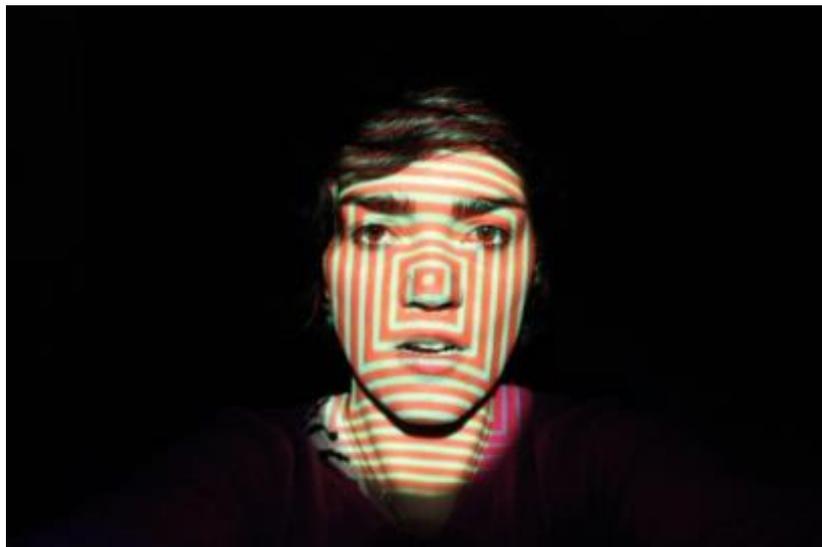


ERRATIC (RE)SEARCH **projet ERRANCE**

Recherche-Création K. Danse 2015 en lien avec Metabody

ERRATIC (RE)SEARCH constitue le projet de recherche de la création **ERRANCE**, en 2015.

A la fois installation interactive et performance chorégraphique,
ERRANCE est une fable contemporaine sur le rapport ambigu que nos corps entretiennent avec
les technologies numériques dans un monde hautement technicisé et hyper connecté



Projet proposé par

Compagnie K. Danse, www.k-danse.net

Chorégraphes : Anne Holst & Jean-Marc Matos

En collaboration et en partenariat de création avec

1minute69, Illusion audiovisuelle interactive, www.1minute69.com

Artistes numériques : Aurélie Dumaret & Emilie Villemagne

Arnaud Courcelle, artiste programmeur

Danseurs-interprètes, Marianne Masson & Mario Garcia Sáez

ERRANCE est une performance impliquant chorégraphie, création visuelle, création musicale et technologie numérique interactive. Prenant appui sur le projet **MONSTER**, création 2014, le dispositif scénographique est ici rendu interactif et ouvre à de nouvelles perspectives dans le rapport corps-nouvelles technologies.

Le projet ERRANCE fait partie intégrante du projet pluri annuel européen Metabody (dont K. Danse est partenaire), lequel ambitionne de créer les conditions d'émergence de nouveaux paradigmes technologiques et ouvre à des espaces de perception où le corps est valorisé dans son irréductible, imprévisible et changeante diversité.

