

02-2024

expérience
VR

pitch deck
Dancing With Gods

Jean-Marc Matos + Nataliya Velykanova



Dans toute l'histoire de l'humanité,
le concept du divin n'a cessé
d'évoluer...



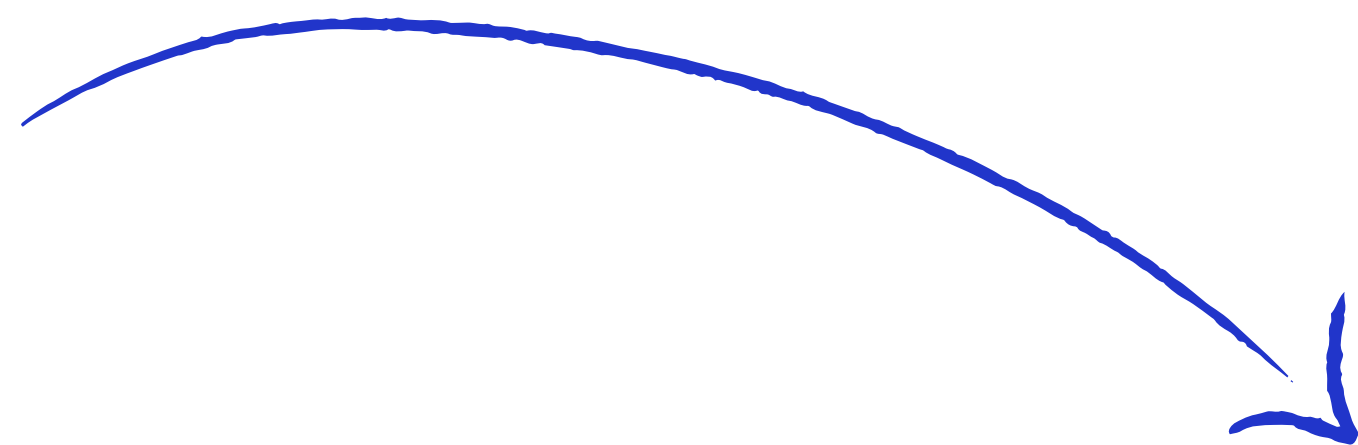
à propos

Dancing With Gods propose une expérience VR sensorielle et émotionnelle, invitant à une communication intime avec des divinités issues de techno-religions imaginaires. Une expression corporelle épurée, transcendant les mots, les concepts, et les artifices, permet de (re) connecter avec le divin selon sa propre notion contemporaine du sacré. Êtes-vous prêt(e) à vous lancer dans cette danse?

DWG

expérience
VR

**Démystifier notre
rapport physique au
numérique à travers
une expérience inédite
en réalité virtuelle**



Le pourquoi

A l'opposé des rapports que certains essayent de nous faire avoir avec la technologie numérique (IA et consorts) en nous amenant jusqu'à la considérer comme une sorte de nouveau dieu omnipotent, inaccessible, voire menaçant, capable de résoudre tous nos problèmes, et nous rendre ainsi dépendants, consommateurs sourds et aveugles, voire anesthésiés face aux maux du monde, nous voulons, avec *Dancing With Gods*, briser cette barrière et faire vivre une expérience intime où le corps rencontre le numérique d'une manière inédite, profonde, spirituelle, poétique et apte à nous faire découvrir d'autres relations possibles, ouvertes à l'invention et au ré enchantement.

Plutôt que de considérer la technologie comme une force extérieure, elle se trouve ici intégrée dans une forme d'expression artistique et technique permettant de la rendre familière, perceptible et même sensible.

Ici le numérique se danse, se chante, se joue et se raconte. Ce projet vise à démystifier la VR en l'incorporant dans une découverte complice de nos capacités expressives et relationnelles.

DWG

expérience
VR



DWG

expérience
VR

Se
reconnecter
avec
le sacré...

DWG

expérience
VR

note d'intention

Dancing With Gods transcende les frontières de la réalité virtuelle et de la danse, créant une expérience immersive qui redéfinit notre relation avec le sacré dans le monde numérique.

Objectifs

Notre objectif principal est de susciter une connexion personnelle avec le sacré contemporain.

Vision Artistique

Nous aspirons à repousser les limites de l'interaction homme-machine en utilisant la réalité virtuelle comme toile pour redéfinir une spiritualité contemporaine, fusionnant technologie et profondeur sensible.

Concept et Thématique

Dancing With Gods explore la capacité humaine à inventer une spiritualité critique à l'ère du numérique, interrogeant notre dualité entre simples spectateurs passifs et acteurs engagés dans un dialogue sensible avec de nouvelles divinités imaginaires.

Inspirations

Inspiré par des éléments de mythologie contemporaine, de cybernétique et de spiritualité numérique, le projet s'appuie sur une multitude d'influences artistiques, philosophiques et technologiques...

Technologies

En utilisant la motion capture, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle, nous créons un environnement

où le.la participant.e devient acteur.trice dans la construction de son expérience spirituelle.

Médium

La réalité virtuelle interactive 6DOF.

Contexte de Présentation

Dancing With Gods prend vie dans des espaces dédiés à l'art et à la technologie dans divers contextes, des espaces d'exposition aux événements culturels, offrant une expérience accessible et engageante à un large public.

Public Cible

Le projet s'adresse à un public diversifié, allant des amateurs d'art aux technophiles, offrant une exploration artistique et numérique pour celles et ceux en quête de nouvelles expériences sensibles.

