



## **"Élargir nos horizons : Innovation, Transformation, et le Futur"**

Symposium mondial sur l'évolution du milieu des arts à l'ère du numérique - Notes Session 8  
24 février 2021

**Laboratoires de travail avec publics à la Royal Opera House, qui fonctionne différemment depuis 2018.**

**Explorer les façons de produire du grand art en utilisant la technologie numérique.**

**Contexte : Royal Opera House, Londres**

- Il y a six ans, Annette a lancé un projet appelé "S'ouvrir".
- La Royal Opera House est aménagée uniquement pour offrir des représentations.
- Le PDG du moment, Alex Beard, voulait ouvrir l'édifice durant la journée pour accueillir des gens même quand il n'y avait pas de représentations.
- Ce projet a facilité l'inclusion de l'édifice dans Covent Garden où il est situé.
- L'ouverture de l'édifice dans la journée lui a littéralement permis de devenir transparent !
- Que représente cette ouverture pour l'organisme, sur un plan philosophique ? Pour la plupart des gens, l'opéra et le ballet sont des formes d'art qui sont distantes et que l'on voit une fois dans sa vie.
- Se tourner vers la technologie peut aider à faire découvrir cette forme d'art.

**Laboratoires de travail avec publics à la Royal Opera House**

- C'est un espace offert aux artistes novateurs et aux compagnies de technologie pour créer des expériences d'opéra et de ballet contemporain qui brisent les frontières.
- Il y a des espaces de rencontre et de travail avec les autres artistes.
- Les artistes sont les premiers à venir dans cet espace. La technologie vient après.
- Les Laboratoires de travail avec publics poussent à la fois les artistes et la technologie à faire quelque chose de nouveau.
- Ces espaces ne servent pas à des démonstrations technologiques. Ils sont là pour créer du grand art.

**Quatre piliers**

### **1. Art nouveau, formes d'art et voix**

- La technologie est un élargissement de la scène.
- L'Opera House va diffuser des œuvres préexistantes. (Le département d'Annette ne se concentre pas sur ce volet).
- La technologie est l'équivalent de la scène pour Annette.
- De nouvelles formes artistiques impliquent de se lancer dans l'expérimentation.
- La technologie nous permet de penser à ceux qui créent de l'art et comment ils le font.
- Penser à la diversité et l'inclusion est devenu naturel mais doit toujours être pris en compte.

### **2. Nouveaux partenaires et processus**



- Il faut collaborer avec des partenaires ayant des compétences différentes. Travailler avec des compagnies locales et internationales, comme Google. On peut collaborer avec des milieux inventifs, des magiciens de la technologie.
- En travaillant avec vos partenaires, vous devez réexaminer vos processus. Vous devez regarder comment rapprocher deux processus différents et avoir l'accord de tous.

### 3. Nouveaux espaces, lieux et publics

- La réalisation d'une expérience numérique est un moyen de faire venir des publics à l'intérieur des murs de votre édifice, mais aussi une occasion pour vous de sortir de vos murs.
- Les théâtres sont des lieux parfaits pour accueillir cette forme d'art. Le numérique permet d'avoir un espace de travail plus large. Vous pouvez atteindre des publics différents.
- À examiner :
  - Que faites-vous ?
  - Pour qui le faites-vous ?
  - Avec qui voulez-vous vous connecter ?
  - Quelles histoires voulez-vous raconter ?
- Le numérique peut rassembler les gens.

### 4. Nouveaux investissements et modèles d'affaires

- Les modèles d'affaires sont souvent à la base de ce que nous faisons.
- Dans le milieu numérique, le modèle d'affaires est relativement récent et est un investissement dans l'innovation.
- Comment notre culture réagit-elle à nos nouvelles offres numériques ?
- De nouveaux philanthropes sont intéressés/es à travailler avec des organismes culturels dans l'espace et la culture numérique.
- Notre première réponse est de déterminer comment faire payer notre public pour du contenu numérique. Le contenu numérique est souvent vu comme une autre source de revenus. Ce qui n'est pas toujours le cas. Nous devons trouver un moyen d'évaluer comment le contenu numérique peut générer des revenus.
- Les organismes culturels sont des partenaires intéressants pour les compagnies de technologie. Ils peuvent fournir la plate-forme et nous fournissons les expériences.

