

RÉSUMÉ DU PROJET

« Essai pour un danseur virtuel » (document ressource pour la recherche en danse et multimédia),

par **Catherine Langlade**

[constitution d'autres types de ressources]

Cet essai se présente sous la forme d'un livre de 104 pages accompagné d'un DVD.

Présentation

Avec la démocratisation des moyens technologiques depuis la fin des années 1990, est-il utopique de penser que, par ce biais, la danse puisse entrer dans nos pratiques quotidiennes, voire les modifier ? Peut-être qu'après avoir écouté de la musique avec nos walkmans, parlé avec nos téléphones portables, nous danserons dans un proche avenir avec une image ou un cyber danseur au coin d'une rue ? Peut-on imaginer qu'un jour le mouvement dansé s'inscrive dans notre quotidien, comme un langage complémentaire de la parole, et que l'image en soit le vecteur ?

Dans cette étude, j'aimerais apporter quelques éléments de réponses à ces questions. Non pas en tant que théoricienne ou historienne de la danse, mais en tant que praticienne de l'art chorégraphique. C'est au fil de plus de deux décennies que j'ai pu expérimenter, à travers la création et diffusion de spectacles, performances, installations, la rencontre entre la danse et les technologies de l'image. Ces expériences chorégraphiques ont été réalisées à la croisée de l'argentique, de l'analogique et du numérique, dans une période d'évolution intensive de ce média. Alors que ma première pièce *Le Ninas et le Papillon*, créée en 1990, intégrait deux projections Super 8 et une vidéo VHS, *Corps complices* en 2009 est une création entièrement numérique de *Living-Art*. Loin d'être l'ennemie de la danse, la technologie lui a au contraire permis d'explorer plus loin ses limites. Celle-ci, au-delà de la fascination qu'elle procure, peut devenir source d'expression. Pour autant, l'intégration de médias dans l'art de la danse peut en agacer certains qui y voient un cheval de Troie, alors que les médias s'approprient la danse comme un nouvel élément de communication de masse.

LE CND

AIDE À LA RECHERCHE ET AU PATRIMOINE EN DANSE 2013

1. Un œil mécanique

L'œil de la caméra est devenu au xx^e siècle un prolongement, une extension mécanique de notre œil. Le cinéma et la danse contemporaine sont deux arts nés à la fin du xix^e siècle qui ont évolués en étroite relation jusqu'à nos jours. Avec les chorégraphes contemporains et l'apparition de l'art vidéo dans les années 1960/1970, les années 1980 en France seront fortement marquées de séries d'expériences multiformes entre l'image et le corps, allant du documentaire, captation de spectacles, narrations ou fictions, vidéo-clips à une importante production de films de danse.

Ces réalisations avaient essentiellement 3 axes :

- mémoire / captation ;
- documentaire / adaptation ;
- création / fiction.

Par ailleurs, au début des années 2000, on constate la présence fréquente d'écrans sur scène qui intègrent les mises en scènes et participent aux partitions de l'écriture chorégraphique. L'image n'est plus close sur elle-même, elle ajoute à ce qu'elle est, et devient à son tour, dans certains cas, un acteur autonome. Sujet qui fait actuellement débat dans le cadre des IHM (Interaction Homme Machine). Capable de répondre, de manière parfois très complexe en fonction des programmes élaborés, elle devient « responsable ». Richard A. Bolt du Massachusetts Institute of Technology (MIT) dit que « les images savent maintenant qu'on les regarde ». Nous verrons également comment elles peuvent remettre en question le statut traditionnel du visiteur-spectateur.

2. La place de l'image dans le processus d'écriture chorégraphique

Cette recherche à partir de l'intégration de l'image dans le concept de partenaire dans l'écriture chorégraphique a démarré en 1990 avec ma compagnie chorégraphique intitulée *Spid'eka danse-image* ». Ce travail a été pour moi à la charnière de la vague vidéo danse très productive des années 1980 et des nouvelles perspectives de création liées aux nouvelles technologies - appellation pertinente et d'actualité jusqu'en 1998/1999 - mais que l'on nomme désormais technologie numérique ou inter-média, actualisant le terme de multimédia, ou IHM / Interaction Homme Machine.

Cette image provoque, par les différents dispositifs scéniques de chaque création une relation spécifique avec les danseurs. Elle est prolongement du corps, dédoublement,

LE CND

AIDE À LA RECHERCHE ET AU PATRIMOINE EN DANSE 2013

contrepoint, loupe, rythme... Autant de propositions créées que de relations possibles à développer pour la danse.

Si l'image n'était plus seulement un support technique, scénographique, mais une matière organique, ou du moins, conceptualisée en ce sens ?

Ou encore, si l'image projetée était dotée de comportements et de réactions spécifiques tel un corps humain, dans son flux et espace, celle-ci ne pourrait-elle pas être un vecteur de sensible, de perception et de relations nouvelles ?

