

Air Totem



INDEX

- 1 - Le Collectif
- 2 - Proposition de création
- 3 - Links material audiovisual



1 - LE COLLECTIF

Emu est un collectif créé en 2023 pour un projet de Creative Europe, géré par The Sphere. Après le développement du spectacle *Materia 3.0 Aerogami*, nous travaillons sur la reformulation du spectacle, pour créer un monde d'installation transmédia interactif, appelé *Air Totem*.

Nous considérons le spectacle comme une entité vivante, qui respire - un mélange d'expression humaine et de rythme technologique.

Notre travail transcende le théâtre traditionnel en fusionnant le spectacle vivant et la technologie de pointe, créant ainsi des expériences immersives en constante évolution.

À chaque création, nous explorons l'interaction entre le mouvement, le son et la lumière, en introduisant des données en temps réel sur les gestes et les émotions des artistes dans des systèmes multimédias qui génèrent des paysages sonores dynamiques, des éclairages changeants et des images réactives.

Notre objectif est de créer des spectacles qui semblent vivants, où l'art et la technologie se rejoignent dans un dialogue en constante évolution.



Maximiliano Quinones Santander (Musicien et Designer Sonore)

En tant que designer sonore, artiste sonore et musicien, il a pu travailler et expérimenter avec des artistes et producteurs issus de différents domaines, notamment le cinéma, la réalité virtuelle, le théâtre transmédia et le son immersif. Il s'imagine travailler sur divers types de projets artistiques ainsi que sur des projets de recherche et développement liés à la réalité virtuelle, au son immersif et au cinéma.

<http://www.maxqsantander.com/>



Corrado Edoardo Sartori (Ingénieur et programmeur)

Il est un ingénieur naval spécialisé en électronique et en automatisation, avec un intérêt particulier pour l'intégration de l'art et de la technologie.

Dans le cadre du projet "*Materia 3.0 Aerogami*", il développe des outils permettant à d'autres de créer des chorégraphies de lumière et de musique en utilisant des formes en polystyrène et des capteurs. Il est responsable de la conception et de la programmation des cartes électroniques, transformant des idées artistiques en solutions techniques pratiques. Son objectif, ainsi que celui de son équipe, est de créer une documentation et des schémas qui rendent ces technologies accessibles à tous les artistes, même sans compétences techniques.



Utka Nehuen Gavuzzo (Créateur et interprète)

Il est né en Argentine, où il a découvert le cirque à l'âge de 16 ans et a depuis choisi de se consacrer entièrement à l'étude du mouvement et des arts du spectacle, créant un mode de vie qui lui a permis d'explorer ses talents à plein temps. Il a suivi des cours de danse, d'acrobatie, de théâtre, de cirque, de musique et d'arts martiaux, se spécialisant notamment dans la jonglerie et le mouvement. En 2019, il s'est naturalisé en Italie et a étudié à l'Atelier de théâtre physique Philip Radice. Son intention a toujours été de cultiver un corps disponible et un langage propre où tout ce qu'il a appris fusionne, lui permettant de créer et de se développer dans divers domaines artistiques, en tant qu'interprète, metteur en scène et musicien. Il a parcouru le monde dans plus de 34 pays avec différents projets.



2 - PROPOSITION DE CREATION

Jusqu'à présent, le travail du collectif porte sur la construction de sculptures cinétiques en polystyrène. Un matériau aux qualités flottantes très élevées qui permet de réaliser des événements physiques extraordinaires. Le matériau est recyclé avant et après le travail et est utilisé avec beaucoup de conscience, en essayant toujours de laisser le moins de déchets possible. En même temps, nous travaillons avec du polystyrène à haute densité, qui est moins fragile et ne se casse pas aussi facilement que le polystyrène à faible densité.

Contrairement au spectacle *Materia 3.0*, dans lequel un ensemble de 6 installations différentes crée la portée dramatique et la musique de l'œuvre. *Air Totem* veut explorer la possibilité d'interaction de chaque installation séparément et en quantité, c'est-à-dire la même installation répétée dans l'espace. Notre travail s'adapte à tout type d'espace intérieur. Le minimum est de 2 mètres carrés (une installation).

Nous voulons voir ce qui se passe lorsque la distance entre l'installation et les personnes modifie leur mouvement, ou lorsque le bruit du public affecte les lumières de la pièce, ou simplement ce que les gens ressentent lorsqu'ils marchent dans une « forêt » de sculptures cinétiques.

En ce sens, le corps du spectateur opère matériellement sur la fiction construite, dans la mesure où chaque mouvement, geste ou attitude apparaît comme un élément de la construction discursive de l'œuvre.

