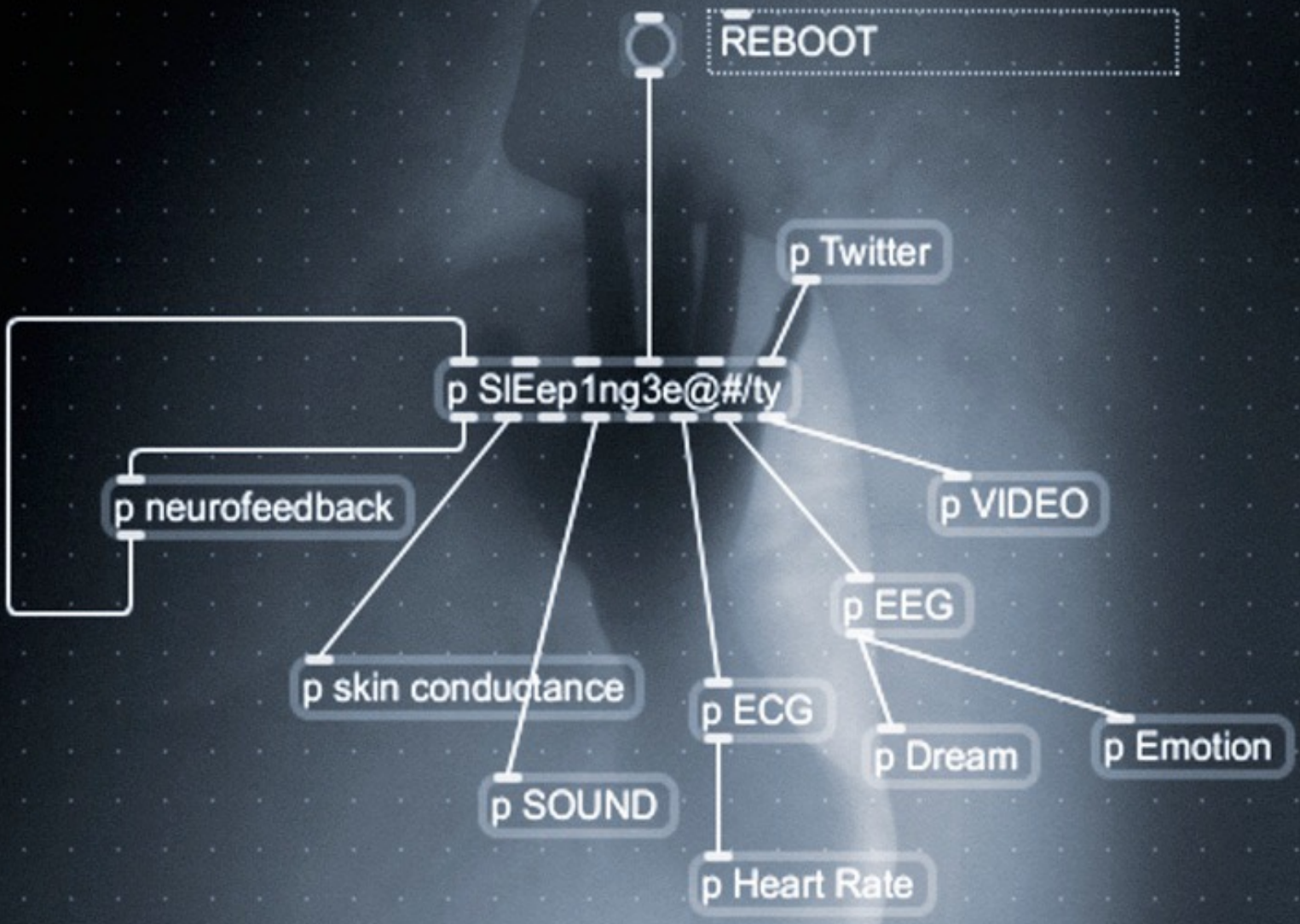
@.2: S1Eep1ng|3e@#ty



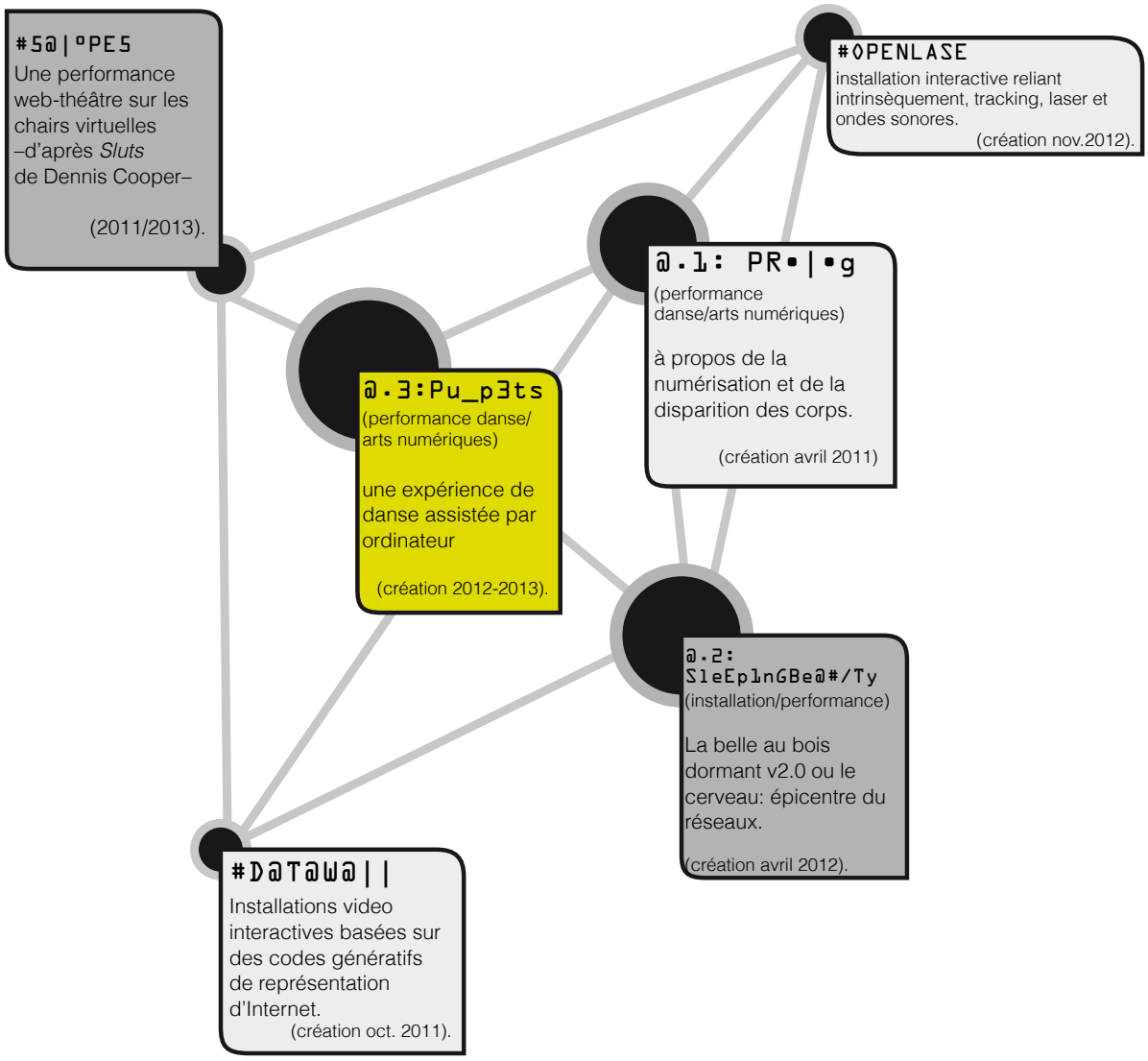
projet_global: @

_Le Clair Obscur s'attache à explorer les problématiques liées à la question du rapport Homme-Machine et réfléchit plus particulièrement à la façon dont l'homme, sa pensée, son organisation sociale, ses modes d'action et d'interaction sont modifiés par son rapport à l'informatique et Internet. Ces modifications interviennent à plusieurs échelles, du niveau mondial au niveau social, en passant par l'intime, le biologique ou le niveau neuronal.

_**@** tente de problématiser nos propres rapports d'addiction au WEB et à la technologie :
- quelle mutation de société le numérique engendre t-il ?
- quelle mutation dans nos propres corps, dans nos propres réseaux synaptiques?

_**@** est une recherche en *work in progress* de plusieurs années qui se décline en plusieurs formes et plusieurs modules: spectacles audiovisuels, danse/arts numérique, web-théâtre, performances, installations, laboratoires, workshops, conférences, ateliers participatifs, etc...

_Tous ces modules intègrent une architecture globale du projet qui, comme des questions ouvertes, se répondent en filigrane les uns aux autres.
_La forme complète de @ se réalisera in fine en un parcours du spectateur à travers toutes ces différentes formes réunies.
_Chaque module explore un niveau d'interaction entre l'homme et la machine et peut exister et être diffusé indépendamment des autres.



DISTRIBUTION

Conception / Espace / Création Logicielle :
Frédéric Deslias & Gaël L.

Performer :
Sandra Devaux

Avec la participation de :
Musique : Jean-Noël Françoise
Lumière : Xavier Lazarini
Hacking : Armand_Ahmadi
Décors : Laurent Mandonnet

Production : Le Clair Obscur

En partenariat avec : Relais D'Sciences, Le Cargö, les Ateliers Intermédiaires (CAEN), le CNC/DICRéAM, la Région Basse-Normandie, le Conseil Général du Calvados et la ville de Caen.

Prix Mobile Awards « Art(s) & Network(s) » 2013 de Transcultures dans le cadre du Festival Transnomades 2013 de Bruxelles.

