

DANDELION

EXPÉRIENCE DYNAMIQUE URBAINE INTERACTIVE
POUR LES CURIEUX DU DEVENIR DE NOS E-IDENTITÉS

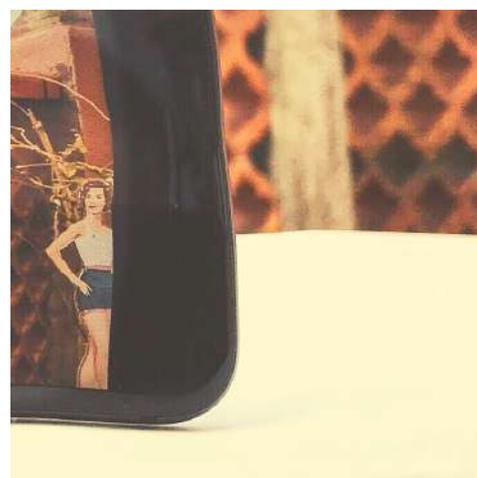
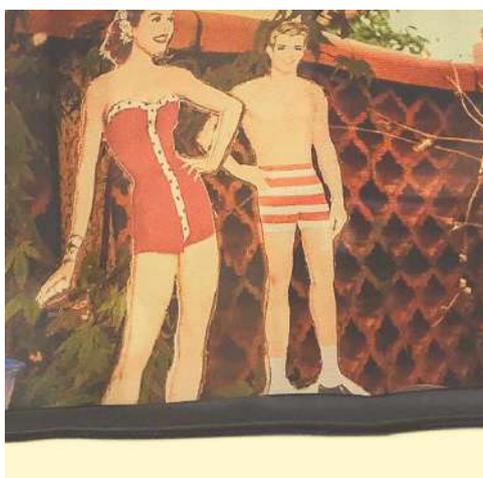
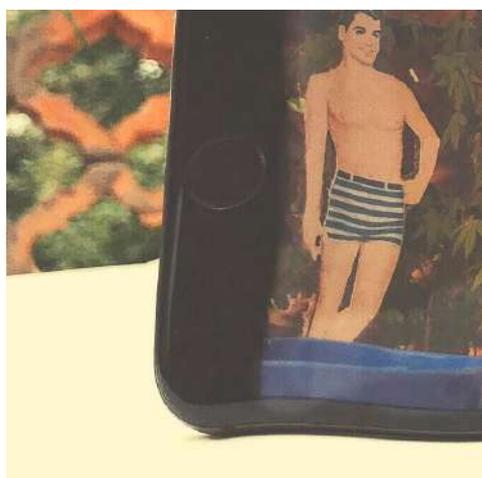


création espace urbain 2020/2021

#sitespecific, #performancenumerique, #transmedia,
#artsdanslespacepublic, #experienceimmersive,
#corpschorepgraphique #choisitapropreaventure

Une création de Arianna F. Grossocordón

Avec la collaboration de @guiom_lp, @cadmaria et Mattia Maggi



DANDELION

Expérience dynamique urbaine interactive
pour les curieux du devenir de nos e-identités

Welcome to Dandelion

Par la présente, vous êtes invités à participer
à une expérience sociologique
qui peut changer votre rapport à l'avenir.

Dans vos mains nous déposons le pouvoir de connaître
l'algorithme qui dirige l'existence de quatre inconnus
qui se sont prêtées volontaires à cette expérimentation.

Leurs quotidiens seront entre vos mains,
dans les petits détails comme dans les grandes décisions,
avec l'objectif de pratiquer organiquement les bienfaits d'un futur qui approche.



Durée approximative de l'expérience: 45 minutes

Public: à partir de 12 ans

Jauge envisagée: 30 personnes

Nous réaliserons 6 interventions dans la journée

Dans un espace insolites, nous invitons le public à participer à un jeu d'anticipation en prenant le rôle de l'algorithme de notre réseau social fictif. Sa mission consiste à choisir un personnage et à décider des actions quotidiennes de celui-ci, en écrivant en direct le déroulé d'un récit qui surgit sous ses yeux.

