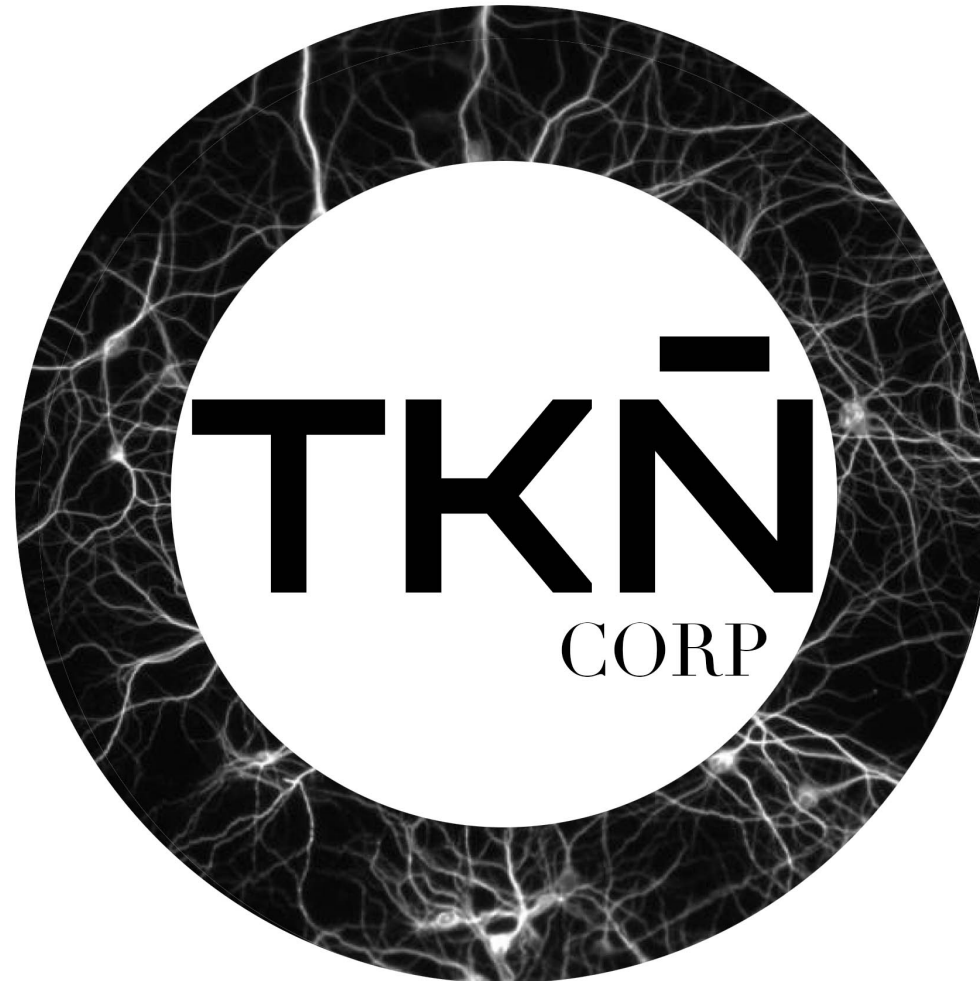


The image features a central logo for TKN CORP. The logo consists of a white circle containing the letters 'TKN' in a large, bold, black sans-serif font. Below 'TKN', the word 'CORP' is written in a smaller, black, serif font. The logo is centered over a background of dark, silhouetted tree branches against a bright, golden-yellow sky, suggesting a sunrise or sunset. The branches are intricate and spread across the frame, with some showing detailed bark texture.

**TKN**  
CORP

# CRÉATION TEKHNE

TEKHNE est un spectacle hybride en création qui regroupe théâtre, cirque, shibari, arts numériques, danse et musique.



