

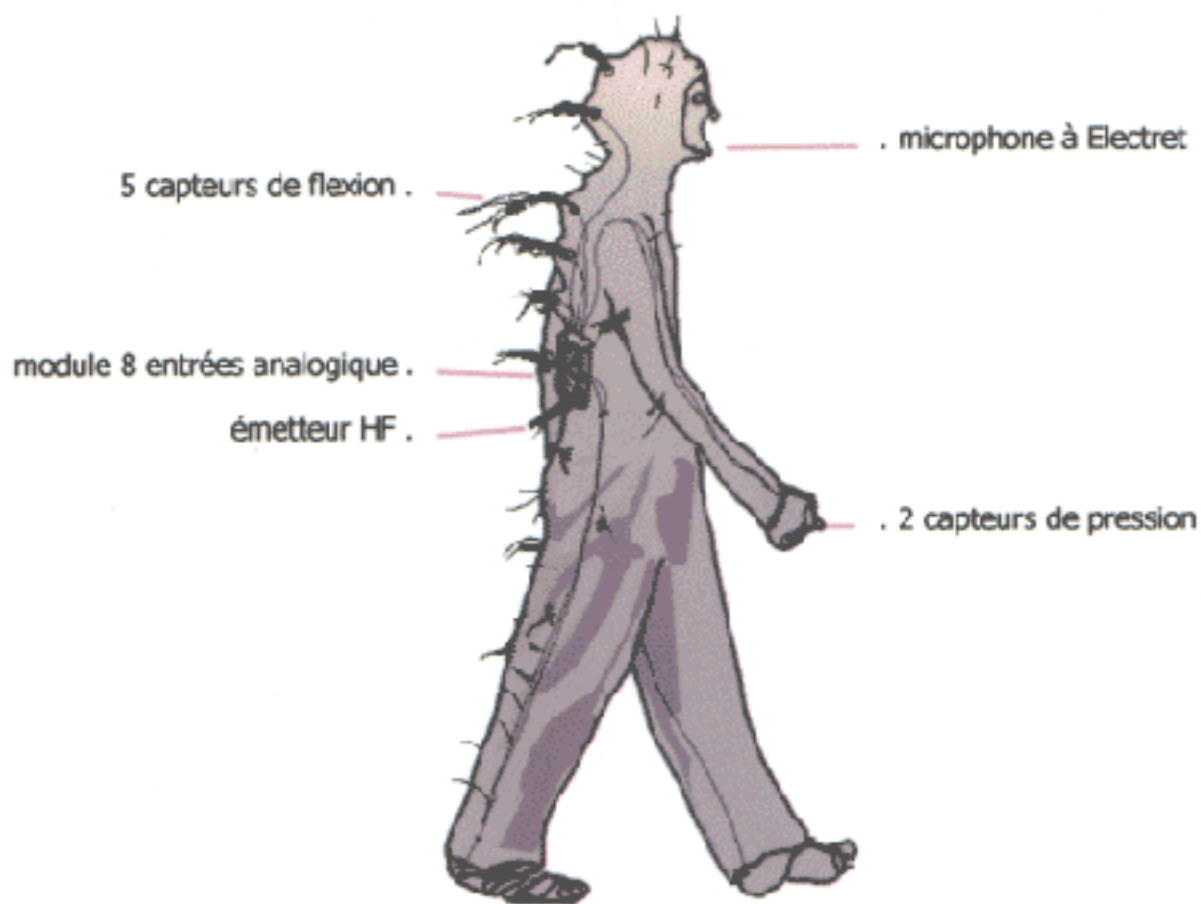


## PROJET THEOZYGOTE

Le *Projet Théozygote* consiste à développer un instrument interactif. *Théozygote* signifie littéralement l'« œuf-dieu ». C'est un instrument hybride entre l'humain et le technologique. L'idée de ce projet est de faire vivre l'Instrument dans un spectacle vivant. Sa mise en scène alliera à la fois des éléments sonores, graphiques et gestuels. L'ambition finale est de perfectionner sa maniabilité pour permettre de l'utiliser dans n'importe quel lieu.

