

# Trans\_Human\_Art III

## Une Ode à l'Art Immersif



**« (...) outrepasser l'humain ne se peut signifier par des mots (...) »  
Dante, La Divine Comédie (Par, I, 70-72)**

### **Note de synthèse**

#### **Le concept**

Trans\_Human\_Art III projette d'être une œuvre artistique ambitieuse, mélangeant musique, théâtre, multimédia et immersion. Il s'agit du dernier chapitre d'une épopée composée de trois saisons (GN\_6.66, XP\_6.77, EDN\_7.77, empruntant les fréquences radio des instruments de musique) contenant 22 épisodes chacune, suivant la structure de La Divine Comédie de Dante Alighieri.

Chaque épisode est méticuleusement élaboré pour offrir une expérience visuelle et artistique unique à chaque représentation.

Les spectateurs peuvent non seulement apprécier l'œuvre en direct, mais aussi la vivre en différé, grâce à une captation vidéo à 360° et un son binaural. Cette approche innovante offre une immersion artistique totale à tout moment et nous permet d'atteindre un public nombreux et varié. À cet effet, une version synthétisée des 22 épisodes est également prévue pour une tournée en France et à l'étranger, nécessitant des espaces capables de soutenir notre spatialisation sonore et visuelle.



Lien vers le site : [MKS - Mickael Sabbah](#)

Lien extraits en son binaural de [Trans\\_Human\\_Art II](#)



### **L'Expérience Immersive**

L'expérience visuelle en salle est sublimée par une spatialisation sonore de pointe qui fusionne harmonieusement avec des projections visuelles et une bande-son soigneusement orchestrée. Cette alchimie transcende les frontières du théâtre traditionnel pour créer un espace où l'art, la nature et la technologie se fondent de manière captivante. Trans\_Human\_Art III est une ode à l'expression artistique qui éveille les sens, stimule la réflexion et ouvre les portes à un voyage intérieur inoubliable.





## Évolution de l'Œuvre

Trans\_Human\_Art III représente une progression naturelle des deux opus précédents, intégrant le témoignage du protagoniste et élevant la narration à un niveau supérieur. Le public est plongé dans une quête pour comprendre les racines de la violence humaine, à la fois sur un plan personnel et à travers une enquête politique et philosophique. Les spectateurs deviennent des détectives aux côtés du protagoniste, révélant avec lui les intrigues et les coupables de l'affaire.

Trans\_Human\_Art III incarne une renaissance artistique, dépassant les limites de la création traditionnelle pour offrir une expérience multisensorielle unique, mêlant la technologie à l'art dans une quête fascinante pour la vérité.





## Synopsis

Le 21 juin 2022, à 14h22, dans une maison de banlieue, un couple s'engage dans une dispute violente. Les cris déchirent l'air. La femme, en proie à la colère, déchire les poèmes d'amour que l'homme lui avait offerts, les jetant à l'extérieur. Pendant ce temps, l'homme erre dans la ville, devenant une proie pour des malfaiteurs. À la tombée de la nuit, il est attiré dans la Cité Dolente, dépouillé et violemment agressé. Une flaque de sang s'étend lentement dans l'obscurité. À 22 heures, une femme décide d'appeler les secours, et à 22h22, la police arrive et l'observe agoniser en "silence".



Enfin, les pompiers interviennent pour lui porter secours. Plongé dans un coma artificiel, il est transféré en salle de réanimation. Le 22 juin 2022, à 2h22, son cœur électro-choqué doit répondre à l'ultime question : l'amour ou la mort aura-t-il le dernier mot ?

En arrière-plan de ce drame se cachent d'autres tragédies, des dizaines voire des centaines de vies éteintes, toutes suivant le même mode opératoire. Pourrait-il s'agir d'une série de meurtres, une sombre symphonie étouffée par le silence de l'appareil policier et judiciaire, complices de l'œuvre sinistre de la Mano Negra, une organisation criminelle tentaculaire étendant son emprise mortelle à travers le monde?

Déterminé à découvrir la vérité derrière son agression et la mort des innocents aux mains du même bourreau, le protagoniste pousse son enquête au-delà, questionnant les raisons sous-jacentes de la violence humaine envers ses semblables.

## Le Dispositif interactif

La partie technique de Trans\_Human\_Art III repousse les frontières de l'art et du spectacle vivant. Cette création révolutionnaire s'appuie sur des logiciels de pointe qui permettent la spatialisation à 360° du son et de l'image dans une variété d'espaces, allant des salles de théâtre aux chapiteaux mobiles, des lieux inhabituels comme des grottes, des amphithéâtres aux scènes en plein air, ainsi que des environnements naturels ou désaffectés.

Trans\_Human\_Art III est bien plus qu'une simple performance artistique ; c'est une audacieuse exploration de la symbiose entre le spectateur, la conscience du personnage narrateur et les dernières technologies. Il transcende les limites de l'art traditionnel en fusionnant de manière révolutionnaire des éléments visuels, musicaux et sonores.

Le son est minutieusement synchronisé avec les événements sur scène, se déplaçant dans l'espace en fonction de la progression du récit et s'adaptant aux stimuli visuels. Cette synchronisation son-image est cruciale pour créer l'immersion recherchée, où la réalité physique et virtuelle fusionnent de manière indissociable.

La spatialisation sonore repousse les frontières de l'immersion artistique en créant un environnement sonore enveloppant, où les sons semblent prendre vie tout autour du spectateur. Chaque note de musique, chaque dialogue, chaque bruit devient une entité spatiale, tissant l'histoire de manière plus profonde et riche. Le public est ainsi transporté au cœur de l'univers narratif, vivant chaque moment avec une intensité exceptionnelle.

Cette expérience immersive et personnalisée renforce le lien entre le public et l'œuvre, créant une dimension collective d'une richesse captivante. Elle invite les spectateurs à devenir des acteurs à part entière, contribuant en temps réel à la création de Trans\_Human\_Art III, tout en suscitant une réflexion approfondie sur les thèmes abordés.

En fin de compte, la proposition finale se présente comme une expérience artistique novatrice, fusionnant créativité, interaction et exploration pour former un ensemble d'une cohérence et d'une fascination sans pareille.

Trans\_Human\_Art III s'adresse à un public varié, des esprits curieux aux experts dans divers domaines. Cependant, en raison de la nature des thèmes abordés, il est déconseillé aux moins de 16 ans.