Dans cette résidence, nous voulons nous concentrer sur tous ces aspects interactifs et les développer en fonction des réactions du public. À son tour, la résidence se concentrera sur la composition musicale, en utilisant les possibilités et les combinaisons des installations existantes.

Sculptures d'art interactives

Au-delà de la scène, nos sculptures interactives sont des œuvres d'art indépendantes qui réagissent à leur environnement avec le même sens de la vie et de l'évolution. Grâce à des technologies de capteurs avancées telles que celles de M5Stack, ces pièces s'adaptent à leur environnement - en détectant le mouvement, le son, la température et la lumière - et traduisent ces données en une expérience audiovisuelle immersive. Ces sculptures existent en interaction constante avec le monde, mêlant art, design et technologie pour créer des œuvres qui répondent à la présence du spectateur, l'invitant à un dialogue de mouvement, de son et de lumière.

Composants technologiques

Pour réaliser nos performances et nos installations, nous nous appuyons sur divers composants M5Stack :

M5Stick C Plus : suit les mouvements des objets et envoie les données aux ordinateurs ou à M5Stack Core pour la génération du son et le contrôle DMX (éclairage, machines à fumée).

M5Stack Atom S3 : Contrôle la vitesse du ventilateur via M5Stack sssr, pour les objets flottants et surveille la hauteur à l'aide d'un capteur TOF. Les projets futurs comprennent la chorégraphie de plusieurs objets flottants et l'amélioration des mouvements à l'aide de bandes LED.

M5Stack Core : sert de routeur DMX, recevant des données et contrôlant l'éclairage par le biais du protocole UDP. Les paramètres peuvent être configurés via un fichier ou directement sur l'appareil.

Caméras M5 pour le geste et la vision par ordinateur : Contrôlent divers dispositifs tels que les ventilateurs, l'audio et les projections réagissant à la lumière.

Intégration MIDI : Convertit les données OSC en données MIDI pour déclencher des synthétiseurs analogiques, permettant ainsi une expérience musicale plus interactive.

Une vision pour l'avenir

À EMU, notre vision va au-delà du présent. Nous voulons repousser les limites de la performance et de l'installation artistique en contrôlant chaque élément d'un spectacle - lumière, son et mouvement - dans une chorégraphie fluide et semi-automatique. L'intégration de fonctions MIDI nous permettra d'interagir directement avec les instruments, tandis que davantage de capteurs nous permettront de créer des environnements qui réagissent intelligemment aux interprètes et à l'espace.

Cette vision nous a poussés à rechercher un partenariat avec M5Stack. Leur technologie est devenue un élément essentiel de notre processus créatif, nous permettant de combiner l'art et la technologie de manière inédite. En travaillant plus étroitement avec M5Stack, nous souhaitons intégrer leurs capteurs et leurs appareils encore plus loin dans le monde transmédia, en créant un art réactif, intelligent et profondément immersif.

Cette collaboration nous permettra d'affiner nos installations, de développer de nouvelles méthodes d'interaction et de continuer à repousser les limites de ce qui est possible dans la fusion de la performance et de la technologie.

Notre objectif n'est pas seulement de créer de l'art, mais aussi de démocratiser les outils qui le sous-tendent. Nous nous engageons à produire une documentation claire et accessible pour aider les artistes et les créateurs à intégrer ces technologies dans leur propre travail, en leur donnant les moyens de créer un art innovant, intuitif et abordable. À l'UEM, nous pensons que la technologie n'est pas seulement un outil, mais un médium artistique qui, associé à la créativité humaine, a le potentiel de façonner l'avenir de la performance.

Date et durée désirée de la résidence.

Les dates qui nous conviendraient le mieux seraient au moins 10 jours entre le 12 mai et la fin du même mois. Nous sommes ouverts à toute possibilité, en fonction de votre disponibilité, entre ces dates.

3 - LIENS MATÉRIEL AUDIOVISUEL

Notre site internet est en construction. Tout le matériel disponible se trouve dans les liens suivants et dans ce même dossier. Si vous avez besoin de plus de photos ou de vidéos, n'hésitez pas à nous demander.

- <https://www.youtube.com/watch?v=BkMw6tTpjuA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6q101YP3WVc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Xgwx9KGP2vQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=D5NIIInsU79U>

Petite documentaire : https://youtu.be/Ov_ncfRP0Y

[https://drive.google.com/drive/folders/18nh7WAZArjZmqgM88HDI0znfLEy1X9pr?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/18nh7WAZArjZmqgM88HDI0znfLEy1X9pr?usp=drive_link)













