

Perception_Réception

Ce texte explicite les deux territoires de création qui ont donné naissance à bon nombre de créations récentes

Il rassemble sous une même vision liée aux questionnements sur le couple perception-réception, deux approches apparemment différentes mais représentant de fait les deux faces d'une même préoccupation essentielle sur le rapport au regard, au corps et à la perception-implication du public (voir le premier texte Art-Science-Danse-Société, sur la place centrale du corps).

Dans l'ensemble de tous les projets que je réalise se pose la question de la production de l'« **inhabituel** » dans le geste dansé et donc de toutes les stratégies possibles mises à l'œuvre pour faire émerger chez le danseur-se des gestes et mouvements qui sortent des motifs habituels.

Dans ce cadre également les technologies sont utilisées, pour les spectacles soit immersifs soit participatifs, comme moyens de questionner la standardisation et l'homogénéisation des gestes induits par les technologies contemporaines elles-mêmes.

Dans le cas des spectacles immersifs la technologie est au service d'une amplification des sens, une augmentation de la perception.

Dans le cas des spectacles participatifs c'est la technologie elle-même qui est questionnée, directement. Son utilisation impose ainsi une réflexion sur l'esthétique de masse et la responsabilisation du public face à une œuvre collective.

Dans les deux cas le terrain de jeu est alors un perpétuel échange entre des acteurs numériques et physiques (danseurs, performeurs, musiciens).

Projet artistique

1- Œuvre artistique globale (autour de la place centrale du corps dans son rapport aux technologies numériques, voir le premier des quatre textes joints) déclinée en plusieurs projets transdisciplinaires liant création de spectacles et recherche scientifique : enjeux artistiques et enjeux technologiques.

- Créations pour l'espace intérieur (en 3 modalités de perception) : *Myselfes*, *RCO (Radical Choreographic Object)*, *BodyFail II*, **Magh*, *VRDanse* p 2
- Créations pour l'espace extérieur, in situ : *Immortelle(s)* p 4

2- Médiation et pédagogie : l'ensemble des projets se prête à des actions d'éducation artistique en direction des publics les plus variés. P 5

1- Projets transdisciplinaires - Proposition artistique globale se déclinant en :

- Créations pour l'espace intérieur (plateau scénique) :

Sont proposés des spectacles selon trois modalités de réception-perception :

- Spectacles immersifs
- Spectacles participatifs : performances et installations
- Expériences-créations en réalité virtuelle

Les spectacles dits « immersifs »

Ils sont propres à faire vivre des **expériences contemplatives, immersives et augmentées**. Ils proposent une perception sensorielle « augmentée » via une relation fusionnelle danse-image-musique-lumière. Ce que ressent le corps dansant, ses émotions internes, ses images mentales, transmettent, via des capteurs physiologiques et optiques, les données numériques transcrites en entités numériques visuelles et sonores, dotées de comportements semi autonomes et « intelligents », capables de faire ressentir, par empathie, des événements et micro dramaturgies « intérieurs » partagés entre danseurs et public.

Myselfes



L'exemple constitutif de ce type de proposition trouve sa source dans le projet *Myselfes*, réalisée en 2019, par le chorégraphe **Jean-Marc Matos** et l'artiste plasticien numérique **Antoine Schmitt** (www.antoineschmitt.com)

Teaser : <https://vimeo.com/337970486>

Myselfes, en tant que projet chorégraphique et interactif, s'articule autour d'un dialogue entre une danseuse (humaine) et une créature artificielle, transcription visuelle et sonore autonome et imprévisible, des états internes de l'être humain tels qu'interprétés par des capteurs corporels, physiologiques et optiques (<https://www.k-danse.net/portfolio/myselfes/>)

Le projet général *Myselfes* consiste à déployer, à l'horizon 2019-2020, une œuvre artistique et numérique articulée autour d'un spectacle scénique et d'une réalisation technologique innovante touchant à l'**Intelligence Artificielle Sensible**, proposant quatre volets d'action: recherche conjointe artistique et scientifique, création, médiation et diffusion.

Il envisage deux extensions futures : une version participative et une version en réalité virtuelle ([voir l'annexe détaillé joint](#)).

L'innovation, dans le projet *Myselfes* concerne à la fois la technologie développée et celle d'usage ([voir le descriptif des actions de Médiation](#) ainsi que le quatrième texte sur Innovation technologique).

Les spectacles dits « participatifs »

Ils sont spécialement conçus pour **ouvrir à un questionnement du rôle du spectateur devenant acteur** et prenant part au déroulement, voire à la composition même du spectacle.

