

UKI, cinéma interrompu

Nous voulons produire un film numérique entrecoupé d'éléments de jeux utilisant des médias mobiles. *UKI* est un film de (science) fiction qui se déroule dans un paysage de déchets électroniques post-crash internet et dans un réseau imaginaire à l'intérieur des corps humains, le BioNet. Tout en travaillant sur un scénario linéaire, nous imaginons une narration déstructurée qui permet des pauses, des bugs, et des interventions.

SYNOPSIS

Régalez votre mouton électrique en libre parcours, nous sommes en 2060, que faites-vous des humanoïdes obsolètes ?

UKI est conçu comme une suite à mon film de science-fiction cyberpunk *I.K.U.*, projeté pour la première fois au Sundance Film Festival en 2000 et diffusé dans les cinémas MK2 en France en 2003. *I.K.U.* raconte l'histoire des codeurs IKU ("orgasme" en japonais) déployés par l'entreprise de pornographie sur internet GENOM Corp. et transformés en machines sexuelles pour collecter les données de l'orgasme humain. Ces humanoïdes programmés accumulent ces données dans leur disques durs intégrés ; données qui sont ensuite téléchargées par les runners I.K.U (en référence aux Blade runner) et sont transformées pour la consommation en puces qui se branchent sur les téléphones portables.

Dans le UKI post crash internet, les codeurs I.K.U. vidés de leurs données sont jetés au milieu des pièces et des composants électroniques mis au rebut. Pendant ce temps, la GENOM CORP. prend en otage les corps humains pour initier le BioNet, un réseau constitué de globules rouges (érythrocytes) programmés. Cohabitant dans un paysage de déchets électroniques avec les derniers codeurs, les pirates et les travailleurs du net qui travaillent pour assembler des réseaux autogérés, les codeurs IKU démontent des parties de leurs corps et réécrivent les codes pour se redémarrer. Troquant du sexe contre des codes, les codeurs IKU caduques infectés par des virus humains et logiciels émergent au milieu du vacarme et se proclament virus UKI.

Pendant ce temps, le BioNet de la Genom Corp tente de reprogrammer l'orgasme humain en un «plaisir auto-entretenu», un bio-système rentable construit sans aucune précaution pour ne pas endommager la biosphère. UKI le virus se propage, se transmet, infecte et mobilise les citoyens, les amenant à entrer dans les corps humains occupés – à infiltrer le BioNet, à saboter la production de l'ORGANISMO et enfin à récupérer les données perdues de l'orgasme.

ELEMENTS CREATIFS

UKI est un film de (science) fiction qui prend en compte l'avancement actuel de la biotechnologie et la vie autour des appareils numériques mobiles. L'implantation de puces sous la peau pour la collecte de données biologiques a ouvert la voie à l'occupation de nos corps. Les circuits intégrés transmettent des informations biologiques personnelles aux Big data auxquels nous n'avons pas accès. Bienvenue dans l'ère du BioNet, un schéma corporatif pensé pour posséder vos données, pour vous posséder.

Pour attester de notre existence même, nous téléchargeons volontiers nos données personnelles sur toutes sortes de plate-formes et réseaux sociaux. Les capteurs intégrés aux smartphones identifient notre localisation, traquent les mouvements de notre corps, nous guident pour traverser les frontières. Dérivant entre les lieux, nous faisons maintenant partie intégrante d'appareils mobiles.

UKI se présente en format de projection cinématographique sur un grand écran, tout en permettant aux petits écrans de nos mobiles d'interrompre la narration. Les applications mobiles (applications basées sur la localisation, plate-formes de jeux pour smartphones, technologies de capteurs que l'on peut porter) sont autorisées à "entrer" dans le film. Sous le concept d'une "narration déstructurée", *UKI* en tant que film numérique permet des pauses, des bugs et des interventions. Nous invitons le public à activer leurs smartphones, à jouer collectivement à jeu de piratage, à écrire dans l'histoire, promettant une fin sans conclusion.

Pour le développement de *UKI*, nous voulons travailler sur les éléments suivants:

(1) un film numérique pour écran tourné en HD

Nous ferons un casting pour interpréter le scénario. Pour les paysages de déchets électroniques et les séquences de globules rouges du BioNet, nous envisageons de construire des décors et d'utiliser des logiciels de SFM (structure from motion).

(2) une application mobile basée sur la géo-localisation pour appeler le public à la participation. Une application virale pour que le public s'inscrive et s'identifie au virus UKI avant d'entrer dans le cinéma.

(3) une plate-forme de jeux pour smartphone

La narration du film s'interrompt aux trois quarts de l'histoire. Le public, en tant que virus UKI armés de leur smartphones, entre dans le film et infiltre le BioNet de la Genom Corp. pour saboter la production des globules rouges "organismo" programmés. Le jeu sera basé sur un laps de temps de 10 minutes. Le fait de gagner ou de perdre amènera le film à deux fins différentes.

(4) capteur personnel à porter

Il existe maintenant de nombreux capteurs destinés à collecter des données sur le corps pendant une activité sportive. Nous voudrions explorer ces outils et les pirater pour "augmenter" l'expérience de visionnage.