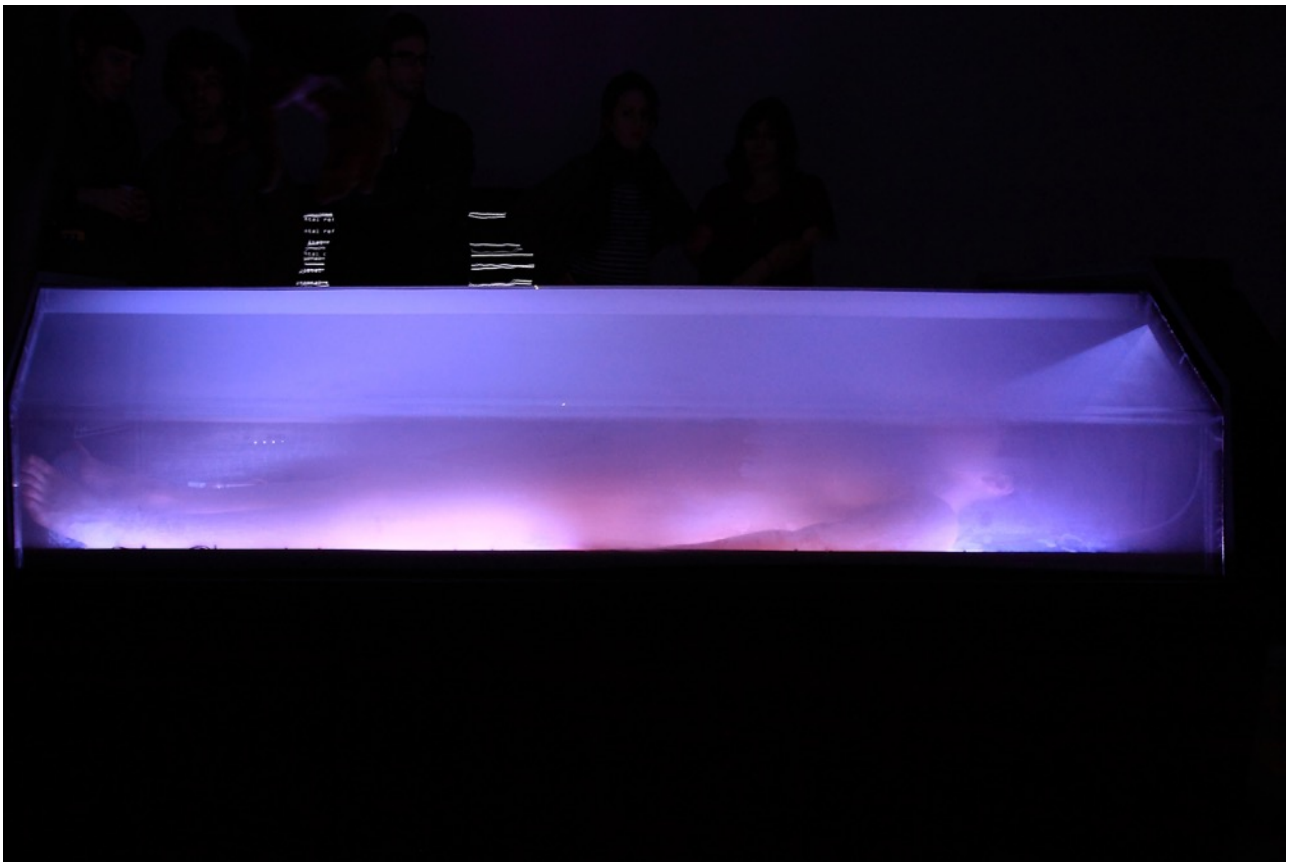


Photo © Jean-Marc Dronet

@.2:SLEEPINGBEAUTY

Une installation-performance sur l'idée de "corps augmenté"
d'après une proposition de Gael L.

Sandra, telle une Belle au Bois Dormant à l'ère du web 2.0, nous livre son corps dans un cercueil de verre.

Un corps-objet éclaté :
La captation de ses données neurologiques et biologiques médiatise toute son activité intime autour de nous : son cerveau, les battements de son cœur, les gouttes de sueur à la surface de sa peau... les rythmes de sa pensée et de ses émotions s'inscrivent en données sur les murs. Le dispositif sature la pièce en sons et en images provoqués par les capteurs des mouvements intérieurs de Sandra. Une machine synesthésique vit et bat avec le corps de Sandra. Nous sommes immergés par la donnée dans son corps...

Mais curieusement nous n'avons pas accès à elle.
Son corps est isolé du monde, emprisonné, dans un sarcophage de verre. Entre elle et nous, une paroi de fumée trouble son image, on la devine, on la distingue à peine.

Le corps-interface :
Sandra est l'interface au coeur de la machine. Une étrange entreprise de déshumanisation se met en oeuvre ici quand nous, spectateurs, sommes partagés entre l'empathie pour ce corps prisonnier dont les moindres mouvements se répercutent en cascade, et la distanciation de ce corps, étrange objet mutant, mais bien vivant...

Un être-réseau :
Aucun contact direct ne permet de dialoguer avec elle. Les échanges sont médiatisés par le réseau, via l'un de nos outils quotidiens — Facebook —: Les messages publiés sur le mur de **Sndr Alt SleepinBeauty** sont retranscrits à Sandra via une voix synthétique anonyme. La machine scanne alors en retour son corps pour publier en réponse son état émotionnel.
Sandra est un médium muet, inerte, léthargique, qui ne communique que via des états captés.
C'est un être internet, un processeur/capteur de flux qui appose un état affectif sur un signal.

Un rapport de pouvoir :
Alors on cherche quels stimuli vont faire réagir cet être qui nous est livré là, à nu, dans une boite, et dont on a accès en quelque sorte jusqu'au cerveau, pour interpréter dans des données/réponses une émotion, un tressaillement, un contact…
Ce qui animerait la chair de cet être/avatar.
Nous possédons ici un étrange pouvoir d'interaction : animer, séduire cette être marionnette numérique et sensible à la fois.

SleepingBeauty **met en oeuvre l'effet pervers du web : l'oubli de l'être humain qui se cache derrière l'avatar.**
Sandra nous livre par l'excès, le déplacement de nos rapports sociaux, délégués progressivement au virtuel.
Facebook devient son Fil d'Ariane. Elle incarne l'avatar, quand à l'inverse, sur le lieu physique, à l'épicentre du réseau, tout tend à la désincarner : à défaire sa chair pour fusionner l'être et la machine.