### Expérimentation avec objectif/intention

- Expérimentez avec le style et le talent artistique.
- Expérimentez avec les ressources financières et les partenaires de façon à toujours viser le grand art.
- Faites de petites expériences que vous développez en de grandes choses.

### Modèles/Exemples

- Répétitions
- Conception itérative
- Double Diamond (divergence-convergence)
- Modélisation
  
- Conception centrée sur l'humain



## Exploration artistique

- Une tâche pour les organismes artistiques. Regardez quel est votre rôle dans cet espace numérique. Que vous fassiez une ou plusieurs choses dans ce milieu numérique, vous devez définir ce vous voulez faire et ce que vous ne voulez pas faire. Car l'espace numérique est occupé par de nombreuses entités différentes.
- On peut décider d'ignorer l'aspect numérique, mais c'est un choix malavisé pour le 21<sup>e</sup> siècle.
- Avec les labos de travail avec publics, Annette a voulu créer un espace où les artistes peuvent explorer les arts en utilisant des outils numériques, sans obligation d'arriver à un résultat. L'art créé dans cet espace n'est pas relié à une vente de billets. Cela permet aux artistes de décider de ce qu'ils veulent faire, veulent dire, et de créer quelque chose qui va toucher le public au plan émotionnel.

## Nous, les humains, sommes le mouvement

- Pour le chorégraphe, ce projet était un voyage pour découvrir ce que signifie pour lui la création d'une chorégraphie destinée à être expérimentée dans une interprétation en réalité mixte.
- Comment chorégrapheur pour un corps qui n'a pas à suivre les principes physiques ou les contraintes biologiques ?
- Comment reconnaître un corps comme un corps réel ?
- Dans un environnement en 3D, s'il y a un changement rapide, comment cela affecte-t-il la connexion émotionnelle ?
- Le résultat de ce projet incluant de vrais danseurs mêlés à des corps numériques a été une prestation encore jamais vue.
- Il est important de fournir des espaces aux artistes pour qu'ils se familiarisent avec les espaces numériques et apprennent à s'y exprimer.
- Avec ce projet, ils ont aussi commencé à expérimenter avec les sons émis par les corps.
  - Ex. Un chausson de ballet frappant le sol, un chausson raclant le sol de la scène, le son des respirations.
- Vous ne pouvez apprendre ces choses qu'en les faisant.

## Exploration collaborative

- Suivre les traditions de l'opéra mais en les mêlant avec différentes formes d'art.
- **GUAP**
  - Revue du Sud-Est de Londres spécialisée dans le Hip-Hop traditionnel.
  - Revue qui organise et garde vivante une communauté d'artistes divers qui se rassemblent autour de l'esthétique Hip-Hop.
  - Hip Hop et rime sont de la poésie mise en mouvement par la musique, ce qui fait écho à l'opéra.
  - Au lieu de décider ce que serait le projet, l'organisme a accueilli un labo avec six représentants de l'opéra et six de la communauté GUAP. Le groupe a travaillé et joué avec la technologie, et créé un programme de mentorat pour le projet.
  - Des groupes ont été formés et ont continué à travailler sur des idées sorties durant le labo. Finalement, ces idées ont été lancées pour participer à une demande de subvention. Une œuvre axée sur une narration afro-futuriste dans un contexte de changement climatique a obtenu la



subvention. Cette équipe est allée à Copenhague pour poursuivre le projet avec [VISUALISE](#). Ils ont créé une pièce musicale en trois dimensions, mise dans une application qui présentait une fusion de langage hip-hop et de musique d'opéra.