Munis de leurs smartphones, les spectateurs décident du destin des personnages en agissant directement sur le dénouement du récit, comme l'algorithme fait quotidiennement dans nos vies.

Pour la configuration de l'expérience, nous nous inspirons des usages communs des réseaux sociaux, avec une attention particulière à Instagram. Ce réseau social représente deux fonctions principales qui entraînent deux types d'interactions dans les jeux sociaux : celui qui montre et celui qui regarde. Ces dynamiques sont construites autour d'un jeu de pouvoir entre *influencers* et *followers* qui se détermine en nombre et en capacité de prescription. Par ces mécanismes, les utilisateurs deviennent une source hautement productive de données qui aide l'algorithme à s'améliorer dans l'appréhension de l'humain.

DANDELION

Simulation d'une prémisse de story

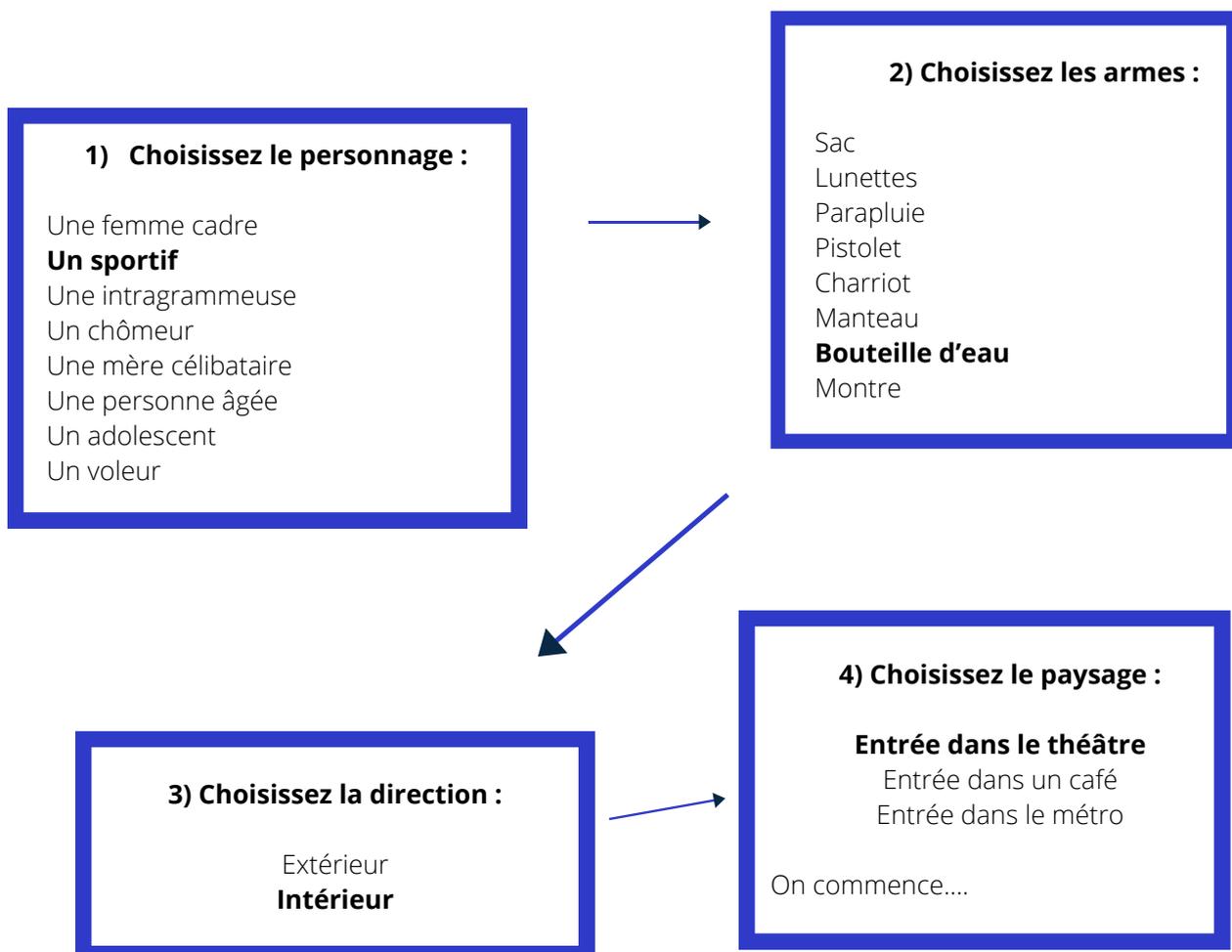


EXTERIEUR, ENTRÉE D'UN THÉÂTRE

Un groupe de personnes attendent dans un point de rendez-vous. Ils sont invités à se munir d'un smartphone et des casques, afin d'écouter les règles de fonctionnement de DANDELION.

DANDELION est une application téléchargée dans leur portable. DANDELION va permettre de créer une histoire in situ, de manière collective, afin de définir la destinée d'une série de personnes qui se prêtent volontairement à cette expérience d'anticipation.

L'objectif est mener nos protagonistes au bout de leur aventure, en prenant les décisions plus efficace, rassurantes et efficient. Ils vont suivre vos ordres, ils vous font confiance, leur avenir est dans vos mains.



Prémises et intentions

Le projet artistique DANDELION est né il y a un an d'une réflexion sur la manière dont les réseaux sociaux façonnent une nouvelle narration de notre propre intimité et l'expose publiquement, et sur la façon dont il serait possible de traduire ce nouveau rapport à soi en une narration corporelle encadrée dans l'espace public urbain.

Mes interrogations émanent de l'image d'un paysage urbain pris d'assaut par les bips émis de nos smartphones et par les têtes baissées sur les faisceaux de lumière qui peuplent notre quotidien. Les nouvelles technologies induisent une rupture majeure dans la manière de concevoir la narrativité à notre époque ; le rapport à l'intime et à autrui sont bousculés en permanence. Et l'avenir semble se modeler au rythme des nouvelles technologies.

