

# Présentation générale

Danse *avec* les technologies du  
numérique

K. Danse



# Danse *avec* les technologies du numérique

## K. Danse

- **Danse et Technologies, un bref historique**
- **Références, liens**
- **K. Danse, une brève présentation**
- **Variations sur le dialogue danseur réel – danseur virtuel-virtualisé**
- **K. Danse, Metabody, WhoLoDance**
- **Co-écriture danse-arts numériques**
- **Scénarisations et jeux réel-virtuel, méthodologies**

Danse *avec* les technologies du numérique  
Danse et Technologies – Un bref historique  
Quelques figures clé

- Emil František Burian
- Loïe Fuller
- Josef Svoboda
- Alvin Nikolais
- Jacques Polieri
- Robert Wilson
- Merce Cunningham – Life forms
- William Forsythe – Improvisation technologies
- Wayne Mac Gregor – sciences cognitives

# Danse *avec* les technologies du numérique

## Danse et Technologies – Références, liens

- <http://www.myriam-gourfink.com/> Myriam Gourfink
- <http://vimeo.com/114767889> Adrien M
- <http://vimeo.com/42279694> Bacum Toni Mira
- <http://vimeo.com/88800873> le Clair Obscur
- <http://www.leclairobscur.net/#4gol4m> le Clair Obscur
- <http://vimeo.com/60953730> Suguru Goto
- <http://www.youtube.com/watch?v=wB3NufDaqKk> Roque Rivas (musique) & Shang-Chi Sun
- <http://www.youtube.com/watch?v=j0GMFUOgTol> compagnie.ormone
- <http://vimeo.com/57226277> YCAM InterLab + Yoko Ando "Reactor for Awareness in Motion"
- <http://vimeo.com/105028883> Eric Minh Cuong Castaing
- <http://vimeo.com/42165239> Martine Époque et Denis Poulin
- <https://www.youtube.com/watch?v=erMi8kxYFIE> WiiPop DANCING VIDEO GAME  
Technology

Danse *avec* les technologies du numérique  
Danse et Technologies – Références, liens

Sites référents :

- [www.metabody.eu](http://www.metabody.eu) (Jaime del Val)
- [www.dance-tech.net](http://www.dance-tech.net)
- <http://movingstories.ca/movingstories/>
- <http://moco.iat.sfu.ca/>
- [www.wholodance.eu](http://www.wholodance.eu)
- <http://scores.motionbank.org/>

# K. Danse, une brève présentation

- **Création**
  - **Médiation**
  - **Recherche Art-Science-Danse**
  - **Organisation d'évènements**
- 

# Variations sur le dialogue danseur réel – danseur virtuel-virtualisé

- [RCO](#) 2018, [Narcissus Reflected](#) 2017 (performances participatives)
- [Errance](#) 2015, [Metaphorá](#) 2016 (installations-performances)
- [Monster](#) 2014 (création multimédia)
- [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 temps réels)
- [Icare Ecart](#) 2003 (capteurs corporels, 3D interactive,  
et motion capture – projet avec l'IRIT)
- [Danse\\_e-toile](#) 2009, [Fronter@](#) 2004, [Danse\\_et\\_Toile](#) 2002  
(tele présence via internet) ...

# dialogues danseur réel – danseur virtuel-virtualisé

L'avatar est soit :

- le double vidéo ou numérique du danseur
- une transcription non-anthropomorphe de son être, traduisant des états de corps, un partenaire de « jeu », un double imposant une relation, une formulation graphique « distribuée » capable de comportements non automatiques, imprévisibles

# *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](#)

A man in a dark suit is seen from behind, holding a woman in a dark dress. They are in a dark room with blue digital wireframe projections of human figures and abstract shapes. The woman's arms are raised, and her legs are extended, mirroring the digital forms. The overall atmosphere is futuristic and artistic.

# 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](#)

# Approche artistique, sens donné à l'utilisation de la technologie

- Utilisation sensible et porteuse de sens dans l'utilisation qui est faite des outils numériques
- Un corps vécu, élément essentiel de la composition dansée
- point de vue dual dans la mise en scène des intentions et l'écriture du matériau dansé
- Environnements réactifs et intra-actifs
- Dramaturgie de la co-écriture du matériau chorégraphique et des medias numériques

# K. Danse

- Lien entre approche artistique et développement technologique
- Composition choréographique et recherche technologique pour l'analyse du mouvement
- "Gamification" et le processus de co-écriture
- Metabody - un "autre corps"
- Wholodance - Chorégraphie pour le design interactif
- Co-écriture danse-arts numériques
- Scénarisations et jeux réel-virtuel, méthodologies

# Lien entre l'approche artistique et le développement technologique

- Ecriture artistique → Développement technologique

Des outils chorégraphiques pour le design technologique?

L'analyse approfondie des outils de composition fournit des directions nouvelles dans la compréhension en profondeur de l'analyse du mouvement dans l'interaction corporelle

- Design technologique → Développement artistique

La technologie en tant qu'outil créatif et chorégraphique ?