- Au lieu de garder ce projet à l'interne, il a été transmis à [TH!NKFilm](#).
- Le projet est une belle façon d'intéresser les jeunes gens au sujet des changements climatiques avec le rythme de la musique hip-hop et lyrique.
- Le projet a une vie au-delà de l'opéra. Ce développement va se retrouver dans différents endroits.
- Nous n'avons pas besoin de tout posséder ; il est bon de faire partie d'une chaîne de développement.

### Expansion actuelle - Premier Opéra mondial en hyper-réalité

- Hyper-réalité - réalité virtuelle de haut niveau où les participants portent des lunettes pour expérimenter l'élément de RV, mais se déplacent aussi dans une exposition et peuvent toucher des objets. C'est une installation physique avec un monde numérique en plus.
- Ces expériences peuvent jouer avec le vent, les odeurs, l'eau et les textures.
- Dans cette expérience, une ville entière pousse sous vos pieds, ce qui se fait par une combinaison d'images de réalité virtuelle et de vibrations dans le sol.
- Annette a d'abord vu ce type de technologie dans une attraction de la *Guerre des étoiles* et a voulu amener cette expérience à l'opéra.
- Vous pouvez obtenir du financement du gouvernement pour stimuler le développement de nouvelles technologies. Les gouvernements sont excités lorsque le milieu culturel veut s'impliquer. Habituellement, l'opéra ne se tournerait pas vers ce type de financement.
- Ce projet a été réalisé avec une équipe de création entièrement féminine.
- Cette expérience pourrait avoir lieu dans une autre maison d'opéra, dans un centre commercial, à l'extérieur dans un square public, ou être présentée dans des festivals. La taille globale de l'espace de présentation est de 10 x 15 mètres. Cela ouvre de nombreuses autres possibilités à envisager pour l'opéra, puisque cette expérience pourrait avoir lieu partout dans le monde.
- Vidéo : [the Making of the World's First Hyper-Reality Opera](#).
- La compagnie de technologie en hyper-réalité avec laquelle Annette a collaboré travaillait habituellement dans des parcs à thème. Ils connaissaient peu l'opéra.
- Nécessaire : prendre le temps de laisser les deux processus de création travailler ensemble et se connaître mieux.
- Elle a aussi travaillé avec une université pour explorer de nouveaux modèles d'affaires.
- Collaboration avec [Figment Productions](#)

### À travers toutes les disciplines

- L'expérimentation a mené à un échec mais pas de pertes.

### EVE PoC (Emulated Virtual Environment/Proof of Concept) avec Google

- Le but du projet était de chorégraphier une pièce qui pourrait être capturée en mouvement.
- La chorégraphie était très belle, mais le rendu était moins dynamique que la réalité.



- Avec la technologie, nous voulons créer quelque chose qu'on ne pourrait jamais voir sur une scène.
- Suite à cette expérience, Annette a pu voir ce qui était possible et impossible avec la technologie de capture de mouvement, mais cela n'a pas mené à un résultat tangible.

### **"The Rules do not apply" (Les règles ne s'appliquent pas) avec la National Gallery**

- Ils ont donné trois mini-missions aux artistes et créateurs/trices pour travailler avec la technologie et réaliser quelque chose de surprenant en utilisant des outils numériques, en réaction à deux œuvres : une œuvre chorégraphique et une œuvre d'art visuel.
- La National Gallery n'est pas un partenaire naturel pour la Royal Opera House. Le numérique a donné l'occasion d'établir des connexions et des collaborations.