Instagram, Facebook, Twitter, Tinder, Whatsapp, Snapchat, tant de manières de se mettre en relation, de redéfinir nos identités et nos interactions avec les autres. Depuis quelques temps, nous adoptons un nouveau vocabulaire : like, swipe, tweet, tag, sont devenus des codes de langage que nous utilisons quotidiennement dans notre façon d'appréhender la complexité du monde. Ces nouveaux modes de communication m'intéressent d'un point de vue sociologique puisqu'ils permettent de questionner l'émergence de nouvelles formes de sociabilité, mais ils m'intéressent aussi en tant qu'outils artistiques à explorer dans un cadre fictionnel et esthétique. En tant qu'artiste, j'assiste avec fascination à l'avancée du numérique tout en m'inquiétant de ses dérives.

Les nouvelles médiations qui s'opèrent dans notre quotidien sont autant de sources de fictions potentielles que j'essaie de transposer aux corps, à l'espace urbain et aux relations possibles entre le public et l'œuvre, dans une recherche mêlant technologie et artisanat, numérique et réel, ancien et nouveau monde. L'absence de nos corps dans l'espace public est une expérience perturbante. Différentes réflexions sont en train d'émerger autour de la manière dont nous allons nous réapproprier nos rues et je voudrais concentrer ma recherche dans l'espace public à décoder le nouveau positionnement de nos corps dans des espaces communs et le rôle que la technologie jouera à cet égard.

Notre présence dans l'espace public, nos relations personnelles et professionnelles, enfin notre devenir comme société ont changé parce que notre façon d'être dans le monde a changé. En effet, ces nouvelles formes relationnelles et identitaires traversent également les enjeux de la production artistique et questionnent fortement le statut de l'artiste. La révolution technologique interfère avec la diffusion et l'économie des arts vivants en délocalisant les lieux institutionnels, en élargissant les publics et en modifiant les médiums même de la création.



