. Cet écart appuie sur les contradictions entre localité et globalité, sur l'illusion de l'«âge de l'accès», du titre du livre Jeremy Rifkin, qui n'est que virtuel, alors que les frontières demeurent réelles et que leur passage devient, pour les humains de certaines parties de ce monde, une transgression.

A l'époque du développement informatique de la cartographie et de la géolocalisation par satellite, notre monde nous donne l'impression de la possibilité de pouvoir l'explorer à domicile ou de programmer un itinéraire pour s'y repérer aisément.

Mais ne sommes-nous donc pas de sempiternels touristes ? Et que savons-nous et que pouvons-nous comprendre du territoire réel, de la spécificité de ses contours, de ses cultures, rurales ou urbaines, si nous ne les traversons pas concrètement, ne les habitons pas, mais les survolons et les dominons depuis leurs tracés virtuels, qui sont ceux de la simulation, capables de recouvrir le territoire et ainsi de masquer la réalité, ou même de l'évacuer ?

«Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit», écrivait encore Baudrillard dans «Simulacres et simulation», précédant ce constat en ces termes : «La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité.»

Qu'en reste-t-il alors ? «Le désert du réel lui-même.» concluait-il. Car «les simulateurs actuels tentent de faire coïncider le réel, tout le réel, avec leurs modèles de simulation. Mais il ne s'agit plus de carte ni de territoire. Quelque chose a disparu : la différence souveraine, de l'une à l'autre, qui faisait le charme de l'abstraction. Car c'est la différence qui fait la poésie de la carte et le charme du territoire, la magie du concept et le charme du réel.» Et qui fait par ailleurs l'intérêt de la traversée comme expérience, comme vécu et senti. Qui fait de nous des êtres vivants, sentants et pensants. Des participants actifs à ce monde changeant, fluctuant, se faisant et se défaisant éternellement, et non des badauds face à des représentations figées qui les précèdent et leur succèdent, et à qui on retire la capacité de voir réellement et de pouvoir échanger avec son prochain, avec ses alter ego, sur le monde comme il va. C'est cette différence entre le territoire et la représentation suggérée dans «Augmented reality», qui en fait une expérience, et poétique de surcroît. Jamais la mémoire de l'expérience, qui pourrait donner lieu à une cartographie, ne sera la réplique identique, reproductible à l'infini, du territoire pourtant défini et limité que l'on traverse. Elle en est une expérience singulière, c'est-à-dire originale et unique, dessinant un paysage différent pour chaque individu. «Cet imaginaire de la représentation, qui culmine et s'abîme dans le projet des cartographes d'une coextensivité idéale de la carte et du territoire, disparaît dans la simulation» poursuivait Baudrillard, où «la machine signalétique, programmatique, impeccable... offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties. Plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire.»

Et, si plus rien n'a lieu, si aucun événement ne survient, c'est de la fin de l'expérience qu'il s'agit aussi. Expérience sans laquelle l'humain ne peut se constituer en tant qu'individu, ayant conscience de lui-même dans sa différence autant que sa ressemblance avec l'autre, les autres.

C'est au contraire à la possibilité de cette expérience que convie chacun de nous Adelin Schweitzer à travers «A-Reality», en faisant la traversée d'un territoire réel, et en en générant sa propre cartographie virtuelle. Dont la mémoire rassemblée des tracés dessinera bientôt un paysage (projetant un) imaginaire collectif.