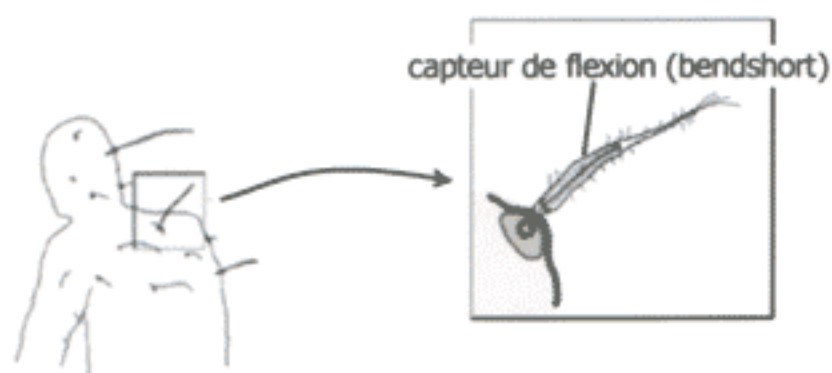
### —————L'INSTRUMENT      LE CORPS—————

L'idée directrice est que l'acteur central, le performeur fasse interagir des sources sonores et visuelles. Pour cela, le corps *Théozygote* mis en scène est enveloppé d'une combinaison en latex munie de capteurs. Il s'agit alors d'un vêtement de commandes sensible aux gestes.

