

PROJECTION AUDIOVISUELLE

PROTOZOA

ARTS VIVANTS
ARTS NUMERIQUES

u2p050.com
sonalsinor.com

U2P050



TYPE : INSTALLATION AUDIOVISUELLE
COMPOSITION : 6 FILMS
DURÉE : 45'
ARTS : DANSE, MUSIQUE, VIDÉO, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
DISPOSITIF : PROJECTION SON ET IMAGE

**Création originale,
co-production et réalisation**
Sonal Sinor et u2p050

Danse

Sara Angelucci, Marina de Remedios, Elise Roy,
Ricardo S. Mendes, Mulunesh, Caroline Lou
Pineau, Thomas Gréaux

Musique

Simplon98, Überkeine, Brun, ABAC., Caltha, 555-
5555, Alwis

Costumes

Charles Capron

Maquillage

Beryl Caillault

Storyboard

Quentin Duroux

Graphisme

Lucas Mateluna

Soutiens

La Machine du Moulin Rouge, La Gare
eXPérimentale, Le Landy Sauvage, Chapiteau
Raj'ganawak, Beaux Arts de Paris, le 6b, Le
comité Nuit Blanche de la Mairie de Paris, la Ville
de Saint-Denis.

Photographie de couverture :

© u2p050 et Sonal Sinor - film *Protozoa*

Danseuse Elise Roy sur la musique de Simplon98

Affiche de la création *Protozoa* :

© Lucas Mateluna



**CRÉATION PARIS
SEPT. 2021**

PROTOZOA

Simplon98 · Überkeine · Brun · ABAC · Caltha ·
555-5555 Alwis · Sara Angelucci · Marina de Re-
medios · Elise Roy · Ricardo S. Mendes · Muluzar ·
Caroline Lou Pineau · Thomas Gréaux

Nous proposons la diffusion de six films *Protozoa*. Cette série est jouée en boucle, dans un ordre aléatoire. La proposition audiovisuelle restitue le processus de création qui repose sur deux arts vivants - la musique et la danse - et les arts numériques.

VOIR LA BANDE-ANNONCE 

AVANT-PROPOS

Danseurs.euses et musiciens.nes ont produit une matière modelée, construite et déconstruite, jouée pour la caméra et modifiée encore. La création *Protozoa* fut un espace de réflexion. Comment retranscrire à l'image, de la manière la plus directe, la plus intense qui soit, le corps vivant et la sensation de ses mouvements ? Comment instaurer une relation entre la danse et le numérique ? Comment faire pour que cette relation crée de nouvelles potentialités, de nouveaux modes d'existence ? La projection audiovisuelle combine toutes les dimensions qui ont animé ces réflexions.





Film *Protozoa* -
Danseuse Marina de Remedios
sur la musique de Überkeine.
Chapelle des Beaux-Arts de Paris, 2021.

PRÉSENTATION

PROJECTIONS AUDIOVISUELLES

Les six films *Protozoa* n'ont ni nom, ni générique, ni auteur. Ils sont une proposition audiovisuelle en série d'un travail de création collective.

Chaque film est le terrain d'une expérimentation singulière ; en chacun d'eux ont été développés une danse*, une synthèse sonore, un nouveau travail du mouvement et un processus d'enregistrement visuel. A chaque visionnage, un nouvel agencement de matière peut être décelé : un univers chorégraphique associé à un genre musical, du réel avec du virtuel, des enregistrements sonores des corps dansants intégrés dans chaque musique (*bruits de cœur, de pas, de souffle, de frottements*). L'ensemble forme un écho unique.


Pour chaque film, l'intervention du numérique a été travaillé en symbiose avec la matière corporelle et sonore qui lui faisait face. Découvrir les six films *Protozoa*, c'est faire l'expérience des déclinaisons possibles du numérique sur les tissus et sur la pellicule. C'est faire place à une intelligence artificielle alliée, poétique et organique : une ouverture sur le monde computationnel en relation aux mouvements.