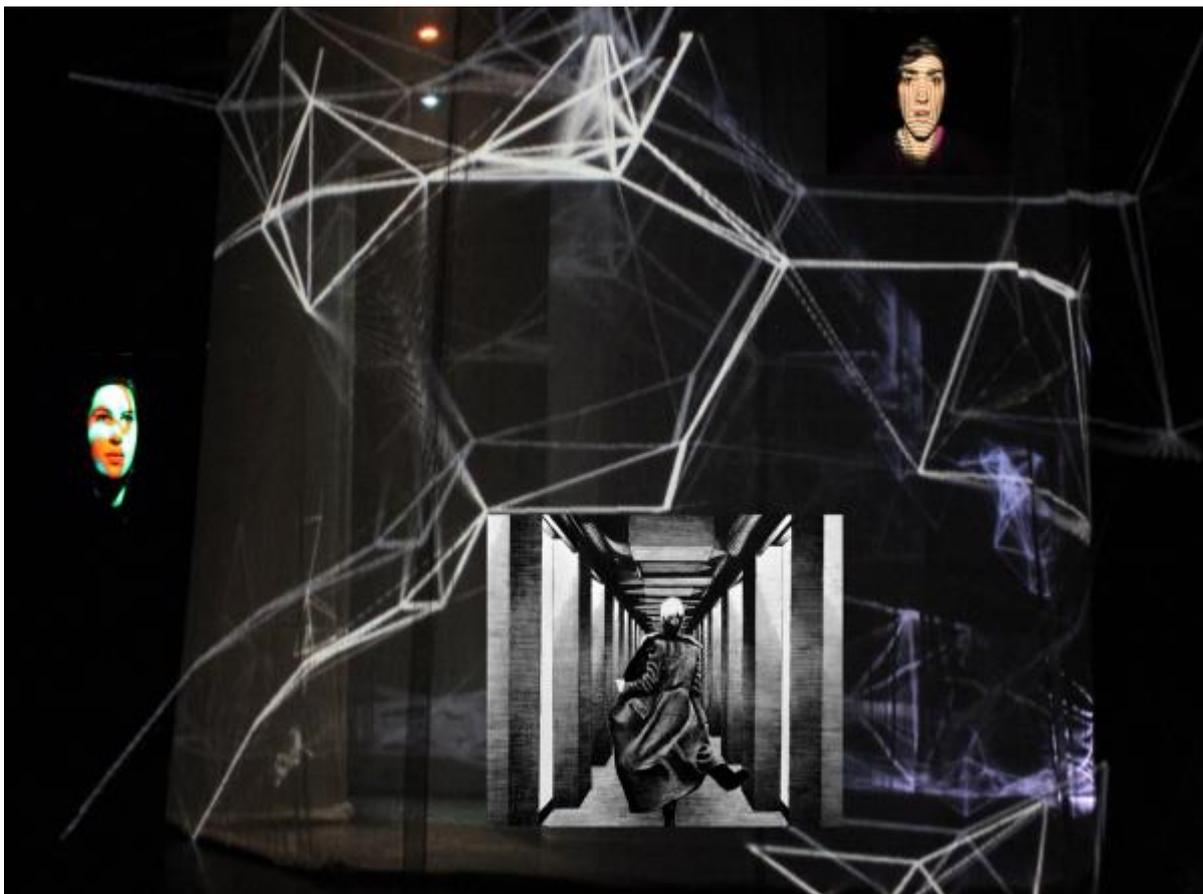
Extraits vidéo de **Monster** (8 mn) : <http://vimeo.com/92708918>

Extraits vidéo : chronologie de l'intégralité ramenée à 18mn : <http://vimeo.com/94873050>

ERRATIC (RE)SEARCH

Index

Descriptif du projet de recherche <i>ERRATIC (RE)SEARCH</i>	p 3
Thématique artistique de la création <i>ERRANCE</i>	p 3
Descriptif détaillé de la recherche	p 4
Enjeux chorégraphiques / enjeux numériques-transmédia	p 7
Dispositif scénographique immersif	p 8
Collaborations artistiques et technologiques	p 10
Equipe de réalisation	p 11
Contacts, liens, soutiens, partenaires, logos	p 15



Descriptif du projet de recherche *ERRATIC (RE)SEARCH*

Thématique artistique pour *ERRANCE*

ERRATIC (RE)SEARCH est un projet de recherche en tant qu'écriture scénique contemporaine et transmédia.

La recherche consiste à développer, tester puis intégrer dans la performance la problématique particulière d'une inter-intra action triangulaire entre performeurs, public et environnement numérique (voir exemple détaillé page suivante).

Elle propose de déconstruire / reconstruire le scénario chorégraphique linéaire inscrit dans *MONSTER* (revisite du mythe du Minotaure pour un Thésée et une Ariane contemporains, voir le dossier descriptif complet joint).

Le projet de recherche est la transformation de cette œuvre unique en une zone à centres d'intérêt multiples.

