



Dialogue d'une Figure dispersée

Théâtre musical immersif pour une figure (danseur.euse ou artiste de cirque), un interprète, voix-off, son électronique, AI générative et le dispositif d'imagerie 3D

Conception, composition : Alireza Farhang (France-Iran/Nice-Paris)

Texte : Claudia Rankine (États-Unis/New-York)

Imagerie 3D : Hugo Arcier (France/Paris)

Scénographie, 3D motion capture : Allison Costa (États-Unis/New-York)

Interprète clarinette contrebasse (CLEX) : Ernesto Molinari (Switzerland/Bern)

Électronique et IA : Alireza Farhang

Nombre d'artistes sur le plateau : 2

Décore : 2 écrans semi-transparentes

Co-production : 3imc (France/Nice)

Partenaires : Barnard Movement Lab / The Office (États-Unis/New York) | Théâtre Francis Gag (France/Nice)

Partenariat et financement éventuels : XR2C2 | Immersive Arts Space, Zurich | CNM | CNC | GMEM | Prohelvetia | Villa Albertine

Langue : Polyglotte avec l'anglais comme langue principal

Éditeur : Editions musicales Artchipel (France/Paris)

Si maintenant je me suis décidé à écrire, c'est uniquement pour me faire connaître de mon ombre-mon ombre qui se penche sur le mur, et qui semble dévorer les lignes que je trace.

La chouette aveugle, Sadegh HEDAYAT (Téhéran, février 1903 - Paris, avril 1950)

DIALOGUE D'UNE FIGURE DISPERSÉE

Dialogue d'une figure dispersée est un théâtre musical immersif pour un danseur (ou artiste de cirque), un clarinettiste, électronique, Intelligence artificielle generative, images 3D et voix. L'œuvre est structurée autour d'un dialogue interne entre une figure (un.e artiste de cirque ou un.e danseur.euse) et son ombre, sous la forme d'un flux de conscience. Dans cette œuvre, à travers le geste, la musique et les mots, le personnage évoque le corps comme sujet principal de son discours, et tente d'immerger le spectateur dans un espace-temps transcendant, intime et sensuel. Sur scène, entre illusion et réalité, tandis que son corps se disperse, se contorsionne, s'élève, se plie, se dédouble et se fond dans un espace sonore, musical et pictural, la figure incarne un flux de réflexion et s'exprime à travers son corps. Parfois le musicien interagit avec le personnage à travers ses gestes et sa voix.

INTENTION

Le corps est un lieu d'existence. C'est en lui que nous percevons le monde. Vivre en ce sens, n'est pour chacun d'entre nous qu'assumer la condition charnelle d'un organisme dont les structures, les fonctions et les pouvoirs nous donnent accès au monde, nous ouvrent à la présence et les pouvoirs corporelle d'autrui. Nous nous déplaçons, ou bien nous le déplaçons à notre gré. Pourtant il n'est pas un objet à l'extérieur de nous-mêmes auquel nous sommes cloués. C'est certainement pour cette raison que Michel Foucault le qualifie comme « le contraire d'une utopie ». Le corps est ambivalent. Il ressent le plaisir aussi bien que la douleur. Il connaît la vie aussi bien qu'une mort future. Le désir perpétuel de jouissance et l'angoisse tragique de sa finitude, sa vulnérabilité, sa temporalité, sont les deux faces d'une même pièce. Aucun discours sur le corps ne peut éviter ces deux visages extrêmes. Si Claudel Bruaire affirme que « le corps est compris comme Dieu est conçu », c'est sans doute parce que son regard vers le corps reflète une attitude à l'égard de l'Absolu. Cela représente l'aspect philosophique, voire théologique de tout discours sur le corps. Freud ressemble ces deux visages extrêmes et opposés pour expliquer la dualité fondamentale de l'être humain, d'un côté stimulé par la force libidinale du corps et d'autre côté souffrant de la déchéance et à la dissolution.



En 2004, alors que j'explorais encore la richesse et la beauté de la ville de Paris, j'ai assisté à une conférence sur Francis Bacon et Samuel Beckett au Centre Georges Pompidou. J'ai été impressionné par la manière dont ces deux artistes contemporains ont abordé la question de l'espace, du corps et du temps. J'ai donc commencé à m'intéresser notamment au processus de peinture de Bacon dans la décomposition et la recomposition de ses figures. Cela a influencé mon approche de la

décontextualisation du matériel dans le processus de composition de mes œuvres musicales.