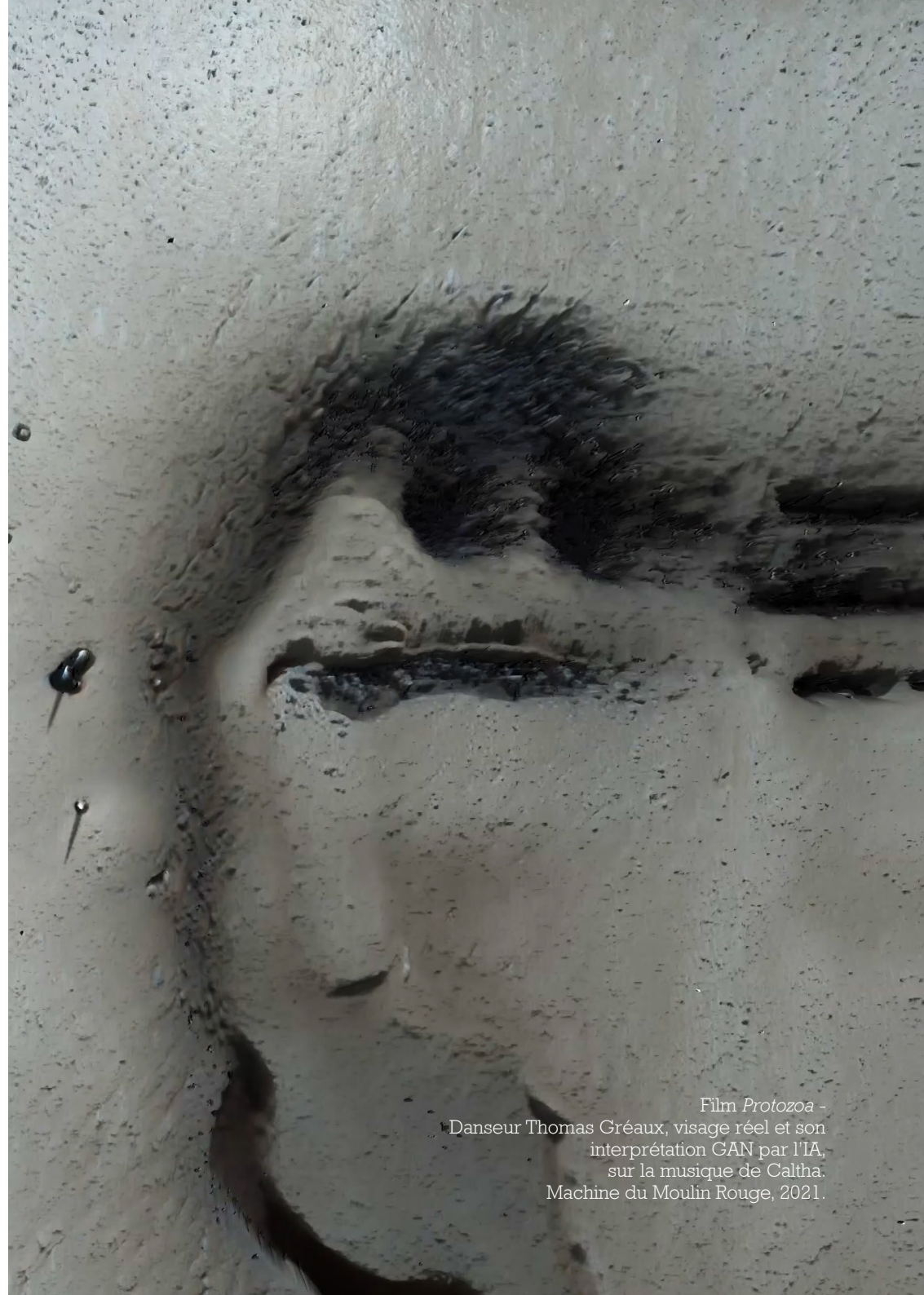
Vous percevez la partie immergée, celle des dialogues entre les corps, les matières, les sons et les machines. Un visionnage sensitif qui donne naissance à l'univers bio-machinique *Protozoa*. Balles vivantes, jambes habitées par des esprits numériques, échange de corps. Il s'agit d'une expérimentation anarchique. Pour découvrir de nouveau la beauté des vivants - *machines, matériaux, espaces, corps* - dans une harmonie chaotique.