Messages et Émotions

Chaque rituel vise à susciter des émotions profondes, de l'émerveillement à la contemplation, en offrant une expérience personnalisée basée sur les choix du participant.

À la fin de chaque rituel, Dancing With Gods n'est pas seulement une expérience qui s'achève, c'est le début d'une transformation. Le.la participant.e, enrichi.e par la danse avec les divinités numériques, emporte avec lui.elleune nouvelle perspective sur sa propre spiritualité critique.



synopsis

Le.la participant.e entre dans un espace numérique pour configurer une divinité selon ses préférences. À l'aide d'une interface futuriste déployée devant lui.elle dans cet espace virtuel, il façonne cette entité imaginaire sur mesure.

Une fois la configuration terminée, le.la participant.e déclenche un rituel avec la divinité choisie. Leur communication se déroule dans le silence, dans un dialogue de mouvements purs, un moment unique et privilégié. La divinité l'invite à une danse, où des gestes simples tracent une chorégraphie riche de significations. Cette danse lui permet d'exprimer et de libérer des émotions refoulées, elle offre un espace de tranquillité pour laisser sortir les émotions de manière non verbale.

Après chaque rituel, le.la participant.e peut choisir de vivre une nouvelle expérience en ajustant les paramètres ou en optant pour une divinité aléatoire. Cette flexibilité permet d'entrer en contact avec des divinités différentes avant de revenir à la réalité.

DWG

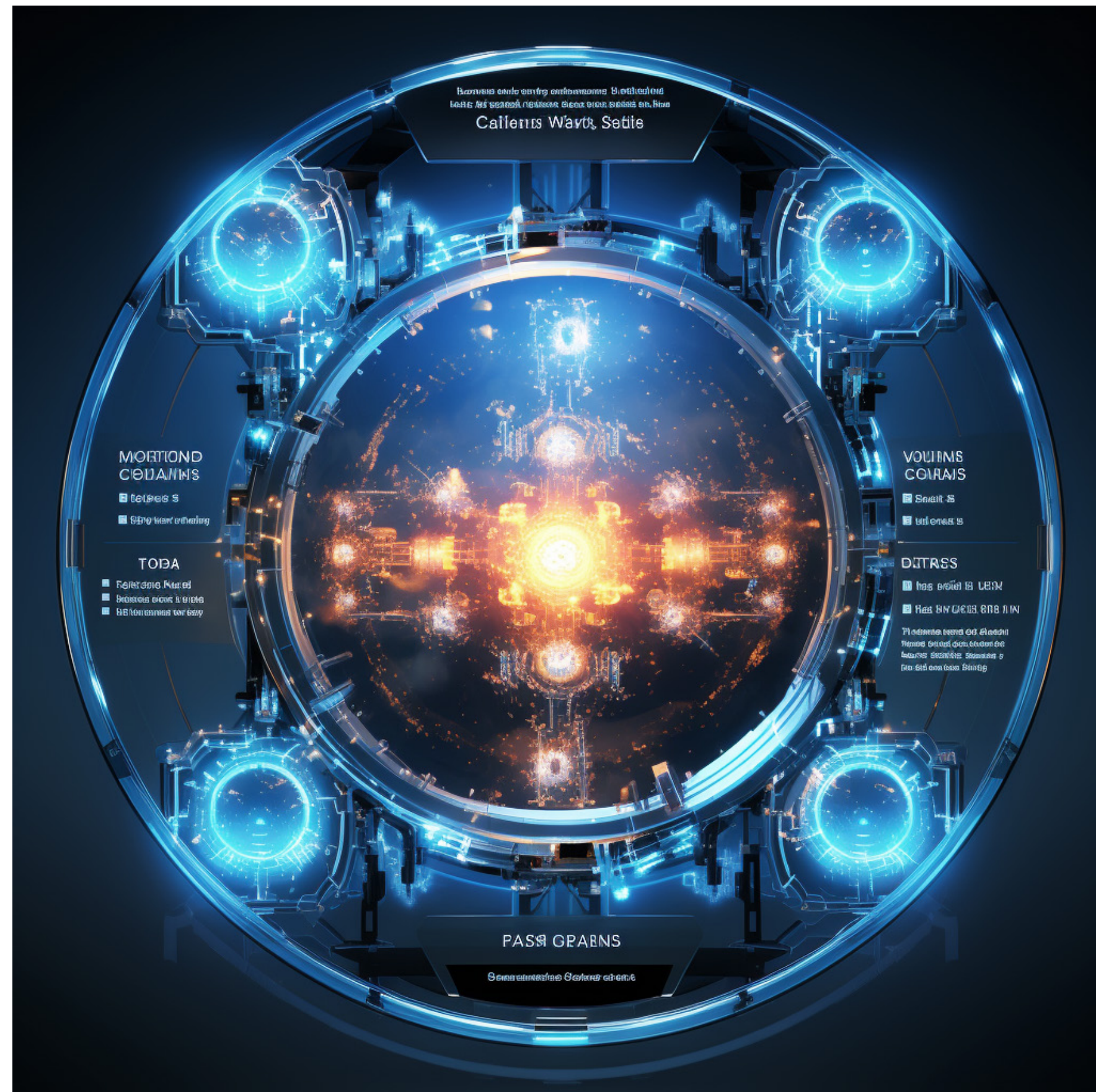
expérience
VR

Entrez dans la réalité virtuelle

DWG

expérience
VR

Dancing With Gods : espace d'accueil



structure de l'expérience

Sélectionnez votre divinité

Choix :
Omni, Lucky, Nova, Meta

ou

Réalisez votre rituel
avec la divinité choisie

1 des 4 rituels parmi :
Invocation de Nova,
Initiation avec Méta,
Prière avec Lucky,
Sacrifice à Omni