Plusieurs œuvres emblématiques récentes, [Connect](#), [Metaphorá](#), [Narcissus Reflected](#), [RCO \(Radical Choreographic Project\)](#), s'inscrivent dans ce cycle de projets où Jean-Marc Matos (concepteur, chorégraphe), en partenariat avec plusieurs proches collaborateurs (la chercheuse du LRI Paris-Saclay et chorégraphe Sarah Fdili Alaoui, le plasticien numérique Arnaud Courcelle, l'artiste et designer Enseignant en Master Design Global Recherche Innovation, et arts visuels Thomas Guillemet, le programmeur Ecole 42 Clément Barbisson), travaille sur les problématiques de l'écriture de **dramaturgies interactives**, autour de projets à dimension participative qui interrogent les relations spectateurs-danseurs-environnement et les technologies ubiquitaires (téléphonie mobile, internet).

Ce sont des espaces de jeu et de rencontre en tant que micro-politique et lieu de l'individuation collective. La posture de ces projets alimente l'expérience du public selon des lignes à la fois poétiques et critiques. C'est aussi un regard posé sur les restrictions (les contraintes, notamment liées aux technologies ubiquitaires) de liberté dont nous sommes nous-mêmes responsables. Le corps y est un matériau et un élément technologique. Les règles adaptatives de comportement sont à l'œuvre pour que ce qui compte le plus soit l'expérience vécue. L'interaction est la base des rapports humains et le plus difficile est d'en comprendre les points de croisement et de les nommer. Nous aimons que ces performances soient à chaque fois pour le public, non seulement spectateur mais aussi participant, un événement rassemblant des petits bouts de passés et de futurs dans l'urgence partagée d'un « maintenant » collectif.

Trois projets font actuellement partie de ce territoire de création :
RCO (Radical Choreographic Object), **BodyFail II** et ***Magh**.

RCO (Radical Choreographic Object)



Est une Performance chorégraphique participative avec interaction via smartphones, à désir...
« Une dramaturgie ouverte, dynamique, aléatoire et jubilatoire »

Voir [RCO](#)

BodyFail II



Constitue la nouvelle version du projet d'installation performée, **Danse et IA**, « Le corps comme limite du code » : une installation interactive grandeur nature dans laquelle le visiteur, par ses « qualités de mouvements inhabituels », a la capacité d'épuiser le code informatique et mener au « crash » le système numérique qui le suit à la trace et analyse ses moindres gestes.
Voir [BodyFail](#)

Dans cette nouvelle création les participants, spect-acteurs, seront à même d'expérimenter un **laboratoire d'explorations corporelles** dans lequel leurs gestes sont transcrits sur les plans visuel et sonore en temps réel via un réseau de neurones, et médié chorégraphiquement par de la performance dansée. Le calcul par la machine des gestes des participants en est une interprétation en vision miroir. A l'issue de chaque expérimentation les gestes captés par la machine seront collectés sous la forme d'une partition d'« erreurs » gestuelles visible dans le dispositif de l'installation.

Le projet proposé ici a comme point de départ l'installation interactive **BodyFail** ([voir en annexe jointe le dossier descriptif complet](#), prix Pulsar 2017, présenté à la Fondation EDF, sous la Pyramide du Louvre, à La Sorbonne Abu Dhabi UAE, dans le cadre des journées sur l'Intelligence Artificielle et la création artistique). D'un point de vue informatique le projet est ouvert à une évolution majeure car, en l'état, le réseau de neurones "premier" n'est capable que de reconnaissance statique de postures. Nous aimerions qu'il puisse "apprendre" à partir de mouvements, donc de se situer dans une perspective de reconnaissance dynamique de qualités de mouvements : ce qui est bien plus complexe. Un système complet de reconnaissance et d'apprentissage est à imaginer, développer et réaliser.

A partir de cette installation, un nouveau spectacle est en préparation. Plusieurs chercheurs sont d'ores et déjà convoqués dont Jules François et Nathalie Delprat, Chercheurs.e.s | CNRS, AMI Group | LIMSI (CNRS / U. Paris-Sud / U. Paris-Saclay, qui font équipe pour aller au bout d'une réalisation finale et mettre en avant cette création comme projet Art&Science exemplaire, dans les aspects qui touchent à l'IA "sensible" (voir quatrième texte).

**Magh*



Est un projet de recherche artistique et technologique autour de la chorégraphie commune à des interprètes vivants et une machine, sur les questions :

Comment danser avec une machine ?

Comment bousculer l'interface corps-machine à l'heure de l'intelligence artificielle et de l'internet des objets ?