Science-Fiction ?
Nous n'oeuvrons pourtant pas là une exploration du futur, Sandra vit et co-existe bien sous nos yeux.
Nous hackons/détournons, nous ré-approprions des outils numériques du quotidien pour les mettre en perspective...
Issus du marketing, ces outils du sont largement commercialisés : EMOTIV EPOC©, WILD DIVINE IOM©, et FACEBOOK©.

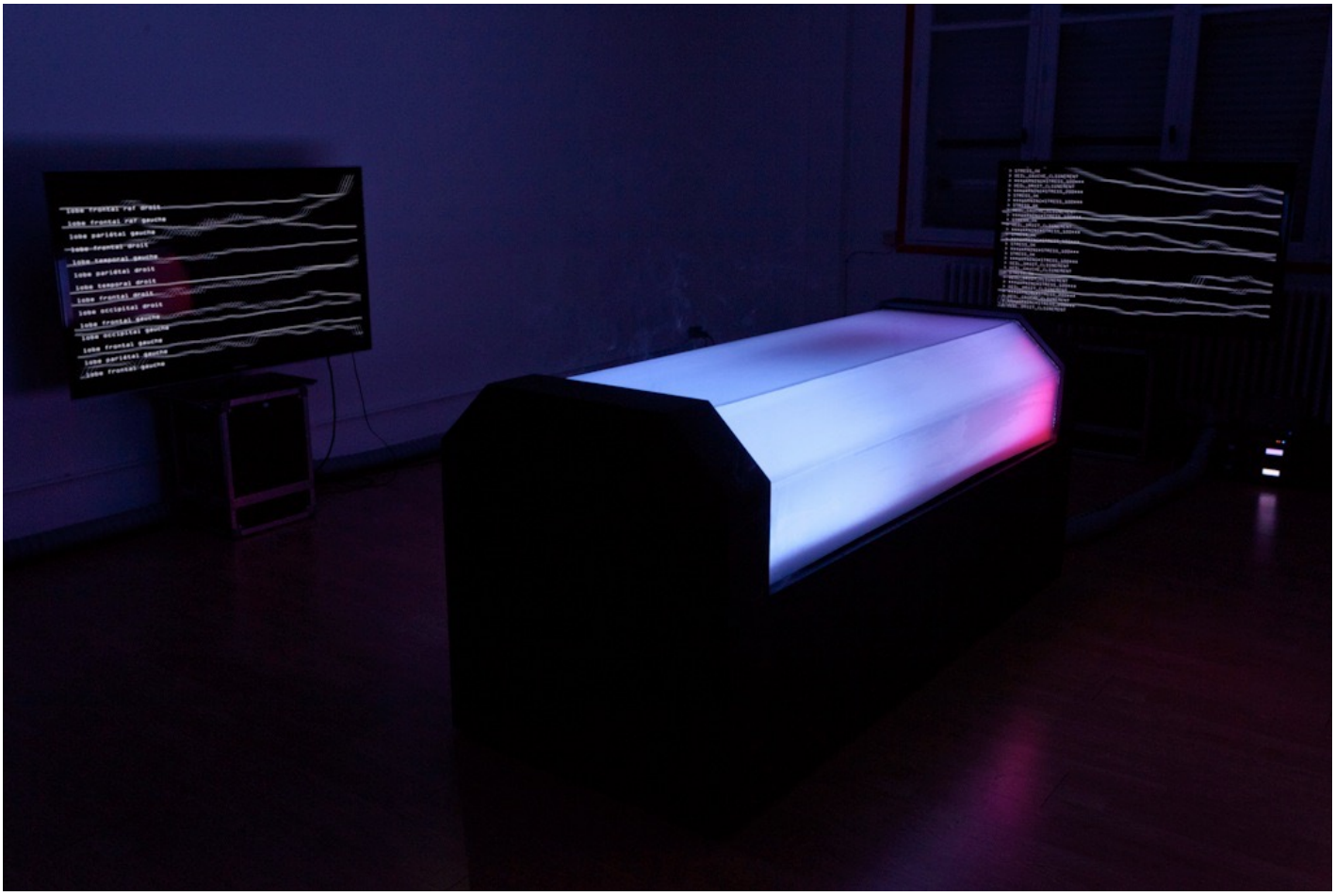
Qu'est-ce un corps "augmenté" par la technologie?
Qu'est qu'un être-réseau?
Un trans-corps hyper-connecté?
Un sur-être ? Un être diminué?
Ou la mise en scène d'un déplacement insidieux, intérieur, de nos propres cerveaux livrés au progrès du tout numérique?