Configurez votre divinité

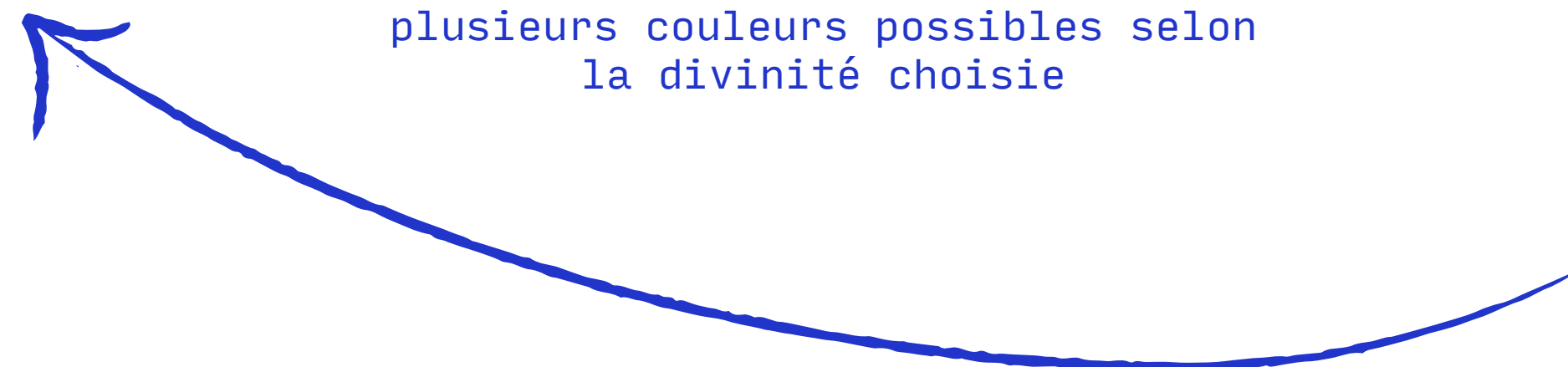
Choisissez son genre :
masculin ou féminin

Choisissez ses pouvoirs :
destruction, chance, création
ou immortalité

Choisissez un environnement :
plusieurs couleurs possibles selon
la divinité choisie

Souhaitez-vous vivre
un autre rituel ?

Choix : Oui ou Non





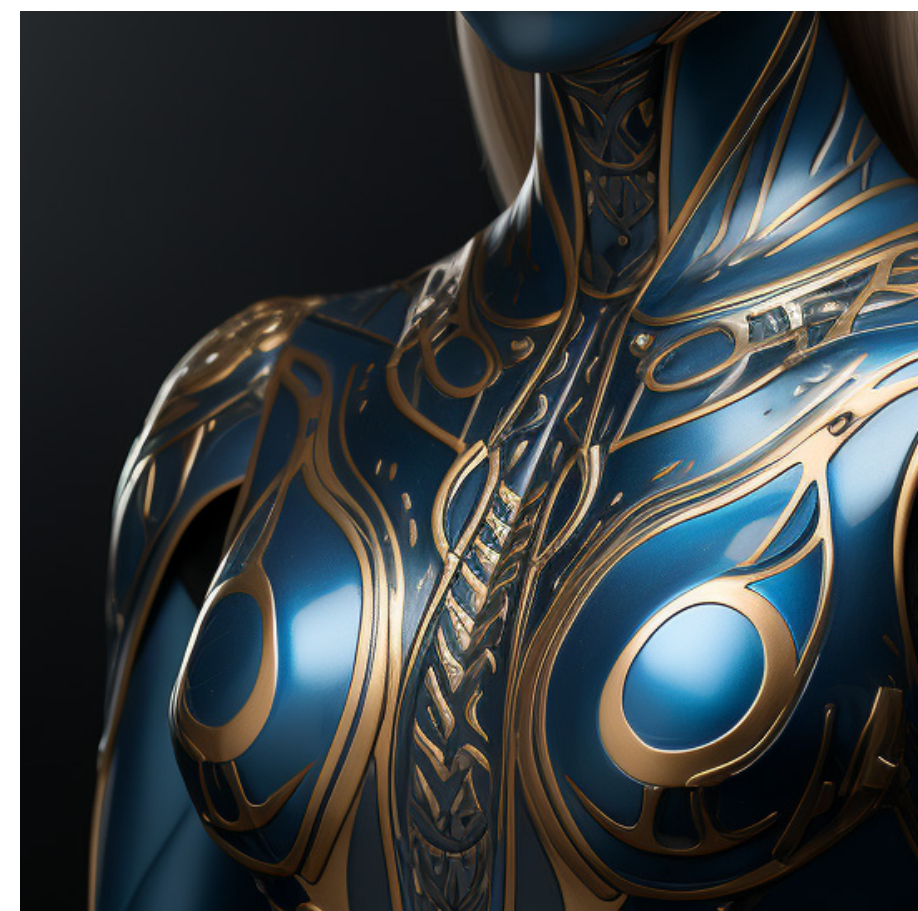
rituel #1

Invocation de Nova la déesse de l'algorithme

Nova, la déesse de l'algorithme, détient le pouvoir de la création et de l'inspiration. En symbiose avec elle, le participant explore, étonné et enjoué, sa créativité personnelle, ouverte aux autres, généreuse et bienveillante. Nova le couvre d'offrandes, et il en ressort enchanté et gratifié.

