

Art-Science-Danse-Société (Jean-Marc Matos et Cie K. Danse)

Positionnement général

Une question de fond traverse la totalité de mon travail :

« **La danse**, dans son approche de co écriture avec les technologies digitales, ne pourrait-elle ou ne serait-elle pas être un des moyens de **réincarner un corps désincarné** par ces mêmes technologies, devenues aujourd'hui de plus en plus intrusives et ubiquitaires » ?

« La danse : un lieu hybride où peut s'incarner l'impact sensible du numérique. »

Aujourd'hui, en ce premier quart du 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?

Pour ce 21ème siècle, les savoir-faire que nous avons développés jusqu'à présent comme des survivants plus ou moins isolés sont en train de 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.

Ce lieu d'accueil unique, pilote et exemplaire attend de voir le jour.

J'ai plaisir à faire part de ce texte et souhaite m'investir, avec d'autres, pour lancer les bases d'un projet global tel qu'alimenté par ce qui suit.

Les technologies numériques offrent non seulement une multiplicité de services mais aussi une nouvelle manière de concevoir et de considérer le possible.

Dans notre travail, "l'artificiel" est au service de la création. Nos chorégraphies traitent du dialogue art/science, danse/technique, corps/machine.

L'homme a toujours été fasciné par sa propre image et a tenté de reproduire son double pour étendre et parfaire son image. Il était donc presque naturel que, dès le début, nos chorégraphies fussent associées aux images vidéo, aux images de synthèse et au rapport avec les machines.

De la même manière, je suis intéressé par la diversité des éléments qui participent du spectacle vivant. Celui qui demande du public une perception élevée : soit choisir l'endroit où concentrer le regard, soit regarder et percevoir plusieurs événements à la fois. Des visages de réponses : immersion-participation. J'explore ce défi dans le domaine éphémère de la danse. Le dilemme qu'il pose est particulier à tout art véritablement contemporain : comment percevoir et saisir la complexité du monde?

Les technologies numériques prolongent les capacités merveilleuses de l'homme et leur appropriation suppose le risque de leur force et de leur présence mais aussi le risque de déplacer leurs codes utilitaires pour explorer les contraintes et les libertés qu'elles représentent.

C'est pourquoi le spectacle vivant ne peut s'empêcher de se confronter à son temps en enrichissant sa création et en utilisant les inventions contemporaines.

Je pense qu'il faut les utiliser toutes, les concrètes et les abstraites, les techniques, les scientifiques, ...et les artistiques.

La danse et la chorégraphie figurent pour moi l'aspiration de l'homme à la liberté et à un monde meilleur.

Les spectacles que nous réalisons reposent des questions sur le travail des dites nouvelles technologies (de l'image, du son, de la lumière, de la scénographie, des systèmes interactifs « intelligents », des projets « en ligne », ...), leur fonction aujourd'hui et pour l'avenir.

Que signifient-elles pour le corps vivant sur scène, que lui apportent-elles ?

Qu'emportent-elles? Entre le réel et le virtuel, une confusion s'installe. Qui manipule qui?

Un autre voyage au pays de l'invention et de la mise en scène du mouvement est possible par la confrontation de ces différentes disciplines et techniques.

En quoi les différents dialogues du corps dansé et des technologies sur scène peuvent-ils participer de l'émergence d'un langage "multimédia vivant" nouveau, le terme multimédia étant entendu ici comme l'écriture commune à la chorégraphie et aux nouvelles technologies scéniques utilisant notamment l'informatique (pour l'image, le son, la lumière, la scénographie, l'interactivité sur scène, ...)?

Pourquoi et comment articuler scénarii chorégraphiques et utilisation des machines, des images et des objets nouveaux?

Ces questions, je voudrais aujourd'hui qu'elles puissent être posées, partagées avec d'autres, reformulées de diverses manières, expérimentées et mises en perspective par rapport au monde de la danse, du spectacle vivant et par rapport au monde des sciences et des technologies.

La danse et le spectacle vivant en général peuvent et doivent pénétrer le monde de la science autour de ces questionnements.

Un lieu d'excellence qui reste à inventer pourrait être l'espace d'accueil idéal pour faire se rencontrer formation scientifique et universitaire de haut niveau, recherche conjointe artistique et techno-scientifique, médiation sous toutes ses formes et réflexion sociétale (philosophique, anthropologique, politique).

Jean-Marc Matos (K. Danse), juin 2019

Introduction et approche générale

a- Contexte et questions

Technologies numériques/art/société

page 3

b- La place centrale du corps – le numérique

page 4

c- Des liens nouveaux entre pratique artistique/sociale et démarche technologique

page 5

Constats, objectifs et intentions, concept général proposé

a- Constats

page 6

b- Objectifs et intentions

page 6

c- Concept général proposé

page 6

Introduction et approche générale

a- Contexte et questions - Technologies numériques/art/société

Une chose est incontestable : la science et la technologie changent le monde.