## Une création originale de Mickaël Sabbah

Diplômé du Conservatoire Municipal de Sète, du Conservatoire Régional de Montpellier, ainsi que d'une licence de théâtre effectuée à la Sorbonne Nouvelle (Paris III), Mickaël Sabbah est un auteur, acteur et metteur en scène de théâtre ayant écrit et produit de nombreuses pièces dès les années 2000. L'artiste a été récompensé et légitimé à de nombreuses reprises notamment pour sa pièce Echos.

Aujourd'hui, sa ligne artistique l'encourage à repousser les limites et conventions du théâtre par l'expérimentation de la transdisciplinarité, de la transtextualité, des nouvelles technologies et d'un jeu avec la chute du quatrième mur. Trans\_Human\_Art III s'inscrit parfaitement dans ces orientations et repousse les limites des arts vivants.

## L'équipe artistique

Aux côtés de l'auteur-acteur-metteur en scène et musicien, l'équipe artistique travaillant sur le projet se compose de :

**Emilie Portant** conseillère dramaturgique

**Tristan Ligen** scénographe

**Justine De Oliveira** vidéaste

**Jules Charlent et Lucas Gasnier** ingénieurs son

**Un(e) chorégraphe** : distribution en cours

**Une danseuse** : distribution en cours





## Note d'Intention

Trans\_Human\_Art III est une entreprise artistique ambitieuse qui aspire à redéfinir les frontières du spectacle. Notre intention est d'explorer les profondeurs de l'âme humaine, de susciter une introspection sur la nature de la violence et de la solitude existentielle.

Notre objectif est de déclencher une réflexion profonde sur la société contemporaine et d'inspirer une transformation positive. À cette fin, nous mettrons de côté les explications didactiques au profit de l'intuition : notre démarche artistique sera à la fois minimaliste et immersive, encourageant le public à interpréter l'œuvre de manière individuelle.

Trans\_Human\_Art III est un vibrant appel à la justice, à la recherche de la vérité et à la compréhension. Elle incarnera une évolution constante de la performance artistique dans un monde en perpétuelle évolution, tout en offrant une vision d'harmonie et de réconciliation entre l'homme et la Terre, où l'humanité et la nature prospèrent ensemble. Cette harmonie se reflète dans la fusion de plusieurs types de stimulations visuelles et auditives, créant une symphonie de suggestions capable d'éveiller les sens et les consciences. Les racines de la violence humaine seront explorées à travers la musique, la dramaturgie, la poésie, la spatialisation sonore et la technologie, plongeant ainsi le public dans une expérience sensorielle inégalée.

Nos sources d'inspiration vont des poèmes d'amour déchirés et recomposés à La Divine Comédie de Dante, en passant par des analyses anthropologiques et médicales. Notre approche artistique, délibérément minimaliste, laissera une place significative à l'interprétation du public.

Le but ultime de Trans\_Human\_Art III est de stimuler la réflexion, de susciter des prises de conscience profondes et d'inspirer une transformation puissante.

## Un Parcours de Guérison : La Thérapie de la Reconsolidation

Ce projet comporte une dimension thérapeutique, explorant le fonctionnement aliénant du système médico-légal et les obstacles à l'obtention de justice. Au fil de l'enquête, la scène devient un espace alternatif, où l'on peut rétablir sa propre histoire personnelle et entrevoir une lueur d'espoir pour la guérison, en encourageant la libération de la parole.

Trans\_Human\_Art III remettra en question l'existence même de ces traumatismes parfois reniés par la société. Le spectateur sera appelé à former sa propre opinion sur la véracité des faits rapportés et à les évaluer.

Nous croyons fermement en la capacité de l'art et de l'expression artistique à contribuer à la guérison des traumatismes personnels et sociaux. À cet effet, le projet s'appuiera sur les avancées scientifiques de la thérapie de la reconsolidation, une approche visant à guérir les victimes de stress post-traumatique, y compris celles touchées par des événements traumatisants tels que des attentats terroristes, pour surmonter leurs souffrances.

## **Une Approche Minimaliste**

Malgré la richesse de nos sources et de notre technologie, notre approche artistique restera délibérément minimaliste, embrassant la simplicité pour révéler la complexité de l'âme humaine. Cette simplicité paradoxale évoquera des émotions et des idées complexes, laissant ainsi une grande marge à l'interprétation et à la réflexion du public. À cet égard, la parole jouera un rôle central, faisant écho aux contes orientaux et à la tradition des troubadours. Le nomadisme caractérisera également le voyage du protagoniste vers la vérité.

## **Le Choix Graphique : Une Compénétration de Trois Dimensions**

L'essence de Trans\_Human\_Art III repose sur l'harmonieuse fusion de trois dimensions graphiques, réalisée grâce à un ensemble de techniques artistiques de pointe. La multi-projection, le mapping, ainsi qu'un système de calques ou de couches visuelles, contribueront à cette alchimie visuelle. Ces univers graphiques s'entremêleront avec la même élégance que les trois strates narratives structurant cette pièce révolutionnaire.

## **Ancrage dans la Réalité**

Au sein de ce riche trésor visuel tiré de THA I et II, des documents juridiques d'époque et des images d'archives authentiques seront soigneusement intégrés à la narration pour ancrer l'histoire dans une réalité tangible. Ils apporteront une dimension de vérité et de véracité à l'ensemble du récit, illuminant les événements et les détails juridiques cruciaux.

## **Univers Métaphorique et Symbolique**

Afin de transcender le réalisme et d'évoquer une dimension plus abstraite et poétique, un second univers graphique sera créé. Celui-ci sera composé d'images métaphoriques issues de bases de données libres de droits, ainsi que d'illustrations et de matières filmiques et photographiques de Mickaël Sabbah. Ces visuels injecteront une dimension métaphysique et symbolique dans l'univers visuel de l'œuvre, équilibrant ainsi le réalisme avec une dimension plus abstraite et poétique.

## **Résurrection des Œuvres du Passé : Le Continuum Temporel de Trans\_Human\_Art III**

Trans\_Human\_Art III apportera une dimension unique, spécifique à cette troisième étape. Des extraits filmiques tirés des œuvres théâtrales passées de Mickaël Sabbah ressusciteront virtuellement les êtres humains qui ont joué un rôle central dans ses œuvres précédentes. Toutefois, ces fragments ne se limiteront pas à la simple réincarnation ; ils porteront en eux une dimension prophétique, une prémonition anticipant et préparant le terrain pour les drames à venir.





