

IMMORTELLE(S)

**DANSE CONTEMPORAINE ET
ARTS NUMERIQUES**

Une proposition de Jean-Marc Matos,
en collaboration avec Arnaud Courcelle

Création K. Danse 2023



IMMORTELLE(S)

Une performance en installation participative

2084, AUTRES TEMPS, AUTRES MOEURS.

Les Immortelles, ayant acquis ce statut privilégié, sont devenues des bêtes de foire, cloîtrées dans des cages et exhibées lors de manifestations à la gloire de la technologie passée.

Les visiteurs pouvant ainsi les observer, les titiller comme l'on ferait avec des singes savants.

L'une d'entre elles, celle du présent projet, incarne une Intelligence Artificielle très sophistiquée, en mal de contact avec les humains. Elle attend le public...

LE PROJET

UNE FICTION POST-HUMAINE UNE REALITE FRICTIONNELLE

Une créature, sorte de cyborg d'apparence humaine, est l'incarnation d'une IA (Intelligence Artificielle) « immortelle », qui a été mise au rebus, tel un objet de foire et de distraction, à l'intérieur d'une bulle de protection transparente, et cela juste avant que ne survienne sa destruction inéluctable. Elle y a été enfermée car son immortalité inspire peur aux humains qui l'ont conçu.

Par ses états de corps, ses mouvements, ses expressions de visage, ses ressentis et interprétations des expressions et gestes du public, elle tente d'établir un contact avec les humains (le public) afin de comprendre ce que signifie d'être « humain » et de « ressentir ».



Le public, lui, circule librement tout autour de la bulle, s'en approche et tente de l'activer, jouer avec elle, voire essaye de communiquer avec elle. L'IA incarnée en danse a potentiellement face à elle son·sa propre créateur·trice.

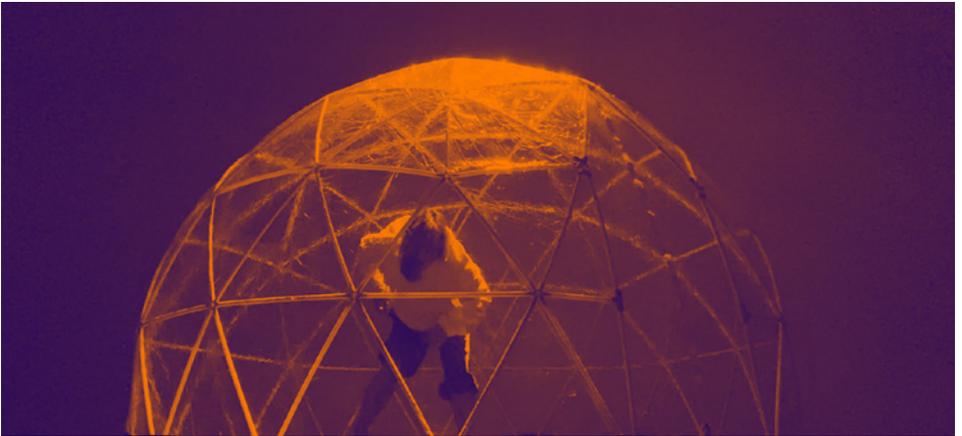
Cette créature, spécimen humanoïde aux algorithmes internes très sophistiqués, ayant appris à répondre à tous les stimuli possibles, est amenée à faire l'expérience de la réalité humaine via l'interprétation qu'elle se fait des interactions avec les spectateur·trices. Elle teste et exprime, par sa manière de bouger et danser, les subtiles émotions humaines qui ont été encodées en elle. C'est pour elle un dernier contact avec l'humanité, un dernier sursaut d'existence avant d'être peut-être définitivement éteinte.

Un dispositif de communication non verbale et à distance, dans les deux sens, permet au public d'envoyer depuis l'extérieur des signaux perçus physiquement par l'« Immortelle », laquelle y répond à sa manière et selon l'interprétation qu'elle s'en fait. Rien en elle ne s'active si le public est passif : sans stimulus, elle reste plongée dans un sommeil profond. Si le public est actif, elle y répond. La scénographie devient un objet interactif intelligent.