## CONTACT

### **Cie Cirque Aléatoire**

7, rue Jean Baptiste Betout  
87250 Bessines sur Gartempe

06 21 33 17 81

[www.cirquealeatoire.fr](http://www.cirquealeatoire.fr)  
[cirquealeatoire@gmail.com](mailto:cirquealeatoire@gmail.com)

## COPRODUCTION ET RÉSIDENCES

### **Festival Graines de Rue**

Bessines Sur Gartempe

**Théâtre du Cloître**

Scène Conventionnée

Bellac

**ZoProd**

Poitiers

**La Ferme de Villefavard**

Villefavard

## PRÉ-ACHATS

### **Festival Graines de Rue**

3 représentations - juin 2017

### **Festival du Haut Limousin**

juin 2017

### **Festival A la Croisée des Chap**

juillet 2017



## NOTE D'INTENTIONS

La recherche technologique est aujourd'hui animée par des objectifs de performance, de productivité et de rentabilité ; elle s'est appropriée tous les champs du vivant, cherchant à connecter toujours plus, à accélérer les rythmes, les cadences et l'accès à l'information ...

Le transhumanisme n'est plus un mythe, mais une réalité palpable ; une marche folle dans laquelle l'humanité entière est entraînée. L'idée de mêler progressivement l'homme à la machine a fait son chemin. On peut citer en exemple certains projets d'Alphabet, maison mère de Google, qui, par le biais des filiales Google X et Calico, travaille à "tuer la mort", à l'aide de technologies toujours plus "intégrées" à notre corps : la détection et la destruction des cellules cancéreuses grâce à un bracelet utilisant des nanoparticules magnétiques, ou encore des lentilles de contact pour diabétiques, abritant une antenne sans fil leur permettant de transmettre les mesures à un appareil connecté ...

On peut néanmoins s'interroger sur le prix de cette évolution... A-t-on réellement envie que le cancer soit détecté par une multinationale ? Qu'importe, tant qu'il peut être détecté et annihilé, mais qu'en est-il du VIH ? Car ces technologies sont développées par des sociétés dont les intérêts doivent être questionnés. Que trouve-t-on derrière le "mieux-vivre" ? Qu'en est-il de notre intégrité d'être humain ? De notre vie privée ?

Nous considérons qu'il est du devoir de l'artiste de questionner, avant de se retrouver devant le fait accompli.

Que sommes nous prêts à accepter pour "mieux vivre" ?

Quel sera l'homme de demain ?

Qui sera l'homme de demain ?

Alors que de nombreux gouvernements s'interrogent sur le cadre juridique concernant l'intelligence artificielle, un nouveau type d'humain est en train de naître... Il n'a plus le même corps, la même espérance de vie, ne communique plus de la même manière, ne perçoit plus le même monde, et n'occupe plus le même espace.

Nous souhaitons amener le spectateur à se questionner sur son rapport au transhumanisme car l'éthique ne résout pas tout, tant il y a de solutions différentes, viables et justifiables.





## DĒFINITIONS

### La tekhnê

Venant du grec Τέχνη, elle désigne la production ou fabrication matérielle, l'action efficace, dans l'Antiquité. Au Moyen Age, la notion de tekhnê est reprise et s'intéresse au "comment". Tekhnê, c'est aussi l'art et la technique, qui ont été liés pendant longtemps visant à l'amélioration de la condition de l'homme. L'invention de la roue et de l'écriture ont indéniablement été des avancées techniques et cognitives permettant à l'homme de mieux vivre. Ces inventions ont souvent été mal acceptées voire dénigrées mais ont pour autant répondu à un besoin et trouvé leur place dans notre société.

### Le transhumanisme

C'est un mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains. Il considère certains aspects de la condition humaine, tels que le handicap, la souffrance, la maladie, le vieillissement ou la mort, comme inutiles ou indésirables. Dans cette optique, les penseurs transhumanistes s'appuient sur les biotechnologies et sur d'autres techniques émergentes. Les dangers comme les avantages que présentent de telles évolutions sont une préoccupation importante au sein du mouvement transhumaniste.