## Dossier Littéraire et Graphique

### Traitement Littéraire

Trans\_Human\_Art III se présente comme une série théâtrale, musicale, multimédia, immersive, une enquête, un conte anthropologique interrogeant le cercle vicieux de la violence humaine. Dans les précédentes étapes (Trans\_Human\_Art I et II), la création artistique explorait de manière intrigante une textualité polyvalente, la transtextualité, et fusionnait habilement mots et musique pour suggérer des émotions et des idées. Ces étapes étaient des fragments, des extraits de textes, des éclairs de sens métaphoriques.

À présent, dans Trans\_Human\_Art III, une nouvelle ère s'ouvre. L'écriture devient une toile encore plus complexe, où chaque mot, chaque phrase, chaque dialogue, s'intègre harmonieusement aux éléments préexistants. La musique, les décors, les images, et la transtextualité ne sont plus des accompagnements en arrière-plan, mais des éléments centraux du récit. Les personnages dialoguent avec la musique, les décors réagissent aux dialogues, et la transtextualité tisse des liens entre les scènes. Cette approche immersive invite le public à vivre l'histoire de l'intérieur, à ressentir les émotions des personnages de manière encore plus intense, car chaque aspect de la performance contribue à l'expérience globale.



## **Matière Textuelle**

### **Les Pièces Annonciatrices ou La Prémonition des Mots : Un Sceau Invisible dans l'Œuvre**

Chacune des pièces antérieures à Trans\_Human\_Art III émane comme une prémonition, esquissant une toile narrative qui relie le passé à l'avenir. Dans le sillage d'un traumatisme paralysant, le protagoniste de Trans\_Human\_Art I et II se voit contraint d'emprunter ces fragments fictionnels, associés à des poèmes capturés sur des dictaphones. Progressivement, ces éléments fragmentés deviennent les fondations de l'épopée du triple choc, marqué par la rupture, l'agression et le coma.

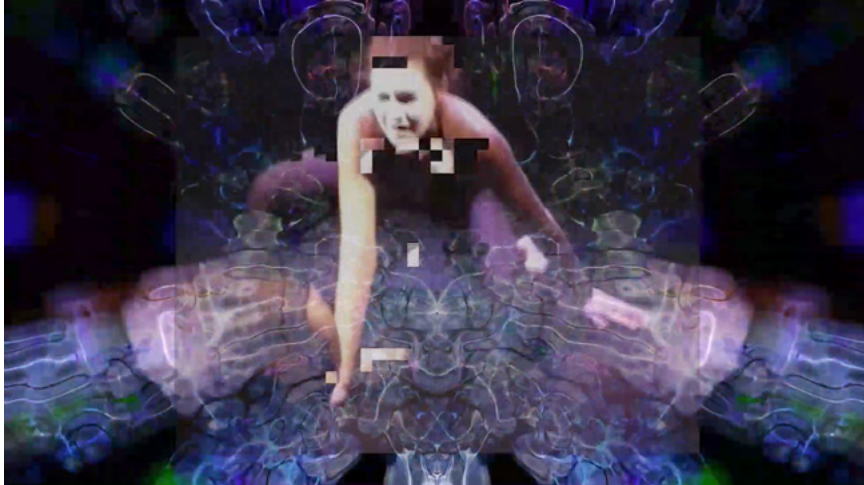
C'est le cas, entre autres, des poèmes d'amour déchirés d'avant le drame, baptisés Edelweiss, L'horloge du Temps et Oiseaux Pic Pic, pierres angulaires d'un récit qui se joue entre les lignes. Non seulement ces poèmes deviennent la base narrative de l'histoire, mais ils subissent une transformation alchimique. Ils sont recomposés et reconstitués jusqu'à fusionner en une entité nouvelle.

Par exemple, remontons à MKS texte I, II et III et Nù, des pièces jouées entre 2003 et 2005. Elles évoquent le passage obscur entre la vie et la mort, l'odyssée de l'âme à travers l'univers. Cette pièce, à première vue, annonce l'expérience du tunnel, décrite dans Echos, où se dessine le passage ("Voyage galactique," tableau 11), la rencontre avec la mort ("La Mort," tableau 13), l'emprisonnement de Hant ("Cabine," tableau 16), la symbiose homme-machine, et l'aspiration à l'amour (Final, tableau 48). C'est un étonnant prélude aux événements qui se matérialiseront dans la vie réelle de l'auteur-acteur-metteur en scène, six ans plus tard.

Koma (1.2.3), créée et interprétée entre 2009 et 2011, offre un autre exemple frappant de cette résonance prédictive. La pièce plonge déjà dans l'univers des mots et du langage à travers les premières phases du coma, tout comme l'auteur lui-même le vivra plus tard.

Quant à Kantik Opéra I, II et III, façonnées entre 2000 et 2003, elles explorent les thèmes de la séparation, de la douleur amoureuse, de l'émancipation féminine et de l'amour dans un monde en décomposition.

Enfin, Daisymoon, créée en 2010, anticipe la manipulation des mots et de leurs sonorités pour échapper à un destin funeste. Elle soulève la question épineuse de la vengeance face à la justice humaine, un dilemme qui finira par confronter notre protagoniste lorsque cinq de ses agresseurs échapperont à toute condamnation. Le fil invisible du langage, prédisant l'avenir dans un kaléidoscope de créations artistiques, unit ainsi les fragments du passé au récit actuel.