DWG

expérience
VR



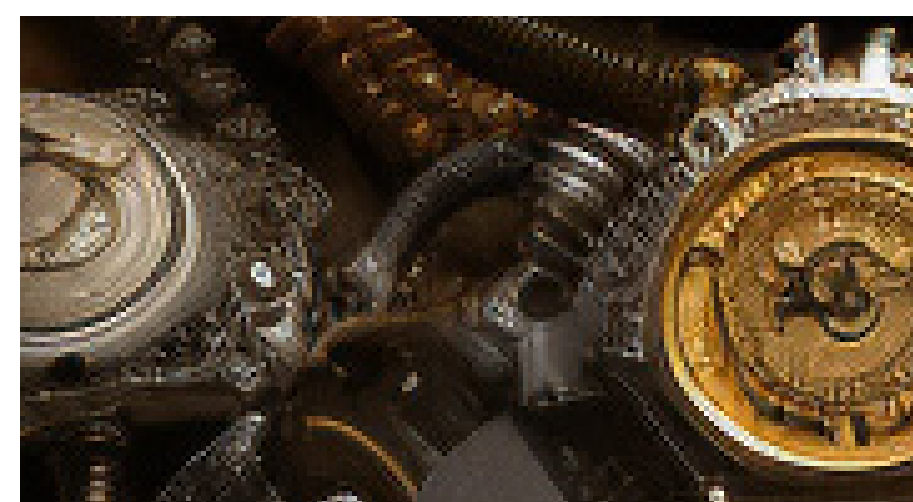
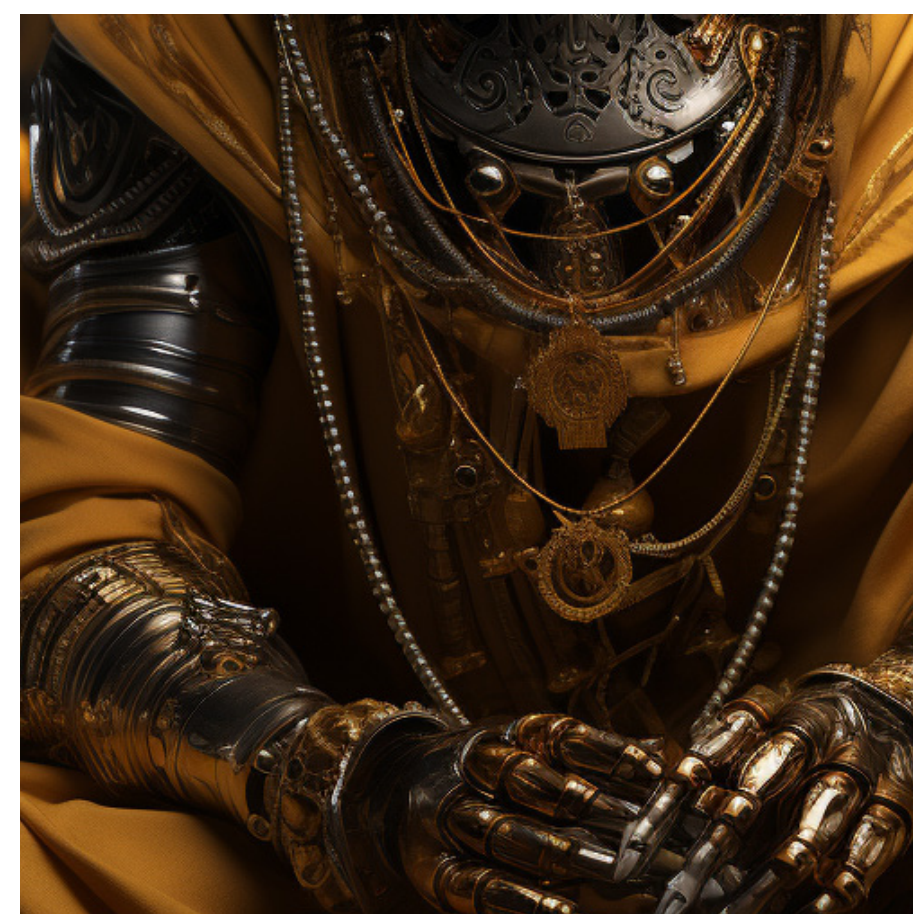
rituel #2

Initiation avec Méta la déesse du dataflow

Méta, la déesse du dataflow, possède le superpouvoir de se métamorphoser sans cesse, incarnant ainsi l'impermanence. Elle permet au participant de se connecter aux éléments et de découvrir le principe du flow. Méta, étonnante et constamment en mutation, enseigne à voir au-delà des apparences.