ERRANCE prend comme référence le motif même de ce labyrinthe mythique pour aborder les questions de l'errance, de la perte de repères, de la déambulation et leurs transcriptions dans le contexte d'un projet mêlant danse contemporaine et arts numériques interactifs.

Le labyrinthe, forme universelle et archaïque, est abordé ici comme métaphore d'un cheminement fondé sur des détours et des chemins de traverse. Dans beaucoup de cultures, ses diverses formes et connotations touchent à de passionnants paradoxes : une organisation du chaos, une progression par la lenteur ou la régression, une désorientation constructive, et une confusion productrice de sens et de connaissance.

L'idée est d'appliquer la logique à la fois mathématique et humaine du labyrinthe, en tant que métaphore, ainsi que des principes générateurs d'incertitude aussi bien à la construction du matériau chorégraphique, la structuration du déroulement de la performance dans un temps non strictement linéaire, le comportement semi-autonome de l'environnement, l'écriture de choix multiples qu'à la possibilité d'intervention proposée aux spectateurs, installés au cœur même de la scénographie, ouvrant au vécu d'une expérience allant de l'ellipse à la confusion des sens ainsi qu'à leurs actions possibles sur le déroulement du spectacle.

Chaque spectateur/visiteur se retrouve au cœur d'un univers hybride de type performance / installation interactive qu'il va pouvoir parcourir, vivre, sentir, expérimenter...selon son propre parcours et des règles mises en correspondance avec la création dansée et les réponses du dispositif. Le dispositif scénographique (organisme vivant) pose la problématique de l'être au monde/ labyrinthe perçue par le public lui-même.

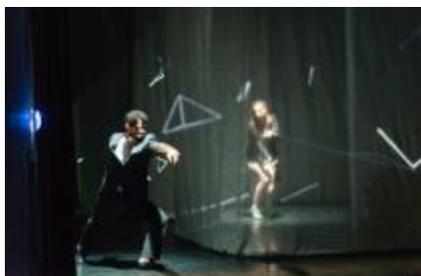
L'installation-performance est le territoire d'un jeu proposé comme espace de communication.

La présence physique est une dimension indispensable. La confrontation physique des performeurs et du public avec le dispositif lui-même constitue une manière de questionner le corps et la technologie. Le monde d'*ERRANCE* est un univers incompréhensible. Il surprend et perturbe les sens. On doit pouvoir s'y sentir physiquement à l'intérieur pour exister.

A l'instar d'un monde où la surveillance totale s'étend à tous les domaines, le projet *ERRANCE* propose de questionner également cette dimension en jouant sur le registre décalé d'une illusion de « totale liberté ».

Descriptif détaillé de la recherche *ERRATIC (RE)SEARCH*

Dans *MONSTER* la vision est à la fois frontale (public à l'extérieur en salle) et circulaire (pour le public à l'intérieur du dispositif scénique sur le plateau).