J'en fus persuadée par les expériences menées et c'est ce qui motive ma réflexion depuis une vingtaine d'années. L'interaction entre le danseur et l'image s'est développée sur des variantes relationnelles à travers les différents spectacles créés. La perception du danseur s'est avérée modifiée par le travail d'écriture spécifique de la création chorégraphique, mais également celle du spectateur dans sa lecture de l'œuvre.

3. Vie et réalité d'un corps numérique

Ce troisième volet développe de manière didactique et chronologique, la recherche menée à l'atelier de création du Cube à Issy-les-Moulineaux pour la création d'un danseur virtuel. Celui-ci conceptualisé à partir des théories du *Living-Art* développé par Florent Aziosmanoff, fondateur de ce mouvement.

Tout a démarré un soir, sur le plateau du théâtre Boris Vian des Ulis. Je partageais la programmation avec un autre chorégraphe, et on nous avait demandé de faire une rencontre avec le public après la représentation. J'avais fait le choix de mettre une caméra analogique sur le plateau, et demandé aux spectateurs de passer devant celle-ci, tout en regardant l'écran qui restituait une image transposée de leur corps. Cette image était restituée via un effet de décomposition du mouvement à la « Étienne-Jules Marey » qui soudainement emmenait chaque participant à vivre une expérience extrêmement riche, à déployer un vocabulaire et des postures corporelles très libres et créatives.

Dans un premier temps, la timidité de marcher sur le plateau prévalait sur le mouvement, mais au fur et à mesure que les gens passaient devant l'image, ils s'approprièrent cet autre soi et ils développaient un langage de plus en plus créatif avec leur corps.

LE CND

AIDE À LA RECHERCHE ET AU PATRIMOINE EN DANSE 2013

Ainsi, une autre image libératrice se révélait sur l'écran, dissipant tous tabous, inhibitions ou intimidations, et permettait à tout un chacun de livrer un peu de soi par le mouvement.

C'est avec la rencontre de l'informaticienne Sylvie Tissot que je vais poser les bases de cette conception et réflexion autour d'un environnement numérique dansant que j'ai appelé « danseur virtuel ». Ce dernier, loin d'une dimension anthropomorphique, possède des attributs spécifiques et identifiables qui vont nous permettre d'établir une relation sensible par le mouvement.

La première version sera présentée dans le cadre du festival « Chemins numériques » au centre culturel numérique Saint-Exupéry à Reims en 2003 .

À partir de cette première étape symbolique pouvait se construire le développement d'une architecture IHM plus vivante encore. Dans une deuxième version, il s'agissait cette fois-ci de partir d'un environnement naturel ou vivant plutôt que d'une toile élastique, pouvant exprimer des modifications, des évolutions, des réactions, voire des propositions. Mon choix se porte assez naturellement vers la méduse, comme une métaphore de la danseuse avec son corps en forme de grand tutu et ses tentacules aux contractions et extensions fluides, rappelant la dynamique fondamentale du mouvement de la danse, mais aussi de la vie organique. La double métaphore se trouve dans la création de ce premier objet numérique. Né du code informatique, il sera représenté dans son image initiale par une multitude de petits œufs ne cherchant qu'à prendre vie et contact avec l'autre. Nous étions désormais placés dans le règne organique.

C'est ici la notion de réciprocité que je cherche à développer. L'enjeu de cet environnement, est l'élaboration d'une œuvre mutuelle danseur-système. En dépassant un simple échange d'informations, je cherche à créer les conditions du partage mutuel d'un univers artistique. Je ne parlerai ainsi non plus d'interactivité avec la notion action-réaction, mais d'un système plus complexe et surtout plus riche comme le sont les systèmes comportementaux et génératifs dans les interactions homme-machine (IHM). Ici, il se définit comme *Living-Art*, c'est-à-dire, un système qui offre l'écriture « d'une œuvre qui vit, autant qu'elle est à vivre » (Florent Aziosmanoff).

En ce sens, ces installations sont régies par trois moteurs fondamentaux qui sont reliés :

1. un moteur d'expression, qui est celui que perçoit le public, l'environnement visuel et animé ;