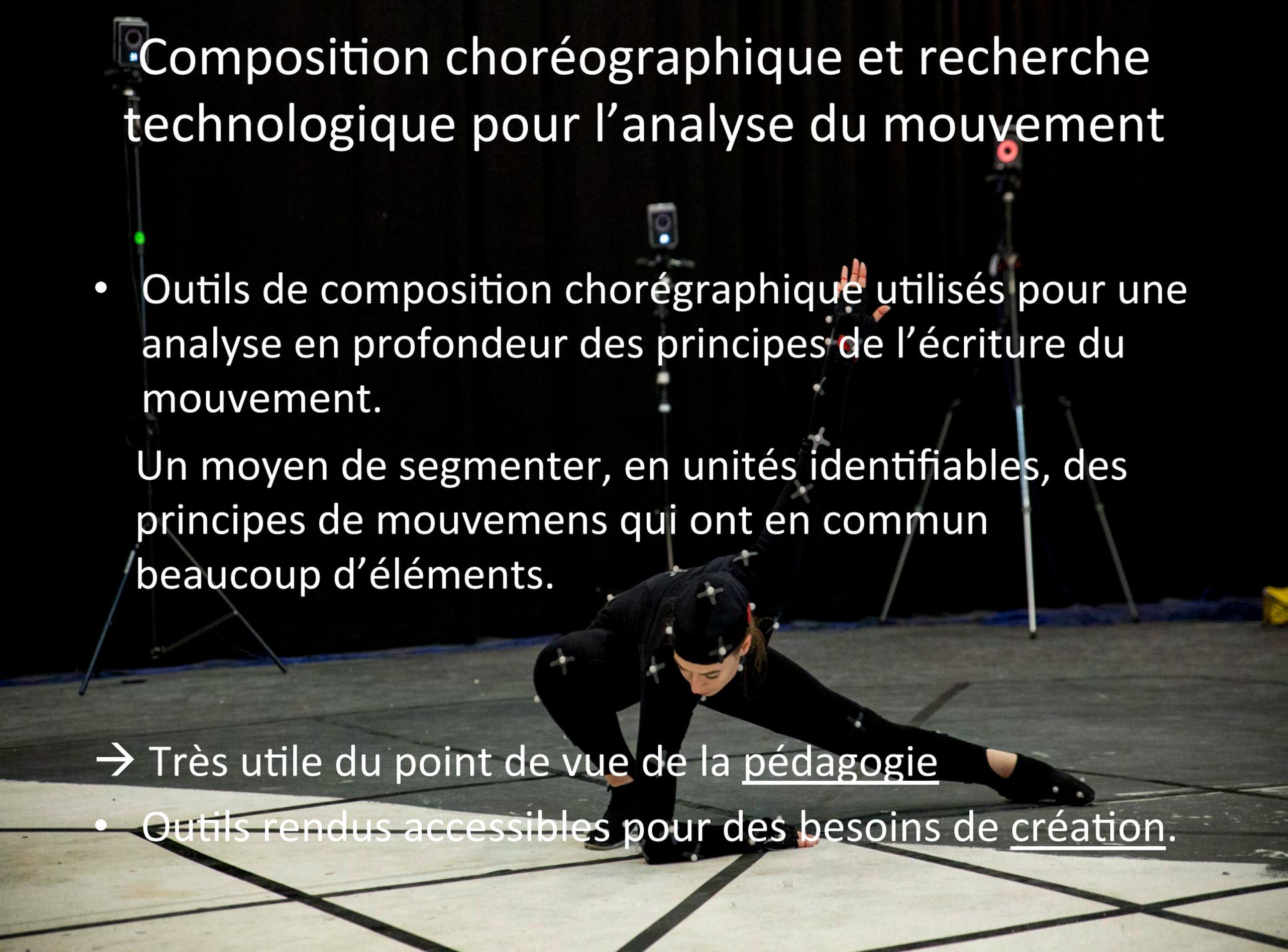
Spécialement quand les environnements technologiques induisent et proposent de nouvelles conditions et contraintes inattendues pour la réalisation et la perception du mouvement et de la chorégraphie

# Composition chorégraphique et recherche technologique pour l'analyse du mouvement

- Outils de composition chorégraphique utilisés pour une analyse en profondeur des principes de l'écriture du mouvement.

Un moyen de segmenter, en unités identifiables, des principes de mouvements qui ont en commun beaucoup d'éléments.

- Très utile du point de vue de la pédagogie
- Outils rendus accessibles pour des besoins de création.