* du krump à la danse-théâtre, en passant par le flamenco.

ZOOM SUR LA CRÉATION

Protozoa, comme processus de création polymorphe, a reposé sur une interaction permanente entre danse, musique, écriture, vidéo et informatique. Pendant un an, les 23 artistes qui ont pris part au projet ne se sont pas vus, pas parlés, mais ils se sont rencontrés par le biais de ces arts vivants, sonores et numériques. Ces échanges, décrits ci-dessous, ont été animé par l'intention première de créer une nouvelle danse dont la trace, la série de six films, serait le témoin. Le but est bien de mélanger le sujet, l'objet et le médium.

- 
- A fashion show scene set in a classical building. A model in a light grey, button-up top and matching trousers is walking. In the foreground, a person in black sheer clothing and high heels is standing on a circular manhole cover. The background features stone carvings and a horse statue.
- 1 AVANT-PROPOS
 - 2 PRÉSENTATION DES PROJECTIONS
 - 3 ZOOM SUR LA CRÉATION
 - 8 DÉVOILEMENT PROTOZOA : NUIT BLANCHE 2021
 - 10 INTENTION
 - 11 SOÑAL SINOR ET u2p050
 - 12 CONTACTS



Film *Protozoa* -
Danseur Thomas Gréaux, visage réel et son
interprétation GAN par l'IA,
sur la musique de Caltha.
Machine du Moulin Rouge, 2021.



ANNÉE 2020 / COMPOSITION DU HASARD

La rencontre débute entre chorégraphes et compositrices.eurs. Chaque chorégraphe, par tirage au sort, reçoit une création musicale, qu'il.elle utilise comme un terrain sonore pour composer son jeu de corps. Le hasard nous invite au mélange des genres : la danseuse de flamenco Marina de Remedios compose sur la musique techno d'Überkeine.

Film *Protozoa* -
Danseuse Sara Angelucci, jambes biomachiniques,
sur la musique d'Alwis.
Mairie du 19^e arrondissement de Paris, 2021.

ANNÉE 2021 / COMPOSITION ENTRE RÉEL ET ARTIFICIEL VIVANT

CAPTATION DES SONS INTERNES
ET EXTERNES DES CORPS DANSANTS

Les mouvements du corps sont filmés et leurs sons enregistrés. Afin de casser la dichotomie danseur.euse/musicien.nne, nous considérons le corps des danseurs.euses comme un instrument de musique à part entière.

À la manière d'une caisse de guitare acoustique, **le tronc humain amplifie les vibrations des cordes vocales et les propage partout dans son corps.** La.e danseuse.eur devient actrice.eur de la composition musicale : les sons de son corps sont donnés au compositeur.ice qui les intègre dans la musique.

Pour les capter, nous avons confectionné un **stéthophone**, à l'aide d'un designer. Cet outil permet d'enregistrer des sons d'origine solide quasiment imperceptibles à l'oreille, comme la diastole et la systole, mais aussi le flux sanguin et les tensions musculaires et revient à percer un hublot dans une caisse de résonance mystérieuse et poétique.

Film *Protozoa* -
Danseuses Caroline Lou Pineau et Mulunesh,
sur la musique de 555-5555.
Chapiteau Raj'ganawak, 2021.