LE CND

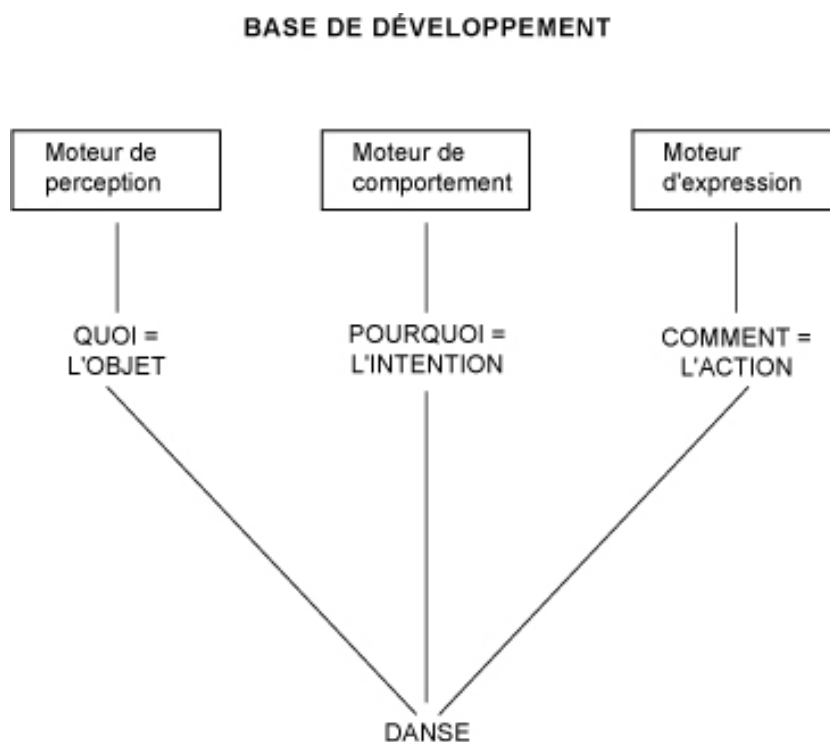
AIDE À LA RECHERCHE ET AU PATRIMOINE EN DANSE 2013

2. un moteur de comportement, qui est le jeu des règles portant le discours fondamental de l'œuvre ;
3. un moteur de perception, système qui, lui, perçoit et interprète l'environnement de l'œuvre notamment des personnes entrant dans le dispositif. Le moteur d'expression manifeste les états du moteur de comportement, qui lui-même tient compte des observations du moteur de perception.

C'est donc dans le discours sémantique de ces installations que je vais aller chercher ce que dit si joliment Paul Klee : « rendre visible l'invisible ». Faire sortir cette part de danse que nous avons en nous.

Toute personne entrant dans le dispositif s'approprie un champ de données extérieures afin d'en restituer son expression intérieure. Nous ne sommes plus dans la projection ou la représentation d'un modèle mais dans la création d'un champ ouvert d'expression.

Cette image partenaire a donc suivi une mutation à la fois technologique et artistique : on passe de l'image prolongement du geste, ou déclencheur de l'image, à acteur-danseur numérique que l'on peut formaliser ainsi :



LE CND

AIDE À LA RECHERCHE ET AU PATRIMOINE EN DANSE 2013

4. Quels enjeux pour l'avenir de la danse ?

Il s'agit de concevoir la technologie des images dans une complémentarité d'expression. Une forme incrémentale de notre existant. Nous sommes à l'heure de la génération des *Digital Natives* et cette relation au corps, de la danse et des technologies numériques ne questionne plus dans le sens où ces dernières font partie de notre vie, mais la question est de savoir comment, et ce que nous pouvons en faire, avec la danse. Au moment de la création de la pièce *Cybernies* en 1995, dont le thème tournait autour de la relation humain/télé, je me battais pour l'éducation à une autre image télévisuelle et vidéo. Au travers des ateliers de sensibilisations que faisait la compagnie Spid'eka, je faisais découvrir aux enfants, par la relation corps/projection, la notion d'écoute, de création, de partage, de spectateur critique, du réel/virtuel. Des notions tout à fait connues dans le monde de la danse, mais tout à fait nouvelles avec ce médium qu'est une image vidéo. Il m'apparaît que l'on peut transformer la danse d'une personne et sa motivation par cette relation avec ce partenaire virtuel. Que l'on peut éduquer avec ce binôme pour créer de nouveaux paradigmes. Ouvrir les portes à de nouvelles formes d'écriture.

La question de la richesse d'un panel complémentaire à la technique pure de la danse doit encore être posée, car trop peu de structures en Europe, ou de partenariats entre les lieux de formations, danse, image et TN, existent. L'enjeu est, dans le cadre d'innovations technologiques, d'élargir l'image définie non plus en tant que médium technique mais comme organisme comportemental structurant et de faire entrer la danse dans un champ plus large que le spectacle vivant.

Cet enjeu m'amène à penser que l'on pourrait créer, dans les écoles, universités et conservatoires, un pendant de la musique assistée par ordinateur (MAO) : la danse assistée par ordinateur (DAO).

5. Quelques outils pédagogiques

Il est question de quelques propositions d'exercices simples à mettre en place dans des ateliers de recherches chorégraphiques autour de la relation danse/image. D'exercices d'ateliers avec quelques logiciels utilisés.

Allons ré-enchanter le corps et la danse avec les outils d'aujourd'hui et de demain.

À suivre...

Décembre 2014.