

**Art Zoyd & Laura Mannelli** présentent :

## **NEAR DANTE EXPERIENCE**

Une composition électroacoustique immersive présentée sous la forme d'une installation.

Création Mondiale – Triennale de la Jeune Création Luxembourg 29 juin 2017

### **Un projet de :**

Gérard Hourbette (compositeur), Laura Mannelli (concept réalité virtuelle et architecte), Frederick Thompson (design monde immersif 3D temps réel), Oudom Southammavong & Jeffrey Gerbe (architecture sonore, développement interactif et Binaural) , Marc Freymuth (programmation script)

### **Production :**

Art Zoyd Studios - Centre de Création Musicale Valenciennes & Laura Mannelli

### **Avec le soutien de :**

La Drac Hauts de France, de la Région Hauts de France, de Valenciennes Métropole, de la Ville de Valenciennes, de la Sacem et de Pictanovo et du fonds stART-up de l'Œuvre Nationale de Secours Grande-Duchesse Charlotte au Luxembourg.

**Le projet « NDE (Near Dante Experience) » est une œuvre numérique immersive à découvrir grâce à un casque de réalité virtuelle.**

**Images : Laura Manelli assisté de Frédérik Thompson**

**Musique : Gérard Hourbette assisté de Oudom Southammavong et Jeffrey Gerbe**

Les casques de réalité virtuelle ont la particularité de produire un sentiment d'immersion essentiellement par la vision. L'originalité du projet « NDE – Near Dante Experience » est de placer la composition musicale au cœur du processus créatif. Comment (dé)construire de manière sonore le sentiment d'immersion procuré par une perception visuelle ? La musique se « joue » de notre perception de l'espace. C'est elle qui le structure.

Une proposition thématique basée sur une création électroacoustique originale de Gérard Hourbette inspirée de « La divine comédie » de Dante. Elle pose la question : comment une composition musicale peut-elle être le vecteur d'une trame narrative pour une œuvre immersive à expérimenter avec un casque de réalité virtuelle ?

Selon Jacqueline Risset, spécialiste et traductrice de l'œuvre, le premier titre que Dante avait donné à son poème était « La vision ».

Une vision dont l'objet, qui traverse toute l'œuvre est la lumière. Un parcours allégorique, une conquête initiatique dans un au-delà chrétien, dans « l'autre vie » qui aboutit à un éblouissement final. « Monde visible et monde invisible, monde des vivants et des morts où l'âme humaine dégagée des voiles qui l'enveloppent se retrouve face à face avec Dieu. ».

C'est la proposition d'un ailleurs extatique qu'on ne peut localiser. Un processus qu'on retrouve avec l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle et qui nous permet d'expérimenter cet espace autre. Celui-ci est une forme d'au-delà que le public est invité à découvrir. Une expérience où le corps est en pleine contradiction, la dualité corps et esprit poussée à son paroxysme. Karen A. Franck, professeur en psychologie environnementale, dans un essai de 1995, à propos des réalités virtuelles, posait cette question: « When I enter virtual reality what body will I leave behind ? ». (Quand je pénètre l'espace virtuel quel corps je laisse derrière moi ?)



Notre projet propose un parcours immersif dans l'enfer de Dante. Pour appréhender cet espace virtuel, le public est invité à incorporer un « avatar » l'avatar de Dante. Le principal opérateur de ce transport extatique dans l'au-delà. L'occasion de traiter la transcendance, la corporéité. Et de se poser la question du corps post-humain, en référence ou en critique du transhumanisme.

Grâce à cet avatar le public pénètre un univers sombre. Son parcours est une quête de lumière. Il faut passer par le chemin obscur pour atteindre la lumière. La lumière tente tout au long du voyage de percer les ténèbres. Il ne faudra pas avoir peur d'avancer. De retrouver son chemin. Un décor qui n'oscille qu'entre deux états, une lumière faite de halos, ou de rayons et un environnement ténébreux à la limite du noir. Comme le vide, il est attirant. Il nous aspire.

Là où la vision se perd, la composition musicale nous enveloppe, et dans l'obscurité, l'imaginaire (dé)construit l'expérience qui lui est offerte. La composition électroacoustique forme une géographie sonore qui déjoue ce qu'on voit, perturbe le chemin, nous dérouté ou au contraire nous accompagne vers la lumière.

Le projet « NDE (Near Dante Experience) » fait directement référence au phénomène de « Near Death Experience » (**Expérience de mort imminente**).