La peinture de Bacon émet tout particulièrement des fulgurances surréalistes : la distorsion des corps dans le mouvement, l'évolution de la texture à travers l'espace ou le temps. Pour Bacon il s'agit toujours le même sujet que l'on ne peut pas changer, mais en trouvant des formes à chaque fois. L'on voit aussi la distorsion dans les œuvres de Picasso, où ce type de fulgurances sont toujours traités dans ce même style évanescent.

Dans le projet *Dialogue d'une figure dispersée*, le corps humain est une forme organique en complète distorsion. Il est mis en avant, au même endroit où résident les figures du peintre. C'est un lieu que Gilles Deleuze décrit comme un cirque. Ce théâtre musical représente le passage du figuratif au figural.

CRÉATION D'IMAGES / SCÉNOGRAPHIE

Il s'agit d'une figure augmentée, redoublée et essaïmée. Une figure (artiste de cirque) que le système holographique, la capture de gestes, l'IA générative et les traitements 3D introduisant dans un espace pictural tantôt réel tantôt virtuel. Les images sont traitées en amont et en temps réel, de manière à permettre la convergence sur un personnage dans un tableau 3D en diptyque, triptyque, quadriptyque. Le rapport que ce projet entendra avec l'espace sera celui du procédé utilisé par le peintre Francis Bacon pour lier les personnages entre eux.

La création d'images est l'élément essentiel de l'aspect immersif de ce spectacle. A l'aide des écrans holographiques ou semi-transparent, nous visons à créer un espace-temps virtuel qui immerge le spectateur dans la pensée du protagoniste.

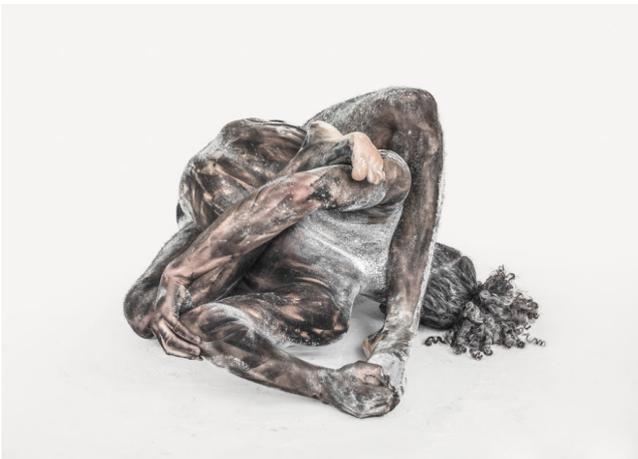
Sur le plateau, les protagonistes interagissent avec l'espace. Le réel et le virtuel ne sont pas distincts l'un de l'autre.

La recherche visuelle pour ce projet pourrait se résumer en un seul mot : la mémoire. Dans cet esprit, la première source d'inspiration est l'univers pictural du texte.

Comment représenter un espace, un lieu, un personnage vus à travers le filtre du souvenir ? Cette question passionnante qui nous amène sur un chemin assez peu exploré en images de synthèse, celui de l'impalpable, de l'évanescent, de l'image fantôme. Hugo Arcier, qui participe dans ce projet en tant que créateur d'image, n'hésite pas à

exprimer son désir à ressentir et faire ressentir le flou des souvenirs qui s'effacent, ou au contraire des zones qui se précisent au fur et à mesure que l'on se concentre pour se les remémorer : « J'imagine des éléments toujours en mouvement, changeants, comme si on ne pouvait jamais les saisir. » Pour lui les espaces sont déstructurés, ils s'agencent et se réagencent pour former de nouveaux espaces infinis.

Tous ces tableaux numériques seraient connectés à des algorithmes audio-réactifs à travers l'IA, qui leur permettraient d'interagir avec le son, comme si le son était générateur d'images et inversement. Le spectateur à travers ces bribes visuelles et ces lambeaux de matière, récrée dans son esprit ses propres images. Toutes ces scènes deviennent un souvenir que l'on lui aurait injecté, sans qu'il ne l'ait jamais vécu.