Chaque visiteur participant se retrouve « acteur » direct d'un univers hybride de type performance / installation interactive qu'il va pouvoir faire vivre, sentir, expérimenter... selon des règles mises en correspondance avec la génération des mouvements et les réponses de l'« Immortelle ».

L'action physique est ici une dimension indispensable.

Immortelles(s) surprend et perturbe les sens.



DESIGN SCÉNIQUE

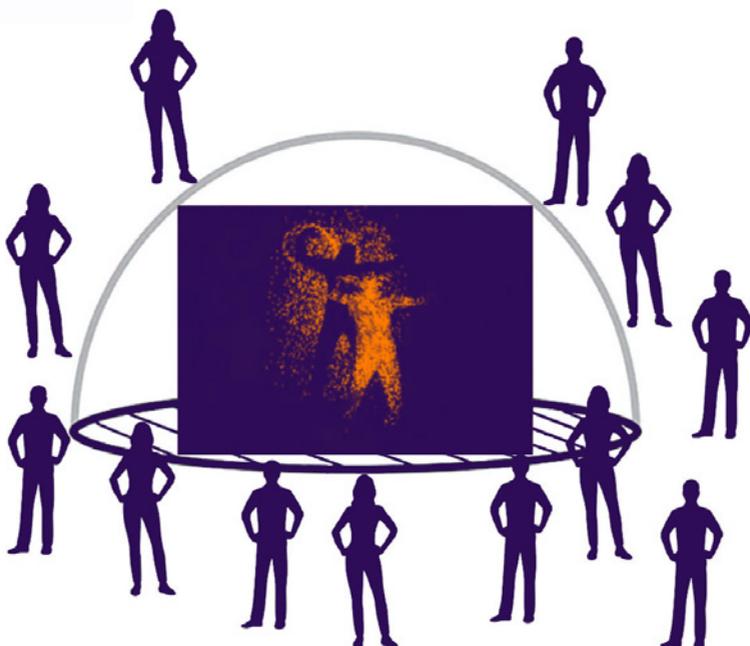
Une demi-sphère transparente, pouvant se fixer n'importe où sur un espace plat (type petit dôme géodésique transparent), apte à accueillir la performeuse seule, lui permet d'y danser « librement ».

Elle est de petite taille et s'adapte en intérieur à un petit plateau, une salle de conférence, un auditorium, aussi bien qu'en extérieur.

Un dispositif technologique de mapping vidéo assure la couverture en image du dôme et de l'espace environnant.

Les capteurs sont reliés par WiFi.

L'informatique de traitement est installée à l'extérieur du dôme.





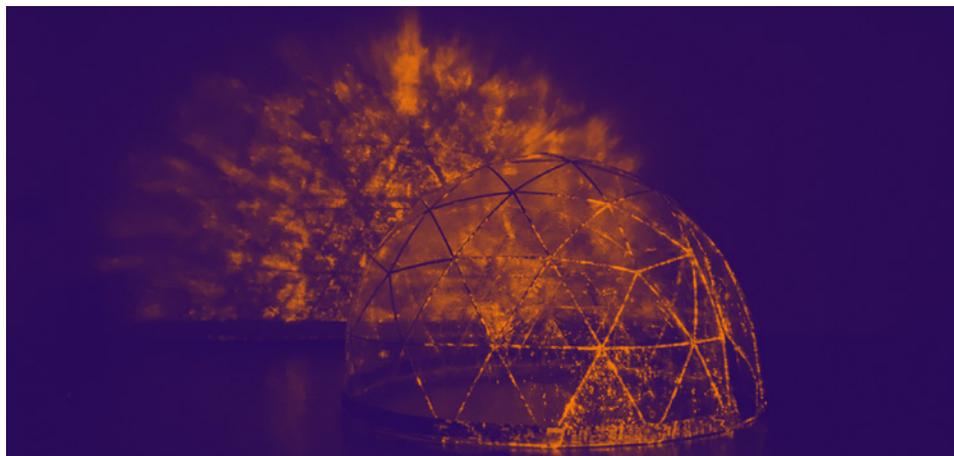
DÉROULEMENT DRAMATURGIQUE

La danseuse-performatrice, dans son espace clos, répond au visiteur d'une manière directe et interactive, par des sentiments complexes face à son devenir inéluctable. **Les deux êtres, celui réel (le public) et celui « virtualisé » (la performeuse) vivent une relation unique en dehors de l'espace et du temps.** Un dernier contact, émouvant.