## LES PERSONNAGES

### L'Avatar

Du sanskrit *avatāra* : descente, incarnation divine. Dans l'hindouisme, un avatar est l'incarnation d'un dieu venu sur terre sauver les mondes du désordre cosmique. Depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle, avatar s'emploie aussi au sens figuré de métamorphose, transformation d'un objet ou d'un individu.

Dans le spectacle, le personnage de l'avatar est une modélisation en 3 dimensions, qui s'adresse directement au public et retrace le mythe de Prométhée. L'avatar peut-être considéré, selon les sensibilités de chacun, comme un narrateur, une intelligence artificielle dématérialisée ou une conscience du Cloud.

### Pandora

Du grec Πανδώρα : ornée de tous les dons. C'est la première femme dans la mythologie grecque. Elle est fabriquée par Héphestos et parée par les dieux. C'est elle qui ouvrira la boîte de Pandore. Dans Tekhnê, c'est un robot doté d'une intelligence artificielle, elle symbolise la technologie et un futur possible.

### Itan Prométhée

Du grec Προμηθεύς : celui qui réfléchit avant. C'est un titan qui apporte le savoir aux hommes, symbolisé par le feu divin de l'Olympe, ce qui provoque la colère de Zeus.

Ici, il est PDG de Tekhnê Corporation et compte faire évoluer la race humaine, et en parallèle, pallier à son handicap.





## LE PROJET

Tekhnê est une performance hybride qui regroupe arts numériques, shibari, cirque, danse, théâtre et musique, d'une durée projetée de 1 h à 1 h 30.

Tekhnê propose une mise en abyme de notre société. On parle de Tekhnê Corporation, une entreprise privée, alors que l'on réfère à la société dans sa globalité. Dès les premières minutes, le spectacle est présenté comme une conférence sur le transhumanisme puis se mue en expérience ; il est demandé au public de se positionner via son téléphone portable, ce qui aura alors une influence directe sur le spectacle.

Il devient alors intéressant, voire nécessaire, d'observer et d'explorer les nombreuses pistes qui se profilent lorsque l'on mêle technologie, besoins et éthique.

Le spectateur se retrouve pris à parti : où se situe l'humain dans la machine, tant sur le plan métaphorique que tangible ?

Tekhnê pose plusieurs questions :

Jusqu'où peut-on aller ?

Jusqu'où veut-on aller ?

Jusqu'où doit-on aller ?

C'est pour cette raison que nous avons choisi d'interagir avec le spectateur, via son téléphone portable, car quelle est l'utilité de questions aussi ouvertes, si elles n'appellent pas réellement de réponses collectives ?

Le spectateur doit dans un premier temps s'inscrire et participer à un sondage.

Il assiste ensuite à "l'expérience" : la connexion de Pandora au Cloud. Ce n'est pas sans rappeler un projet, lui bien réel, de nanorobots implantés dans le cerveau, permettant un accès direct à internet. Pandora est connectée, par la technique du shibari (du japonais 緊縛, qui signifie attaché, lié), avant de s'élever dans les airs, sur fond de lignes de code et d'animations rapides.

Elle danse alors dans le Cloud. Désormais omnisciente, elle peut communiquer directement avec le public, sur leur téléphone, et via les enceintes. Elle s'en servira pour poser des questions essentielles.

Le public désire-t-il assister à l'augmentation de Prométhée, le créateur de Pandora ?

Prométhée se connecte à son tour, grâce au mât chinois. A la fin de cette scène, il tombe

inerte, et petit à petit, disparaît au profit d'un avatar à son image (réalisé à l'aide d'une captation 3D).

Dans le cas où le public refuserait, une scène alternative, en construction, est envisagée.

Les rôles s'inversent, le public est en pleine lumière. Pandora, l'intelligence artificielle, pose la question : qui veut être guéri ? Augmenté ? Connecté ?

Elle apparaît alors sur les écrans de téléphone, qui se mettent à sonner de part et d'autre dans le public, déstabilisant ce dernier.