Les idées mènent le monde certes, mais elles doivent être confrontées au réel.

L'idée mise en avant ici est que, face à l'inéluctable présence et imprégnation de notre quotidien par les technologies numériques, les pratiques artistiques, et en particulier celles passant par des expériences corporelles, sont à même de proposer et de projeter un véritable imaginaire moteur.

Les imaginaires qui actuellement motivent les acteurs et les utilisateurs des technologies contemporaines (supports numériques, cyber espace, ...) crédibilisent les investissements et semblent relativiser tous les risques.

Ces imaginaires sont celui d'une liberté d'expression retrouvée, celui d'une démocratie réinventée et surtout la très réelle motivation des industriels pour qui le numérique représente aujourd'hui le nouvel espace d'une course à la productivité et à une compétitivité aux énormes opportunités de marché.

Il faut donc que, à côté des visions humanistes, face à l'enjeu situé trop uniquement sur le terrain industriel et économique et pour éviter que la technique ne devienne le seul moteur de l'imaginaire, l'univers technologique trouve son vrai imaginaire, se donne du sens, dessine son utopie.

De fait, nous avons à faire à une économie de l'information, plus qu'à une 'société de l'information', à une tentative de reformulation, plus qu'à une 'nouvelle révolution industrielle', qui va prendre du temps car le degré de complexité induite par la combinaison immatériel/technologie est grand.

Le public d'une part doit pouvoir prendre le temps de s'approprier ces techniques contemporaines, ce qui est loin d'être immédiat et la société, d'autre part, forme, transforme et déforme depuis toujours leur utilisation autour de questions d'abord de bien être, avant même toute considération scientifique ou industrielle.

Et qu'en est-il alors de la dimension artistique lorsqu'elle entre en scène dans les espaces dit du multimédia, ou du 'virtuel'?

A quoi peut servir une démarche pédagogique et artistique qui prendrait à bras le corps les outils technologiques contemporains?

Parler de 'pratiques artistiques, corporelles, sociales et des nouvelles technologies de communication', c'est parler de l'art et de la société, au contemporain.

C'est avancer l'idée selon laquelle une pratique qui met en avant la créativité d'un individu peut, par sa dimension multi sensorielle et sa capacité à faire s'exprimer le potentiel poétique de chacun, proposer le risque d'une présence dans ces univers-là aussi.

Dans l'espace technologique, comme partout ailleurs, il existe une culture de l'individualisme, qui peut engendrer l'apparition de sujets aux personnalités multiples, une fragmentation de l'identité, une dissolution des identités individuelles, une dé-corporéisation à sens unique, une échappatoire dans le virtuel sans retour, ...le vertige et l'entropie d'une information radieuse et 'techno-médusante' diffusée en flux continu.

Est-ce un prétexte suffisant pour ne pas y tenter une nouvelle aventure, une aventure en réseau? Pour ne pas explorer ces nouveaux territoires de création, et composer avec des contraintes somme toutes créatrices?

Surtout quand l'enjeu principal est le rapport à l'autre, la mise en scène de l'altérité?

C'est dans l'aptitude à dégager des projets artistiques et pédagogiques 'forts', dans le sens complémentaire de leur dimension sociale, politique, spirituelle, du travail sur soi et de la transcendance du quotidien, que réside la possibilité de nous tenir à distance des dangers graves évoqués plus haut.

- Des projets dans lesquels la ré-corporéisation, c'est à dire la prise en compte du corps dans son appréhension sensorielle et sensible, est mise en avant, selon différentes modalités de réception.
- Des projets de réelle intégration corps-technologie, ne séparant pas le corps de ses images.

- Des projets pouvant constituer le propos même d'une écriture dramatique concernant le formatage des corps, la standardisation des comportements, la surveillance ubiquitaire, notre perte spirituelle et critique via l'Intelligence Artificielle, le cyber espace lui-même.
- Des projets où le numérique offre un potentiel d'augmentation des sens, une proximité entre le corps et la machine informatique, une convergence entre corps et technologie. L'augmentation des sens étend ainsi nos imaginaires, nos relations au monde, nos manières de communiquer.
- Des projets qui, de par leur dramaturgie participative, interrogent la place du spectateur devenant acteur de l'œuvre en cours de présentation.

C'est précisément à ce croisement entre le monde physique et la sphère du virtuel que le corps expressif joue pleinement son rôle. Nous pouvons alors imaginer des scénarios (pour, entre autres, des spectacles, des ateliers, des projets "en ligne", en réseau, des installations, ...) dans lesquels une intégration soit possible. « Réincarner un corps désincarné » ...