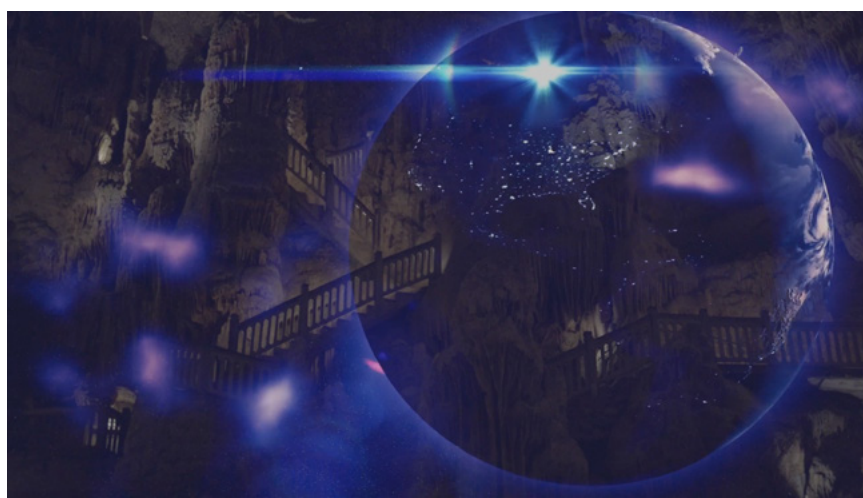


## **La Divine Comédie et la Science**

Pour enrichir cette trame, des extraits de La Divine Comédie de Dante ainsi que des fragments de recherches scientifiques sont incorporés. Parmi ces sources figurent des passages tirés des essais des professeurs Alain Brunet et Bruno Millet, spécialistes des chocs post-traumatiques. Des extraits de rapports médicaux issus des services de réanimation et de médecine légale, des textes d'experts (médecins, psychiatres, psychologues), et des citations extraites des procès-verbaux du tribunal et de la police s'ajoutent à cette mosaïque. Le résultat sera une véritable docu-fiction où des éléments littéraires et scientifiques se mêleront pour enrichir davantage le récit.

## **Le Récit et le Témoignage Historique du Narrateur**

C'est dans Trans\_Human\_Art III que le récit-témoignage historique du narrateur atteint son apogée. En utilisant une approche d'écriture inversée, tous les éléments précédemment développés - la musique, les décors, les images, la transtextualité - sont méticuleusement tissés dans une narration visant une intensité exceptionnelle. Le narrateur se dévoile devant les spectateurs, conte, raconte. Les dialogues, monologues, et interactions prennent vie, offrant une plongée émotionnelle profonde dans l'expérience vécue. Cette dernière étape est le cœur battant de l'œuvre, où la fusion de toutes les composantes artistiques et textuelles créera une expérience immersive, profonde, et bouleversante pour le public. Cette œuvre incite le public à explorer les thèmes anthropologiques de la violence en société et de son acceptation. Trans\_Human\_Art III émerge ainsi comme une œuvre totale, où la puissance de l'écriture inversée donne vie à une histoire captivante et émouvante, nourrie par les strates successives d'expression artistique (musicale, visuelle, et textuelle) du passé.





## Bible Graphique

L'essence de Trans\_Human\_Art III réside dans la fusion harmonieuse des univers graphiques grâce à un arsenal de techniques artistiques de pointe. La multi-projection, le mapping, ainsi qu'un système de calques ou de couches visuelles, contribuent à cette alchimie visuelle. Ces dimensions graphiques s'entrelacent avec la même grâce que les trois strates narratives qui structurent cette pièce révolutionnaire.



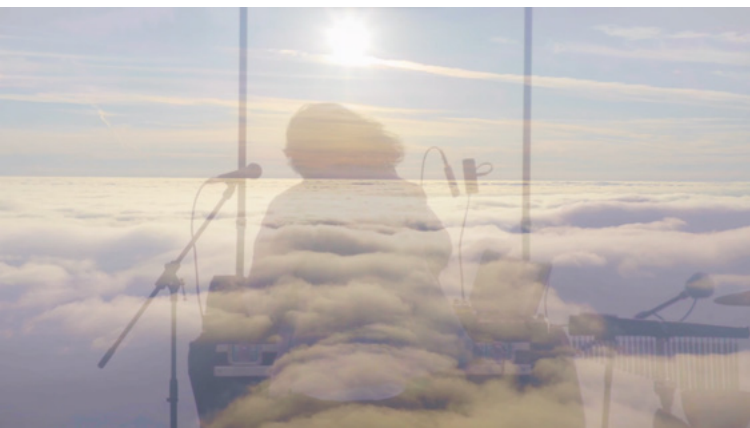
L'univers visuel de Trans\_Human\_Art III est une fusion d'influences graphiques riches, s'inspirant des étapes précédentes de Trans\_Human\_Art I et II. Le dessein ultime est de captiver les spectateurs en les submergeant dans une expérience sensorielle singulière. Ce périple artistique s'articule autour d'une diversité d'influences visuelles, s'ancrant profondément dans La Divine Comédie de Dante tout en sondant les vastes paysages naturels des Cévennes.





## Les Trésors de la Nature Cévenole

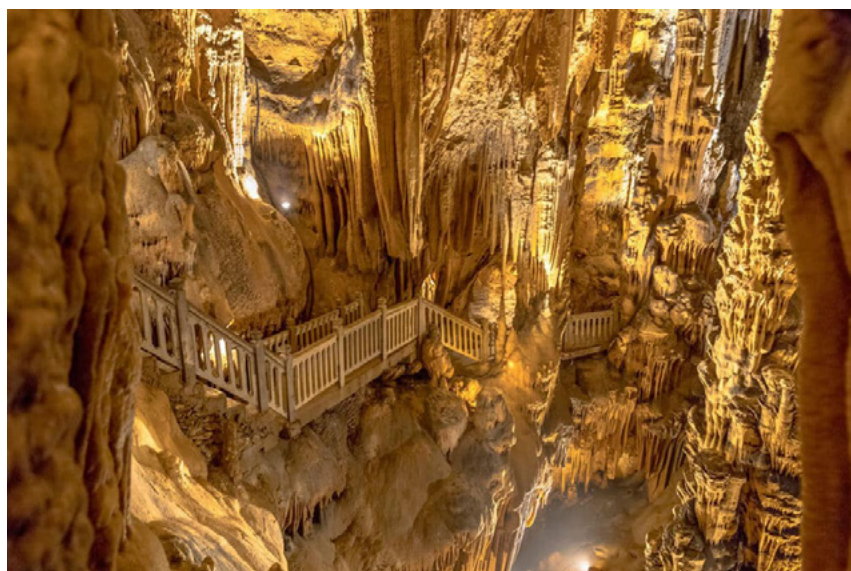
Au cœur de cette expérience visuelle exceptionnelle, nous découvrirons des prises de vue inédites, immortalisées lors du tournage du master projet de Trans\_Human\_Art II. Ces images révèlent les splendeurs de la majestueuse nature cévenole, offrant une immersion totale dans des lieux emblématiques tels que les rives de La Vis, les sommets de la Sérane, la mystérieuse Grotte des Demoiselles, les anciennes mines de plomb de Saint Laurent le Minier, les berges de l'Hérault, les cavités de la garrigue, et bien d'autres encore. Le choix minutieux de ces lieux évoque et symbolise les trois états de La Divine Comédie de Dante : l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis.