BACKGROUND DU PROJET

La conception de *UKI* comme suite de *I.K.U.* a d'abord été pensée en 2009 pendant ma résidence au Hangar Medialab à Barcelone. Je me suis installée dans un atelier d'artiste de 600 mètres carrés et j'ai reçu 4 tonnes de déchets électroniques collectées en un seul jour par le circuit de recyclage de composants électroniques de Barcelone. Cet énorme paysage de déchets électroniques – morceaux de câbles, circuits imprimés, claviers et ordinateurs – a planté le décor pour le développement de l'histoire de *UKI*. A ce moment-là, j'étais déterminée à m'éloigner d'un travail basé sur écran et à explorer les types de performances live, le cinéma live et les jeux interactifs. La structure de l'histoire de *UKI* était tracée.

UKI [PART1] – performance virale de live coding et de live spam

UKI [PART 2] – jeu viral en deux niveaux

Niveau 1 [Infecter la ville], niveau 2 [Entre dans le BioNet]

A Barcelone, j'ai collaboré avec un groupe de 18 performeurs locaux qui ont contribué à l'histoire et au développement des personnages pour la performance virale *UKI*. Entre 2009 et 2011, le développement du jeu *UKI* a continué au Medialab Prado (Madrid) et à la Plataforma 0 du LABoral (Gijon, Espagne). En 2014, Isabelle Arvers, commissaire d'exposition et productrice, rejoint le projet qui obtient la subvention « Expériences interactives » de Pictanovo – Lille Région Image Community. Nous avons été accueillis en résidence à l'Imaginarium de Tourcoing et y avons réalisé une présentation d'essai de *UKI Enter the BioNet*.

Entre 2010 et 2014, j'ai présenté la performance virale *UKI* dans 10 villes et festivals dont Live performers meeting (Rome), Reina Sofia Museum (Madrid), Electropixel (Nantes), Eye for an Ear (Berlin), Sight&Sound festival (Montréal). La deuxième partie, *UKI Enter the BioNet*, a été présentée au festival Píksel en Norvège en 2014.

La présentation de *UKI* en tant que performance virale et jeu m'a amenée à un stade où j'ai envie de retravailler le concept de *UKI* en un format cinématographique innovant, pour reprendre mon activité de réalisatrice, pour explorer plus loin le médium numérique et sa fusion avec plusieurs plate-formes. En tant que réalisatrice de films, je ne veux pas faire de *UKI* un média de streaming ni le sérialiser en épisodes. Je veux créer un cinéma interrompu, pour explorer les possibilités de confrontation entre les appareils numériques personnels et le cinéma plus grand que nature projeté sur de grands écrans. En tant qu'artiste et activiste média, je continue mes recherches sur les interfaces publiques. Me distinguant des médias interactifs,

je propose un media 'actif', qui 'active' le public à réaliser un piratage viral pendant une séance de cinéma.

PLAN DE DEVELOPPEMENT

Le plan de développement se déroulera sur six mois.

(1) Écriture du script du film *UKI* – développement d'un scénario impliquant des codeurs UKI obsolètes, des pirates, des codeurs, des développeurs et des schémas corporatifs

(2) Construire un BioNet fait de globules rouges – recherches sur les développements de la bio-technologie actuelle, avec les visualisations de données, les puces insérées à l'intérieur du corps, biologie des cellules et du développement. Des dispositions ont été prises pour faire ces recherches au Barcelona Biomedical Research Park (PRBB) <http://www.prbb.org>

(3) Expérimenter sur les logiciels actuels pour les media numériques, dont les logiciels SfM (structure from motion) et d'autres applications

(4) Développer une application virale pour smartphones basée sur la géolocalisation

(5) Développer une plateforme de jeu mobile dans le genre du jeu Rez – un jeu rail shooter classique publié par Sega au Japon en 2001 pour la Dreamcast et la Playstation 2.

(6) Examiner et modifier les bio-capteurs existants, dont ceux produits par des entreprises comme Fitbit et les capteurs de mouvement intégrés aux smartphones

LIENS

Ruby Rich sur *I.K.U.* Dans le New Queer cinema et extraits de *I.K.U.*
<http://rhizome.org/editorial/2015/may/26/iku-experience-shu-lea-cheang-phenomenon/>

Site du projet *UKI*
<http://u-k-i.co>

Illetronics – documentation sur le paysage de déchets électroniques de Lagos
<https://vimeo.com/122328767>

Extrait de documentation sur la performance virale *UKI*
<https://vimeo.com/37978993>

UKI-enter the bionet distribution

http://u-k-i.co/distribution/uki_enterthebionet_fr.pdf

UKI - Enter the BioNet, session d'essai à l'Imaginarium, Tourcoing 2014

<https://vimeo.com/102143712>

UKI - Enter the BioNet, Píksel, Norway, 2014

<https://vimeo.com/112516427>

Shu Lea Cheang's interactive mythologies publié par Digitalarti

http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/portrait_shu_lea_cheangs_interactive_mythologies

Shu Lea Cheang, l'art du réseau au féminin singulier

<http://www.culturemobile.net/artek/shu-lea-cheang-art-reseau-au-feminin-singulier>