

Les outils
numériques

Danse *avec* les technologies du
numérique



K. Danse

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

- Interfaces, capteurs
- Logiciels
- Environnements
- Relations avec les publics
- VR, AR
- Outils génératifs
- Intelligence artificielle

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

Interfaces, capteurs

- **Capteurs corporels**
- **Capteurs optiques**
- **Capteurs physiologiques**

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

Logiciels

- **Logiciels traitement temps réel**

Max MSP, Pure Data, Isadora, Processing, Super Collider, EyesWeb, etc.

- **Logiciels mapping**

Millumin, etc.

- **Adaptabilité selon les contextes d'utilisation**

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

Environnements

- **Musique**
- **Image**
- **Lumière**
- **Machinerie**
- **Objets scéniques**
- **Autres : Robots, Drones, Ecrans, etc.**

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

Relations avec les publics

- **Contemplation**

Perception de l'interaction

Frontal

Multi orientations

Immersion

- **Participation**

Dispositifs réactifs

Dispositifs pro actifs

Dispositifs génératifs

Dispositifs décisionnels

Danse *avec* les technologies du numérique

K. Danse

VR, AR, MR (Mixed Reality)

- **Expériences immersives**

Theoriz <http://www.theoriz.com/fr/>

- **Exemples :**

Gilles Jobin http://www.vr-i.space/vr_i/

Gwendaline Bacchini

<http://gwendalinebachini.com/portfolio/a3-2016-2018/>

Theoriz Studio

<http://blog.virtuality-paris.com/2018/01/12/virtuality2018-cinema-passage/>

Danse *avec* les technologies du numérique
K. Danse

Générativité

Principes

Entités semi autonomes

Exemple : Gameplay <http://vimeo.com/6847557>

Danse *avec* les technologies du numérique
K. Danse

Intelligence artificielle

- Exemple : BodyFail

<http://vimeo.com/252347038>

<https://bodyfail.com/>

Outils numériques utilisés dans les oeuvres de K. Danse

- [RCO](#) 2018, [Narcissus Reflected](#) 2017 (téléphonie mobile)
- [Errance](#) 2015, [Metaphorá](#) 2016 (tracking optique)
- [Monster](#) 2014 (interactivité et post production)
- [La Fiancée du Tigre](#) 2013, [Escales tactiles](#) 2010-2011
(costumes communicants et tactilité augmentée)
- [Echo Room](#) 2009, [Para_site](#) 2007 (capteurs physiologiques)
- [Gameplay](#) 2005, (environnement semi-autonome)
- [Nuit Ecran](#) 2006, [Lovely User](#) 2004-2005
(environnements image-son avec traitements temps réels)
- [Icare Ecart](#) 2003 (capteurs corporels, 3D interactive,
et motion capture)
- [Danse_e-toile](#) 2009, [Fronter@](#) 2004, [Danse_et_Toile](#) 2002
(tele présence via internet) ...

Icare Ecart, un exemple

[extraits vidéo](#)



Para_site, un autre exemple

[extraits vidéo](#)



Gameplay

Danse en tant que “serious” game



[extraits vidéo](#)

Un autre exemple,
Echo Room

[extraits vidéo](#)



Et un autre ,
Escales tactiles

extraits vidéo



Metaphorá
(Transport en commun)
dialogue avec un avatar « distribué »



[extraits vidéo](#)

Monster
mise en scène danse-numérique



extraits vidéo

Narcissus Reflected

performance participative via téléphonie mobile

Fabien 2.82

Marianne 3.59

paresse : 3

gourmandise : 4

luxure : 3

envie : 1

avarice : 0

orgueil : 2

colère : 1

[extraits vidéo](#)

*RCO (Radical Choreographic Object)
performance participative via téléphonie mobile*



[extraits vidéo](#)

K. Danse

Expérimentations concrètes :

- Logiciel Isadora <https://troikatronix.com/>
- Tracking optique

“Gamification” et le processus de co-écriture

Description de la relation intime entre :

- les principes de mouvement utilisés dans la réalisation de la performance *Gameplay*
- Le choix des visualisations de l'avatar
- La programmation du comportement des entités visuelles et sonores
- Les règles ajoutées dans la semi autonomie variable

Idées à venir ...