Enjeux artistiques

Le projet **Dandelion** souhaite réfléchir à l'impact de la culture du *like* numérique dans notre société actuelle. L'objectif est d'adopter le modus opérationnel du *clik* ou du *swipe*, en invitant les spectateurs à participer directement sur l'action fictionnelle par le biais d'une application intégrée à leurs smartphones.

Les réseaux sociaux et les applications de nos portables, sont devenus des outils quotidiens. Un réseau comme Instagram présente la particularité d'être éminemment visuel avec une forte capitalisation des contenus. La diffusion de ces images reflète la volonté de singulariser les individus tout en proposant un catalogue uniformisé de représentations stéréotypées qui deviennent une vitrine où l'on se laisse regarder, désirer, envier, copier.

C'est à partir de ce paradoxe entre reproductibilité de l'identique et principe distinctif que le projet souhaite engager une réflexion artistique sur les capacités d'appropriation ou de résistance des usagers d'Instagram. Nous recherchons les décalages, les nuances et les failles en soulignant l'hétérogénéité des formes qu'offrent ces mises en scène numériques de soi.

Du chorégraphique

Le corps est notre matière première à manipuler, tordre et recomposer, afin de constituer l'objet et le langage de nos propositions artistiques. Si **LOVE.pas à deux** était une recherche autour des transpositions des effets de vidéo (*rewind, pause, fast-forward*), **Dandelion** explore les principes spécifiques de l'imagerie Instagram (répétitions, formats carrés, filtres uniformisants) ainsi que les actions propres aux réseaux sociaux (*swipe, scroll, refresh*) pour faire jaillir les traces de vie sous le flux incessant des images.

Du numérique

Le smartphone est utilisé comme une porte d'entrée et d'action à notre proposition fictionnelle anticipative. En prenant le rôle de l'algorithme, le spectateur est invité à expérimenter le pouvoir de cet objet matériel comme dans un jeu, où il est possible de manipuler le temps du récit et les actions physiques des personnages, tout en le confrontant aux choix de la collectivité à laquelle il fait partie.

De l'urbain

L'espace public se conçoit comme le cadre où nous observons ces comportements, où nous trouvons nos exemples pour analyser et construire nos fictions. Et dans un va-et-vient, nous plaçons notre proposition dans la rue, dans des espaces non-scéniques, afin de proposer une rencontre par le biais d'une expérience qui retrace une nouvelle relation public-espace urbain.

Processus d'écriture

Partition chorégraphique partagée

L'écriture chorégraphique de la pièce jouera ici un rôle important. Elle se basera sur les techniques du théâtre gestuel propres à l'équipe, en travaillant une partition chorégraphique à la fois millimétrée, ouverte à l'imprévu, et adaptable aux conditions topographiques des lieux.

Chaque ligne dramaturgique présentera différentes possibilités de développement physique et de mouvement. Sur le principe d'un épisode, les quatre interprètes travailleront autour des partitions, mais chaque épisode sera signé par l'un des interprètes-chorégraphes.

Storytelling et gaming

Pour l'écriture dramaturgique de la pièce, nous nous sommes intéressés aux narrations en branches que l'on retrouve par exemple dans les séries littéraires comme « Choisis ta propre aventure » ou les scénarios de jeux vidéo. Ces sources d'inspiration nourrissent à la fois la configuration de l'histoire, les dynamiques d'interaction et le développement du dispositif immersif pour le public.

Nous souhaitons construire un récit à partir des principes du *storytelling* en réfléchissant aux possibilités de *gamification* de l'histoire. Ce récit à entrées multiples offre des pistes différentes pour décrypter l'interactivité et les dynamiques connectant public et récit.

Interaction et immersion

La question de la participation du public est un point fondamental de Dandelion. Pour développer cette participation, nous voulons concevoir une expérience à la fois immersive et interactive.