Silvie Mexico ▸ **Sandra SleepinBeauty**
5 octobre

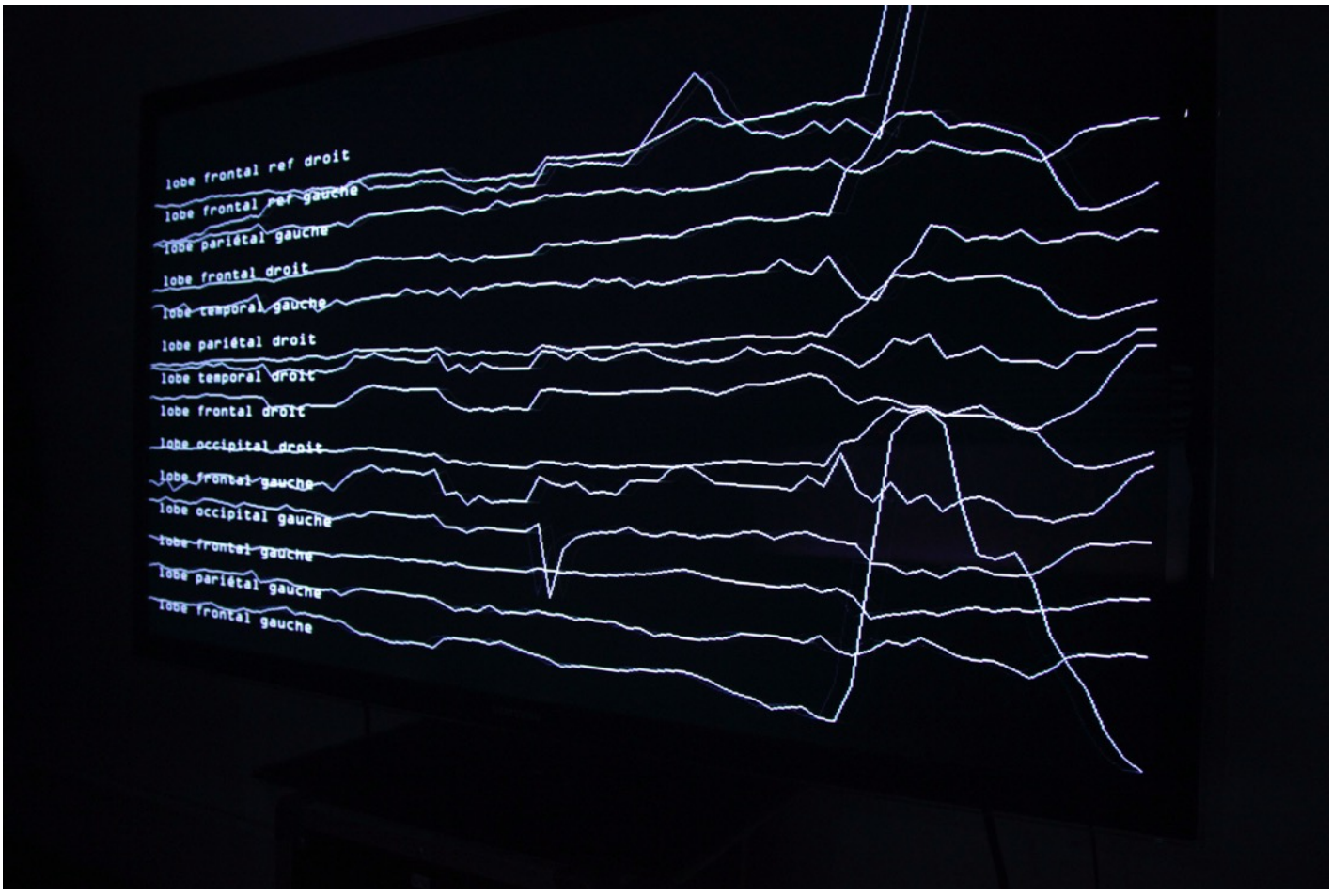
S'étendre dans l'univers et avancer sans fin ?

J'aime · Commenter 1

Sandra SleepinBeauty Rythme cardiaque : 76 [calme].
Dominante cérébrale : 21Mhz
[ondes beta :: attention normale à forte].
Emotion : 677.
Excitation : 58 %.
Affection : 73 %.
Frustration : 100 %.
écoute : 55 %
5 octobre, 20:45 · J'aime



Photos © Mathieu Lion



MODE OPERATOIRE

Laboratoire à partir des E.E.G.

phase 0.1
_rendre visible le corps numérisé

La seule représentation d'un Electro Encephalogramme est impressionnante pour le commun des mortels : l'activité la plus intime de l'être, sa pensée, rendue visible par un dispositif technique.
La première phase de ce dispositif consiste à théâtraliser par une performance/installation la captation du corps en temps réel : ECG, EEG, température… saturer le corps de capteurs pour prélever autant de données que possible (monter un "body sensor network") et les donner à voir.
Utiliser une pièce entière, avec une projection sur les différents murs, et mettre en place une synesthésie entre les retours graphiques et les sons.
Accentuer l'immersion jusqu'à ce que le spectateur ait le sentiment de pénétrer dans le corps et l'âme de la comédienne.
La présence physique de la comédienne dans la pièce en parallèle de la représentation numérique des flux qui l'agitent me semblait redondant. Le dispositif plastique envisagé, sorte de ré-interprétation d'une Belle au bois dormant version high tech, vise à laisser deviner la présence du corps réel, tout en l'occultant partiellement derrière des vitres à opacité contrôlée.

A voir selon le développement du projet, la représentation des données pourra être complétée d'images et de vidéos plus concrètes. De même, la précision des données n'étant pas un enjeu pour cette installation, il sera possible de semer le trouble, de mêler au besoin captation directe et simulation (d'un emballement, d'un arrêt…).