# “Gamification” et le processus de co-écriture

Description de la relation intime entre :

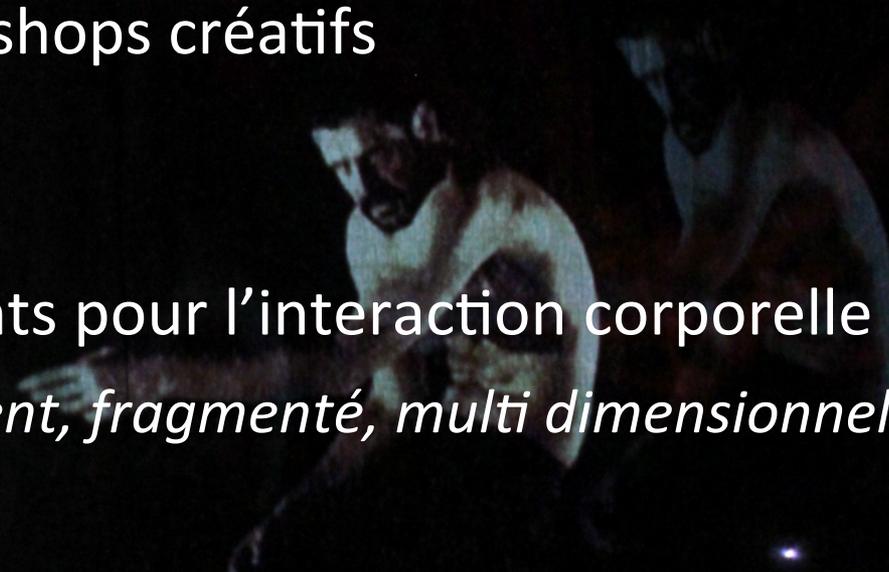
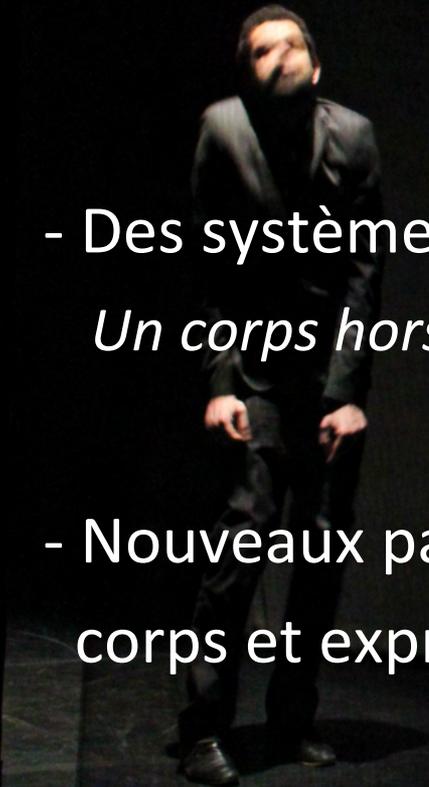
- les principes de mouvement utilisés dans la réalisation de la performance *Gameplay*
- Le choix des visualisations de l’avatar
- La programmation du comportement des entités visuelles et sonores
- Les règles ajoutées dans la semi autonomie variable

# Metabody - travail dans le contexte d'un réseau, vers un méta-corps

- Concepts artistiques pour créer spectacles, performances, workshops créatifs

- Des systèmes innovants pour l'interaction corporelle  
*Un corps hors alignement, fragmenté, multi dimensionnel*

- Nouveaux paradigmes d'intra-action entre corps et expression



# WhoLoDancE – Chorégraphie et design interactif

- Le dispositif immersif à l'étude va permettre d'entrer en contact avec une perception accrue du mouvement, et ce littéralement à "l'intérieur" même de l'avatar proposé, soit au travers de lunettes de réalité virtuelle, soit dans la projection holographique du chorégraphe ou du professeur.
- L'analyse fine et le processing multimodal automatisé de qualités de mouvement hautement diversifiées peuvent aider l'utilisateur à acquérir une conscience améliorée de qualités de mouvement expressives, résultant en une inventivité augmentée en termes chorégraphiques et pédagogiques.
- L'imaginaire chorégraphique peut être utile pour des développeurs en technologie.
- Le point crucial de la recherche et du développement en cours : la définition des règles d'interaction entre l'utilisateur et l'avatar, de façon à ce que, dans un processus qui puise ses éléments de construction dans la communication interpersonnelle, l'utilisateur puisse avancer par imitation, proposition, réponse immédiate, résistance, apprentissage retardé ou pas, provocation, etc.  
→ Définir la sémantique des interactions (voir le texte *In play*)

# Idées à venir...

Là où les approches chorégraphiques, musicales et visuelles prennent en compte :

- La mise en scène chorégraphique de relations “ludiques”, au travers de figures expressives “fortes”
- Différents types de rencontres entre acteur et avatar
- Les lumières/images/sons peuvent visualiser/matérialiser une sorte d’“architecture”, en tant qu’espace invisible entre les corps de l’acteur et de l’avatar en interaction
- Une interface “ultra fine”, entre les corps dans l’espace, à traverser, à transgresser? Un fil? Une peur à dépasser?

# Idées à venir ...

