

Conversation Art & Science autour du mouvement d'Isadora Duncan

20.02.2021

Comment l'expérience corporelle suscite-t-elle un champ de recherche ?

Qu'est-ce que le corps traverse qui soit ineffable à la science ?

Comment l'informatique peut-elle nous aider à comprendre et transmettre l'art d'Isadora Duncan ?

Isadora Duncan (1877-1927) est une figure mythique de la danse moderne appelée Libre à ces débuts. Les récits sur sa vie hors du commun et sa mort tragique occultent souvent la connaissance de la danse. Pourtant Isadora Duncan est une des chorégraphes, qui au début du XX^e siècle, offre une des réalisations les plus abouties de la danse Libre. Nous connaissons, – ou appréhendons –, son répertoire grâce à une transmission uniquement orale de génération en génération. Bien que Duncan ait fait carrière en Europe, la transmission s'effectue principalement aux États-Unis d'Amérique. À l'heure des nouvelles technologies, il nous semble d'une grande importance de compléter ce mode de transmission orale en créant un autre modèle d'archive de la danse d'Isadora Duncan, une archive vivante interactive. En son temps, Isadora Duncan refusait d'être filmée, estimant que la technique cinématographique ne permettait ni de comprendre ni de transmettre sa danse. Les techniques modernes d'animation qui reproduisent le mouvement dans l'espace et dans le temps peuvent-elles jouer ces deux rôles aujourd'hui ? Ou bien le mouvement naturel d'Isadora Duncan est-il irréductible à toute reproduction mécanique ? Et dans ce cas, quelle nouvelle science du mouvement faut-il inventer pour le comprendre et le transmettre ?

Composition de la rencontre

« Nous proposons dans cette rencontre un va et vient entre les questions scientifiques et l'expérience de la danse, entre corps et technologies. Au cœur de ce va et vient, sous forme d'atelier et d'improvisation, les éléments stylistiques d'Isadora Duncan seront expérimentés : mouvement naturel, mouvement courbe, onduleux, successif rendant compte de la notion de fluidité duncanienne, initiation par le plexus solaire. De même les questions et enjeux scientifiques du projet autour de la modélisation, la représentation graphique en 3D et la transmission à travers les technologies interactives seront discutés. Nous ferons une démonstration d'une représentation 3D par ruban du *Moment musical* et du *Prélude* faite par les chercheurs de l'INRIA Grenoble. En parallèle, nous transmettrons aux participants ces deux danses et expliciterons les principes sous-jacents. Toute la rencontre sera fondée sur le principe du dialogue entre participants danseurs et scientifiques. Nous finirons la rencontre avec une improvisation collective qui rassemble les éléments stylistiques Duncanniens parcourus et discutés. »

Biographies

Elisabeth Schwartz

Danseuse et pédagogue, chercheuse en danse, Elisabeth Schwartz s'est consacrée durant de nombreuses années à l'interprétation des danses d'Isadora Duncan qui lui ont été transmises à New York par Julia Levien (Biennale de Lyon, CN D, Opéra de Rennes, Festival en France et à l'étranger...). Elle transmet de plus en plus souvent ce répertoire à des amateurs comme à des danseurs professionnels, Julia Cima, Boris Charmatz, François Chaignaud, Ballet de Lorraine, CRR de Paris et de Strasbourg, École Supérieure de Marseille, Opéra de Paris (*20 danseurs pour le XX^e siècle*), Conservatoire de Xi'An, Chine... Elle transmet actuellement quelques Danses engagées à des amateurs (Danse amateurs Répertoire). La composition chorégraphique à partir des principes esthétiques de la danse d'Isadora Duncan et de la pensée de R.Laban constitue un de ses axes de recherche, comme dans *Jaillissements* ou *Les plis du temps* (CN D 2005). Elisabeth Schwartz a le souci de tisser des liens étroits entre la création chorégraphique, l'histoire de la danse et l'analyse du mouvement. Ce qui l'a portée à se former en Analyse fonctionnelle du Corps dans le mouvement dansé (1995), en Analyse Qualitative du mouvement de Rudolf Laban-Bartenieff (New York 1998), en culture chorégraphique sous la direction de Laurence Louppe (Cefedem-Aubagne 2000). Toutes ces connaissances irriguent son travail de pédagogue et de transmission du répertoire. Dans cette même optique, elle a mené une thèse « Ne rien inventer en art, Paradoxes sur la danse d'Isadora Duncan » (Université Lille 3, direction Claude Jamain), et elle enseigne la culture chorégraphique dans diverses institutions.