### **Le monde entier est à nous**

- La géographie n'est plus une barrière à la collaboration.
- Récemment, Annette a collaboré avec le Ballet National du Canada, Sheridan, la Compagnie nationale d'opéra du Canada, et Sirt.
- Lors de cette collaboration, les créateurs/trices ont exploré et se sont connectés pour proposer une courte mission. Ils ont développé l'une de leurs idées pour travailler avec l'expertise technologique de Sirt et créer une pièce basée sur leur expérience actuelle mais en incorporant la technologie.
- À souligner, ce projet donnait place à la compétence artistique et créait un espace d'expérimentation.
- Comment co-crée lorsque l'on ne peut être ensemble ? En utilisant la technologie !
- Nous pouvons créer des occasions de collaborer littéralement à travers les océans. Au plan environnemental, c'est un meilleur moyen de travailler, puisqu'il implique moins de voyages.

### **Points de départ**

#### **- Identité**

- Qu'essayez-vous de faire ?
- Votre personnalité est plus importante que l'espace numérique. À définir :
  - Quelle est votre mission ?
  - Qui voulez-vous être ?
  - Que voulez-vous montrer ?
  - Qui voulez-vous atteindre ?
  - Avec qui voulez-vous dialoguer ?
- Dans le Modèle de Conception, on trouve votre personnalité en partie dans votre structure physique et dans le lieu géographique où vous êtes.
- Dans le numérique, vous pouvez vous appuyer sur ça, mais aussi vous en détourner.
- Votre personnalité devrait diriger vos choix, et vous donner un objectif de travail.

#### **- Financement**



- C'est une erreur de commencer en se basant sur le financement disponible. Vous ne devez pas créer quelque chose dans la sphère numérique si vous le voyez uniquement comme une nouvelle source de revenus venant de votre public.
- Au début, vous devez vous mettre d'accord avec vos partenaires pour déterminer qui va garantir un résultat positif et mettre en valeur votre personnalité. C'est une base de départ nettement plus solide.
- L'argent est important, mais l'occasion à saisir ici est de développer la connexion avec les publics existants et en atteindre de nouveaux.

### - Programmation

- Un contenu numérique est une programmation. Ne laissez pas cela entre les mains du Département de Marketing.
- Intégrez-le dans vos départements de création.
- Utilisez les médias sociaux pour montrer le travail et les expériences.

### - Espace de changement

- Assez souvent durant le travail, vous trouvez de meilleures occasions à saisir en modifiant le projet.

### - Contextualisation

- Racontez pourquoi vous faites cela, comment vous le faites, et l'histoire du chemin à parcourir pour présenter cette œuvre à votre public

## Les politiques en général

- L'espace numérique offre des occasions de rendre les arts plus accessibles.
- Rôle citoyen
  - Quel est le rôle de la culture dans la société ?
  - Comment rendre l'espace numérique plus équitable et diversifié ?
  - Le numérique fait partie du domaine humain
  - Comment pouvons-nous jouer un rôle dans ce domaine et comment nos créations artistiques peuvent-elles contribuer à en faire un espace plus positif ?
- Éthique
  - N'acceptez pas tout l'argent qu'on vous offre. Vérifiez qui vous donne cet argent.
  - Les organismes culturels ont la responsabilité d'apporter une éthique de fonctionnement dans la sphère numérique.
- Modèles ouverts
  - Partage entre les organismes culturels sur comment faire mieux.
    - Ex. Travailler avec Google. Annette les a informés dès le départ que la propriété intellectuelle de la chorégraphie restait aux mains du chorégraphe.
- Diversité & inclusion
  - Les organismes artistiques ont l'obligation morale d'amener ce type de pensée dans la sphère numérique.



Le numérique en tant qu'expression et exploration d'un objectif.  
Le numérique est le début de quelque chose. Il y a encore beaucoup à venir.

## Session de Q&R

Tateo Nakajima se joint à nous pour la session de Q&R.