Vision frontale à jardin
création 2014 *Monster*



Public au centre
création 2014 *Monster*



Vision frontale à cour
création 2014 *Monster*



Visions frontales
création 2014 *Monster*



Jardin face



face de l'intérieur



cour face



Arrière jardin



arrière de l'intérieur

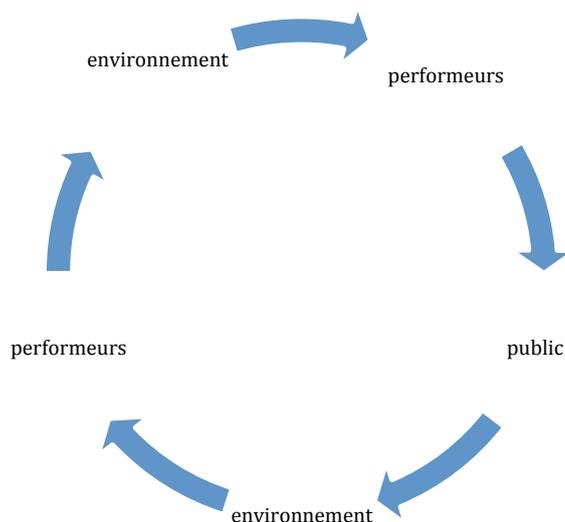


arrière à cour

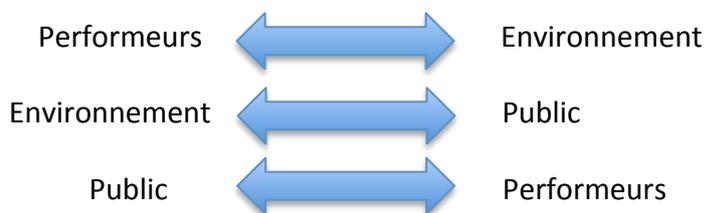
Visions public de l'intérieur
création 2014 *Monster*

Le scénario linéaire et « programmé » de *MONSTER* (en tant que revisite du mythe du Minotaure pour un Thésée et une Ariane contemporains) s'ouvre ici à une déconstruction en profondeur, à partir du matériau visuel et musical existant, pour en reformuler complètement tout le matériau chorégraphique au regard de la nouvelle recherche (voir le descriptif des enjeux chorégraphiques).

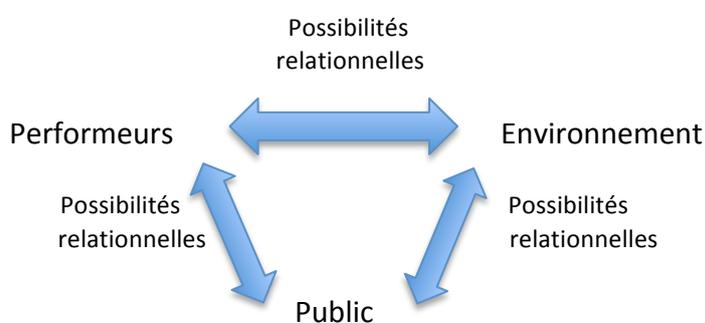
Dans *ERRANCE* nous souhaitons inviter l'ensemble du public à être au centre du dispositif numérique, lequel investit toute la salle dans laquelle il est installé ou un plateau scénique dégagé si ses dimensions le permettent.



Trois inter-intra actions sont à prendre en considération :



Dans une relation triangulaire :



Possibilités relationnelles :



Grâce à des capteurs (porté sur le corps type « mini-bees ») et à une caméra azimutale à grand objectif les performeurs agissent sur l'environnement visuel, en particulier sur le visuel génératif (cf. processing) et sonore (piste principale) en fonction de l'unité chorégraphique choisie (voir plus loin le descriptif des enjeux chorégraphiques).

Pour réaliser ce travail d'écriture ouverte sont élaborées des stratégies de composition instantanée permettant aux performeurs de puiser à l'intérieur d'une cartographie de 19 unités, contenant chacune un mélange de qualités de danse hautement différenciées, et organisées selon des règles de communication échangées à distance et en contact.

Dans le cadre de la collaboration avec le centre de recherche InfoMus (partenaire du projet européen Metabody et concepteur du logiciel EyesWeb) nous allons disposer d'un dispositif numérique nouveau capable de reconnaître des qualités gestuelles (cf. associées à de mappings de 1^{er} niveau), et non pas seulement des repérages anatomiques ou des mesures de vitesses et accélérations (associés à des mappings de 2^{ème} niveau, comme c'est actuellement le cas).

Il s'agit de mettre en correspondance les règles de composition ouverte appliquées à la création dansée et la programmation des réponses possibles du dispositif numérique, lesquelles intègrent plusieurs niveaux de génération d'aléatoire (cf. l'adaptation des résultats de recherche sur les réseaux neuronaux appliqués à la création visuelle et musicale développés par le partenaire du projet européen Metabody, Instituto Stocos, Madrid).

Possibilités relationnelles :



Sur la base de règles apprises en amont, le public choisit des mouvements ou des déplacements en fonction des changements majeurs induits par les performeurs, au niveau visuel (surtout les graphismes générés par processing) et sonore, tel que décrit plus haut.

