

ExoLove

Public Version

plaisir . rencontre . corps . circulation . énergie . jeu . altérité



Hortense Gauthier
Antoine Schmitt

Installation interactive
entre le public et une créature artificielle
de pixels et de sons

tout public

INTENTION____

ExoLove (Public Version) est une installation qui invite les spectateurs à participer à une rencontre transbiologique avec une créature de pixels, programmée pour éprouver du plaisir au contact de l'autre.

Cette installation fait partie de la matrice *CliMax*, ligne de recherche qui explore les relations des humains avec une créature programmée pour (vraiment) ressentir le plaisir, et qui comprend des performances, longue ou intense, des vidéos, des créations sonores, des ateliers, etc.. Dans ces oeuvres, où le plaisir est envisagé comme une force essentielle d'animation du vivant, aussi bien des êtres humains que des non-humains (animaux, végétaux et numériques), toute une dynamique sensorielle se déploie entre deux formes de vie, et nous invite à nous questionner sur les mécanismes profonds du corps en mouvement, ainsi que sur notre propre programmation en tant qu'êtres vivants « naturels ». Une ouverture sur l'intelligence relationnelle plutôt qu'artificielle ... Cette matrice de création s'inscrit à la croisée d'une réflexion sur le plaisir du corps et ses représentations sociales et d'une approche alternative de l'Intelligence Artificielle en proposant une relation sensible et sensorielle entre une humaine et une créature artificielle programmée non pas pour l'intelligence mais pour le plaisir. *ExoLove* questionne le plaisir et le désir comme forces cosmiques fondamentales, qui ouvrent les portes de la perception du monde et de la relation à l'altérité.

Description____

Dans *ExoLove (Public Version)*, le public lui-même entre en interaction avec la créature artificielle de pixels et de son.

La créature est projetée sur le corps du visiteur. Elle bouge lentement et tendrement. On entend ses états internes par le son diffusé dans l'espace, aussi bien comme un chat qui ronronne, que comme un mammifère marin ...

Le visiteur ou la visiteuse est invité à explorer la gamme des mouvements, actions et états de corps qui conduisent au plaisir à travers une dynamique fondée sur la lenteur.

DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE_____

Dans un espace confortable d'environ 4m x 4m dans la pénombre, une créature de pixel évolue lentement. Lorsqu'un être humain pénètre dans l'espace, la créature rampe vers lui/elle et explore son corps. La caresse déclenche des sensations de bien-être à l'intérieur de la créature, qui se reflètent dans ses mouvements, organique et pulsants, et dans les sons qu'elle produit. L'être humain peut bouger doucement pour explorer le potentiel de plaisir mutuel.



Un environnement sonore englobant pour un espace scénique ouvert sur le monde réel.

La performance est baignée dans un milieu sonore composé d'éléments aquatiques, telluriques et atmosphériques : vagues, souffles, écoulements, frottements, grondements ... Ce travail sonore, entre musique concrète et musique générative est l'expression de la vitalité de la créature numérique.