## Au-delà des Limites Traditionnelles

Ces images ne sont pas simplement des décors, elles incarnent une immersion profonde dans des décors naturels époustouflants. Elles transcendent la notion de mur et d'espace clos, visant à établir une symbiose entre la nature et l'espace de représentation. Projetées sur trois murs et le sol, elles forment un cocon visuel qui enserre à la fois le spectateur et le narrateur/musicien. L'impact est renversant, brisant les limites habituelles d'une performance artistique.







## Une Expérience Immersive Sans Précédent

Grâce à cette technique sophistiquée de multi-projection, les spectateurs sont conviés à s'affranchir de leurs repères traditionnels pour explorer des paysages vastes, des lieux insolites, et même des dimensions spatio-temporelles inexplorées. Le but ultime de cette immersion est de susciter un sentiment de lévitation, d'inciter à la contemplation et d'offrir un voyage immobile dans un univers où les frontières entre le réel et l'imaginaire se fondent.



## La Quintessence de la Création Artistique

L'univers visuel de Trans\_Human\_Art III se présente comme un élément central de cette création. Il donne vie à une expérience artistique complexe et profondément évocatrice, marquant la fusion entre la beauté naturelle et la créativité humaine, créant ainsi une nouvelle réalité, une "super nature." C'est un témoignage puissant du pouvoir de l'art à transcender les limites conventionnelles, transportant les esprits vers des mondes inexplorés.

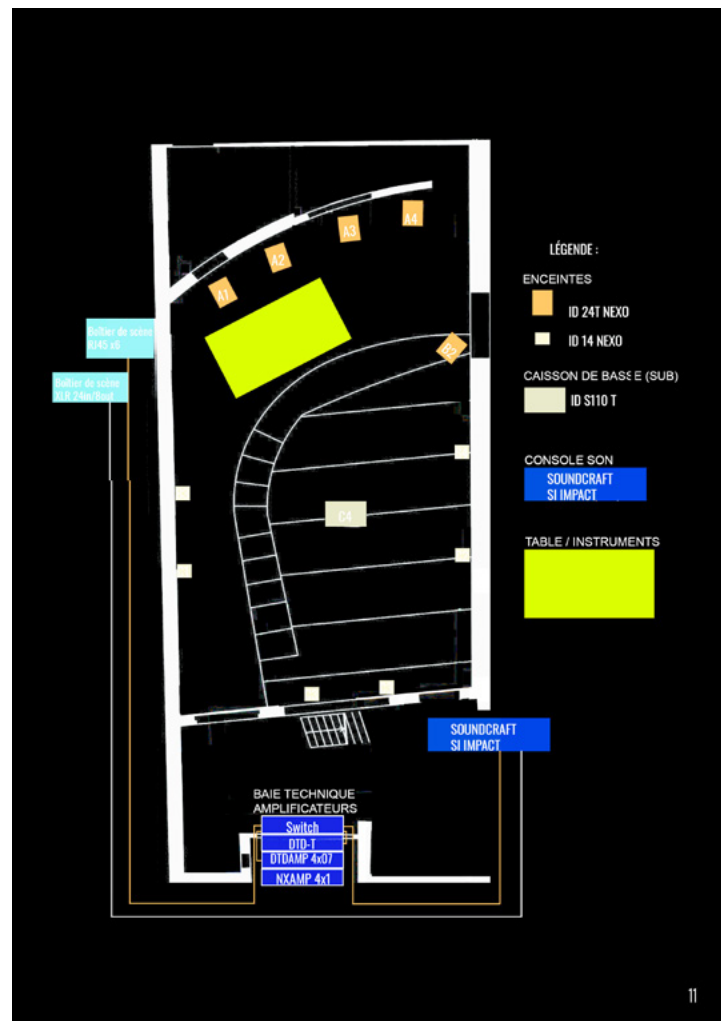
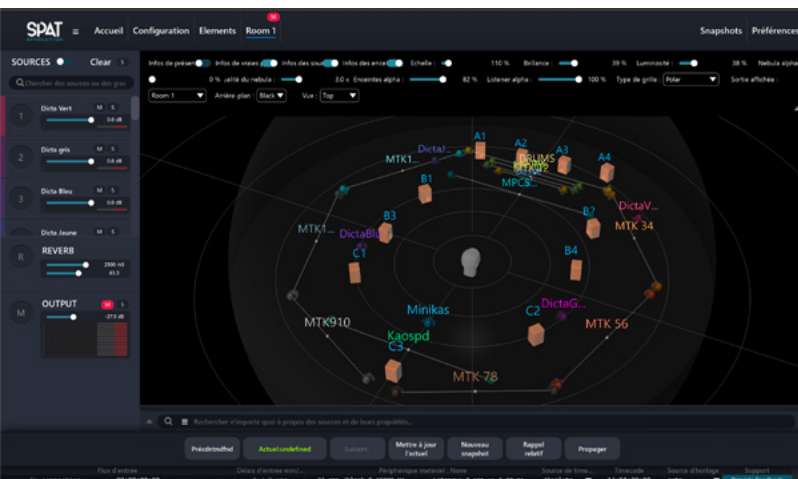
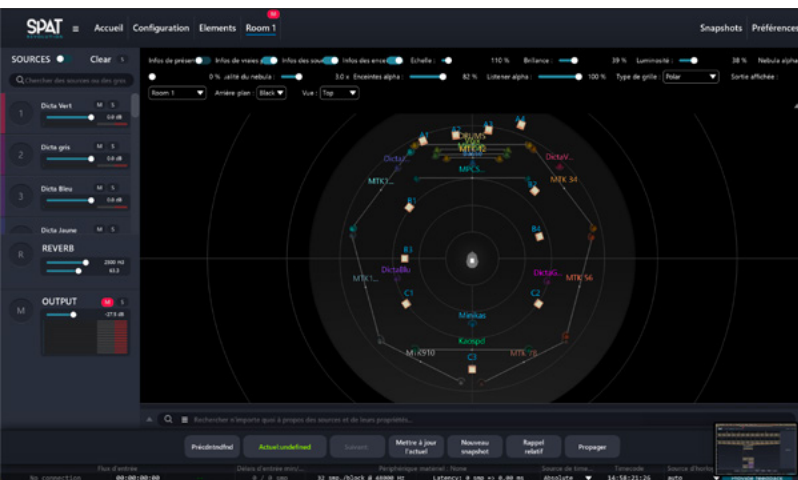