Grâce à des capteurs (installés à l'intérieur des coussins sur lesquels le public est assis au début) et à une caméra azimutale à grand objectif (quand le public se lève puis circule dans l'espace) les données de leurs mouvements (au début rotation de tête et épaules pour suivre l'action tout autour, du corps en entier qui change de position assise, puis debout sur place et en déplacement) sont traitées en temps réel pour altérer discrètement le matériau visuel (vidéo) et sonore (piste supplémentaire qui s'ajoute à la musique principale en cours. La programmation informatique, intégrant des processus de génération d'incertitude, rend la réponse du dispositif partiellement aléatoire et changeante à chaque fois, puis grandissante au fur et à mesure de la performance.

Possibilités relationnelles :



Sur la base d'instructions gestuelles simples et abordables par tous, apprises en amont, les performeurs et le public échangent à distance puis en proximité (voire par contact physique, via des capteurs de contact) des règles de prise de décision.

Principe général concernant les règles de communication :

Les modalités relationnelles, tant au niveau de la relation entre les humains entre eux (performeur - performeur et performeurs - public) comme dans la relation être humain - machine (cf. la programmation informatique), s'appuient (à l'instar des processus de l'improvisation) sur les possibilités entre A et B telles que :

- A ou B sont seuls (chacun son action)
- A agit seul et B l'en empêche ou l'inverse (action identique, similaire ou différente)
- A agit sur B et B évite ou l'inverse (action identique, similaire ou différente)
- A dirige B, qui accepte, ou l'inverse (action identique ou similaire)
- A fait une action sur B et/ou l'inverse (action identique, similaire, différente ou celle par rapport à laquelle ils sont en compétition, etc.)

Un exemple de séquence « triangulaire » :

Le public choisit un tableau (grâce au pointage d'un système visuel tel que l'orientation d'un vidéo projecteur dans une direction donnée de l'environnement) → les performeurs déploient un instant chorégraphique (avec leurs propres règles de composition ouverte) → en fonction des réponses de l'environnement visuel, sonore et lumineux, le public choisit une posture, des mouvements ou un déplacement particulier vers un autre espace (changement de point de vue perceptif) → ce qui modifie subtilement l'environnement précédent → induisant à son tour l'évolution vers une nouvelle séquence,

Enjeux chorégraphiques

A l'opposé des modalités qui poussent, dans le monde de l'éducation, du travail, du divertissement, etc., à la standardisation et à l'imitation dans les manières de penser, de bouger, de se comporter, etc., nous travaillerons à transgresser ces comportements normés et à imaginer des corps situés à l'écart des standards d'homogénéisation induits aujourd'hui par les médias et les technologies de l'information omni présentes.

Chaque performeur disposera d'un double lui permettant de concevoir le monde comme un lieu à son image : des jeux de dédoublement et des visions multiples omniprésents.

Ce principe de dédoublement recoupe celui qui, narcissique à souhait, caractérise l'usage de nos technologies contemporaines de communication. Alternances de présences et absences.

Sont mis à l'œuvre des principes de décompositions, déviations, dérivations, transgressions, contaminations, etc. pour questionner la notion d'altérité et de diversité, en relation avec la normalité. Chaque performeur incarne des intentions multiples, ambiguës.

Pour réaliser ce travail d'écriture ouverte sont élaborées des stratégies de composition instantanée permettant aux performeurs de puiser à l'intérieur d'une cartographie de 19 unités, contenant chacune un mélange de qualités de danse hautement différenciées, et organisées selon des règles de communication échangées à distance et en contact.