Elle désigne un ensemble de « visions » et de « sensations » consécutives à une mort clinique ou à un coma avancé. Ces expériences correspondent à une caractérisation récurrente et spécifique contenant notamment : la *décorporation*, la vision complète de sa propre existence, la vision d'un tunnel, la rencontre avec des *entités spirituelles*, la vision d'une lumière, un sentiment d'amour infini, de paix et de tranquillité, l'impression d'une expérience ineffable et d'union avec des principes divins ou supranormaux.

Le projet scénographié est présenté dans un espace d'exposition où le public est attiré par un long couloir inondé de lumière.

C'est le début du parcours. De son voyage allégorique et de l'expérience d'un espace autre. Au fond de ce couloir, Il trouve un casque de réalité virtuelle. Au même moment il pénètre l'espace immersif. Le corps est encore dans l'espace physique, présent dans ce long couloir, mais ses sens sont happés par l'univers qu'il découvre. Il est désynchronisé de sa réalité. Et le périple peut commencer.

**« lasciate ogne speranza voi ch' entrate »**

**(laissez toute espérance vous qui entrez)**

La même inscription qui orne la porte des enfers sur laquelle sont gravés ces mots qui sont devenus célèbres qui inspirent doutes et peurs face à un inconnu.

Une peur qu'inspire aussi l'avènement des réalités virtuelles et leurs nouveaux paradigmes et ce qu'elles révèlent sur l'homme.

Quoi de mieux qu'une église pour ce projet !

## **Note d'Art Zoyd- Producteur du projet**

Le projet s'inscrit dans une collection initiée par Art Zoyd d'œuvres pour casques à réalité virtuelle autour de la thématique de La Divine Comédie de Dante au sens large. Les enjeux artistiques et techniques portent sur le son binaural mais surtout sur la musique et son architecture et son écriture au sein d'un espace de réalité virtuelle. Partant du constat que la plupart des films existants à ce jour ont du son en binaural et de la musique en 2D. Se poser la question du son et de la musique dans l'univers virtuel et en faire une priorité est le but des studios Art Zoyd dont le rôle est de faire en sorte que les musiques de créations soient toujours plus présentes et rencontrent des nouveaux public. Techniquement, il s'agit de faire dialoguer des logiciels tels Max-Msp avec des moteurs de jeux comme Unity afin de permettre la coécriture en 3D d'une œuvre d'art hybride mêlant VR et musique Binaurale. Le thème de « la divine comédie » est le fil rouge qui unira tous les titres. NDE est le premier de la collection.

Le projet Immersion Dante en quelques mots : réunir compositeurs, architectes des métavers, artisans des modélisations 3D, gamins du design interactif et makers des années 2020. Leur offrir un studio de création, une réalité musicale, quelques praticiens de la musique stochastique, une dramaturgie décidée et un questionnement. En quelques espoirs : offrir une possibilité de travail, de recherche et de partage des connaissances, initier un passage, des productions – casques de réalité virtuelle à l'appui, casques audio 3D à l'envi, sortes de paysages sans surveillance de la création immersive et sensible.

Art Zoyd Studio est équipé pour recevoir ce genre de nouvelles expériences et s'engager vers de nouvelles voies d'écriture. Le Centre de Création Musicale évolue vers cette nouvelle partition technologique et souhaite avec le projet Dante devenir un lieu ressource pour l'audio 3D et la VR d'aujourd'hui et de demain.