CORPS PINCEAU NUMÉRIQUE

QUAND L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE RENTRE DANS LA DANSE

Des vêtements ont été spécialement conçus pour le projet. Le designer Charles Capron a doté sa collection de zones vertes modulables. Nous créons par ce procédé des toiles numériques. Les images, réelles et numériques, sont exploitées comme un terrain d'expérimentation et de dialogue. Les captations vidéo des danseurs.euses sont utilisées comme base de données pour nourrir une intelligence artificielle qui génère des GAN : des **images d'un corps démembré, imaginé par la machine**. C'est un nouveau corps qui est créé. Il est informe. Ou plutôt, il dispose de sa propre forme contingente. Ces imaginaires numériques sont insérés par touches éparses à l'intérieur des images réelles de la danse : c'est l'artiste biomachinique qui rend visible ce mouvement, c'est le vêtement qui le fait apparaître.

La diffusion de *Protozoa* agit comme une réinitialisation de ces dialogues. La rencontre se perpétue, autour des films.

DÉVOILEMENT DE PROTOZOA

La création *Protozoa* a été présentée pour la première fois au public dans le cadre de la 20e édition de Nuit Blanche - au 6b à Saint-Denis. Un mélange de projection des films de danse, de performances de danse et de musique, mais aussi d'expérimentation des outils et empreintes *Protozoa*.



Nuit
Blanche

Performance des danseuses Marina de Remedios et Elise Roy
sur le live musical de Caltha et Brun.
Le 6b, Saint-Denis, Nuit Blanche 2021.

Ambiance festive pour Nuit Blanche 2021. La pièce centrale de l'événement accueille des **concerts et des lives des créateurs.ices sonores**. Le spectateur intègre un parcours dans lequel chaque petit pas peut lui ouvrir les univers protozoaires.

La nuit-événement fut l'occasion de révéler les outils et dispositifs qui ont animé la création pendant un an : une **salle sonore** pour être immergé au milieu de corps de danseurs virtuels mais aussi réels, une **cabine stéthophonique** pour essayer le stéthophone et entendre les sons de l'intérieur de son corps. Une **table d'exposition** qui déclenche, lorsqu'on s'approche d'elle, l'apparition d'images en direct : le spectateur reconnaît sa main sur les écrans ; et dans les tissus verts qu'il manipule, il perçoit les GAN en effusion, ces imaginaires numériques créés par intelligence artificielle.

Au fond d'un couloir bleu, le spectateur pénètre la **salle de projection** pour découvrir les six films *Protozoa*, qui conjuguent les dispositifs découverts préalablement.

Marcher, danser et écouter la Nuit Blanche
par Lorraine Svorayi

**ARTS
HEBDO
MÉDIAS**

« De l'autre côté de Paris, cap sur Saint Denis pour une nuit au 6b, pour une création polymorphe où s'entrecroisent concerts, projections et performances avec une place de choix à la danse. » Lire la suite.



Impression de GAN de danseurs générés
lors de la création *Protozoa*.
Le 6b, Saint-Denis, Nuit Blanche 2021.



INTENTION

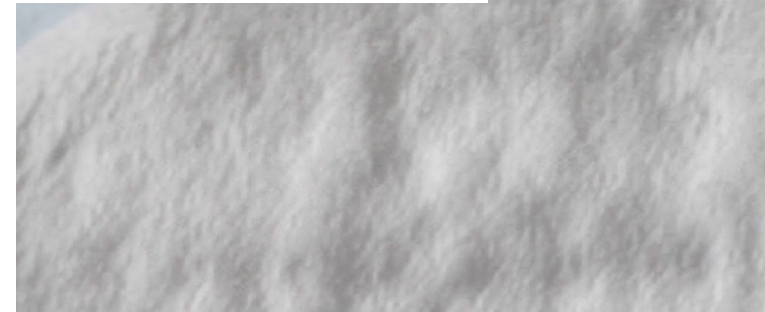
Nous voulons présenter la danse et son corps-architecte comme une expérimentation anarchique - sans premier, sans fondement - pour la rencontre des règnes de la Vie qui ne peuvent en rien se limiter à la chair. Danser avec le numérique, c'est lutter pour un nouveau mode de vie avec les machines. Non plus les machines industrielles, mais les machines proprement computationnelles.