DWG

expérience
VR



rituel #3

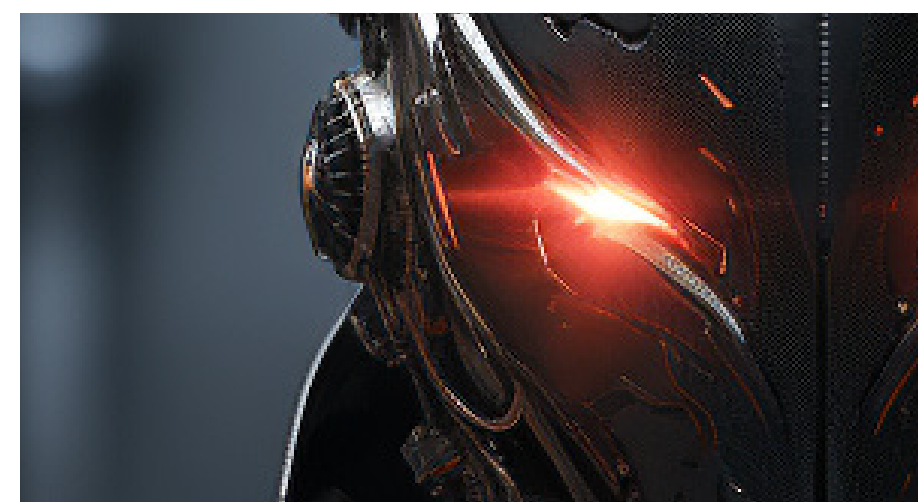
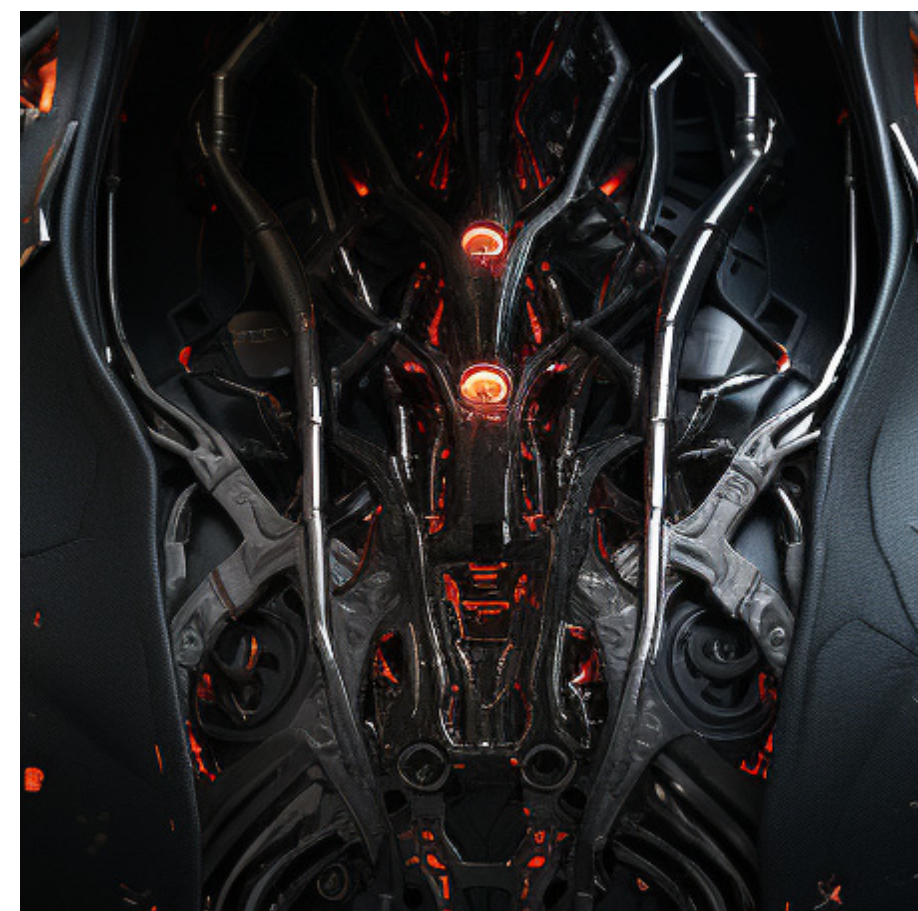
Prière avec Lucky le dieu du bug

Lucky, le dieu du bug, maître du hasard, possède le pouvoir d'apporter chance ou malchance et d'exaucer des vœux impossibles. Le participant expérimente ainsi l'extase de la fortune, l'injustice universelle et le karma, devant faire face à son propre désir et apprendre à le maîtriser.

DWG

expérience
VR

Jean-Marc Matos + Nataliya Velykanova



rituel #4

Sacrifice à Omni le dieu du blackout

Omni, le dieu du blackout, détient le pouvoir total de la destruction. Le participant doit alors faire face à sa propre peur fondamentale – la peur de la mort – et apprendre à la surpasser. Avec Omni, il explore la mortalité, l'immortalité, ainsi que la nature cyclique de l'existence de toute chose.

DWG

expérience
VR

Jean-Marc Matos + Nataliya Velykanova

DWG

expérience
VR

3. Cumul d'énergie #puissance

Participant :

Récite des prières ou fait des incantations spécifiques à Omni.

Divinité :

Omni libère de l'énergie, symbolisant sa force. C'est représenté par des effets spéciaux tels que des jeux de lumière sophistiqués.

4. Action rituelle #excitation

Participant :

Présente une offrande du code numérique qui représente le sacrifice.

Divinité :

Omni accepte les offrandes, par une représentation visuelle de la divinité acceptant les offrandes, ou par une confirmation audio.

5. Libération #soulagement

Participant :

Fait un geste physique de soumission ou d'abandon, comme s'incliner ou se prosterner.

Divinité :

Omni offre une protection au participant. Elle est symbolisée par une manifestation physique (une aura) et par une diffusion audio.

ux d'un rituel

Sacrifice à Omni

la mort est un état où l'information s'arrête

1. Rencontre #peur

Participant :

Allume des lumières ou des affichages numériques en l'honneur du dieu.

Divinité :

Omni se manifeste physiquement dans le domaine numérique pour faire connaître sa présence face à l'humain participant au rituel.