Au-delà de la recherche esthétique, cette première phase comprend également une partie plus technique, afin d'étudier comment les données issues d'appareils médicaux (notamment l'EEG) peuvent être importées en temps dans un dispositif artistique.

phase 0.2
_repérer des événements mentaux

Dans un second temps, au-delà de la captation et de sa représentation, il s'agira d'analyser les signaux recueillis. Variations du rythme cardiaque, mais aussi "patterns" mentaux particuliers. Une fois repérés, ces événements peuvent guider

Une phase d'apprentissage, tant de la machine que de la comédienne, afin de repérer des états particuliers, semble nécessaire en ce qui concerne l'EEG [1]
Cette phase déterminera la suite du projet. Deux pistes se profilent au vu des publications à ce sujet :
- une piste "biofeedback", afin d'entraîner la comédienne à entrer consciemment dans un état mental particulier, repérable à l'EEG. Cette piste, utilisée notamment pour les interface cerveau-machine, permet de "piloter" le dispositif de façon consciente.
- une piste "stimulus/réponse". Cette seconde piste amène des enjeux très différents, et à mon sens plus intéressants, puisqu'il s'agit de repérer des états mentaux involontaires que l'on peut provoquer par des stimuli visuels ou auditifs. La littérature médicale semble regorger de tentatives de reconnaissance des émotions, de détection du désir à la vue de telle ou telle image…
Dans le cadre performatif, cela signifierait que l'interprète peut jouer non seulement en conscience mais également par ses réactions inconscientes à l'arrivée d'images ou de sons qui réactivent en lui/elle des états particuliers.

phase 0.3
_déclencher des bugs, des boucles

La troisième phase viserait à introduire des perturbations dans les systèmes précédemment mis en place, de façon à provoquer des événements "incontrôlés". Comme tout système, il est possible de laisser une porte pour des boucles (stimulus >réponse > re-captation > stimulus), des "bugs", etc.
En créant des court-circuits logiques entre la captation et les réponses audio et vidéo, on peut tenter d'amener cette installation vers une saturation et des réactions imprévues.
Il va de soi que la plus grande prudence s'impose puisqu'une part du système est ici un être humain – mais la notion de bug ou de saturation appliquée à l'organisme ou à l'activité cérébrale, ouvre un champ de recherche passionnant : comment le cerveau peut-il accompagner une overdose d'émotions conscientes ou inconscientes? à quel point est-il en mesure de "débrancher" une part de cette activité? par la relaxation ou au contraire une concentration particulière? etc.
Les question de l'homme face à la machine, du contrôle de la technologie, de l'addiction à l'outil numérique peuvent ainsi prendre corps dans cette dernière partie.
Gael L.

[1] les travaux de l'université de Plymouth autour des « Brain-Computer Music Interfaces » semblent montrer des directions de recherches prometteuses dans ce sens, cf Brain-Computer Music Interfacing (BCMI): From Basic Research to the Real World of Special Needs, Music and Medicine advance online publication, 2011

TECHNOLOGIE DU PROJET

LOGICIELS :

Séquences son et synchronisation midi : Ableton LIVE + MAX4LIVE

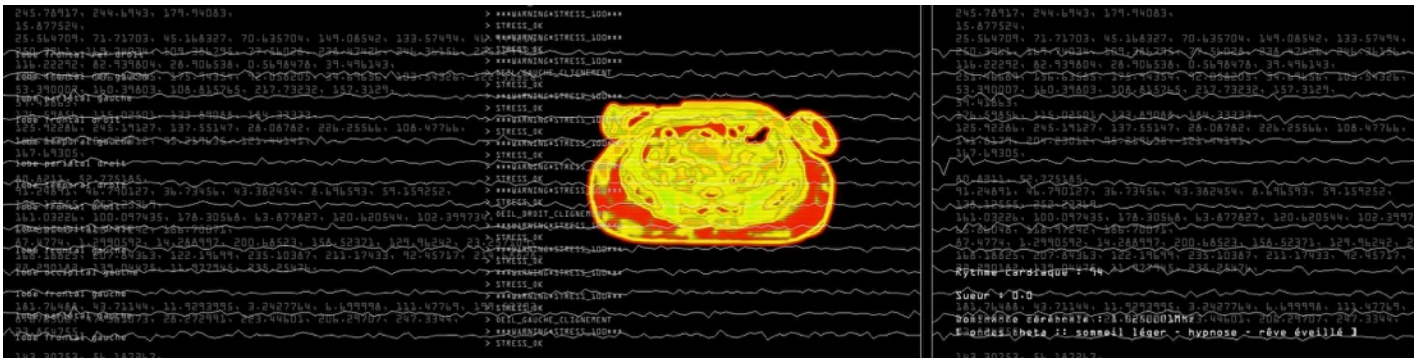
Génération graphique, Interface WEB : PROCESSING