Il nous est apparu essentiel de garder la trace du spectacle vivant sur la pellicule pour éviter une réduction du film de danse à un simple travail d'archivage. Nous pensons que les écrans et le numérique sont ob-scènes, c'est-à-dire que la scène disparaît radicalement en tant que lieu de la représentation du spectacle vivant, mais aussi comme cette instance symbolique de distanciation entre le regardant et le regardé, comme cette frontière infranchissable du vrai et du faux.



Le regardant machinique produit la danse, autant que la danse produit la machine. Ainsi, l'écueil que nous évitons est celui consistant à utiliser les machines comme dispositifs scéniques, comme ce qui permet d'accompagner la danse sur une scène. Les machines ne sont plus à côté, mais avec les corps.

Notre travail peut donc s'expliquer comme une danse au second degré. Une danse entre les machines numériques, les équipes qui les manipulent et les danseurs.euses, en ouvrant au maximum le possible des relations. La structure politique que nous expérimentons tout au long de la création est aussi importante que la création en elle-même. Danser, ici, ne se réduit plus aux danseuses. eurs. Danser, ici, est un mouvement entre humains, corps, idées et machines. Un nouveau cosmos en interrelation.



CRÉATION ET PRODUCTION SOÑAL SINOR & u2p050

SOÑAL SINOR

Soñal Sinor est une compagnie de recherche et création entre arts vivants et arts visuels dirigée par deux femmes : Clémence Plenet et Zoé Lou Lellouch. Ses spectacles interrogent **le.s vivant.s à partir du mouvement sous formes d'installations sonores, visuelles et haptiques**. Ainsi, la compagnie fait émerger un univers esthétique dont les formes des vivants sont multiples. Ceux qui vivent sont nos pellicules, nos murs, nos machines. Ils agissent sur nos corps, créent des fissures dans ce qu'on nomme usuellement *limites*. Ce sont ces failles que Soñal Sinor creuse pour créer de nouveaux récits et regards : un déplacement du spectateur mais aussi du corps créateur. Elle amplifie donc ses projets grâce à la création de parcours qui donnent naissance à une multiplicité de matériaux imaginés, dévoilés et l'arrivée de nouveaux récits, de nouvelles cartes. Un vaste labyrinthe où artistes et spectateurs peuvent se perdre et se rencontrer. Une aventure souterraine que deux femmes prennent à coeur et à corps. Un voyage polymorphique au coeur des vivants.

U2P050

U2P050 est une machine. Une machine de création où se rencontrent et s'expérimentent ensemble la pensée conceptuelle et l'art. Ses projets cherchent à replacer la philosophie à l'intérieur des réseaux matériels dont elle dépend (et dont elle a toujours dépendu) : images, signes, techniques. Plus encore, elle retire au média-livre le monopole qu'il exerce sur la pratique philosophique. À noter qu'U2P050 est une machine-entreprise. Cette machine produit. La production a une valeur. Ainsi, U2P050 est une expérimentation visant à la rencontre de l'entreprise, du studio de création et du laboratoire de philosophie. Un ensemble de questions pratiquées ensemble : humains et non-humains.

Photographie dernière page : film *Protozoa*
danseuse Sara Angelucci sur la musique d'Alwis.
Mairie du 19^e arrondissement de Paris, 201.



CONTACTS

SOÑAL SINOR

104 Boulevard de Rochechouart
75018 Paris

Zoé Lou Lellouch
+33 6 02 37 87 49

zoe.lellouch@sonalsinor.com

sonalsinor.com

u2p050

55 Avenue Sainte Foy
92200 Neuilly-sur-Seine

Hugo Du Plessix
+33 6 31 44 17 76

hugo.duplessix@u2p050.com

u2p050.com