L'immersion est produite par la situation d'isolement provoquée par l'usage des casques et des smartphones et son interruption par la nécessité d'interagir et de décider la suite à donner à cette histoire. Cette alternance entre l'écran et le réel permet le passage d'une immersion solitaire à une interaction sociale.

Dispositif numérique

Pour aboutir à une expérience complète, Dandelion nécessite un dispositif numérique spécifique développé avec la collaboration d'un expert.

Installé dans les smartphones, ce dispositif permettra la diffusion du son, des images et des messages aux participants et interprètes de l'expérience en temps réel.

En même temps le dispositif sera capable de recevoir les interactions du public pour les transmettre aux interprètes qui modifieront leur partition chorégraphique pour s'adapter aux choix du public.

Univers sonore et spatialisation

Les participants auront un smartphone et des écouteurs pour faciliter la médiation et la participation dans l'histoire.

Une création sonore est prévue pour faciliter la transmission des dynamiques du dispositif et collaborer à l'effet d'immersion du public. L'effet intime induit par les écouteurs viendra renforcer par opposition la présence physique dans un espace public partagé.

Cet effet immersif permettra un traitement de la voix, du son et des effets de spatialisation similaires à ceux des jeux vidéos et du VR.

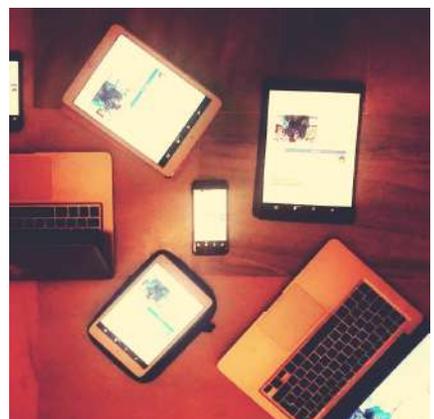
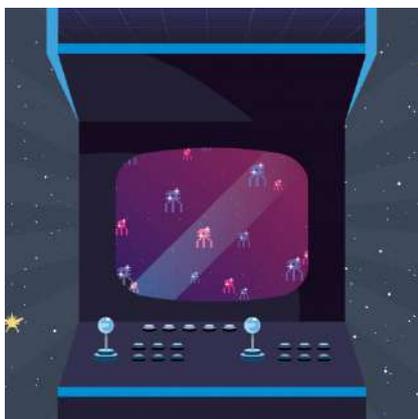
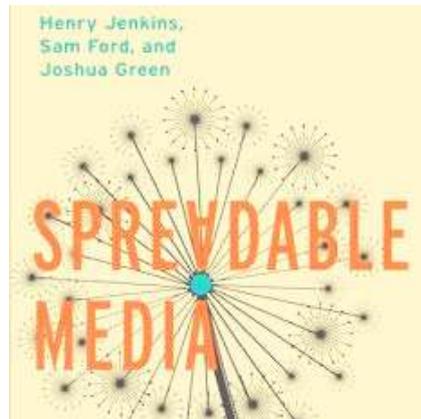
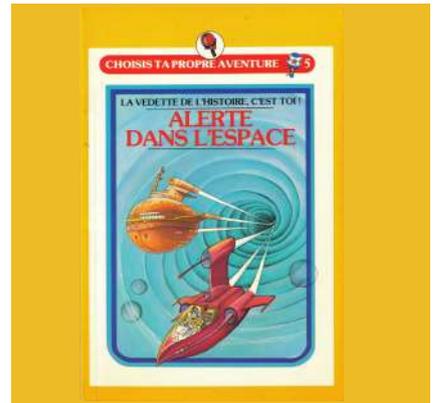
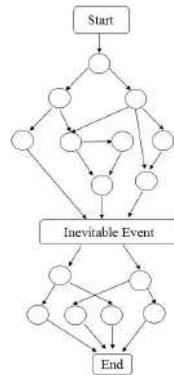
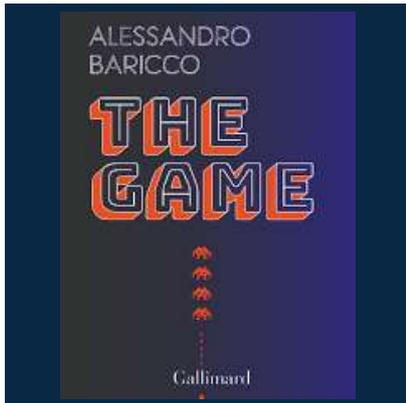
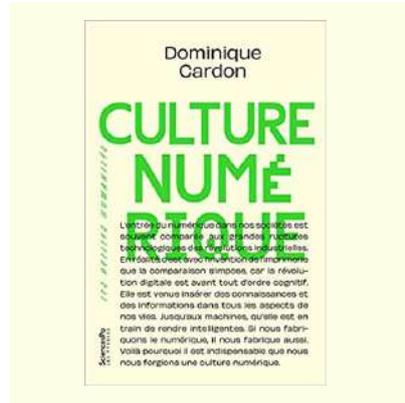
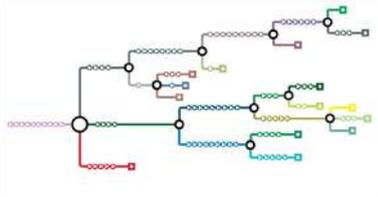
Possibilités transmédia