# Description visuelle du dispositif interactif

## Le Dispositif Musical : La Symphonie Électronique

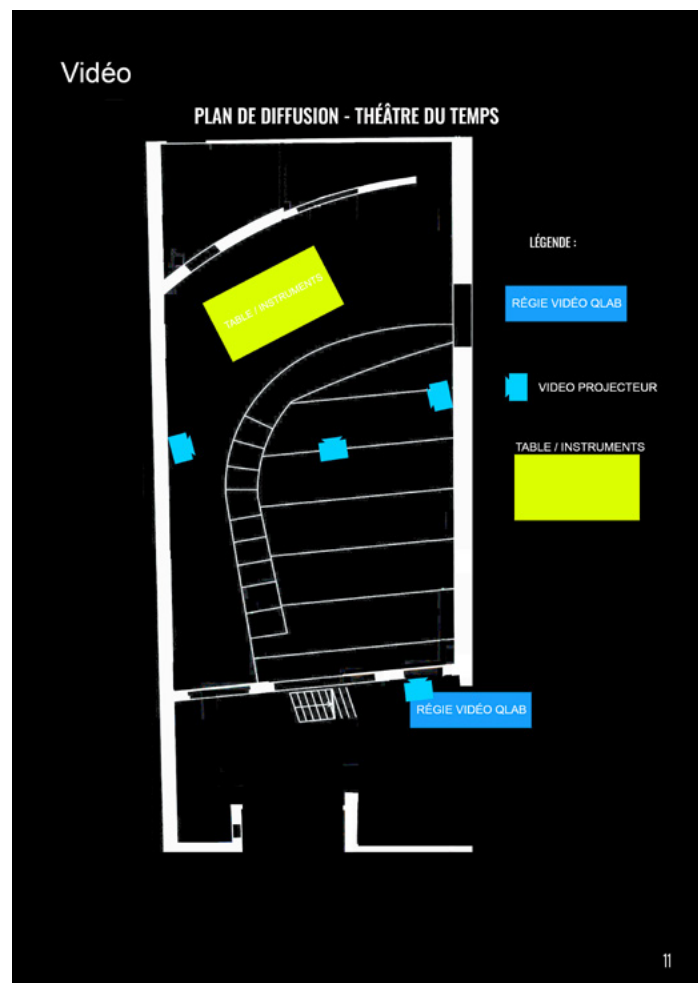
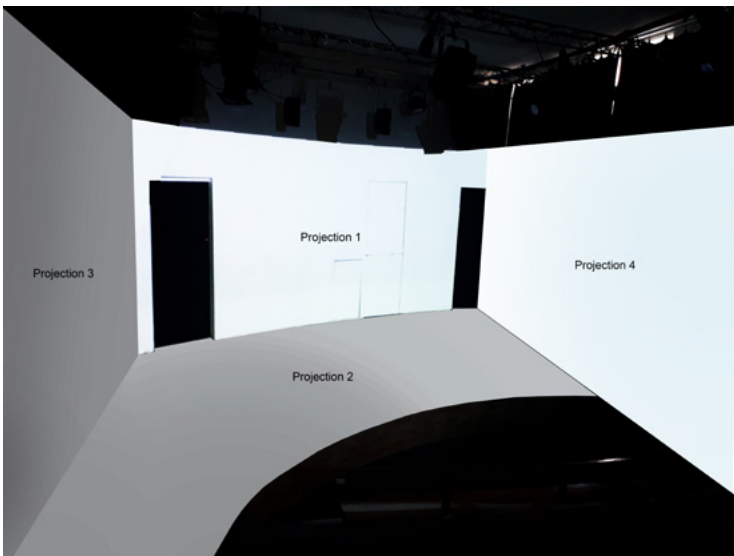
Imaginez une orchestration électronique de pointe. Une palette d'instruments et d'équipements de pointe, du MPC à la synthèse modulatrice Korg minilog XD, convergent grâce à une interconnexion méticuleuse, orchestrée par une carte son Focusrite. L'arsenal musical est ensuite canalisé à travers une console SI Impact Soundcraft, puis traité par le logiciel de spatialisation sonore Spat Revolution.

Ce dernier, avec une précision presque chirurgicale, distribue les flux audio aux douze enceintes Nexo série ID. Le résultat est une expérience auditive qui transcende le simple son, offrant une immersion multidimensionnelle. Mickaël Sabbah, au cœur de cette expérience, interagit en temps réel avec la régie son grâce à un micro vocal, tandis qu'un ampli casque HPA 6 lui offre une immersion sonore binaurale d'un réalisme captivant. Pourtant, la musique ne se limite pas à l'électronique. Des instruments acoustiques, tels qu'une cymbale, des carillons, des boîtes à musique, un Steel Tongue, des cloches, des kalimbas, un bol tibétain, un tube wha-wha, un métallophone et même une guimbarde, sont présents sur scène. Ils sont captés, échantillonnés via un micro C02 Samson statique, puis intégrés harmonieusement dans la composition, tout cela grâce au Kaosspad.



