

co écritures danse et arts numériques Création/Recherche/Médiation

Introduction

Aujourd'hui, en ce début de XXI siècle, tous les domaines de la création artistique sont influencés par la recherche scientifique et technologique, que ce soit les arts plastiques, l'architecture, la musique, mais aussi le spectacle vivant, sous toutes ses formes. La technologie devient transversale à la création artistique. Comment l'utiliser? Que nous apporte-t-elle dans nos vies? Dans nos processus créatifs? Où se situe la frontière entre le réel et le virtuel? Les questions que nous nous posons tournent autour de la façon dont les gens vivent aujourd'hui ces interactions, sur les promesses ou les impasses de la technologie, ses faux semblants : les techniques, les réseaux, S'agit-il d'embrouilleurs ou de facilitateurs de communication? Et quel avenir pour le corps humain?

Création

Même sans interactivité, l'informatique intervient déjà largement dans le spectacle vivant, la diffusion musicale, les arts visuels, etc., au niveau de la création des images projetées (création vidéo numérique, traitement temps réel), de la création musicale (musique pré écrite ou générative), des éclairages, de la machinerie scénique.

Je vais me placer ici dans le contexte où la création numérique intervient dans la co-écriture entre composition chorégraphique et interactivité scénique.

Dans le spectacle vivant, et en particulier avec la danse qui interagit avec le numérique, que le spectateur soit impliqué ou non (à l'instar de l'installation ou d'autres formes artistiques qui impliquent le visiteur à l'intérieur du dispositif), se pose la particularité d'une d'articulation/synthèse entre deux dimensions :

- Dramaturgie chorégraphique de l'interactivité, mise en scène du propos
- Dispositif sensoriel augmenté (cf. la perception d'une organicité invisible)

La mise en scène chorégraphique :

Ex : thèmes

Manipulation (questionnement sur le pouvoir, contrôle, surveillance, punition/récompense)

-> *Para_site*

Confrontation physique (immersion/confrontation dans un jeu d'épreuves, initiation) -> *Gameplay*

Histoire d'un rapport homme-machine -> *Io* (un peu à la manière d'un Charlie Chaplin dans Les Temps Modernes, *Dédale* (dans *Icare Ecart*) prisonnier du Labyrinthe qu'il a lui-même construit

Relation particulière à une image mentale -> *Lovely User* le « chassé » des 3 identités différentes de Mélina

Les structures psychologiques à l'œuvre dans la relation homme-femme -> *Echo Room*

Questionnement sur la perception visuelle et la puissance hypnotisante de l'image contemporaine
-> Crane

Le dispositif pour appuyer la perception sensorielle :

Rendre plus finement perceptible encore par le spectateur, via l'environnement technologique, ce qui est de l'ordre de l'invisible, c.a.d. ce que ressent un corps ou ce qui se joue dans la relation entre deux corps.

L'instrumentation qui équipe le danseur ou l'environnement immédiat dans lequel il évolue sont au service de cette amplification des sens. L'environnement interactif immédiat, autant que les capteurs embarqués, sont comme une deuxième peau qui augmente l'émission dont est capable le corps humain au travers de son potentiel expressif et sensitif.

- Les media qui matérialisent ces fines couches d'invisibilité sont l'image projetée, la musique, la lumière, ou d'autres supports associés à une scénographie animée par des moyens robotisés. Ceci passe par la représentation visuelle (abstraite ou figurative), sonore ou lumineuse d'un état de corps, d'un comportement, d'une relation.
- Les capteurs (interfaces) peuvent être optiques (caméra de tracking, capteurs à ultra son, etc.), magnétiques (capteurs de champ magnétique), physiques (pression, contact électrique, etc.) ou embarqués, posturaux (pour mesurer par ex des angles, des vitesses, des accélérations) ou physiologiques (mesure de rythme cardiaque, tension musculaire, température, émission de CO2, électricité ou magnétisme corporel, transpiration, ondes cérébrales, etc.). Aux capteurs se conjuguent les solutions technologiques de transmission sans fil des données à distance, vers la régie numérique.
- L'informatique nécessaire au traitement des données qu'émet, déclenche ou manipule le danseur peut être programmée de manière à ce que l'action corporelle et la réaction produite sur les media de l'environnement soit directe ou automatique (action de cause à effet entre geste, image, lumière et son) mais peut être aussi dotée d'un certain degré d'autonomie (cf. l'intelligence artificielle) ou d'auto apprentissage (modules spéciaux de reconnaissance de motifs dans les logiciels d'écriture de l'interactivité). La mise en scène mettra l'accent sur la métaphore d'un monde qui a sa propre vie.