Plusieurs analyses stylistiques d'œuvres chorégraphiques, – le *krump*, Françoise Dupuy, Dominique Bagouet, Yvonne Rainer, Doris Humphrey, Martha Graham, Mary Wigman, Isadora Duncan... –, ont été publiées dans des

ouvrages collectifs (CN D, catalogue d'exposition du musée Bourdelle, Harmattan, colloque de la Rochelle ...). Traduction et préface *Espace dynamique, traité d'harmonique spatiale* de Rudolf Laban (*Nouvelles de danse* 2003). Collaborations : *L'histoire de la danse, repères dans le cadre du diplôme d'État* (CN D 2000), *Dictionnaire de la danse* (Larousse-Bordas, 1999), Catalogue de l'exposition *Isadora Duncan* du musée Bourdelle (2009). De 2008 à 2018, Elisabeth Schwartz est inspectrice de la danse à la Direction des Affaires Culturelles de la Ville de Paris.

Sarah Fdili Alaoui

Sarah Alaoui Fdili est Maître de conférence à l'université Paris-Sud 11, au Laboratoire de recherche en Informatique (LRI) et membre de l'équipe INRIA Ex)situ. Elle est spécialiste en Interaction Humain Machine, design d'interaction et danse et nouvelles technologies. Sarah est également danseuse, chorégraphe, artiste numérique et analyste du Mouvement Laban Bartenieff. Avant son poste actuel, elle a été chercheur à la School of Interactive Arts + technology à l'Université Simon Fraser à Vancouver, au sein du projet MovingStories. Elle est titulaire d'un doctorat de l'université Paris-Sud 11 et l'IRCAM-Centre Pompidou. Elle a un Master de l'Université Joseph Fourier et un diplôme d'ingénieur de l'ENSIMAG en mathématiques appliquées et informatique et plus de vingt ans de formation en danse classique et contemporaine. Sarah a initié de nombreux projets de danse et technologie, en collaboration avec des danseurs, d'autres chorégraphes, des plasticiens, des informaticiens et designers pour créer des performances et des outils pour le support de la chorégraphie.

<http://saralaoui.com>

Rémi Ronfard

Rémi Ronfard est ingénieur et docteur en informatique de Mines Paris Tech. Il a abordé plusieurs thématiques au cours de sa carrière de chercheur en informatique graphique. Il a par exemple travaillé sur des questions de topologie (Dassault Systèmes), niveaux de détails (IBM), storyboard et dessin animé (INA), création de surfaces (IBM), reconnaissance d'actions et analyse vidéo (Inria), modélisation et animation 3D par croquis (Inria). Il a été membre du groupe d'experts internationaux MPEG pendant trois ans. Il a dirigé une équipe de R&D en cinématographie virtuelle au sein de la startup Xtranormal Technologies à Montréal, Canada. Cette équipe a mis au point le système breveté « Magicam » qui a été utilisé pour produire plus de deux millions de films d'animation en ligne pour les réseaux sociaux. Il a obtenu son HDR à l'université Grenoble Alpes en 2009 sur le sujet « analyse automatique de films – des séquences d'images aux séquences d'actions ». Depuis cette période, il se consacre à un nouveau programme de recherche dédié à la mise en scène des mondes virtuels. Il a participé à la création des équipes IMAGINE et ANIMA, équipes mixtes d'Inria et de l'université Grenoble Alpes, où il travaille sur des modèles algorithmiques de narration visuelle et d'animation 3D. Il a co-organisé dix workshops internationaux à Pékin, New York, Banff, Providence, Québec, Zurich, Lisbonne, Lyon, Atlanta et Cracovie. En 2020, il a imaginé et animé les premières journées francophones d'informatique théâtrale avec Julie Valéro, chercheuse en arts de la scène. Il est directeur de recherche Inria depuis 2016, chercheur associé de l'équipe Spatial Media d'EnsadLab depuis 2018 et responsable scientifique de l'équipe ANIMA depuis 2020. Il dirige actuellement cinq thèses de doctorat (transfert de style chorégraphique, cours d'anatomie en animation 3D, apprentissage de gestes chirurgicaux, montage automatique de films de spectacles, montage en réalité virtuelle).

<https://team.inria.fr/anima/remi-ronfard/>