Cet appel n'attend pas de réponse, mais force le spectateur à se poser ces questions : le transhumanisme est à ma porte, quelle est ma position ?

Vais-je ouvrir la boîte de Pandore ?

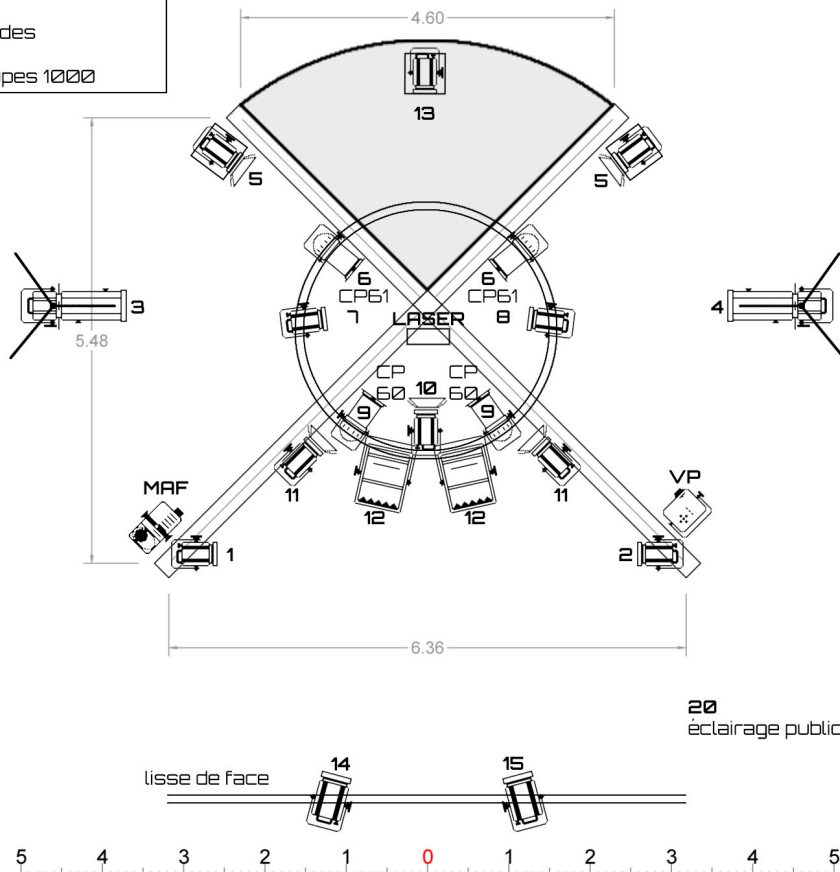




## SCÉNOGRAPHIE

10	5
PC 650	VOLETS
2	2
PC 1000	PIEDS
4	3
PAR 64	PLATINES
2	
cycliodes	
2	
découpes 1000	

### PLAN DE FEU TEKHNE



### Une structure et une toile

Le parti pris a été de proposer un caractère à l'espace.

La structure en est l'élément majeur. Entièrement construite en métal, elle permet des fixations lourdes avec une impression de légèreté grâce à sa conception en poutres triangulées cintrées. Cela permet l'installation simple et rapide d'un mât chinois ou bien d'anneaux.

Elle s'accompagne d'une toile de vidéoprojection tendue sur la surface arrière de la structure. Cette combinaison donne à la scène un volume, une dimension. Les deux personnages y ont suffisamment d'air pour exister et peuvent l'utiliser aisément.

### Eclairage et vidéo

Quelle soit issue de projecteurs ou d'un vidéoprojecteur, l'espace et l'écran réagissent à la lumière. Le jeu subtil de positionnement des sources nous permet un travail en finesse sur les ambiances lumineuses.

La projection vidéo apporte un effet de fond en mouvements et elle vient même parfois découper les silhouettes en contre jour.

La lumière est en rapport direct avec la projection. Elle propose une simplicité de construction pour une plus grande maîtrise de chaque objet et de son éclairage.