Allison Costa collabore dans ce projet en tant que technologiste et scénographe : « Je m'intéresse au corps en tant que site, médium et outil. Cette multiplicité résiste à la simplification et sa complexité se reflète dans l'approche transdisciplinaire de *Dialogue d'une Figure Dispersée*. En utilisant plusieurs couches (une figure dansante et son double virtuel projeté, ainsi qu'un musicien et leur voix désincarnée), l'œuvre se déforme à la fois elle-même et la perception du spectateur, reflétant l'expérience ressentie de la mémoire et de l'histoire incarnée. Cette distorsion est visuellement obtenue grâce à l'intégration de la capture de mouvement (enregistrée à l'aide d'une combinaison mocap) et de la capture volumétrique (enregistrée à l'aide d'un système de caméras de profondeur Azure Kinect). La chorégraphie de la figure et de la figure « capturée » numériquement sera profondément informée par le paysage audio de l'interprète de CLEX et la voix du texte écrit par Claudia Rankine, à travers d'un ensemble de données (dataset) personnalisés. Ce projet englobe les limites actuelles de ces technologies, les traitant

comme une fonctionnalité plutôt que comme un bug, puisque les problèmes inhérents ajoutent un élément de distorsion supplémentaire et moins contrôlé, sur lequel (de la même manière que la mémoire) nous n'avons qu'une influence partielle. En tant que féministe glitch, je suis passionnée par le travail avec cet état d'esprit comme méthode pour résister systématiquement au récit normatif et donner de la place aux voix typiquement marginalisées. Travailler vers cette intention demande du soin, ainsi que du temps et de l'espace dédiés à une véritable collaboration transdisciplinaire.

LA VOIX OFF

Sur le plateau il y a deux protagonistes, la figure et le clarinettiste. Mais il y a aussi une voix off, tantôt naturelle, tantôt élargie ou traitée par l'électronique, et générées par l'IA. L'harmoniser, la synthèse formantique et concaténative. La spatialisation ambisonic permettent au spectateur d'être immergé dans un espace-temps sonore propre au contenu artistique de l'œuvre. Le texte est le résultat d'une collaboration étroite avec Claudia Rankine, la fameuse poète new-yorkaise.

SOUND AND MUSIC

L'environnement sonore et musical de ce projet est étroitement lié à l'image. *Dialogue d'une figure dispersée* réunit, de manière immersive, le son, l'image, la parole et le geste audio, vocal et physique autour de la musique. Ce projet transdisciplinaire est une tentative pour estomper la frontière entre la musique, la littérature, la peinture, le théâtre, la chorégraphie et les arts numériques.

Alors que le contenu du texte doit rester intelligible, la voix off peut être considérée comme un élément acoustique qui joue un rôle important dans le discours musical. Le son est une matière fugace. L'émotion qu'il suscite repose sur la mémoire. C'est dans cette dimension poétique, octroyée par l'éphémérité du son, que le propos artistique de ce projet immersif est situé.

La répétition joue un rôle important dans le concept musical de la pièce. Le son affecte profondément notre perception visuelle. Chaque mouvement sur scène est associé à un son spécifique. En répétant les mouvements, un son, ou un geste sonore se pose dans notre mémoire et vice versa. À cet égard, tantôt la musique fait appelle un mouvement ou une image spécifique, tantôt un geste visuel rappelle un

son ou un mot. Cela donne une dimension poétique et abstraite au discours.

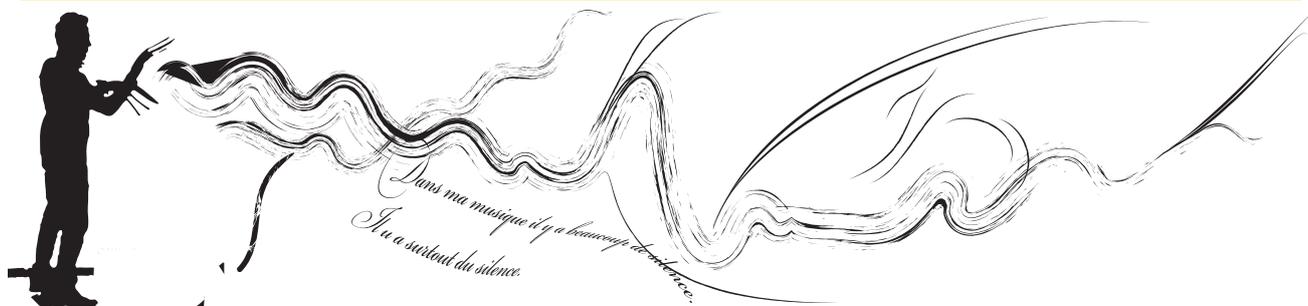
Une partition hybride permet au compositeur, metteur en scène, l'artiste de cirque, l'artiste vidéo 3D, de visualiser de manière intuitive, les intentions musicales et extra-musicales de l'œuvre (cf. the hybrid score in *Chuchotements burlesques*, musical theatre for an actor, trio, and electronics <<https://www.alirezafarhang.com/works-chuchotements-burlesques>>).