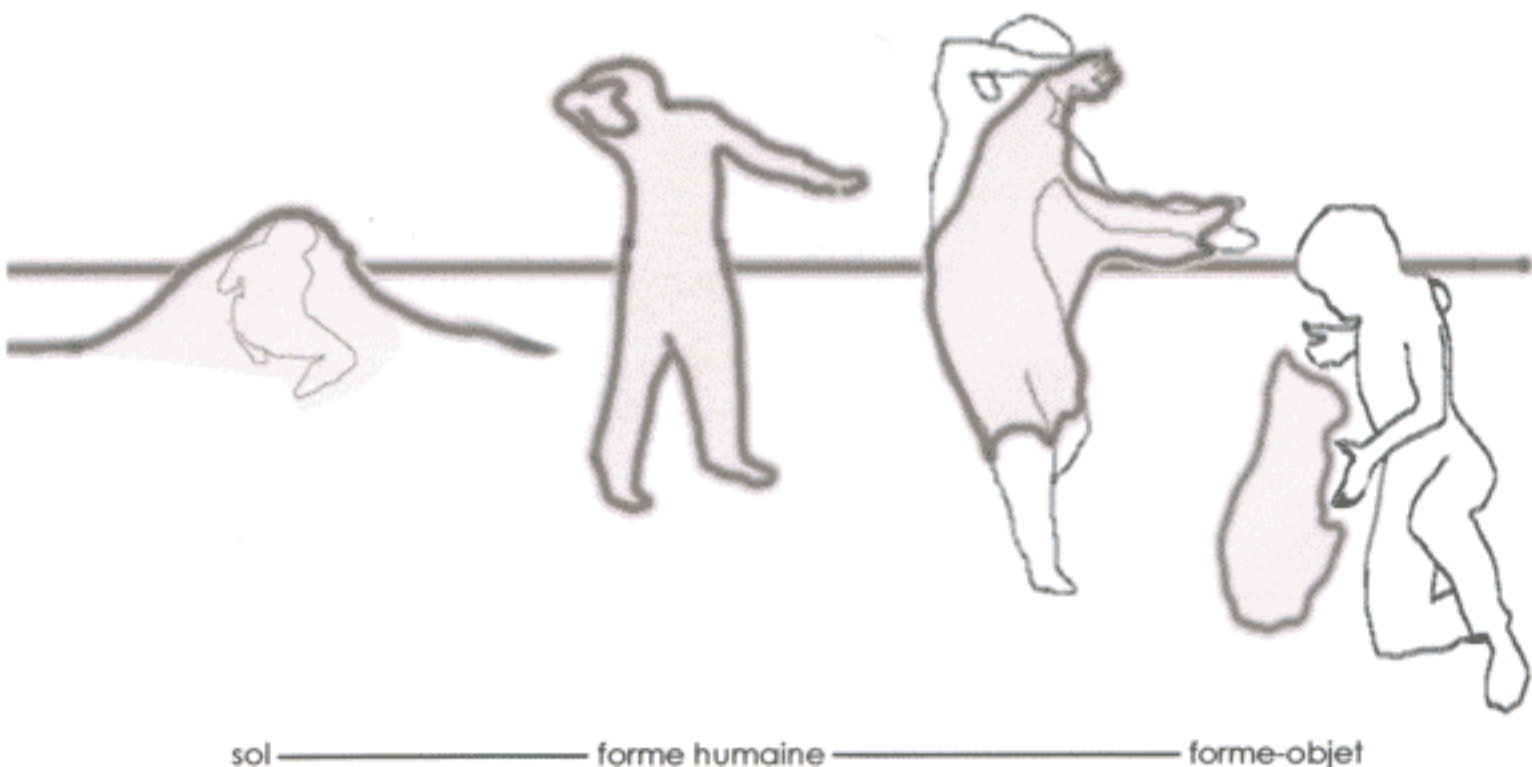


Pour en faire un véritable instrument, le son doit réagir instantanément aux gestes. C'est pourquoi, j'aurai recours aux technologies temps réel. La notion de temps réel est primordiale, « on dit que quelque chose se déroule en temps réel lorsque l'être humain ne perçoit pas de décalage »<sup>1</sup> entre une action et son résultat, ici, entre le geste et le son. En cela, l'instrument traditionnel est mon modèle idéal, car il offre une réponse instantanée au jeu musical. Cette complicité du musicien et de l'instrument est la base d'une relation qui implique le corps en permanence. Le jeu musical reflète cette relation.

Dans les instruments interactifs, la personnalisation du jeu musical se définit tout d'abord par le choix des capteurs. C'est eux qui vont établir un premier niveau de liaison dans la chaîne interactive. Les capteurs utilisés pour *Théozygote* sont des sortes de « capteurs-pois », plantés sous la combinaison, ils sont ses extensions nerveuses. Les « capteurs-pois » jouent un rôle dans la création gestuelle du fait de leurs tailles et de leurs poids. Ils génèrent les mouvements du performeur, il devra en tenir compte, d'autant plus qu'ils peuvent déclencher des événements. Dans la création visuelle, ils jouent un rôle de liaison graphique. Le fil, le trait que sont les pois sont autant de motifs utilisés dans les animations graphiques qui seront projetées.



La naissance du *Théozygote* portera sur le développement d'une forme qui se déploie du sol, pour ensuite prendre forme humaine, et finalement devenir une forme-objet à part entière. Cette métamorphose développée en trois états permet de jouer sur la notion de contrôle vue sous trois angles différents. La circulation entre ces trois états sera le travail de mise en scène. Pour cela, la combinaison doit être totalement flexible. J'ai pensé à des matières plastiques mélangées avec du coton ou de la soie. Pour l'instant, la matière qui s'approche le plus de la flexibilité demandée est le latex.