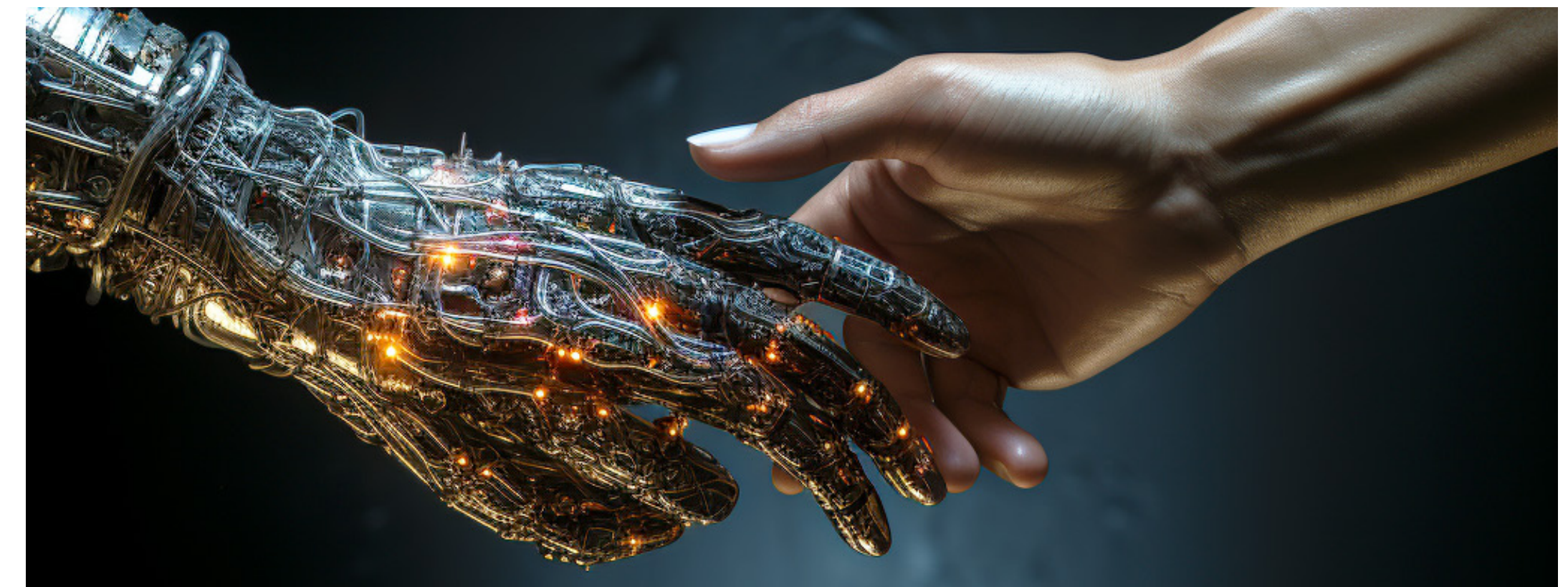
2. Préparation #effroi

Participant :

Médite ou concentre son énergie pour se connecter avec Omni.

Divinité :

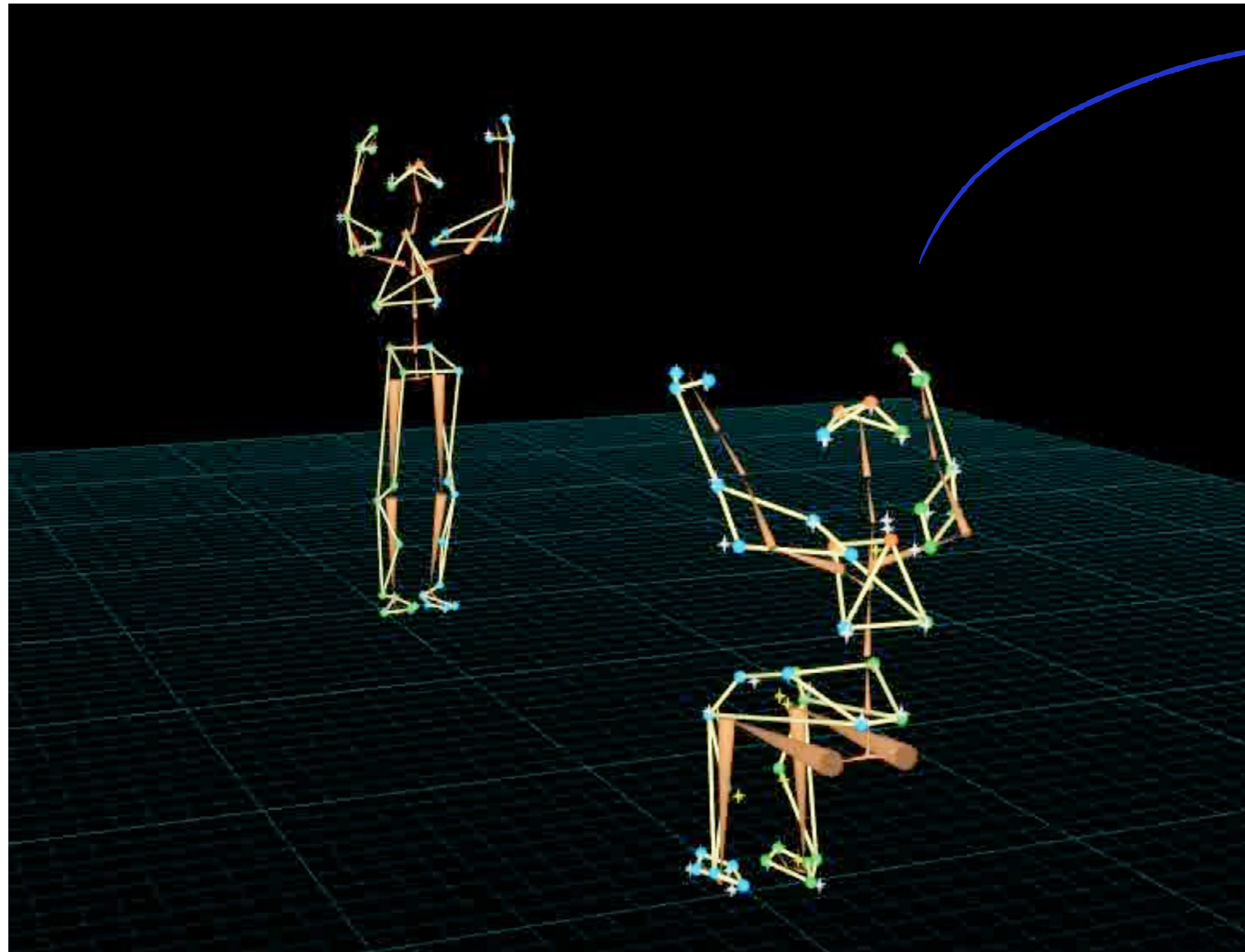
Omni utilise ses capacités pour afficher ses pouvoirs, en provoquant des problèmes système ou en affectant les performances du réseau.