### Comment commencer le processus de ré-imagerie pour créer des expériences artistiques plus accessibles ?

Réponse d'Annette Mees

- Sincèrement, personne ne le sait.
- L'idée de la technologie comme une nouvelle scène. Nous avons beaucoup à offrir.
- Les organismes artistiques ont l'expertise et savent créer une expérience émotionnelle pour un public éloigné.
- Chaque projet nous permet d'avancer et découvrir ce que nous voulons garder et ce que nous voulons écarter.
- Lorsque l'équipe de création de l'Opéra a commencé à travailler avec Fignant, nous avons fait le tour de leur technologie, et l'équipe en aimait une partie et en détestait d'autres. Une partie de la technologie était ressentie comme dérangement.
- Fignant était très intéressée par un accès direct au public par la réalité virtuelle, mais l'équipe de création de l'Opéra a trouvé l'expérience désagréable. Parfois, les compagnies de technologie sont excitées par des choses qui n'intéressent pas les artistes.
- Un changement d'horizons - en réalité virtuelle, de petits espaces peuvent devenir très grands et être schématisés sur la musique.
- Pour ce projet, l'équipe de création de l'Opéra s'est attachée à la voix humaine comme point central. L'équipe voulait préserver ces tonalités et voir comment les voix sont traitées dans une expérience en RV.
- Regarder ce que nous ne voulons PAS perdre ? Ce que nous voulons changer et pousser à s'améliorer ?
- Ayez confiance dans vos compétences. Concentrez-vous sur ça plutôt que d'explorer ce que le numérique peut faire pour votre forme d'art.

Réponse de Tateo Nakajima

- Aucune de nos formes d'art n'a été inventée en un jour. C'est une évolution constante.
- Laissez la place à l'esprit et à l'énergie pour continuer à essayer des choses.
- Les gens croient que pour faire des choses extraordinaires, il faut avoir un gros budget, alors que ce n'est pas toujours le cas.

## Le Financement et la culture organisationnelle

Réponse d'Annette Mees



- La structure organisationnelle courante nous donne très peu de flexibilité dans la façon de faire les choses, car il peut être coûteux de faire des changements structurels.
- Avec les Labos de travail avec publics, comment créer de l'espace pour faire les choses différemment ?
- C'est une machine bien huilée à utiliser à votre avantage. Explorer de nouveau s'il y a un obstacle.
  - Ex. Lors du filmage du projet de capture vidéo avec Google, ils ont réalisé qu'il leur faudrait un plancher de danse dans le studio.
- Concept de "production adaptable". Avoir un plan de production qui n'est pas "coulé dans le béton". Au contraire, avoir un plan qui laisse de l'espace pour des changements imprévus.
- Créer de l'espace pour accueillir de nouvelles compagnies.
- La Maison de l'Opéra a présenté un ballet avec des danseurs et artistes handicapés. Les compagnies ne sont pas toujours équipées pour s'ajuster à des artistes qui ont des idées et besoins différents.
- Il y a encore du chemin à faire pour le changement organisationnel. Nous pouvons commencer par nous orienter vers une autre manière de penser.

### Financement

- Annette fonctionne avec un budget de 12 000 £ par année. C'est un petit pourcentage du budget de la Maison de l'Opéra.
- L'exploration fonctionne mieux en partenariat. Les partenariats amènent aussi de nouvelles sources de financement.
  - Exemple : Lors du partenariat avec Google, ils ont pris tous les frais en charge.
- Le numérique est un élargissement de la scène, mais il est important de ne pas s'appropriier la scène physique (c.-à-d. diminuer le budget alloué à la scène physique).

### Réponse de Tateo Nakajima

- Se développer ne signifie pas seulement diffuser sur une nouvelle plateforme. C'est évoluer dans nos actions.
- Repenser les choses depuis la base : que faisons-nous ?

### Pourquoi ce nom de Labos de travail avec publics ?

#### Réponse d'Annette Mees

- Elle tenait à ce travail parce que le numérique n'était pas dans sa mission.
- Elle se concentrait sur le public.
  - Comment voulons-nous que les gens expérimentent les choses est un facteur aussi important que ce que nous avons à dire.
  - Comment nous connectons-nous avec le public ? Ce n'a jamais été une question de technologie.
- Lors de la création des Labos de travail avec publics nous voulions d'abord comprendre ce qui définissait l'essence de l'Opéra. Normalement, l'Opéra est un peu coincé dans le théâtre. Si l'on sort l'opéra du théâtre, que doit-il conserver pour demeurer l'opéra ?
- Réponse : la réaction émotionnelle du public.