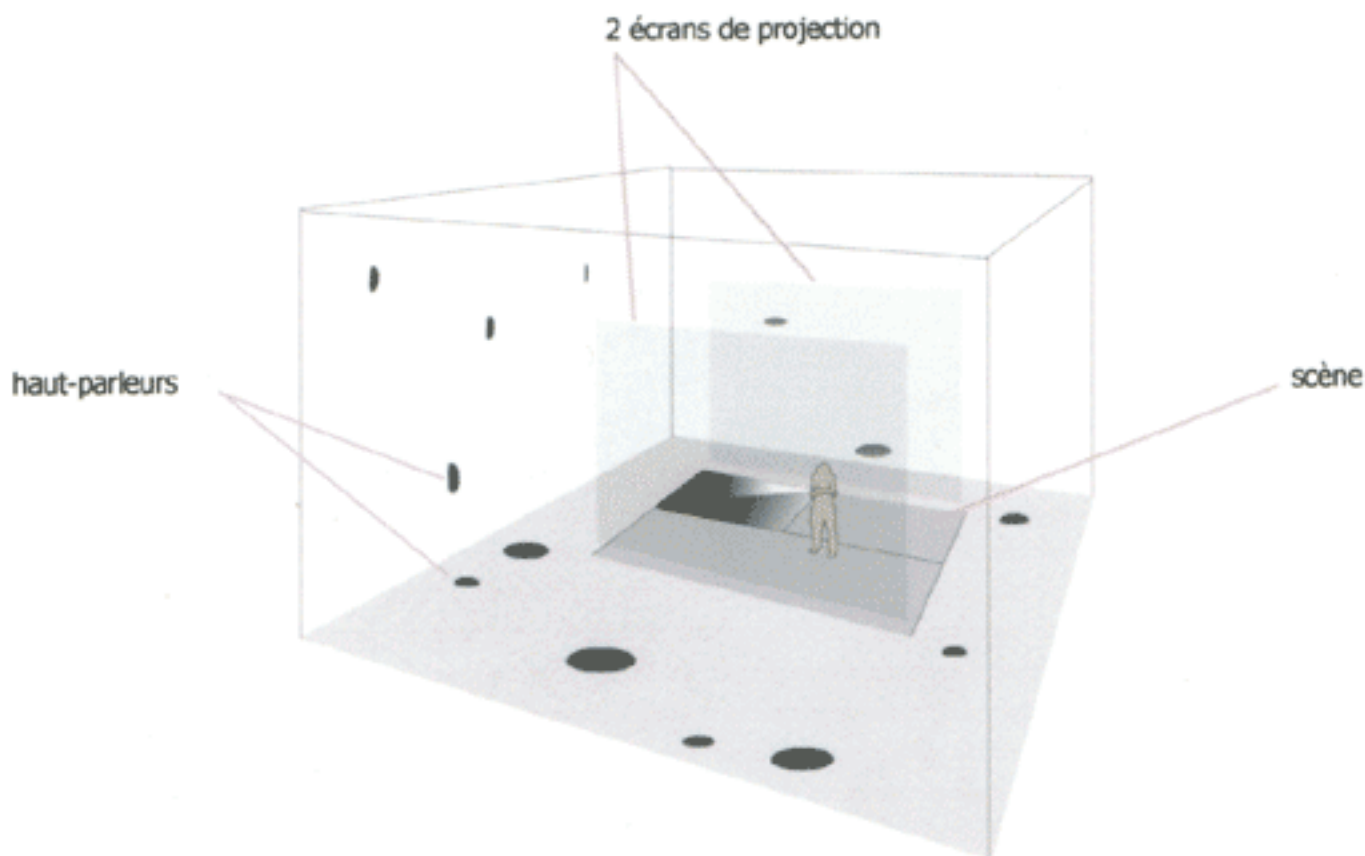


La scène a toujours été un lieu propice à la pratique de l'interdisciplinarité. Elle rassemble de nombreux savoirs, expériences, autour d'un même objet, le spectacle. La scène numérique permet d'exploiter au mieux les possibilités de mixage des techniques médiatiques, informatiques, et de communications. Ainsi, il est techniquement possible de déclencher n'importe quel événement à partir des données des capteurs. De cette façon, on amplifie l'action des mouvements. C'est pour cette raison que l'on parle quelques fois de « performance augmentée ».<sup>2</sup>

Mais les arts numériques étant tellement vastes, cela crée des amalgames qui rendent floue la lecture d'une oeuvre. Par exemple, certains événements qualifiés de scènes numériques utilisent la scène comme une extension de laboratoire, où la présence humaine n'est plus indispensable. Pour éviter ce type de démonstration, qui représente un danger artistique toujours possible, le spectacle *Théozygote* s'appuie sur une direction précise : l'évolution de l'instrument du sol à l'objet, comme expliqué plus haut. En ce sens, le spectacle est la suite théâtralisée de l'instrument.

Le spectacle sera donc composé de l'instrument, habité par un performeur, et de six silhouettes recouvertes d'une enveloppe noire, qui seront danseurs ou chanteurs. Ces ombres agiront comme des présences organiques. Elles représenteront à la fois une présence alternative face au personnage central, comme une vision externe, et un support de plus à son expressivité, en accompagnant ses pensées par la voix et les mouvements.

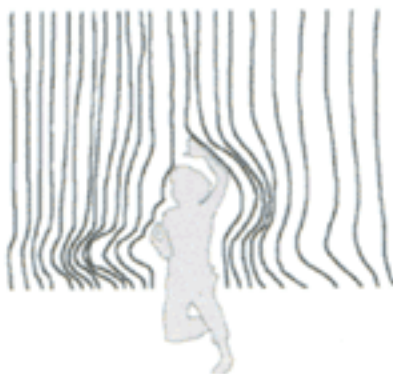
Le dispositif scénique est constituée d'une plate forme carrée au centre d'une pièce. Deux écrans de projection amovibles délimiteront la scène en hauteur ; des haut-parleurs médiums et aigus seront dispersés dans les trois dimensions : sol, plafond, murs ; tandis que les basses seront disposées sous la scène.