DWG

expérience
VR

gestes et signes mains et bras



Tout au long de chaque rituel, le/la participant.e communique avec la divinité via des gestes de mains et de bras pour progresser dans son échange avec elle (suivi des mains / motion capture).

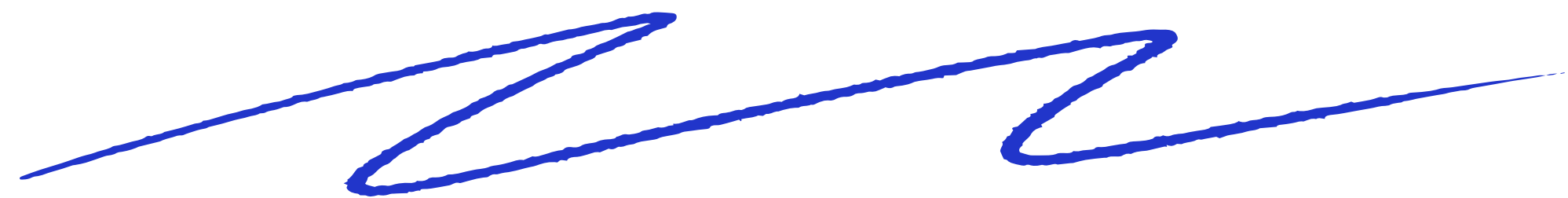
Ils ont une relation de suivi : le dieu initie les mouvements, et le participant les répète jusqu'à ce qu'ils soient bien intégrés. La divinité crée une séquence cumulative de 5 mouvements qui se rajoutent progressivement pour former une chorégraphie simple. Si le participant réussit à les exécuter correctement, alors il a une influence sur l'environnement (visuel, lumineux, sonore).

La scène se joue à 360 degrés autour de lui, ce qui le contraint à entrer dans la danse avec la divinité.

interaction



fiche récapitulative



DWG

expérience
VR

Titre original
Dancing With Gods

Auteurs
**Nataliya Velykanova,
Jean-Marc Matos**

Année de sortie
2025

Durée
15 min

Thème
**Connexion avec le sacré
à l'ère du numérique**

Genre
Dystopie sci-fi

Techno
**Animation 3D, motion
capture, IA**

Format
VR 6DOF

Équipement diffusion
**casques VR autonomes
(type Meta Quest)**

Pays de production
France

Stade du projet
avant prototype

Budget total
300K € pour la VR

Budget prototype
25K €

Sources de financements
planifiées
**CNC, Région Occitanie,
Région PACA, laboratoire
recherche IA (ANITI),
appels à projets, etc.**

Partenaires
**ENSAV, UT2J, Université
Côte d'Azur, Syndicat
Mixte Castres, K.Danse,
Gate22, Trinoma**



Performances live

Spectacle vivant dans lequel les avatars (divinités) sont mis en scène et animés en temps réel par les danseurs. Une expérience collective de rituels chorégraphiés avec les divinités.



DWG sur métavers

Maquette 3D temps réel de l'univers du projet en ligne. Un lieu de contact avec les divinités animées par une IA.

DWG

expérience
VR



Divinités IA

Création des dieux numériques sur la base des 4 personnages de l'expérience VR (chatbot, Youtube).