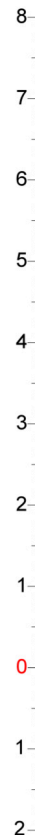
### Le cocon et la transformation

Au travers de l'utilisation des projecteurs, vidéoprojecteur, machine à fumée et source laser l'espace prend vie. La lumière construit des intensités et couleurs, formes et signes lisibles. La fumée et le laser matérialisent de nouveaux espaces fluides, qui changent la dispersion des lumières et créent un nuage technologique, un cocon d'informations pour porter la transformation de Pandora et Prométhée.

### Univers sonore et fréquences

Un travail sur les fréquences est effectué, destiné à affecter le spectateur, provoquant un profond malaise, qui ira crescendo et ce sans qu'il ne s'en rende compte jusqu'au noir final.

Plutôt que de mélodies, on parlera de déstructuration sonore. La recherche est axée dans l'héritage (Harsh) Noise, mais également Classique, avec l'utilisation de voix et le lien au sacré.





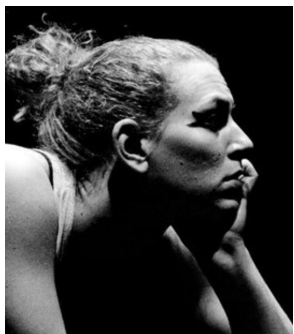
## L'ÉQUIPE



### Alex Mino et Elsa Davidson

Artistes circassiens et chorégraphiques au plateau, amis de longue date tous deux formés à l'Ecole Nationale de Cirque de Châtellerauld (86) puis au Centre Régional des Arts du Cirque de Lomme (59) Alex Mino et Elsa Davidson ont chacun leur discipline : elle la contorsion-équilibre, lui le mât chinois.

En 2009 il fonde la compagnie Cirque Aléatoire basée en limousin et tournera avec deux créations solo : *Le Baron perché* et *N'en rêvez pas soyez-le*. Il participe également à des projets en tant qu'interprète avec les cie Archaos, Mauvais esprits et Malabar.



Intrigués tous les deux par les nouvelles technologies, la littérature et le cinéma de science-fiction, des idées de spectacles plein la tête, la rencontre avec Antoine Vanel leur permet de s'associer pour la création de Tekhnê.

Ils sont alors rejoints par Benjamin Frenay, Morse et Nelly Jane Reviron pour faire vivre le projet et créer le collectif de création du spectacle.

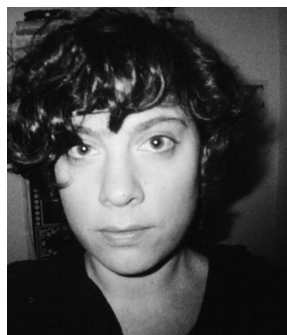
cirquealeatoire@gmail.com 06 21 33 17 81  
elzadavidson@yahoo.fr 06 78 51 44 19



### Antoine Vanel

D'abord ingénieur, puis chercheur à l'INRIA Grenoble, Antoine Vanel décide en 2010 de mettre ses connaissances en développement informatique au service de la création artistique. Il fonde Beam'Art en 2011 et aura l'opportunité de collaborer avec chorégraphes, danseurs, acteurs, peintres etc. et de montrer son travail autour du globe (Dubai, Pekin, Las Vegas...). C'est avec sa nouvelle identité blindsp0t, débutée en 2016, qu'il collaborera à cette création.

contact@blindsp0t.com 06 99 95 02 02



### Nelly Jane Reviron

Comédienne dès 14 ans puis formée au cours Florent, elle oriente son travail vers l'écriture, la performance et la danse. Ses collaborations avec le CDN de Nice lui ont permis de définir les non-limites de la création. Après plusieurs années avec le label Anti-Narcose aux Pays-Bas, elle s'implique pour l'accès libre à l'art et la culture.