Nous pouvons alors imaginer nous rapprocher ainsi de ce dont précisément nous avons peur que les technologies nous éloignent. voire même aider à nous désinhiber.

Composer finalement (et une nouvelle fois, au regard des multiples autres exemples dans l'histoire) avec les outils contemporains, fruits d'une évolution inéluctable de nos sociétés, tout en évitant ce danger absolu : nous couper définitivement de nos valeurs universelles, de notre capacité de douter.

b- La place centrale 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 aux technologies numériques, mais aussi pour l'articulation d'un dialogue qu'il faut continuer de 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.

Plusieurs modalités de réception-perception de la part du public sont propres à explorer ce champ : l'« immersif » et le « participatif ». Ces modalités donnent naissance à différents types de spectacles.

- 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 des outils du numérique (réalité augmentée, réalité virtuelle, vidéo directe ou différée, images de synthèse, dispositifs interactifs, intelligence artificielle, internet, téléphonie mobile) 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.

La création numérique

La création numérique est toute création utilisant les spécificités de la technologie numérique (machines digitales au service de la composition, l'image, la musique, la lumière, l'écriture scénique, l'installation, la virtualisation des espaces, la télé présence, etc.) et dans laquelle les outils, autant que les modes de structuration, d'organisation symbolique et d'écriture sont pleinement intégrés. Dans notre domaine, celui du spectacle vivant et en particulier la danse contemporaine, le numérique qui offre la possibilité de traiter l'information en temps réel ouvre à une écriture chorégraphique et scénographique renouvelée par la transformation en profondeur de la perception des environnements interactifs du point de vue de l'interprète et du spectateur.

Le numérique, nouveaux usages et implications

Dans le cadre des évolutions technologiques du numérique à venir, nous aurons d'avantage à faire à des processus qui consistent à connecter des univers symboliques (que nous créons ou avons créé) avec le monde physique préexistant, plutôt qu'à s'en tenir à un rapport entre nous et le numérique uniquement. Ce qui laissera le champ libre de nouveau à l'essentiel ...

- Le numérique, d'un côté, fait certes naître des corps fantasques, vidés, artificiels.
- D'un autre côté, jamais, dans l'histoire des sociétés, notre enveloppe charnelle ne nous a offert autant de possibilités pour pouvoir vivre des moments de bonheur intense. Les nouveaux moyens de communiquer et d'inventer grâce au numérique en font partie.

Mais le numérique, sans une approche qui prenne en compte les dimensions politique, spirituelle, du travail sur soi et avec l'autre, et de la transcendance du quotidien, sans implication physique, sans conscience, ne seraient que ruine de l'âme humaine.

c- 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.

L'idée avancée est que notre relation avec la technologie n'est pas une relation neutre.

Et cela au même titre qu'une image dite 'virtuelle' (un avatar de synthèse créé sur ordinateur, par exemple) n'a rien de virtuel et que notre relation avec elle non plus.

Nous vivons déjà à l'intérieur d'un monde technoscientifique et celui-ci vit aussi, d'une certaine manière (cf. Les implants médicaux par exemple) à l'intérieur de nous.

Pourquoi donc ne pas imaginer aussi un projet qui mette en valeur les outils du numérique comme étant au service de la création contemporaine centrée sur le corps, élément inhérent de toute avancée sociale?

Mais n'est-ce pas cela l'ombre également d'une autre question?

Une préoccupation commune autour de cette question toujours fondamentale :

Quel devenir pour l'être humain dans notre monde contemporain?

Il est également intéressant de prêter attention aux nouveaux paradigmes mis en jeu par les technologies numériques, tels que la notion de travail sur le collectif, l'idée de projet 'ouvert', l'importance accordée au processus qui réhabilite la confiance en soi, la dynamique propre au travail en réseau, etc. ...

Ce qui semble clair c'est que les médias à support numérique, donc dynamiques, peuvent exploiter cette couche collaboratrice, connective et sensible : afin que la sensibilité de l'utilisateur puisse mener à une actualisation particulière dont l'expérience se trouve enrichie par sa créativité. Naturellement, la notion de réseau traverse déjà toute cette proposition, trouvant ainsi sa place logique dans les projets des réseaux locaux existants qui utilisent divers outils de communication. Ladite 'communication' entendue ici comme l'espace d'une vraie rencontre entre artistes, scientifiques et publics.

Constats, objectifs et intentions, concept général proposé

a- Constats

Depuis ces dernières années de nombreuses rencontres, expériences, créations et projets ont été réalisés en France et à l'étranger, dans les domaines croisés mêlant spectacle vivant, arts et sciences, au travers de partenariats forts diversifiés.