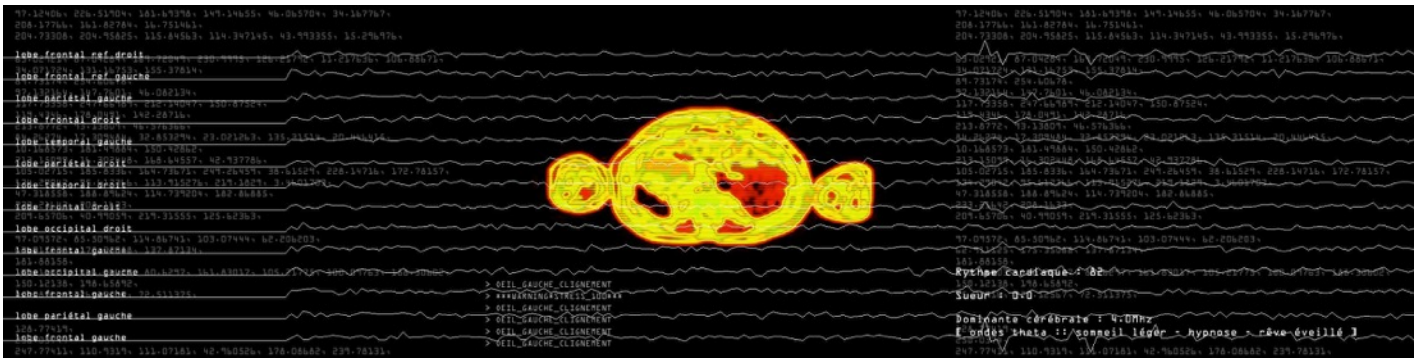
Interface multimédia : MAX/MSP

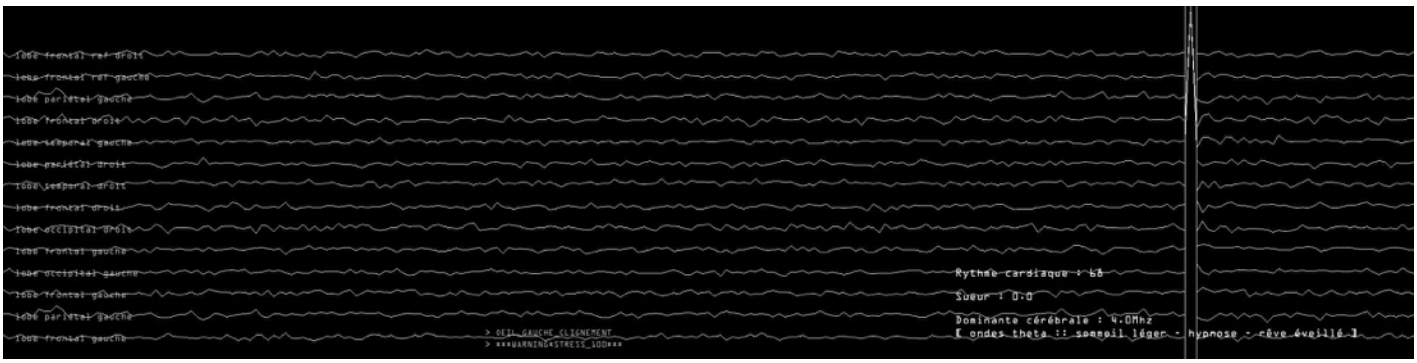
Gestion MIDI TO DMX (Lumières) : D::LIGHT

HACKING :

EEG : EMOTIV EPOK©,
ECG : WILD DIVINE IOM©,
FACEBOOK©







LE CLAIR OBSCUR

La compagnie entreprend depuis sa création un travail pluridisciplinaire. Elle est basée aux *Ateliers Intermédiaires* à Caen et réunit des artistes issus des arts visuels, arts numériques, sonores, danseurs et comédiens qui confrontent ensemble à l'épreuve du plateau, sur un mode horizontal. Le produit arts-vivants peut alors s'affranchir de toutes les étiquettes.

L'expérience a débuté en 2001 à l'Université d'Arts du Spectacle de Caen, une première création **Entre Intérieurs**, issue des *Aveugles* de Maeterlinck voit le jour. Il est repéré par le CDN de Normandie, puis par le Workcenter of Jerzy Grotowski (Pontedera - Italie). Le CDN - Comédie de Caen suit ensuite la compagnie de 2004 à 2006 en formation puis en Laboratoires.
En résulte un premier essai: **Panser/Agir – 1ère tentative – 12 sorts des ramas**. Ce Laboratoire met en place un échange entre des usagers de *La Boussole* (centre d'accueil de jour pour sans- abri à Caen) et l'équipe par l'écriture, le témoignage vidéo et la participation active et collective au plateau dans un dispositif théâtre/multimédia. Deux usagers, employés par la compagnie seront ensuite suivis par l'équipe jusqu'à leur réinsertion.

Depuis 2006 le Clair-Obscur se consacre à de petites formes scéniques d'ordre expérimental et multimédia.
Trois *Prototypes* - performances distinctes voient ainsi le jour autour du texte *MANQUE* de Sarah Kane : **ORATORIO, FAKE, HERMSELF.**

Ces travaux sont successivement accompagnés par la D.M.D.T.S. (Aide à la maquette) et le CDN de Normandie ; La Ferme du Buisson (en coproduction pour *Labomatics Théâtres* 2007 et 2008) ; le CCN de Caen Basse-Normandie (accueil studio-18H60) ; La Tannerie (Barjols-83) ; Ces différents modules fusionnent en 2008 pour la création de **MANQUE (SARAH KANE) - ORATORIO ÉLECTRONIQUE** à la *Ferme du Buisson*.

En parallèle, de 2007 à 2010, **HERMSELF,** bénéficie de résidences à la Tannerie (Barjols), au CDN de Normandie, au CCN de Caen/Basse Normandie, au Panta Théâtre (Caen) et à l'ÉSAM (Caen)...
Et présenté par étapes, au Panta, à l'ésam (Caen) puis au Colombier à Bagnolet en Novembre 2009.