Ex : -> les costumes communicants et le tapis sensitif d'*Escapes Tactiles*

Co écriture :

La co écriture intervient quand la chorégraphie et le programme informatique sont composés ensemble, dans un aller-retour permanent et cumulatif entre tests, ébauches, improvisation gestuelle et mise en place du scénario chorégraphique parallèlement à l'affinement des procédures logicielles qui reçoivent et traitent les signaux, les filtrent, les traduisent en données transposables et diffusables en image, en son, en lumière, etc.

Co écriture dans le sens d'une articulation entre le dispositif et la mise en scène, capable de donner du sens au projet. La prouesse technique, plutôt invisible, est alors au service du propos du spectacle, ou de la performance et participe de la qualité de perception, de la part du spectateur, de l'enjeu artistique mis en scène.

J'aime utiliser le terme de « relation » pour désigner cette co écriture. Relation qui définit le rapport entretenu avec l'environnement : ce rapport peut être directement physique (Ex dans *Gameplay* chaque entité visuelle et sonore force une relation particulière, éviter, chasser, fuir, écraser, etc. interrogeant ainsi la « raison d'être » du mouvement) ou métaphorique d'un rapport à l'autre (Ex dans *Echo Room* et sa proposition d'éclater le projet en trois espaces de perception différents), d'un rapport au monde de la surveillance (Ex dans *Para_site*), d'un rapport de contact physique entre deux corps (Ex dans *Escales Tactiles* qui convoque le toucher et son immense potentiel suggestif). Ces relations sont à la fois inscrites dans la composition chorégraphique et dans la programmation informatique.

D'autres exemples de co-écriture :

Les projets « on line », créés sur la scène d'internet, permettant, par exemple, de faire danser ensemble des danseurs distants de plusieurs milliers de kilomètres.

Ex -> *Danse e-Toile*

Dans ce cas la mise en place de la plateforme de streaming partagé est adaptée aux besoins du contenu du projet artistique : créer un « troisième » espace devenu commun où se chorégraphient les rencontres et échanges à distance.

Recherche

2009 – Plateforme internet de broadcast live avec mixage vidéo et son - projet « Danse e-Toile » :

Une plateforme technologique de broadcast live permettant de mixer en temps réel 2 flux vidéo et musicaux (x-réseau /Théâtre Paris-Villette).

2010 – Capteurs physiologiques et intelligence artificielle - projet « Echo Room » :

La création d'*Echo Room* a donné lieu à un développement technologique autour des interfaces sans fil pour l'adaptation de capteurs physiologiques (construits à partir de matériel médical détourné) portés par les danseurs, le filtrage et la transmission des signaux sans fil et leur traitement pour la manipulation en direct des données musicales et visuelles. Recherche développée en partenariat avec Biogène, jeune entreprise marseillaise en engineering de captation et le GMEA d'Albi. Partenariat de recherche poursuivi en 2010 avec l'IRIT.

2011 – Costumes communicants et tactilité augmentée - projet « Escales Tactiles » :

en 2011, un dispositif expérimental basé sur des costumes communicants et un tapis de danse sensitif ont été créés en collaboration avec K. Danse pour la réalisation du spectacle *Escales Tactiles* : le design de cet objet interactif est à même de valoriser des prototypes pour d'autres développements et utilisations potentielles.