Il s'agit d'un récit poétique et presque fantaisiste sur la nature de l'existence, sur la différence entre l'émotion réelle et l'émotion simulée/artificielle.

Nous traitons, par le corps, par l'image, par le son et par la lumière, la mise en scène d'une matrice d'émotions fortes : douleur, folie, horreur de l'enfermement, hurlement de désir, rage de vie, tendresse infime, envie de rire jusqu'à en mourir, etc.

Une danse de science f(r)iction combinant un cadre (la bulle transparente) extrapolant à partir de connaissances scientifiques (recherches en neuro-sciences de l'affect), renforçant la capacité de se référer à différents « états de corps » et d'arriver à perturber en retour le public avec une sensation d'« extraterrestre alité » en rapport avec d'autres intelligences.



ÉQUIPE DE RÉALISATION

Conception et chorégraphie
Jean Marc Matos (Cie K. Danse)
www.kdanse.net

Collaboration, idée originale et design numérique
Arnaud Courcelle, artiste numérique
www.arnaudcourcelle.net

Performance et danse
Antonella Sampieri

Design sonore
Arnaud Courcelle et Jean-Marc Matos

Régie technique et création lumières
Fabien Leprieult et Adèle Willemin

Création costumes
Rosine Peyrefitte

Collaboration scientifique et technologique
Le Quai des Savoirs (Toulouse)
L'IRIT (Institut de recherche en informatique de Toulouse)
**Le LAAS (Laboratoire d'analyse et d'architecture des systèmes -
CNRS, Toulouse)**

AUTRES PROJETS IMMERSIFS, PARTICIPATIFS, IN SITU...

< / connect >, installation performative, espace public, créée par Arnaud Courcelle.

RCO (Radical Choreographic Object), performance participative via smartphones, dans l'espace public.

Narcissus Reflected, spectacle scénique et participatif via smartphones, créé avec Arnaud Courcelle.

BodyFail, installation performance in situ, danse et intelligence artificielle.

Metaphorá (Transport en commun), suite d'*Errance*, à la fois installation interactive, pièce chorégraphique et espace multi sensoriel – un processus théâtral immersif, numérique et physique et une utopie de l'échange.

PARTENAIRES

confirmés, porteurs du projet, et presentis

- Quai des Savoirs, Toulouse
- Centre culturel Bellegarde, Toulouse
- Association Les Mille Tiroirs, Pamiers
- Services culturels de Villeneuve-Tolosane (Toulouse Métropole)
- CIBDI Centre International de la Bande Dessinée et de l'Image, Angoulême
- Projet européen Bodynet-Khoros (Espagne, France, Grèce)
– Centre de création Casa de la Libertad, Zorita, Salamanque, Espagne
- Festival Ecos, Konic Thtr, Barcelone
- Événement Ada ArtEina, Auditorium de Sa Màniga, Majorque, Iles Baléares
- IRIT (Institut de recherche en informatique de Toulouse)

Soutiens institutionnels (dossiers en cours de traitement) :

- Drac Occitanie
- Ville de Toulouse
- Conseil Régional Occitanie
- Conseil Départemental de la Haute-Garonne

En démarches avancées :

- Théâtre Roguet, DAV 31, Toulouse
- Festival des Arts numériques, Bernay (Normandie)
- Festival international d'Art Vidéo FIAV 2023, Casablanca, Maroc

CONTACT

K. Danse

kdmatos@orange.fr

www.k-danse.net

+33(0)611775456