## Le Dispositif Visuel

L'expérience visuelle est tout aussi époustouflante. Trois vidéoprojecteurs Panasonic PT-TX440 sont choisis méticuleusement. Ils projettent des images de qualité exceptionnelle sur le mur de fond de scène, les deux murs adjacents et le plateau. Ces projecteurs sont les instruments d'un orchestre visuel, étroitement synchronisés avec un logiciel sophistiqué, le Q-lab. Ce dernier, en combinaison avec le mapping, métamorphose la salle de représentation en un véritable écosystème visuel. Il crée l'illusion que les images s'intègrent harmonieusement à l'environnement, invitant les spectateurs à plonger dans l'œuvre. Mais ce n'est pas tout. Le Q-lab déploie également des effets visuels stupéfiants, transcendant la réalité physique de la salle. Il génère des panoramas, des espaces virtuels et des illusions d'optique, catapultant le spectateur dans un univers visuel surdimensionné. De son côté, le sol miroir réfléchit les images des projections. Son but est de désorienter les sens du public, lui faisant perdre toute notion de l'espace. L'environnement qui l'entoure semble infini, créant une expérience sensorielle troublante et renforçant l'idée d'immersion totale. C'est un jeu subtil avec la perception, évoquant le concept théâtral du *Verfremdungseffekt*. La scène est délibérément dépouillée, revêtue d'images et lumières éphémères suivant le cours de la narration et projetées en harmonie avec le son spatialisé à l'intérieur de la salle. Le contexte immersif créé marque le dépassement des frontières du spectacle vivant, en les élargissant aux miracles des nouvelles technologies savamment mises au service de l'art.





## **Interaction du Public : La Collaboration Intime du Public**

L'interaction du public est un élément vital. Grâce à une application dédiée, le public interagit en temps réel avec les performances sonores et visuelles des trois volets de Trans\_Human\_Art III. Via leurs smartphones, connectés à la régie en direct, les spectateurs peuvent non seulement envoyer des extraits de vidéos depuis une base de données dédiée mais aussi ajouter des éléments sonores via un système de DJing audio en temps réel. Cette expérience personnalisée encourage une collaboration artistique inédite, renforçant le lien entre l'audience et l'œuvre.

## **Au-Delà de la Salle : La Transmission en Direct**

La retransmission en direct et en rediffusion via internet en format 360° et en son binaural permet aux spectateurs distants de vivre l'expérience en temps réel, démontrant l'accessibilité et l'impact technologique de l'œuvre.

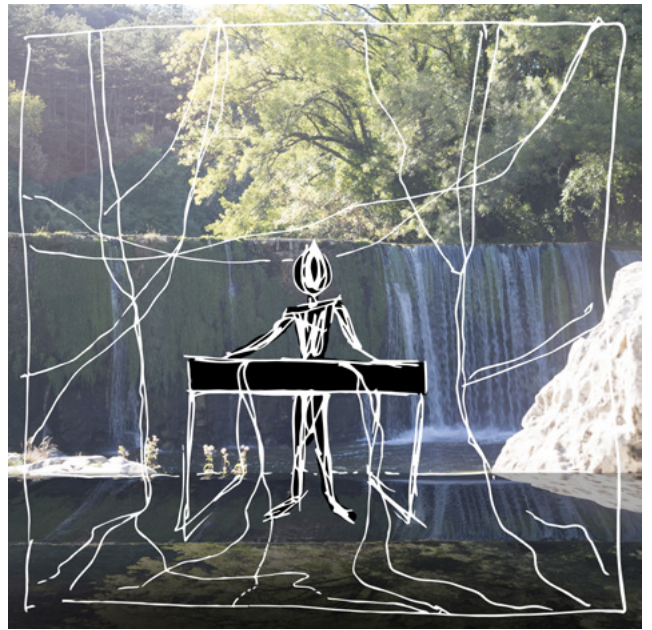
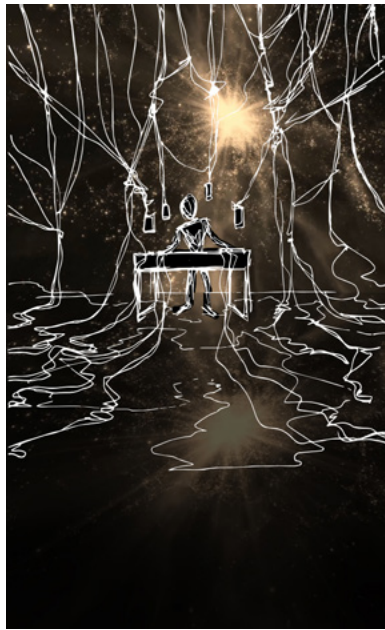
## **Scénographie interactive et Multisensoriel**

La scénographie de Trans\_Human\_Art III est une prouesse artistique qui place le spectateur au cœur de l'action, transformant chaque personne en un acteur clé de l'œuvre. L'interaction est la clé de cette expérience exceptionnelle, où le spectateur se trouve libre de se déplacer et de participer activement à l'enquête personnelle du personnage narrateur à chaque épisode.

## **Strates d'immersion**

La scénographie comprend plusieurs strates d'immersion qui fusionnent pour créer une expérience captivante. Tout d'abord, un environnement sonore spatialisé plonge le spectateur au cœur de l'univers de l'œuvre. Des sons se déplacent dans l'espace, créant une atmosphère sonore unique. Les projections vidéo sont étroitement synchronisées avec la musique et les éléments narratifs, renforçant l'immersion. Des instruments de musique et des extraits de texte sont habilement intégrés dans l'espace scénique, invitant le spectateur à interagir avec eux. Des dessins créés en direct et mis en mouvement ajoutent une dimension vivante artistique et visuelle à l'ensemble de l'expérience.

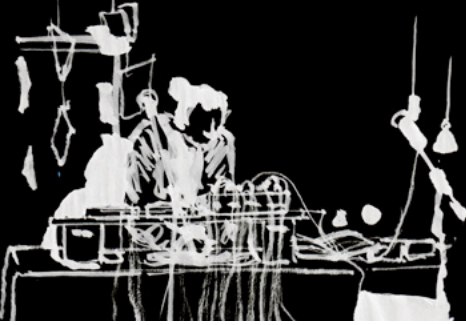




## Description des travaux et de la démarche d'écriture

L'œuvre magistrale de Mickaël Sabbah, *Trans\_Human\_Art*, s'érige en une épopée en quatre actes, chacun symbolisant une phase de transformation et d'évolution profonde. Cette aventure artistique exceptionnelle atteint son apogée avec *Trans\_Human\_Art III*, actuellement en cours de création. Ce dernier chapitre est le fruit de nombreuses années de travail acharné, fusionnant la puissance de la musique, la beauté visuelle, la profondeur littéraire et la réflexion philosophique. Il s'agit d'un projet unique, une odyssée artistique repoussant les limites de l'imaginaire.