# Le monde virtuel :

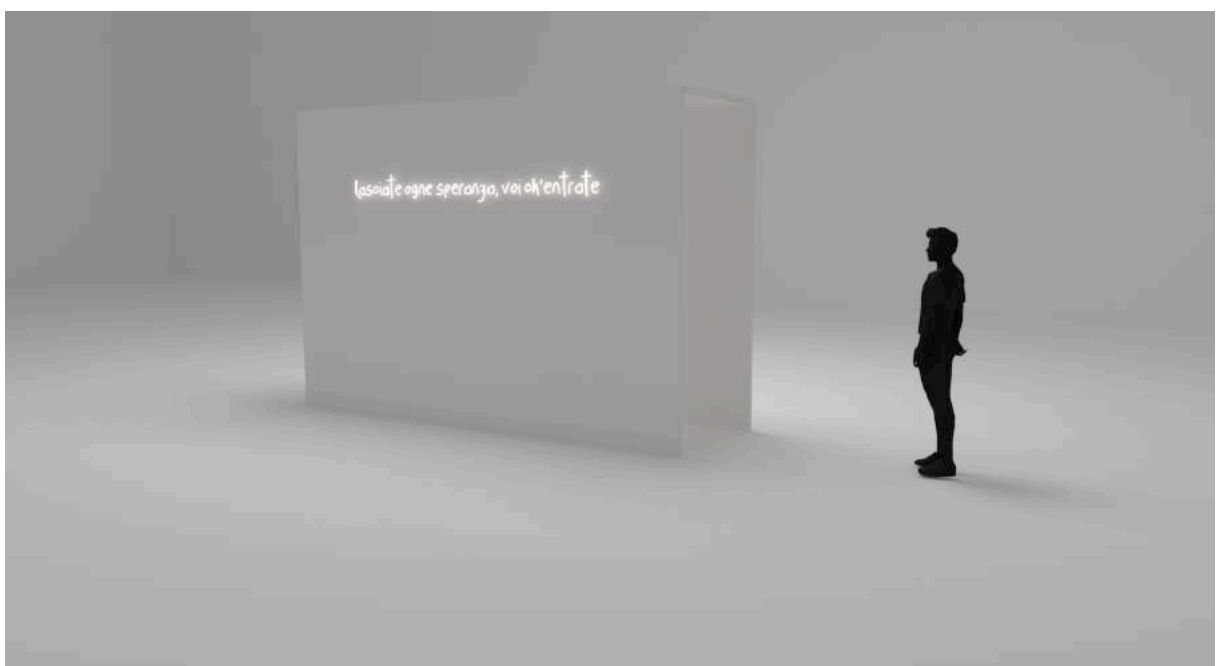


Clichés de l'univers virtuel. Dante dans la forêt inquiétante. Concept réalité virtuelle et architecte, Laura Mannelli. Design immersif Frederick Thompson.

# SCÉNOGRAPHIE PROPOSEE

## OPTION 1

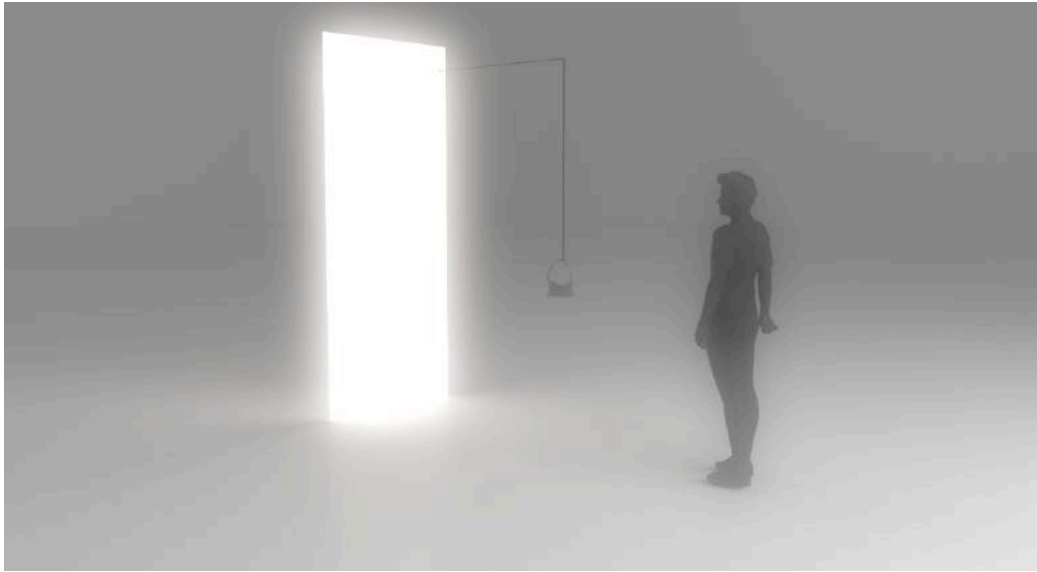
Un tunnel au bout duquel se trouve Le casque.