Enjeux liés au numérique et à la création transmédia

Les idées clefs portées par la thématique artistique du projet *ERRANCE* induisent :

- De transposer les principes mêmes de l'écriture du mouvement à l'écriture du spectacle, sa non linéarité, sa structuration dans le temps et son déploiement dans l'espace.
- D'adapter ces modes de composition à la programmation informatique animant le comportement de l'environnement médiatique (contenu de l'image vidéo, production sonore, musicale et graphique, voire mécanique) de façon à le rendre semi-autonome et capable de renvoyer des réponses inattendues, imprévisibles.
- De faire en sorte que le public soit aussi partie prenante de cette interactivité. C'est à dire qu'à partir de l'analyse de ses mouvements aussi petits soient-ils, assis, debout ou en déplacements (caméra azimutale, petits capteurs corporels), les contenus médiatiques soient modifiés, altérés et interprétés comme autant de signes faisant partie des règles de communication d'un jeu triangulaire performeurs-public-environnement. Les degrés de diversité dans le « comportement » spécifique à chacun contribuent ainsi à créer les « mappings » appropriés.



création 2014 *Monster*



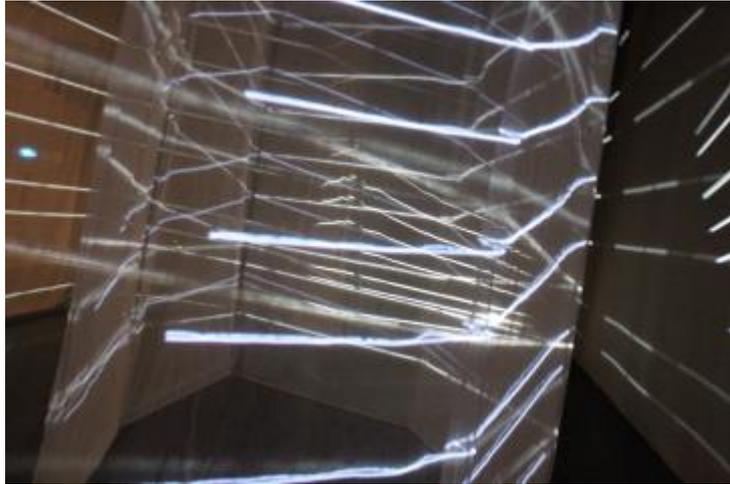
création 2014 *Monster*

Dispositif scénographique immersif :

Le public et les performeurs-danseurs partagent le même espace. La problématique principale est liée aux questionnements de la perception, la perturbation des sens, l'expérience sensorielle et ses « surprises ».

Le dispositif scénique déploie une architecture d'écrans suspendus créant autant de couloirs où se déroule la chorégraphie, divers espaces pour y accueillir du public, des projections multiples (trois vidéo projecteurs permettant des variations d'angles de projection dans trois directions ainsi que des effets de profondeur spatiale) simulant une impression de 3D (les surfaces reflètent les faisceaux lumineux et répercutent l'écho visuel de l'image projetée), et un son immersif.

L'installation-performance propose des configurations de présentation différentes selon le lieu d'accueil : plateau de théâtre, auditorium, grand espace non conventionnel, intérieur ou extérieur.

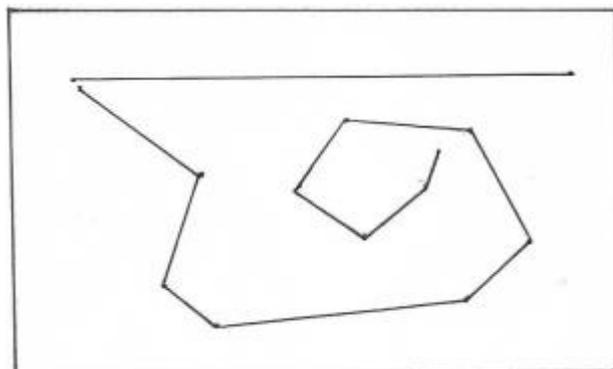


La scénographie est constituée d'écrans-tulles suspendus qui définissent un parcours de couloirs, recoins et espaces adaptés pour la danse et les spectateurs.

Le public peut assister au spectacle de l'extérieur ou partager l'expérience avec les performeurs-danseurs depuis l'intérieur même du dispositif.