Notre processus d'écriture se distingue des méthodes conventionnelles. Préalablement, lors des étapes précédentes (*Privé*, *Trans-Human\_Art I* et *II*), nous avons initié une investigation approfondie sur des sujets tels que le fait divers, les victimes d'agressions en bande organisée sur le territoire français, le crime organisé à l'échelle internationale, le stockage de la mémoire, les réseaux mondiaux de circulation de l'information, ainsi qu'une exploration de l'origine de la violence humaine à l'échelle sociétale. À partir de cette matière première, nous avons sculpté les paysages sonores, la musique, les décors, la technologie et les images. Notre objectif majeur était de créer une symphonie d'émotions racontant une histoire à travers la métaphore, la suggestion et le "silence" textuel. Les images et les vidéos immersives ont été habilement entrelacées pour enrichir cette expérience sensorielle. Dans cette optique, des sons et des prises de vue ont été capturés lors de repérages dans des lieux offrant des effets sonores et visuels uniques.



Actuellement, notre travail se concentre sur l'exploration de l'origine de la violence humaine à un niveau anthropologique. Nous proposons, sur le plan philosophique et spirituel, d'abolir cette violence en rétablissant le divin et le sacré à leur place traditionnelle, afin de sortir de l'impasse actuelle de notre civilisation et de renouer avec l'harmonie et l'équilibre originels. Notre démarche consiste à rédiger le texte narratif du témoignage historique du personnage narrateur, qui a voyagé dans l'espace, au-delà de la vie, visitant les cosmos et les univers pour revenir témoigner que la vie n'existe nulle part ailleurs dans l'univers, et que la Terre, cet organisme vivant unique, est notre seul et unique dieu.

Notre processus d'écriture inversée est méticuleusement conçu pour que chaque élément, qu'il s'agisse de la mélodie d'une chanson, de la conception d'un décor, de l'utilisation de la technologie, ou des références transtextuelles, contribue de manière significative à l'histoire globale. Chaque détail est élaboré avec soin pour garantir un impact pénétrant, percutant et mémorable.

Dans le choix des extraits de La Divine Comédie de Dante à insérer dans la narration orale et visuelle, nous travaillons en étroite collaboration avec des professeurs et chercheurs en romanistique spécialisés dans l'œuvre de Dante Alighieri telle que le Docteur Claudia Jacobi. Cette démarche vise à garantir l'authenticité et la pertinence des références utilisées ainsi que le dialogue autour de cette œuvre.

Quant à la dramaturgie, les conseils de la dramaturge, metteuse en scène et actrice Moni Grégo, ainsi que ceux de la Compagnie de la Mer, seraient également précieux.

En ce qui concerne l'examen de La Thérapie de la Reconsolidation, nous sommes en contact avec le Professeur Bruno Millet et envisageons d'entrer en communication avec le professeur Alain Brunet.

Dans le cadre des recherches sur le questionnement de l'origine de la violence de l'Homme sur l'Homme nous sommes en contact, entre autres, avec Vincenzo Celiberti ingénieur d'étude en anthropologie au CNRS et à l'Université de Perpignan. Pour ce qui est de la criminologie, nous ferons recours à l'expérience de M<sup>o</sup> Julien Dami Le Coz et M<sup>o</sup> Auerbacher, avocats au Barreau de Paris. La consultante forensic Janina Wietschorke a déjà été contactée pour ses conseils par rapport aux dynamiques du crime organisé.

Enfin, nous anticipons une relecture du texte en collaboration avec une maison d'édition, renforçant ainsi la qualité et la cohérence de l'œuvre dans sa forme finale.





## Recherche de Partenaires et Producteurs

Pour nos créations précédentes, Trans\_Human\_Art I et II, nous avons choisi de collaborer avec le Théâtre du Temps / Cie Anànkë. Leur expertise en aménagement de salle a abouti à une isolation acoustique exceptionnelle. Dans leur parcours, ils ont collaboré avec Alain Roy et Espace Concept pour la spatialisation sonore de la salle. En parallèle, le Théâtre a adopté le système SPAT Revolution de Flux, ainsi que les enceintes en 11.1 de Nexo, marquant leurs débuts dans l'immersion sonore et visuelle adaptée au spectacle vivant. Ils ont également bénéficié de l'équipement haut de gamme fourni par Nanolink pour leurs besoins techniques. Ces sociétés manifestent un vif intérêt pour un partenariat et un rôle de conseillers techniques dans le cadre de Trans\_Human\_Art III.

À l'heure actuelle, nous sommes en pourparlers avec le Théâtre du Temps / Cie Anànkë en vue d'organiser une résidence et une série de représentations. Pour le Master projet de Trans\_Human\_Art III, des discussions sont en cours avec l'Association Lézards Bizarres, qui est elle-même en partenariat avec le Théâtre du Temps / Cie Anànkë. Ce dernier mettrait à leur disposition son équipement reproduisant la spatialisation sonore et visuelle pour une tournée sous chapiteau immersif, dans divers lieux à déterminer dans la région du Limousin.



Lors des repérages photos et vidéos pour le Master projet de Trans\_Human\_Art II dans les Cévennes, l'atmosphère spectaculaire de la Grotte des Demoiselles a captivé notre équipe, ce lieu étant en parfaite harmonie avec notre univers artistique. La direction de la Grotte, impressionnée par notre expertise en spatialisation sonore, se montre favorable à l'idée de mettre le site à notre disposition pour plusieurs représentations de la synthèse (Master projet THA III) de notre futur spectacle. Actuellement, des discussions sont en cours avec ce partenaire potentiel. De plus, la Mine des Malines à Saint-Laurent-le-Minier et l'Amphithéâtre de Saint Roman de Codière sont d'autres sites potentiels pour les représentations de Trans\_Human\_Art III.

Nos recherches se poursuivent pour identifier d'autres espaces partenaires, en France et à l'international, adaptés pour accueillir notre projet immersif. Concernant la correction, la publication et la promotion du texte, nous envisageons une collaboration avec Sinope éditions. Nous prévoyons de solliciter le soutien financier et la diffusion du projet auprès des principaux partenaires institutionnels suivants : la Région Île-de-France, la Mairie de Paris, ainsi que les Départements de Creuse, Hérault et Gard, les régions Occitanie et Limousin, ainsi que le CNC et l'AP-HP Paris MEM.