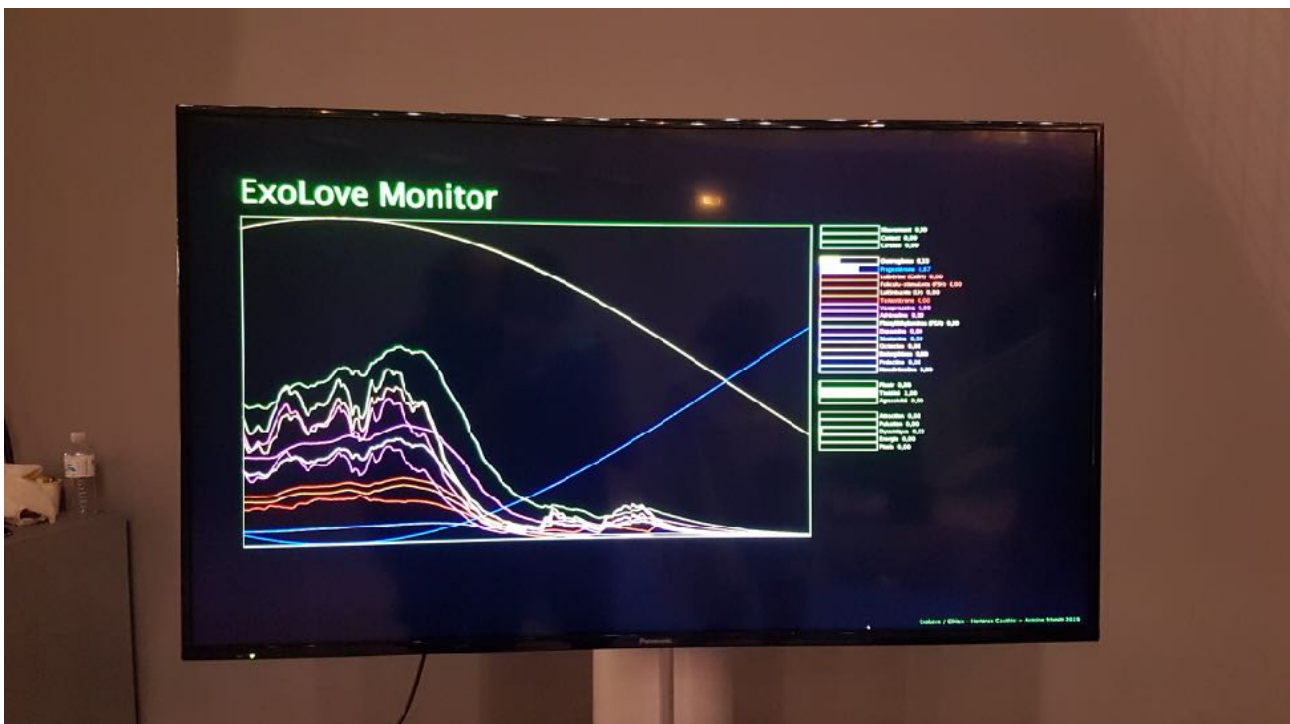
Le son émis par la créature est organique, cosmique et atmosphérique, il reflète ses états internes, dans leurs intensités et leurs rythmes. Le public entend et réagit à ses manifestations sonores et construit ainsi un dialogue par boucles de résonances réciproques entre les deux êtres au fur et à mesure de la performance selon des intensités et modulations variables.

CREATURE PROGRAMMEE

La créature artificielle d'*ExoLove* est programmée selon une imitation profonde des mécanismes du plaisir chez l'humain et l'animal par une simulation informatique des processus hormonaux et cérébraux à l'oeuvre dans le plaisir. Ainsi la créature ressent le plaisir de la même manière qu'un animal, dans son monde à elle, et évolue selon une logique de sensibilité et de sensualité.

Dans *ExoLove*, les différentes courbes hormonales et neurologiques de la créature, ainsi que les tensions de ses muscles et sources sonores, sont affichées en temps réel sur un moniteur à côté de la scène et visible par le public. Celui-ci peut ainsi suivre les évolutions internes du plaisir chez la créature, et les mettre en relation avec les actions de la performeuse ou des autres spectateurs en interaction, ainsi qu'avec les réactions physiques et sonores de la créature.

Cette créature capable de plaisir interroge la notion même d'intelligence artificielle, et ouvre une réflexion sur les mécanismes profonds de la vie, sur notre propre programmation en tant qu'êtres vivants "naturels".



LES ARTISTES _____

La matrice *CliMax* naît de la rencontre d'Hortense Gauthier, artiste performeuse et d'Antoine Schmitt, chorégraphe de pixels. Pour cette création, la démarche d'art action d'Hortense Gauthier sur la matérialité du corps et ses mutations s'articule avec celle d'Antoine Schmitt sur les processus profonds du mouvement dans une exploration commune des forces invisibles qui animent les êtres et les corps.



Hortense Gauthier développe une pratique de création intermédia depuis 2006, en déployant l'écriture dans ses dimensions multiples. Dans une dynamique transtextuelle, sa démarche d'art action mêle performance, poésie, création visuelle et sonore pour questionner les images et les discours qui façonnent le corps, et explorer son devenir cyborg (Haraway). Elle a réalisé des performances aussi bien pour la scène dans des dispositifs numériques que des actions in situ dans l'espace public et la nature. Ses créations mettent en tension les relations entre corps, langage et technologies.

Elle a fait de nombreuses interventions en France et à l'étranger (Brésil, Japon, Canada, Tunisie, Pologne, Italie, Espagne, Suède ...). Elle a publié dans diverses revues littéraires, anthologies et ouvrages collectifs, mais l'essentiel de son écriture est hors du livre.



Artiste plasticien, **Antoine Schmitt** crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations ou de performances pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction dans sa dimension métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité.

Son travail a été récompensé par de nombreux prix, et a été exposé internationalement depuis plus de 20 ans. Antoine Schmitt est représenté par la Galerie Charlot (Paris).