Les changements de perception, via les surfaces de projection, l'image démultipliée, la diffusion du son et des capteurs optiques et/ou capteurs corporels, permettent à la structure de devenir un organisme vivant en constante évolution (un « breathing » Monster).

Pour l'accrochage exact des écrans voir le dossier technique complet joint (le principe technique est le même que celui de MONSTER mais en agrandissant au maximum l'espace central de manière à y inviter le plus grand nombre possible de spectateurs).



Collaborations artistiques et technologiques

La rencontre entre la **Compagnie K. Danse** et le collectif **1minute69** s'est faite autour de l'envie de construire ensemble un spectacle-installation qui, par la danse, l'image et la musique interroge les thématiques telles que l'étude critique des esthétiques contemporaines de contrôle, l'altérité, le corps hybride, l'augmentation des perceptions, les univers immersifs, les notions de solitude, de monde incompréhensible, de transformation de l'espace.

La réalisation de ce projet commun s'appuie sur le potentiel artistique et technologique développé par K. Danse dans le cadre de ses spectacles et par 1minute69 dans le cadre de ses créations numériques.

A la suite d'une première collaboration autour du spectacle *MONSTER* en 2014, une réflexion commune mène aujourd'hui à l'écriture du projet *ERRANCE* où danseurs/performeurs ainsi que le public se retrouvent intimement liés et perturbés au cœur d'un dispositif scénographique, chorégraphique, technologique, immersif et interactif.

Collaborations artistiques, scientifiques et technologiques

Le projet développe des collaborations de recherche dans le cadre du projet européen Metabody :

- La structure Reverso (Jaime del Val), coordinateur du projet Metabody.
- Le Laboratoire de recherche infoMus (Antonio Camurri) de l'Université de Gênes, Italie, qui travaille sur la réalisation de techniques informatiques permettant l'analyse de qualités expressives du geste dansé.
- La compagnie Palindrome (Robert Wechsler, Marcello Lussana), Weimar et Berlin, Allemagne, qui a développé un dispositif numérique très sensible pour la génération musicale à partir de l'analyse fine du mouvement.
- Le centre de recherche et création Steim (Marije Baalman), Amsterdam, Pays-Bas, travaillant à l'interface de la création d'outils interactifs (capteurs minibebe embarqués sans fils), la création musicale, visuelle et l'accès à l'open source.
- Le laboratoire HyperBody, Delft, Pays-Bas, pour la recherche expérimentale en architecture.
- L'équipe artistique Instituto Stocos (Muriel Romero & Pablo Palacio)



L'équipe de réalisation

Chorégraphie/mise en scène

Anne Holst & Jean-Marc Matos (Compagnie K. Danse) : www.k-danse.net

Design interactif, création numérique et partenaires de création

Aurélié Dumaret & Emilie Villemagne (1minute69) : www.1minute69.com

Danseurs, performeurs, interprètes et partenaires de création

Marianne Masson & Mario G. Sáez

Programmation informatique et création musicale

Arnaud Courcelle

Collaborations artistiques, scientifiques et technologiques

Les partenaires du projet européen Metabody : InfoMus, Reverso, HyperBody, Steim, Palindrome, TMA, Stocos

Contacts, liens, soutiens, partenaires

K. Danse : Anne Holst, Jean-Marc Matos

Chez Jeanmart

2 impasse de la Ginestière

31130 Pin-Balma (Toulouse)

00 33 (0)6 11 77 54 56

kdmatos@wanadoo.fr

www.k-danse.net

Lien pour voir la page complète de la création 2014 (8 mn) : <http://www.k-danse.net/monster>

Soutiens et aides publiques

La compagnie K. Danse est soutenue, pour ses projets de création, par le Ministère de la Culture (Drac MP, Dicréam), la ville de Toulouse, la ville de Villeneuve-Tolosane, le Conseil Régional Midi-Pyrénées, le Conseil Général de la Haute-Garonne et par l'Institut Français pour ses tournées à l'étranger.

Partenariat

La compagnie K. Danse est partenaire co organisateur du projet européen pluri annuel (2013-2018) Metabody www.metabody.eu