L'apport scénographique de Scenocosme concerne la conception d'un vêtement communicant, d'un tapis de danse sensitif, la réalisation d'une musique interactive originale, d'un dispositif lumineux

réactif, ainsi que le développement d'une plateforme électronique et logicielle capable de traiter et traduire en temps réel toutes les données provenant des zones de contact entre les corps, en fonction de l'évolution de la chorégraphie.

Médiation

Toucher le grand public d'une part et préparer, d'autre part, jeunes et amateurs à appréhender connaissances et savoir faire situés à la croisée des technologies numériques et de la création contemporaine en arts vivants, arts visuels, musique, arts interactifs, scénographie.

L'enjeu principal est la réappropriation par le plus grand nombre des technologies du numérique (exemples : logiciels pour l'interaction temps réel, Max Msp, Jitter, Pure Data, Isadora, etc.).

Les actions de médiation s'adressent à tous les publics (âge, niveau, aptitudes) : jeunes et adultes, amateurs et professionnels.

CorpusMedia 2011 : <http://corpusmedia.k-danse.net/>

Réflexions/Conclusion

La place du corps

Dans de nombreux domaines, et en particulier dans ceux dits des arts numériques, le corps se trouve aujourd'hui, constat d'évidence, souvent évacué de toute autre préoccupation.

Un des problèmes fondamentaux se trouve là : de fait c'est la question de la corporéité, ainsi que l'importance d'une nécessaire expérimentation articulée autour d'elle, qui revêt une signification particulièrement importante dans le champ des activités utilisant les TIC, mais aussi pour l'articulation d'un dialogue qui reste à construire entre les détenteurs de savoirs et d'expertises techniques hautement qualifiés et les utilisateurs qui cherchent à s'en approprier.

Le repositionnement du corps se trouve donc de fait au cœur d'un espace renouvelé, et à construire, entre la pratique artistique et l'utilisation des technologies.

Au moment où de nombreux acteurs culturels prennent de plus en plus conscience des dangers que représente précisément pour le corps la technicisation à outrance de nos sociétés, la mise en place d'une telle rencontre revêt de plus un caractère urgent et indispensable.

- Pas d'appropriation des outils technologiques sans pratique créatrice, moteur indispensable de toute action de formation.
- Pas de vraie expérimentation avec ces outils sans, au préalable, une expérience réelle, corporelle, vécue.

La technologie

En soit l'utilisation de ces outils (vidéo directe ou différée, images de synthèse, dispositifs interactifs, internet) dans le spectacle vivant transforme le mouvement. Les enjeux de cette transformation peuvent être, selon l'utilisation qui en est faite, soit la mise en valeur d'un plus de pouvoir, de contrôle sur l'environnement immédiat, ou la mise en avant des risques qu'un corps virtuel (par exemple un double vidéo, un clone de synthèse, etc.) ne prend pas, contrairement au corps vivant, nu, fragile, vulnérable, donc dangereux. Mais l'enjeu peut être aussi de préserver, voire accroître ces mêmes qualités profondes, vulnérables du corps vivant, fragile, périssable. L'enjeu dans ce cas est de risquer une présence, puis de la maintenir, dans un environnement qui utilise les outils à notre disposition, ceux du monde dans lequel nous vivons.

Des liens nouveaux entre pratique artistique/sociale et démarche technologique

Ce qui compte, dans cette recherche de liens nouveaux entre pratique artistique et démarche technologique, dans ce jeu nouveau, sans cesse renouvelé, n'est pas tant de savoir si les partenaires se ressemblent ou s'opposent, mais la façon dont leur confrontation est un ressort essentiel d'inventions, de nouvelles constructions, de nouvelles approches, de nouvelles écritures.

Pour le 21ème siècle, les savoir-faire que nous avons développés jusqu'à présent comme des survivants isolés peuvent devenir les outils nécessaires à la création d'une niche à l'intérieur d'un vaste projet interdisciplinaire de création – recherche – formation - médiation, hautement technicisé et centré sur le corps, dans son rapport aux pratiques artistiques, sociales, scientifiques et technologiques.