Dans une deuxième étape de la création, nous voudrions explorer les possibilités de créer d'autres variantes transmédia de l'expérience.

Des recueils du récit produit par le public pourront être publiés et nous voudrions explorer sa diffusion dans d'autres supports.

Nous souhaiterions développer des actions auprès des publics sur les univers narratifs parallèles qui peuvent se déployer à partir des histoires contenues dans l'expérience et sur les principes artistiques explorés dans le projet.

Sources et références





Équipe artistique

Arianna F. Grossocordón: [#showrunner](#)

[#directriceartistique](#) de [@SocietatValentinas](#), où elle développe une [#viedemetteuseenscène](#), en plus de [#comediennephysique](#). Ancienne membre du 3G, formée en [#mimedecroux](#), [#lecoqjacques](#), [#dancesvaries](#), elle a collaboré avec [@Pasdedieux](#), [@Crossborderproject](#) ou [@falkrichter](#).

Guillaume Le Pape : [@guiom_lp](#)

[#Comédien](#) et [#choregraphe](#), il a un parcours théâtral axé avant tout sur [#lemouvementetlegeste](#). Formé en [#mimedecroux](#) et sur d'autres disciplines ([#dancesvaries](#), [#acrobatiesdanslair](#), [#drums](#)). Il travaille pour [@compagnie_hippocampe](#), [@ciedosadeux](#) et 3G . Actuellement il développe son premier spectacle physique en solo.

María Cadenas: [@cadmaria](#), [@ciedechainee](#)

Formée à [@esadmalaga](#) comme [#comédienne](#) et spécialisée en [#theatregestuel](#) et [#clown](#) comme [#metteuseenscene](#). Elle a travaillé pour 3G, La Volga, L'Entre-Sort. [#directriceartistiques](#) de la [@ciedechainee](#).

Mattia Maggi: [#acteurgestuel](#) et [#metteurencène](#)

Formé à [@ensadparis](#), après une formation en [#mimecorporel](#) et [#dancesvaries](#) et [#acrobatiesdanslair](#). Il a collaboré avec la 3G et participe dans Immortels, de la [@adhok_cie](#). Il est également [#metteurencene](#) de la cie Paon dans le Ciment.

Production et soutiens :

Societat Valentinas

Avec le soutien de:

Super Théâtre Collectif-Charenton, Anis Gras-Le lieu de l'autre-Arcueil, Ville de Kremlin Bicêtre, Théâtre Victor Hugo-Bagneux.

Contact :

Mail : societatvalentinas@gmail.com

//

Téléphone : 06 33 41 17 11

Facebook : [@SocietatValentinas](#)

//

Instagram : [@dand_de_lion_trip](#)