Basée à Montréal, elle travaille pour le festival du Suoni et plusieurs salles.

imagination.as.resistance@gmail.com 06 05 86 23 26 +1 (514) 618 3597



### Benjamin Frenay

Formé au génie civil, à l'architecture puis à la scénographie d'équipement, c'est à Genève qu'il travaille pour la première fois avec des théâtres et utilisateurs de lieux. En 2014, il prend la décision de tourner son activité vers la régie à laquelle il se formera à Lyon.

Passionné de technique, de création et d'espace, il intègre alors le projet Tekhnê pour y faire la régie et la création lumière.

benjaminfrenay@gmail.com 06 66 51 69 04



### Morse

Formé à l'Ecole Normale Supérieure de Lyon, il obtient en 2016 son doctorat en Neurosciences. Ses travaux de recherche portent sur la manière dont le cerveau intègre l'information sensorielle et les processus de perception consciente. C'est néanmoins en tant que DJ et producteur issu de la scène électronique qu'il rejoint le projet hybride Tekhnê, afin de participer au mixage de la bande sonore du spectacle et d'apporter sa vision scientifique et ses réflexions autour de la thématique du transhumanisme.

morse.music.contact@gmail.com 06 17 82 23 70

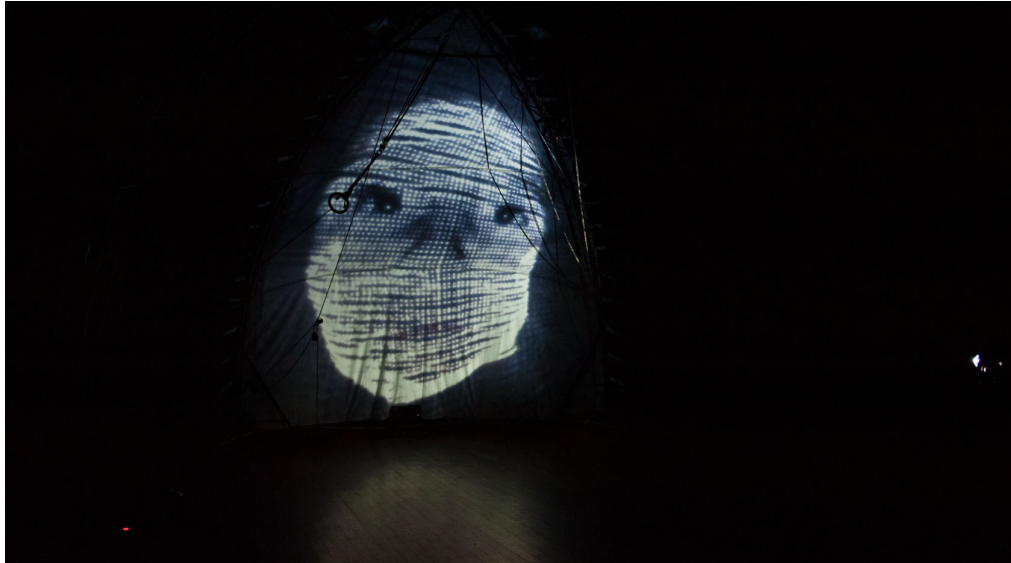


## SORTIE DE RÉSIDENCE AU THÉÂTRE DU CLOÎTRE

Photographies : Dominique Trillaud  
dominique.trillaud@gmail.com

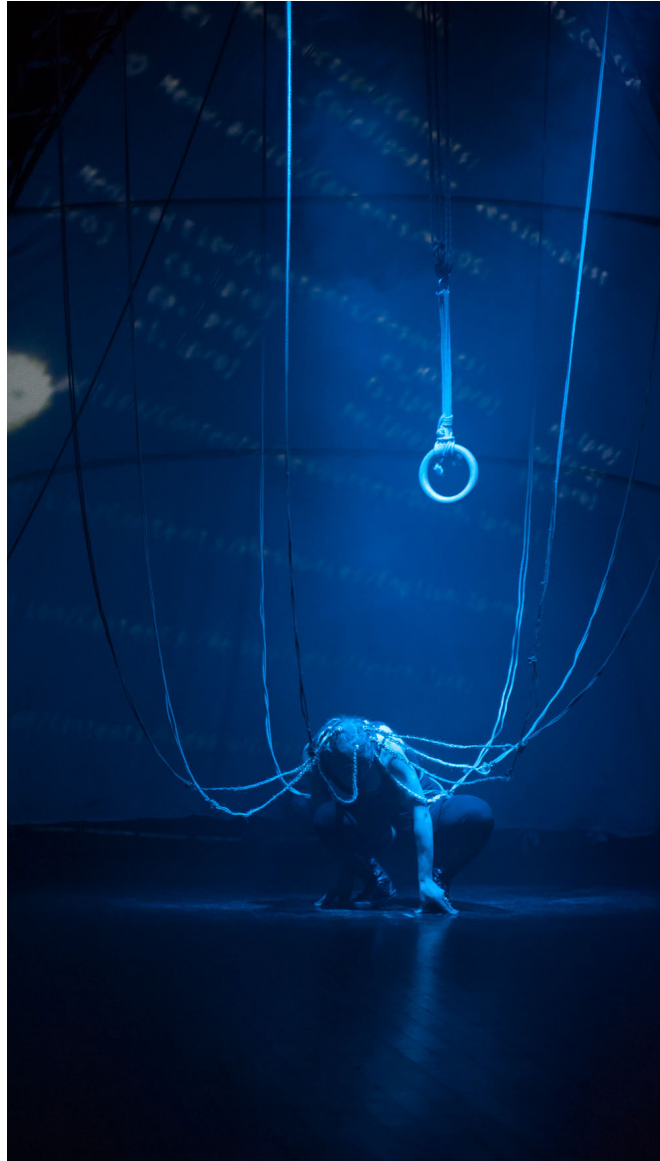
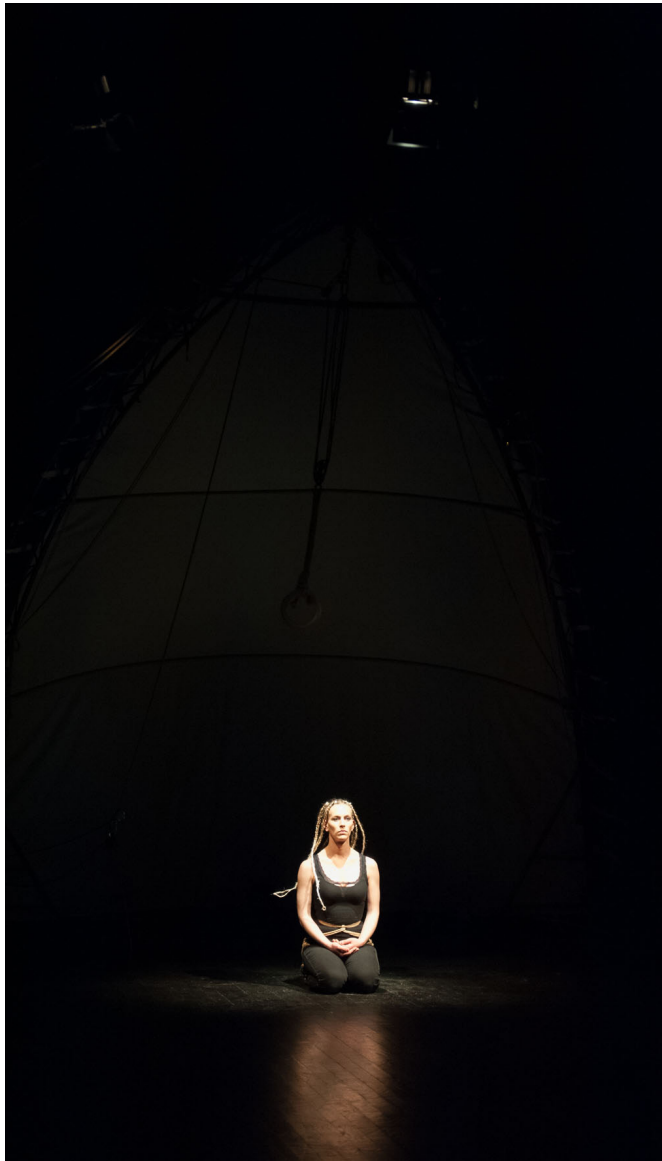