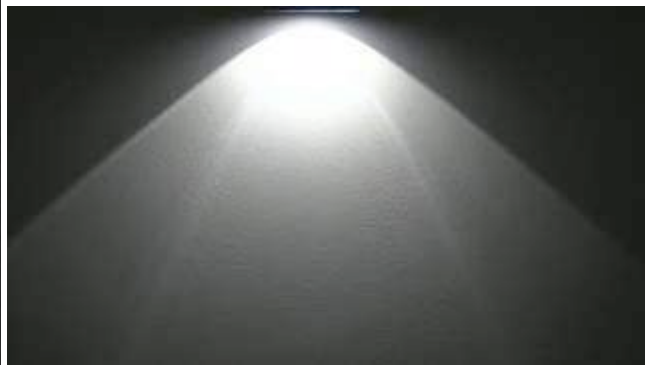


# OPTION 2

Pas de tunnel mais un caisson de lumière ou une douche d'une lumière céleste qui inonde une portion de l'espace.. Cela peut être :



Ou



# OPTION 3

Dispositif complémentaire pour immerger un grand nombre de public , installation sonore et visuelle dans un espace parallèle projetant sur écran géant, le parcours virtuel et sonore d'un spectateur sous casque.

## Biographie Gérard Hourbette

Gérard Hourbette, Jeune musicien-performer diplômé d'un Master 22 en Arts Sonores Bruitistes à l'Université Luigi Russolo 2 en 2006, le travail de Gérard Hourbette est basé sur la conjonction entre le mouvement et la matière, ainsi que sur la porosité des frontières disciplinaires et esthétiques. Il travaille des codes séculaires et signifiants pour les déporter et créer des espaces qui s'adaptent aux lieux ou projets interrogeant le corps, socle commun et témoin de notre époque.

Spécialisé dans le domaine martial sur le plan intellectuel, extrême-ardennais concernant l'esthétique et universitaire concernant l'aspect théorique, l'artiste use de ces influences pour évoquer ses racines et sa culture – celle qu'il s'est construite et celle de l'héritage : « l'Unique qui embrasse l'Universel (en cachette) ».

Parcours et travaux disponibles sur <http://www.artzoyd.net/>

## Biographie Laura Mannelli a.k.a IA Atopic Architectures [In] Between Real and Virtual Spaces

Laura Mannelli est architecte HMONP diplômée de l'« Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Malaquais ». Elle se passionne pour toutes les perceptions et les concepts qu'endosse la notion d'espace. Avec l'émergence des cultures numériques, très vite, elle développe une approche pluridisciplinaire pour expérimenter des architectures atopiques entre espace réel et virtuel[1]. Sa pratique se situe au croisement des arts plastiques, des réalités virtuelles et de l'architecture. Elle a exposé aussi bien dans des manifestations comme la Nuit Blanche parisienne, le Festival accès)s( à Pau, que des institutions comme le Palais de Tokyo à Paris, le Grand Palais de Lille ou le musée d'art moderne « Casino » au Luxembourg. De 2008 à 2012, elle est co-fondatrice de l'association loi 1901 « Human Atopic Space (HAS) ». HAS avait pour objectif d'impulser une recherche où les réalités virtuelles sont soit au cœur des processus de création, soit vecteurs d'une réflexion qui les engage. Pendant cinq ans l'association a mis en œuvre des projets culturels comme le « Festival Atopic », un des premiers festivals en Europe dédiés respectivement aux réalités virtuelles et aux machinimas[2]. Le festival a été accueilli à la « Cité des Sciences et de l'Industrie », à la « Géode », ainsi qu'au « Cinéma Latina » ou à la « Gaîté Lyrique » à Paris.

Aujourd'hui, Laura Mannelli vit entre Paris et Luxembourg. Entre pratique architecturale et création digitale, sa démarche, au cœur des processus de création numérique fédère une approche pluridisciplinaire de la création. Ce n'est qu'en mettant en commun différents secteurs de compétences que vont se développer les usages propres aux réalités virtuelles. De ces usages vont dépendre l'appropriation de ces réalités virtuelles par la société. Et de la société dépend l'évolution de ces nouveaux paradigmes.

[www.lauramannelli.com](http://www.lauramannelli.com) CV : <https://1drv.ms/b/s!ApUCsef3UIOKhvR2F9fwV7INIARuQA>

---

<sup>[1]</sup> Atopique vient du grec a (sans) topos (lieux). C'est l'idée d'Atopie énoncée par Robert Smithson, un non-lieu privé de centre et de périphérie

<sup>[2]</sup> Ce mot est la combinaison de trois mots existants : machine (pour ordinateur), animation et cinéma. Un Machinima est un film réalisé en filmant à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu vidéo.