HERMSELF obtient le ***Grand Prix Danse & Nouvelles Technologies*** lors du festival ***LES BAINS NUMERIQUES*** en 2010 *et* entre alors en résidence et en co-productions au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains ainsi qu'à [Ars]Numerica / Montbelliard et obtient l'aide à la production du DICREAM.
La forme finale de *HERMSELF* est présentée au CdA d'Enghien-les-Bains le 18 novembre 2011.

@, nouveau chantier modulaire du collectif (2011/2013) interroge ***la place du corps à l'ère d'Internet et du tout numérique***. Co-produit par la Ménagerie de Verre et par l'ODACC en 2011, il obtient l'aide à la maquette du DICRéAM en 2010 et accueilli en résidence à la Chartreuse (CNES Villeneuve-les-Avignons).
@.1:Prolog est présenté à la Ménagerie de verre, dans le cadre du festival Étrange Cargo en mars 2011 puis à Caen pour le festival Nordik Impakt en octobre 2011.
@.2:SleepingBeauty est créé en avril 2012 pour le festival]Interstice[à Caen est accueilli lors du festival OSOSPHERE (Strasbourg) en décembre 2012.
@.3:PU_PETS, présenté en *prototype* lors d'une carte blanche à l'ésam pour Nordik Impakt 2012 puis accueilli lors du festival OSOSPHERE (Strasbourg) en décembre 2012, poursuit sa création en 2013 et 2014.

LE CLAIR-OBSCUR EST UNE COMPAGNIE CONVENTIONNÉE PAR LA RÉGION BASSE-NORMANDIE, ET SOUTENUE PAR LE CONSEIL GÉNÉRAL DU CALVADOS, LA VILLE DE CAEN ET L'ODIA NORMANDIE.

(+ d'info sur http://www.leclairobscur.net)

Frédéric Deslias :: Metteur en scène :: Musicien http://leclairobscur.net

Né en 1978 :: Suite à des études en électronique il intègre l'université de Caen en Arts du Spectacle et fonde Le Clair Obscur qu'il dirige depuis 2002. Il oeuvre parallèlement pour le Théâtre ou la Danse comme compositeur et créateur sonore – *David Bobée, Eric Lacascade, Héla Fatoumi & Eric Lamoureux, Médéric Legros...*– Il réalise aussi quelques Bandes Originales pour le cinéma et réalise divers projets musicaux avec le collectif Purée Noire.

Formé aux arts numériques et à la programmation sous MAX/MSP, son travail s'oriente progressivement vers l'installation interactive et les parcours sensitifs : Décadrage 2009 et 2010 au Musée des beaux Arts de Caen - Parcours interactif et Remixes in citu de tableaux par la vidéo. HERMSELF, *Grand Prix Danse et nouvelles technologies* au Festival *Les Bains Numériques* 2010. Il réalise par ailleurs des installations multimédia musicothérapeutiques participant à l'éveil sensitif des autistes.

Gaël L. :: Hacker :: Plasticien http://www.gael-l.com/

Né en 1975 :: Explore les marges de la psyché et du corps - désir, douleur, sexualité ou folie, ses œuvres cherchent l'intime parfois dans ses aspects les plus indicibles. Issu de la photographie, Gaël a intégré la vidéo et les arts numériques pour l'exposition *De Hysteria Chirurgica* (2008), et ouvre sa pratique à la performance (*Leçon du mardi*, 2008 - *In Proxima Altera*, 2009-2011). Il rejoint le Clair-Obscur comme artiste invité pour un workshop « arts interactifs » (Nordik Impakt 2009) puis pour *Décadrages* 2009, et enfin comme collaborateur permanent pour le projet @.

Jean-Noël Françoise :: Musicien www.myspace.com/laconfederationdubricolage

Né en 1968 :: Compositeur et multi-instrumentiste, il travaille depuis quinze ans en Basse-Normandie pour le théâtre avec Cie Rictus David Bobée, L'Elan Bleu, la Compagnie du Phoenix / Christophe Tostain ainsi que pour la danse et le cinéma (B.O. de Slow de Mathieu Chatelier). Il développe depuis trois ans un travail sur la captation du geste en temps réel avec le soutien technique de l'IRCAM. Il joue avec diverses formations musicales (musique improvisée, cinémixes, performances, installations sonores…) dont La Confédération du Bricolage et le collectif Purée Noire. Il compose toutes les créations musicales du Clair-Obscur depuis 2006.

Sandra Devaux :: Comédienne :: Performeuse

Née en 1976 :: Se forme comme comédienne à l'ACTEA à Caen avant d'y enseigner la pratique théâtrale.
Suit le Clair-Obscur sur toutes ses créations depuis 2006, elle collabore depuis quatre ans avec le Théâtre des Furies – David Fauvel (Cie du Globe). Elle travaille également avec la Cie du Phenix/Christophe Tostain, l'Elan Bleu, Cie Aller/retour - Jesus Hidalgo, Gael L. et la Cie Cello comme comédienne, performeuse ou danseuse …

CONTACT

Le Clair Obscur
82, rue de la Seine
14 000 CAEN

Association loi 1901
N° SIRET : 484 213 848 00019
Code APE : 9001Z

Contact artistique et technique
Frédéric Deslias
leclairobscur@gmail.com
06 80 57 38 37

Contact administratif, *Les Indépendances*
Mathieu Hillereau
les-independances@orange.fr
01 43 38 23 71

Contact diffusion, *Les Indépendances*
Florence Bourgeon
bourgeon.f@free.fr
06 09 56 44 24