CLEX

La nouvelle 'Clarinete contrebasse augmentée', CLEX, est à la fois archaïque et futuriste. La manière de la jouer est archaïque, car elle possède un embout avec une anche, comme toute autre clarinete. Cependant, sa mécanique est futuriste, car ses clés sont connectées à un ordinateur via des capteurs, avec de petits moteurs qui ouvrent et ferment les trous des clés. Cette solution mécatronique est nécessaire pour que les trous et les clés puissent être placés de manière optimale sur le long corps de l'instrument.

La CLEX a été développée par un groupe de recherche dirigé par Ernesto Molinari (professeur de clarinete à la HKB), Jochen Seggelke (facteur de clarinettes) et Daniel Debrunner (mécatronique).





*Dans ma musique il y a beaucoup de silence.
Il y a surtout du silence.*



BIOGRAPHIES

ALIREZA FARHANG | Composer



Iranian-French composer Alireza Farhang was introduced to music at a very young age as he grew up within a family of musicians. He took piano classes with E. Melikslanian and R. Minaskanian and studied composition with A. Machayekhi at the University of Tehran. He later pursued further studies in composition and orchestration with M. Merlet at the École Normale de Musique de Paris then with Ivan Fedele at the Conservatoire of Strasbourg. He was involved with the Musical Composition and Technologies program as part of an European Course (ECMCT) jointly developed by IRCAM, and the TU, UDK and HFM Hanns Eisler in Berlin. His active participation led him to closely work with B. Pauset, T. Hosokawa, K. Saariaho, M. Jarrell, Y. Maresz, F. Paris, G. Pesson and T. Murail. He holds a doctorate in Modeling, Notation, New Technologies and Composing with Gesture in Transdisciplinary Works.

CLAUDIA RANKINE | Text



Claudia Rankine is the author of five books of poetry, including *Citizen: An American Lyric* and *Don't Let Me Be Lonely: An American Lyric*; three plays including *HELP*, which premiered in March 2020 (The Shed, NYC), and *The White Card*, which premiered in February 2018 (ArtsEmerson/ American Repertory Theater) and was published by Graywolf Press in 2019; as well as numerous video collaborations. Her recent collection of essays, *Just Us: An American Conversation*, was published by Graywolf Press in 2020. She is also the co-editor of several anthologies including *The Racial Imaginary: Writers on Race in the Life of the Mind*.

In 2016, Rankine co-founded The Racial Imaginary Institute (TRII). Among her numerous awards and honors, Rankine is the recipient of the Bobbitt National Prize for Poetry, the Poets & Writers' Jackson Poetry Prize, and fellowships from the Guggenheim Foundation, the Lannan Foundation, the MacArthur Foundation, United States Artists, and the National Endowment of the Arts. A former Chancellor of the Academy of American Poets, Claudia Rankine joined the NYU Creative Writing Program in Fall 2021. She lives in New York.

Ernesto Molinari | Interprète



The Swiss clarinetist, Ernesto Molinari, was born in Lugano, Switzerland in 1956. He studied clarinet in Basel and bass clarinet in Amsterdam and is an accomplished soloist on each of the instruments in the clarinet family. Numerous compositions have been composed especially for him and his fearless approach to playing has inspired a new generation of clarinet players. From 1994 to 2005 he was clarinetist in the Viennese Soloist Ensemble Klangforum Wien. He has performed as a soloist and chamber musician in renowned music festivals (Salzburg, Paris, Lucerne, Berlin, etc.) throughout Europe and around the world and is at home with classical music as well as contemporary music and jazz. Presently professor for clarinet at the HKB (College of Arts) in Bern, Switzerland, Ernesto Molinari has also been teaching at the International Music Institute in Darmstadt since 2000 as well as the Impuls Academy in Graz since 1999.