Force est de constater que nombreuses sont les structures, les établissements universitaires, les associations, les collectifs d'artistes, les chercheurs, les responsables culturels, les personnes ressources, etc., qui travaillent de près ou de loin sur des problématiques croisant démarche artistique, recherche scientifique et technologique et nécessité pédagogique.

Peu de passerelles existent encore entre ces différents secteurs. Des travaux sophistiqués avancent, des expériences passionnantes se déroulent, des projets de bon niveau voient le jour. Mais l'information ne circule pas ou mal, ces secteurs communiquent relativement peu, des projets en réseau sont encore rares. La dimension qualitative est présente, le nombre de projets est grand, mais il manque des liens.

Il existe sur le campus de Paris-Saclay un potentiel de proposition, de réflexion, de création artistique et de recherche scientifique considérable.

Au vu de l'intérêt que de nombreuses structures culturelles portent au développement de projets innovants en prise avec les grands enjeux de la société d'aujourd'hui et de demain, la proposition faite ici est porteuse d'un projet de dimension ambitieuse. Le projet proposé ici permettrait d'imaginer et faire exister un pôle pilote et exemplaire et le conforterait dans sa place de premier plan ainsi que dans son rayonnement national et international. Ce projet fait partie d'un paysage culturel en pleine évolution et porteur de mutation constructive.

b- Objectifs et intentions

Face à la nécessité de répondre aux nombreuses demandes des publics confrontés au développement rapide, et parfois incontrôlé, des technologies numériques, il est devenu indispensable d'imaginer des formes originales d'échanges, de partage d'information, de création, de formation, de sensibilisation et d'expérimentations qui puissent permettre à tous les acteurs potentiels de mieux travailler, à certains de réaliser des projets en réseau, et à ceux qui en sont exclus de pouvoir s'approprier les outils technologiques par le biais d'activités créatrices.

Il importe de placer le corps au centre de ses interactions avec les technologies du futur. Pour atteindre cet objectif il s'agit de faire se rencontrer la pratique des outils du numérique, dans une vaste palette allant des supports ludiques grand public (jeux vidéo, internet, téléphonie mobile, etc.) aux supports professionnels (réalisation image, recherche technologique de haut niveau, etc.), avec les pratiques artistiques telles que la danse, le théâtre, la musique, les arts visuels, les arts numériques en général.

Et ce dans un dialogue à réinventer constamment entre art et science.

c- Concept général proposé

La proposition soumise ici, Art-Science-Danse-Société, est un projet à la fois artistique-scientifique-technologique, organisé autour de la création et de la médiation culturelle, animé par des artistes et des scientifiques, et spécialisé dans l'utilisation des technologies appliquées aux différentes disciplines du spectacle vivant.

Il constitue un programme culturel et pédagogique à part entière pour explorer les frontières mouvantes entre le corps et la technologie, tout en s'adressant à la fois aux professionnels, aux étudiants, le corps enseignant, les chercheurs et aux publics les plus diversifiés.

- Il se propose de faire exister un **projet en réseau interdisciplinaire** de création, de production, d'expérimentation, de formation et de médiation.
- Il couvre les champs du spectacle vivant dans sa relation à la musique, aux arts visuels et aux arts numériques.
- Il est conçu pour construire des liens entre des pratiques artistiques, sociales et scientifiques.
- Il développe ses activités en étroite partenariat avec les institutions culturelles, éducatives et industrielles, les centres de ressources et les forces vives locales, régionales, nationales et internationales.

Art-Science-Danse-Société propose :

- Un contexte à la fois professionnel et éducatif (commandes de créations artistiques, évènements, formation professionnelle, projets éducatifs et d'étudiants)
- Des facilités de recherche/formation sous formes de collaborations pour :
 - ❑ Des projets de spectacles, performances et installations
 - ❑ Des réalisations artistiques originales, atypiques, inclassables
 - ❑ Des projets culturels en réseau (téléprésence via internet)
 - ❑ Des formations aux outils informatiques appliqués au spectacle vivant (hardware et software)
 - ❑ Des collaborations exemplaires artistes-scientifiques-chercheurs
 - ❑ Des montages de projets originaux pour l'action culturelle du territoire de Saclay
 - ❑ Des projets de recherche et de développement technologique
- Un espace de rencontre entre artistes et scientifiques concernés par ces matières
- Une plateforme de réalisation de projets pilotes réunissant artistes, centres de recherche et industrie privée
- La mise en place et l'activation d'une plateforme de communication pour une vaste communauté d'artistes et scientifiques. L'espace s'adresse autant à des artistes reconnus qu'à des artistes débutants. Ils sont régionaux, nationaux et internationaux
- Une mise en réseau en direction des publics qui n'ont pas ou peu accès aux outils technologiques
- Des coproductions au niveau national et international
- Un centre de ressources et de production de pensées sur le spectacle vivant lié aux arts numériques