# FICHE TECHNIQUE ET CONDITIONS

## OPTION 1

### **Fournis par la production :**

- le dispositif du tunnel : La construction a une emprise de 300 cm de long sur 95 cm de large et 205 cm de haut.

### **A fournir par l'organisateur :**

- la fabrication du tunnel si plus économique que le transport
- 4 Ordinateurs minimum carte graphique GTX 970 MINIMUM, 8GO RAM, processeur Intel Core I5 récent.
- 4 casques occulus rift
- point électrique 16 ampères 240 V monophasé
- 4 hôtesse d'accueil car l'œuvre ne permet qu'une vision à la fois. Quatre personnes doivent être là pour assurer le visionnage d'une personne à l'autre.
- 10 lots de lingette hygiénique pour nettoyer le dispositif VR - Zeiss Pre-Moistened Lens Cloths Wipes (lot 200)
- Personnel ( une personne pour déchargement s'il y a lieu), un électricien

### **Planning :**

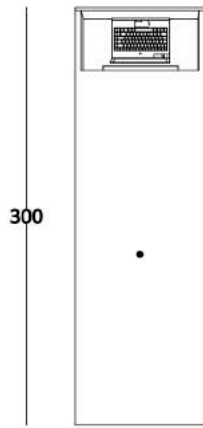
9H à 12H montage de la structure

14H à 17H : réglage de l'ordinateur et des lumières.

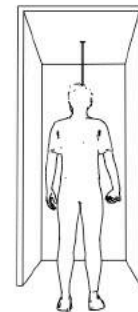
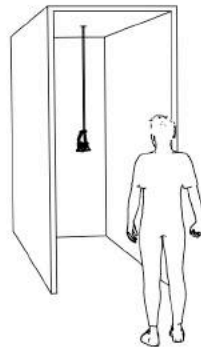
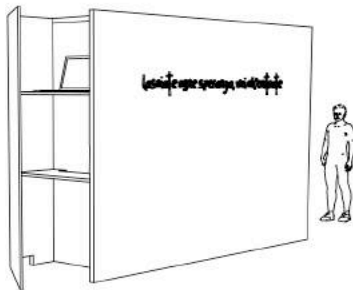
### **Contacts :**

Art Zoyd : 06 10 80 68 60 / 03 27 38 01 89

Laura Mannelli 06 17 50 57 47



93



# FICHE TECHNIQUE ET CONDITIONS

## OPTION 2

Un projecteur diffuse une lumière blanche céleste qui invite à pénétrer l'espace virtuel. On peut aussi concevoir que cette lumière traverse un vitrail. Avec un porte casque VR et la technologie dissimulée en utilisant des rallonges.

### **A fournir par l'organisateur :**

- Un projecteur avec une accroche
- la fabrication du tunnel si plus économique que le transport
- 4 Ordinateurs minimum carte graphique GTX 970 MINIMUM, 8GO RAM, processeur Intel Core I5 récent.
- 4 casques occulus rift
- Entre 3 à 6 prises électriques pour connecter l'ordinateur et le néon du caisson.
  
- 4 hôtesse d'accueil car l'œuvre ne permet qu'une vision à la fois. Quatre personnes doivent être là pour assurer le visionnage d'une personne à l'autre.
- 10 lots de lingette hygiénique pour nettoyer le dispositif VR - Zeiss Pre-Moistened Lens  
Cloths Wipes (lot 200)
- Personnel ( une personne pour déchargement s'il y a lieu), un électricien

### Planning :

9H à 12H montage de la structure  
14H à 17H : réglage de l'ordinateur et des lumières.

### **Contacts :**

Art Zoyd : 06 10 80 68 60 / 03 27 38 01 89  
Laura Mannelli 06 17 50 57 47

+ transport 1 Paris valenciennes Gérard Hourbette

# FICHE TECHNIQUE ET CONDITIONS

## OPTION 3

### Coûts de l'option 1 ou 2 +

#### **Fourni par la production :**

- console de mixage
- un écran de projection 4M X3 de face
- un vidéo projecteur 5 500 lumens

#### **A fournir par l'organisateur**

- 4 hauts parleurs et cable
- 1 ingénieur son et vidéo

### Planning

9H à 17H : prévoir deux backliners, 1 régisseur son, et 1 régisseur vidéo

#### **Contacts :**

Art Zoyd : 06 10 80 68 60 / 03 27 38 01 89  
Laura Mannelli 06 17 50 57 47