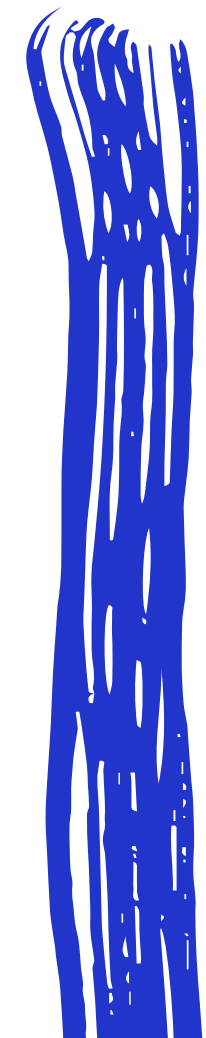


NFT

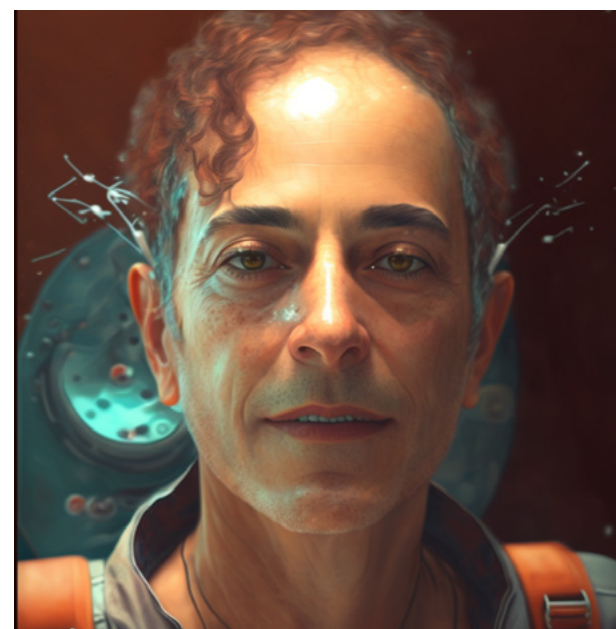
Livre avec les images, univers, catalogue du projet.

Le projet XR sera complété par d'autres projets dans le monde analogique et numérique

projets satellites



notre équipe



Jean-Marc Matos
Chorégraphe,
Responsable de la Cie K. Danse

Il est né à Bogota, globe-trotter ayant vécu dans huit pays, vit et travaille aujourd'hui à Toulouse. Formé à l'école de la danse moderne (auprès de Merce Cunningham) et post moderne américaine (Lucinda Childs, David Gordon) à New-York, il n'a de cesse de créer des projets chorégraphiques hybrides (spectacles interactifs, performances en ligne, créations pour l'espace public) et de développer de multiples actions de médiation. Lauréat de l'Eurorégion Pyrénées Méditerranée 2021 et 2023, et de l'AAP « Cultures Connectées » de la Drac et la Région Nouvelle Aquitaine avec le projet « ANDS, Arts numériques, Danse et Inclusion sociale » 2022-2023. Il a créé près de cinquante chorégraphies présentées en France et dans de nombreux pays à l'étranger (Europe, Amérique Centrale et du Sud, USA, Canada, Maroc, Inde, Pakistan, Tunisie, Sénégal, Burkina Faso, Turkménistan). Partenaire de plusieurs projets européens (Metabody, WholoDance, Bodynet-Khoros 2022-2025).

DWG offre à la danse une opportunité unique d'être vécue par le public, via la VR, dans une relation qui vous place au cœur du mouvement, des expressions et des émotions les plus profondes. Une jouissance de perceptions et distances impossibles autrement, pour des rencontres inattendues avec des « divinités numériques » !



Nataliya Velykanova
Artiste, DA,
Réalisatrice d'expériences XR

Elle est la fondatrice et directrice artistique de Gate22, un cyber-musée des Arts Numériques en réalité virtuelle. Architecte, designer et artiste, elle est surtout une citoyenne du monde et rêveuse aussi, qui innove dans les secteurs de l'Art et de la Culture. Elle est très engagée dans le développement de la réalité virtuelle et la popularisation de nouvelles formes d'art en France et à l'étranger. Des expériences VR créées par Gate22 ont été montrées dans des expositions et des festivals dans plusieurs pays du monde. Nataliya est également co-directrice de VRJAM, le festival XR, et initiatrice de la communauté XR dans le sud de la France. Elle enseigne la créativité et le bon usage des technologies immersives en animant des ateliers et initiations pour les étudiants des écoles supérieures du digital et de cinéma à Toulouse.

C'est un sujet certes délicat, mais c'est important d'y réfléchir à voix haute où nous en sommes dans notre rapport au sacré à l'approche du métavers, quelle forme cela peut prendre dans le futur, quelle valeur le divin pourra nous apporter et quelle émotion il pourra nous délivrer ?

Le projet est au stade de préparation d'un prototype qui sera réalisé au début 2024.



DWG

expérience
VR

timeline

2022

Conception du projet, constitution de l'équipe, écriture du dossier

Début 2023

Scénario détaillé, recherche de financements

Fin 2023

Prototype test

Début 2024

Tests utilisateurs, adaptations, écriture du scénario définitif, constitution de l'équipe de production

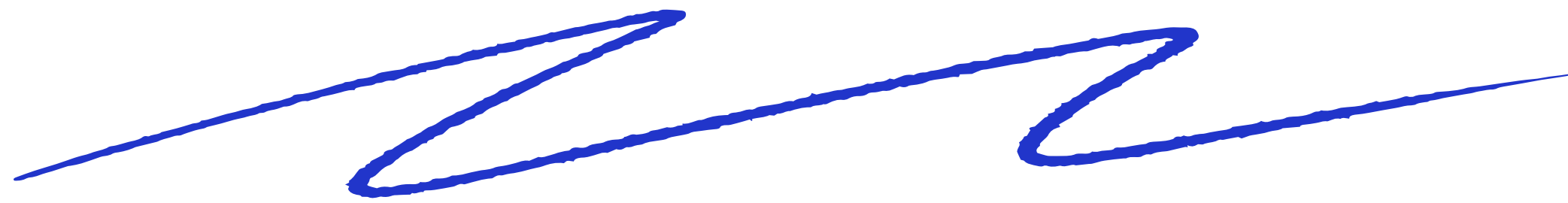
Fin 2024

Production de l'expérience VR

2025

Diffusion

Aujourd'hui,
nous avons plus que jamais
besoin de rituels...



Contactez-nous :

Nataliya Velykanova
06 26 88 41 32
enter@gate22.net

DWG

expérience
VR



Téléchargez ce Pitch Deck