Ce projet est issu de la rencontre entre le chorégraphe **Jean-Marc Matos** et l'artiste roboticien **Thomas Peyruse** autour de la problématique du mouvement des objets en relation avec le mouvement du corps humain. Il s'inscrit dans la continuité d'un travail mené sur le concept de "Machine Vivante" qui a donné lieu à une installation interactive "Machine Vivante - Créature Artificielle".

Le but est de faire entrer le public dans une machine monumentale réagissant aux corps de manière autonome afin de simuler une impression de vie. La forme étant la plus éloignée possible des règnes végétal et animal afin de concentrer la recherche sur le mouvement.

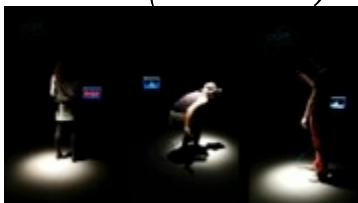
Après plusieurs présentations dans des salons comme EXPERIMENTA à Grenoble, le Festival d'Art Numérique et le Quai des Savoirs à Toulouse ainsi qu'en milieu scolaire, il apparaissait la nécessité de travailler avec des danseurs interprètes afin de pousser encore plus loin les recherches.

En décembre 2018, une première résidence prometteuse à Toulouse avec des danseurs et des expériences de mise en scène avec cette machine a ouvert sur la volonté d'une création, ***Magh**

[\(voir en annexe jointe un dossier descriptif complet sur les enjeux artistiques et technologiques associés\).](#)

Les expériences-créations en réalité virtuelle

VRDanse (ViralDanse) - Note d'intention



Projet immersif en Réalité Virtuelle et mixte, participatif et collectif, qui invite le et les utilisateurs à s'impliquer physiquement et mettre en jeu leurs propres mouvements pour accéder à un dialogue « corporel » leur permettant d'entrer en « accord » avec des entités numériques animées à partir de données chorégraphiques déployant une série de propositions qualitatives mixtes de séquences de mouvements, enregistrées en direct.

[\(voir en annexe jointe un dossier descriptif complet sur les enjeux artistiques et technologiques associés\).](#)

- Créations pour l'espace extérieur

Sont réalisés des spectacles, in situ, pouvant avoir lieu en dehors du théâtre ou dans d'autres espaces architecturaux impliquant des modalités fixes ou déambulatoires, la prise en compte de l'architecture des espaces investis, du mapping interactif sur façades et la participation des publics via différents dispositifs (téléphonie mobile, capteurs d'émission-réception de signaux corporels, etc.) :

Immortelle(s)

Exemple de projet pour l'espace extérieur ou intérieur aménagé.

Des danseurs encapsulés dans des cages de verre sont devenus les seules distr(actions) des habitants de la planète Terre en 2084 qui n'ont d'autres moyens de revivre leurs mémoires enfouies qu'en interagissant avec ces « Immortelles(s) » via des capteurs haptiques distribués sur le corps.

[\(voir en annexe jointe un dossier descriptif complet sur les enjeux artistiques et technologiques associés\).](#)

2- Médiation et pédagogie : l'usage social et créatif

Les propositions contenues dans les actions de Médiation contiennent des aspects mettant en jeu des modes de participation novateurs, via en particulier le design d'expériences avec les technologies impliquées. L'innovation est ici élargie en termes d'usage social et créatif.

Dans les extensions futures des projets artistiques et technologiques proposés la dimension créative est basée entièrement sur le principe d'implication des publics, autant pour des versions scéniques participatives que pour des versions proposant des expériences immersives.

Pour ces réalisations sont conçues différentes propositions de médiation sur mesure :

- Bords de scène avec rencontres et échanges entre équipes multidisciplinaires et les publics.
- Mini ateliers de découverte et sensibilisation aux technologies utilisées.
- Workshops de recherche et création organisés en parcours et dédiés pour étudiants, amateurs en art.
- Implication dans les dispositifs d'action culturelle de l'établissement universitaire.
- Prise en compte des utilisateurs dans les dispositifs technologiques via une méthodologie basée sur du design d'expériences.
- Conférences sur les thématiques abordées par les projets : la capture des « émotions », l'Intelligence Artificielle Sensible, intelligence du corps-intelligence de la matière, etc.
- Présentation d'autres travaux numériques des membres des équipes de projet.
- Publications spécifiques.
- Diffusion at actions culturelles dans le territoire de Saclay et la Région dans son ensemble.

De plus des actions spécifiques, de type ateliers de co création, organisés en « Parcours » sont proposés à des publics diversifiés, jeunes et adultes, amateurs ou professionnels. Ceci impliquant des visites dans les établissements pédagogiques et de recherche.