**La pandémie a accéléré l'exploration du numérique, mais avec quels nouveaux axes allons-nous devoir travailler après la pandémie, du fait de la possible socialisation hyper-physique et la nouvelle normalité (évolution) qui pourrait survenir ?**



### Réponse d'Annette Mees

- Après la pandémie, nous nous attendons à être très largement connectés.
- Nous allons nous regrouper dans nos espaces, pour être de nouveau ensemble et vivre des expériences.
- Durant la pandémie, les gens ont dû découvrir comment se connecter quand ils ne pouvaient être ensemble.
- Cette expansion numérique a créé une ouverture des publics et une volonté de poursuivre ce type d'activité.
- Il y a eu des changements de comportement, car les gens pouvaient faire les choses différemment.
  - Ex. La mère d'Annette. Elle a participé à une salle d'évasion virtuelle avec ses ami/es. Elle ne le fera probablement pas de nouveau après la pandémie, mais il y a eu une ouverture, et sa mère sera sans doute plus ouverte à expérimenter des choses qu'elle aime dans un cadre numérique avec des gens qui sont géographiquement éloignés.
- Le numérique devrait toujours être une expérience partagée.

### Réponse de Tateo Nakajima

- Certains problèmes auxquels nous faisons face ne sont pas nouveaux, ils sont juste accentués.
- Le développement des villes, avec plus d'efficacité et d'innovation, entraîne aussi beaucoup d'isolement et de défis sociaux.
- Nous vivons dans le monde entier une pandémie qui entraîne énormément d'isolement.
- Au Danemark, il y a un organisme culturel dont le mandat est de combattre la solitude.
- L'expérience numérique est particulière par nature.
- La mission de base du numérique devrait être de réunir les gens plutôt que d'offrir une expérience solitaire.

### **Ce que j'ai retenu des spectacles à la Royal Opera House est la valeur accordée au savoir-faire artisanal (accessoires, costumes, armurerie, etc.). Comment pouvons-nous offrir la même reconnaissance aux professionnels des nouvelles technologies et outils numériques?**

### Réponse d'Annette Mees

- Encourager différentes personnes qui ont différentes expertises à se familiariser avec l'habileté artisanale des autres.
- Comprendre les limites et les possibilités de chacun.
- Cela prend du temps. Annette essaie d'inclure du temps pour cela dans le projet. C'est important car il n'y a pas de raccourci pour comprendre un métier.

### Réponse de Tateo Nakajima

- Nous ne sommes pas très bons pour faire cela dans le domaine artistique.
- Nous sommes bons pour créer un partage et faire l'éloge des musiciens d'un orchestre, mais la plupart des orchestres ne soulignent pas le rôle de leur éclairagiste. Même en les mentionnant comme "technicien" vs "artiste éclairagiste".



**Les œuvres créées durant les Labos de travail avec publics n'ont pas toutes été rendues publiques.  
Quelle a été la réponse du public à ces œuvres ?**

Réponse d'Annette Mees

- La technologie de pointe utilisée a attiré un public peu familier avec cette forme d'art, au lieu de la foule d'amateurs habitués à l'opéra.
- Beaucoup des œuvres des Labos de travail avec public sont sous la responsabilité des artistes, qui se concentrent sur la connexion avec le public.
- Nous devons voir comment connecter ces nouveaux publics aux formes d'art traditionnel.
- Nous menons actuellement une recherche avec une université pour analyser la réponse du public à une expérience d'hyper-réalité.
- Il y a des gens intéressés à vivre des expériences culturelles mais qui ne se voient pas comme faisant partie de l'art traditionnel.
- Pénétrer dans des édifices artistiques peut être intimidant. Cela prend un effort pour en franchir le seuil.