ALLISON COSTA | Choreographer - Multimedia artist



Allison Costa (she/they) is a dancer, creative technologist, and multi-media artist based in New York City. Her transdisciplinary practice is process-focused and collaborative, as it embraces tenets of emergent strategy, glitch feminism, and the risk/recovery practice of improvisation. She is passionate about using movement and technology as tools for critical inquiry with the goal of exploring the potential for symbiosis between these two fields to create with intention and impact. Allison graduated with honors from Barnard College of Columbia University with a double major in Dance and Computer Science. She also studied at the [Victorian College of the Arts](#) in Melbourne Australia, and participated in [University of South Florida's Dance in Paris Program](#). After graduating, she completed a two-year [Post-Baccalaureate Fellowship](#) at the [Barnard College Movement Lab](#), where she was able to pursue her own creative research, culminating in the project "[Time Enough](#)," as well as have the opportunity to work with a wide range of artists including [LaJuné McMillian](#), [Nona Hendryx](#), [LaTasha N. Nevada Diggs](#), [Cari Ann Shim Sham](#), [Mimi Yin](#), [Chisa Hidaka](#), [Norah Zuniga Shaw](#), and more. Allison is currently Artist-in-Residence at the [Movement Lab](#) and a dancer with [SHIFT, Dance. Arts. & Media](#). She has also performed / collaborated with [Burnt Sugar / Danz Conduction](#), [Choreographic Coding Lab](#), [Francesca Harper](#), [Dishman + Co. Choreography](#), [Jing Dong](#), [e_ lektron.art](#), [Performa 19](#), [Ars Electronica](#), and [SloMoCo](#). As a freelance dancer, web designer, and artist she is always interested in exploring new pathways and partnerships for creative experimentation.

HUGO ARCIER | Artiste numérique



« Portée à ce niveau de qualité technique et d'émotion, la création numérique, parce qu'elle est désormais en mesure de "rendre universellement communicable ce qui est indicible", est bien de l'art au sens kantien, et sera demain l'art le plus contemporain grâce à des créateurs comme Hugo Arcier. » Jean-Luc Chalumeau, critique et historien de l'art.

Fondateur et directeur créatif du studio N°130 et membre actif de l'artist-run space Plateforme Paris, Hugo Arcier est un artiste numérique français (en fait un artiste dans un monde numérique) qui utilise les images de synthèse 3D sous différentes formes : installation vidéo, tirages, sculptures.

Se consacrant d'abord aux **effets visuels de longs métrages**, il travaille sur de nombreux projets, pour des réalisateurs comme Roman Polanski, Alain Resnais, ou encore Jean-Pierre Jeunet. Cette activité professionnelle lui permet d'acquérir une connaissance pointue de l'outil numérique, et des images de synthèse en particulier, nécessaire à l'émergence de ses projets.

Il effectue régulièrement des travaux de commande qui utilisent les images de synthèse, comme par exemple en 2012 la pochette d'album « Cruel Summer » pour Kanye West. Il élabore à partir de 2004 des **œuvres plastiques et réfléchives** qui décortiquent méticuleusement les spécificités des images de synthèse 3D et des mondes virtuels, s'inscrivant dans une nouvelle forme d'art.

Son travail artistique a été présenté dans de **nombreux festivals** (Némo, Elektra...), dans des **expositions collectives dans des galeries et lieux institutionnels** (Le 104, New Museum, Palais de Tokyo, New Media Art Center of Sichuan Fine Arts Institute, galerie Magda Danysz, galerie Plateforme...), ainsi que dans des foires d'art contemporain (Slick, Show Off). Son travail a fait l'objet de deux expositions monographiques en France : « Nostalgie du réel », en 2013 au Cube, et « Fantômes numériques », en 2016 à Lux Valence. Il est nommé Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2016. [BOOK 2017 à télécharger](#)

L'artiste Hugo Arcier crée des œuvres en images de synthèse. Il développe un métadiscours sur ces images virtuelles et plus globalement sur les mondes virtuels, décortiquant ce qui les constitue et ce qu'ils ont de spécifique. S'appuyant sur des passages du livre *De rerum natura*, de Lucrèce, il met par exemple en lumière dans son installation *Ghost City* (2016) le fait que les univers virtuels sont constitués de surfaces creuses (« écorces »). Fait essentiel et constitutif de tous les mondes virtuels.

Il travaille aussi sur le thème de la disparation et du

remplacement de notre monde par un monde virtuel, numérique. Il prend la position d'observateur, retranscrivant ce remplacement sous une forme artistique et plastique, comme dans son ensemble d'œuvres « Nostalgia for Nature » (film, installation, tirages) ou dans son film *Folded Nature*.

INTERVIEW

[Opéra de Paris, a propos de Clinamen](#)

[Travelogue \(exposition\)](#)

[Game / Video Art. A survey \(exposition et livre\)](#)

[« Nostalgie du réel » \(exposition personnelle\)](#)

[« Philosophie - La culture » \(Documentaire\)](#)

[Paper-thin \(exposition virtuelle\)](#)