Les gestes que j'ai sélectionné sont en rapport direct avec une connotation formelle et expressive de geste-maître, et de geste-esclave. En télé-robotique, on emploie les termes maître et esclave pour désigner le bras qui commande (généralement un gant avec de nombreux capteurs autour de la main d'un homme)<sup>3</sup> et le bras-robot qui obéit. Les gestes-maîtres désignent alors la toute puissance de celui qui dirige, et la contemplation de son pouvoir. Les gestes-esclaves désignent quant à eux la soumission du corps à son environnement extérieur. De ces deux pôles extrêmes se construiront les bases du langage corporel du performeur.



gestes-esclaves



gestes-maitres



Le graphisme au sein du projet, est lié à la fois aux sons et aux gestes. Il s'attache à rendre visible leurs empreintes. Au niveau des gestes, on l'a vu plus haut, le graphisme traduit l'idée de contrôle et de soumission. Il trace le mouvement du performeur en rendant visible le mouvement des molécules d'air. A ce titre, il agit comme une sorte de microscope. Les représentations visuelles du son, quant à elles, ont été définies par rapport aux images mentales que procurent les sons qui seront utilisés. J'ai pu distinguer plusieurs catégories de sons pour lesquelles une image peut correspondre.

J'ai choisi d'abord la composition musicale du spectacle avec des sons de nature les plus variées. Ils proviennent donc de l'extérieur, de la synthèse sonore, de la voix, et de matières manipulées afin d'orienter la composition vers une musique du vivant. Le son peut alors occuper différentes places. Il peut être considéré comme une illustration, un liant narratif, ou bien un univers autonome et imposant. Ces différentes places sont nécessaires pour la composition avec les autres éléments visuels et gestuels. Pour le thème du spectacle, la naissance du *Théozygote* se basera sur une ambiance envoûtante faite d'oscillations et de respirations, dans laquelle s'immiscent des éléments rythmiques de précipitation, et d'alerte.

Bien que la partie technique concernant l'interaction en temps réel du graphisme n'est pas encore résolue, le reste est tout à fait réalisable. La présentation du projet pourra par la suite changer selon les impératifs temporels et financiers. Pour l'instant, le cœur du travail sur l'interaction se situe au niveau du logiciel de programmation temps réel Pure -Data<sup>4</sup>. C'est dans celui-ci que la relation entre capteurs et évènements se fait, le logiciel envoyant alors du signal audio ou vidéo. On parle alors de « mapping »<sup>5</sup>. Cette organisation est le centre du processus.

Le projet final est de développer l'instrument avec des "mapping" plus complexes, et de le rendre autonome au niveau énergétique. Il gardera la forme d'une combinaison, et pourra ainsi être aisément transportable. De cette façon, cela pourra faciliter la rencontre de personnes ayant une pratique corporelle poussée provenant d'autres cultures. Je pourrais ainsi compléter le répertoire des représentations possibles du son que j'entame avec la réalisation de ce spectacle, c'est-à-dire les traces du son sur la matière, et sur l'individu.

Il ne faut pourtant pas nier, en guise de conclusion nuancée, qu'il se dégage des recherches artistiques et scientifiques sur les interfaces homme-machines une certaine ambiguïté. Michel de Pracontal dit à propos de la recherche en intelligence artificielle qu'« il n'est pas forcément évident de distinguer entre le rêve de recréer l'humain et la tentative pratique de construire des machines intelligentes »<sup>6</sup>. De même pour les artistes, il est difficile de percevoir clairement entre bluff sophistiqué et véritable propos technologiques. Beaucoup de discours véhiculent en effet l'idée que nous vivons une période importante de transition, une nouvelle ère, celle du numérique et de l'information.

1. Extrait de la définition du temps réel par Francis Bras, sur le site : <http://www.interface-z.com>.

2. Flavia Sparacino, p10 *Digital performance, anomalie digital\_arts n.2*, Anomos, 2002.

3. appelé Cyberglove ou Dataglove.

4. Pure-Data est un environnement de programmation graphique interactif développé par Miller Puckette. Il fonctionne sur toutes les plate-formes, il se télécharge gratuitement sur le site : <http://www.pure-data.org> à l'inverse de Max/MSP qui n'est disponible que sur Macintosh et qui est payant.

5. Le « mapping » est le procédé consistant à connecter un port de donnée à un autre, en quelque sorte comme le tableau de commutation du vieil opérateur téléphonique. Robert Wechsler et Joseph Butch Rovin. Définition recueillie dans *Digital performance, anomalie digital\_arts n.2*, Anomos, 2002, p292.

6. Michel de Pracontal, *L'homme artificiel*, 2002, éd. Denoël.