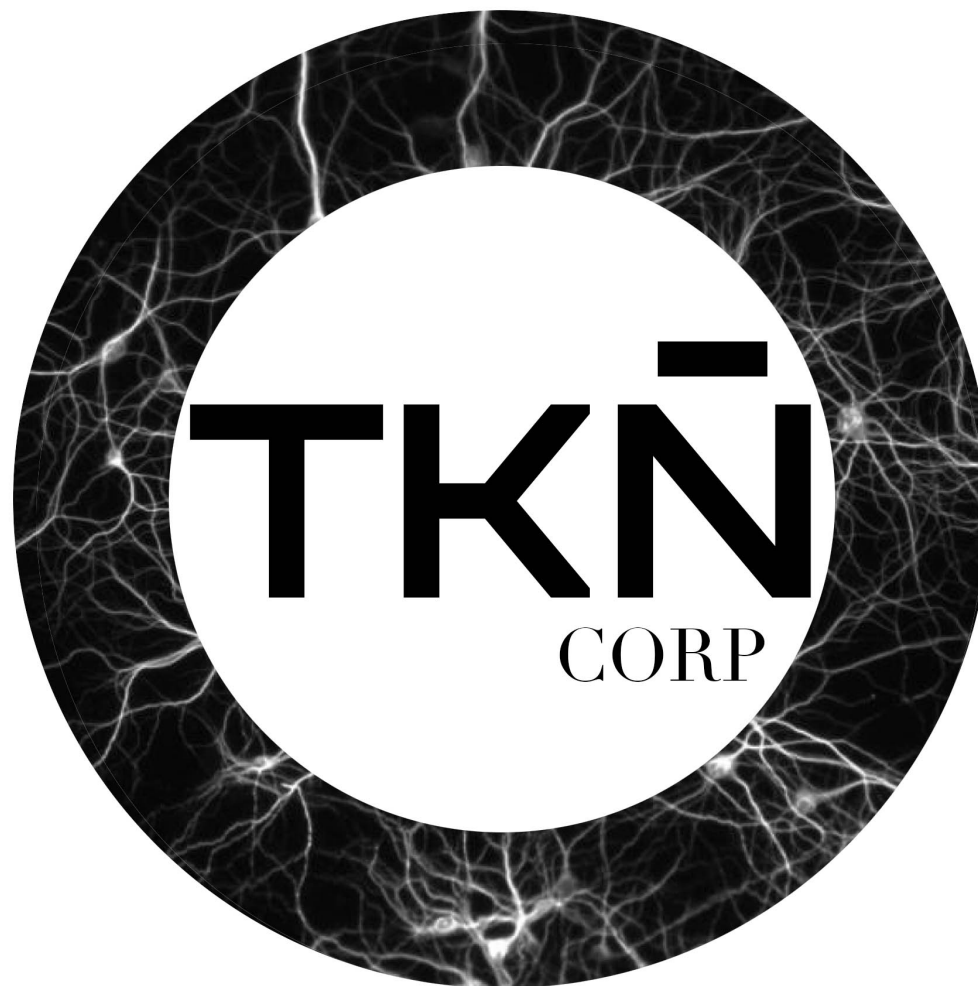








CRÉATION  
TEKHNE



## CONTACT

**Cie Cirque Aléatoire**

7, rue Jean Baptiste Betout  
87250 Bessines sur Gartempe

06 21 33 17 81  
[www.cirquealeatoire.fr](http://www.cirquealeatoire.fr)  
[cirquealeatoire@gmail.com](mailto:cirquealeatoire@gmail.com)