

## ***Gameplay Level2***

Proposition de la Cie K. Danse

sur le thème : « Architecture d'un corps en ruine »

Des corps « eutopiques »

(Proverbe arabe : « la fatigue est ruine du corps, l'inquiétude la faucille de l'âme ».)



Gameplay Level2 - photo montage : Anouk Mignot

Le thème même qui traverse notre création en cours, « Gameplay Level2 », laquelle met en scène deux humains en quête d'existence, via la danse et un dispositif interactif nourri d'IAS (intelligence artificielle sensible), est celui de deux corps assujettis à des règles complexes de survie et inscrits dans un arc narratif relationnel les menant d'une totale mise en opposition vers des possibles en coopération.

Initialement « prisonniers » d'une technologie numérique immersive et toute puissante, ces deux êtres, navigant au travers d'espaces virtuels qui les forcent à divers comportements stratégiques, vont peu à peu « négocier » avec cette tension duale entre autorité extérieure et autorité intérieure.

Il y a la contrainte commune imposée par les règles de fonctionnement de l'environnement. Mais il y a aussi les formes de liberté que l'on peut dégager à la fois individuellement et dans la relation à deux.

Le dispositif numérique, dans ce projet, est une troisième entité en soi, semi autonome, au même titre que les humains (une danseuse et un danseur), pleinement protagoniste du « jeu » et partie intégrante de la dramaturgie déployée.

Ici se dessine une Eutopie \*, un lieu du « bon », dans lequel la réincarnation d'un corps, potentiellement désincarné par le numérique, est rendue imaginable, dans sa relation avec précisément une technologie numérique, utilisée ici à d'autres fins (voir plus bas quelques références théoriques).

C'est ainsi que se décline le thème de l'Architecture d'un corps en ruine : un corps potentiellement « ruiné », dans le sens assujéti du terme, en prise avec des architectures virtuelles, métaphoriques de nos environnements où se joue notre subtile quête de libertés.

\* Eutopie :

Eutopie fait référence au néologisme inventé en 1516 par l'écrivain anglais Thomas More dans son ouvrage L'Utopie et qui donne son nom à L'île imaginaire.

A la différence d'utopie dont le préfixe privatif *u* et le radical *topos* signifient « le lieu qui n'existe pas », à la différence de dystopie dont le préfixe signifie « mauvais », l'**eutopie** proposée ici est construite avec le préfixe *eu-*, lequel donne le sens de « lieu du bon ».

## Références philosophiques

Informé par les écrits de Michel Foucault, et en particulier par le livre qui retranscrit sa conférence inédite « Le Corps Utopique », je reprends sa phrase sur la danse : un « corps dilaté selon tout un espace qui lui est intérieur et extérieur à la fois ».

Je me plaît à imaginer que la danse propose ce corps « eutopique » que j'appelle de mes vœux, grâce à son « érotisme » qui caresse temps, espace et intensités énergétiques.

Comme il l'écrit « c'est l'érotisme, à la fin qui est le plus susceptible d'apaiser l'inaispaisable désir du corps de sortir des limites qui sont les siennes ».

Ce corps utopique, selon Foucault, peut être compris comme étant en proche relation avec le concept phénoménologique de « corps vécu » de Maurice Merleau-Ponty.

Bien que nous (en tant qu'êtres incarnés) vivions spatialement parlant dans un monde réel, concret, un corps à la fois « eutopique » et « vécu » peut promouvoir des façons nouvelles et créatrices de pousser les limites de l'expérience possible.

Un corps habité également par des dimensions utopiques et imaginaires, lesquelles guident son activité et son expression sous des formes qui ne suppriment pas le désir.

Ainsi le corps du danseur peut se manifester lui-même en tant qu'expression créatrice des espaces (et architectures) utopiques dans lequel il participe, générant en retour différentes expériences et possibilités d'expérience, et de plus, de nouvelles réflexions.

C'est dans ce contexte de pensées, parfois paradoxales et ouvertes à la contradiction, que j'expérimente par la danse des relations possibles et autres entre le corps et les technologies du numérique, capables justement de « matérialiser » certaines formes du virtuel (ce terme, dans le sens général, incluant l'imaginaire, l'utopique et le digital).

En dépit de jusqu'où certains pouvoirs faussement utopiques puissent se tourner contre le corps et nous invitent à vivre une existence de plus en plus virtualisée (en particulier dans cette période exacerbée par les confinements dus à la pandémie du covid19) les mondes utopiques ne peuvent jamais constituer un substitut pour le monde réel et encore moins rendre le corps hors sujet.

Le sens d'utopies n'existe pour nous, uniquement qu'en tant qu'êtres incarnés. Néanmoins, notre expérience dans le monde peut être modifiée par des imaginaires « moteurs » et par des mondes utopiques ou codés numériquement. Les problèmes que représentent les possibilités contemporaines du digital et du virtuel sont l'illustration même à la fois de l'irréductibilité du réel et des bénéfices du virtuel en tant que modificateur de « l'actuel ».

Faire coexister la danse et le numérique, pour en extraire ces questions, vivifier nos rapports au virtuel, est pour moi une manière possible de réincarner un corps désincarné. C'est ce que « Gameplay Level2 » met en avant.

Au delà du regard et de la perception, le corps est engagé ici dans une réelle externalité spatiale, et il navigue dans le monde au travers d'espaces à la fois virtualisés et réels. Les différentes propositions spatiales de l'environnement de « Gameplay Level2 » sont autant d'architectures où corps et espaces sont en constante négociation. De plus, la mise en scène chorégraphique impliquant deux êtres humains, dans leurs différents modalités d'être (exploration de l'espace à deux, ouverture et fermeture d'espace dans la relation, forme de ces espaces relationnels, phases de fusion, distanciation, attraction, rejet, concurrence, dialectique, jeu à deux, confiance, méfiance ...) ouvre à différentes manières de se comporter et d'entrer en relation avec soi et avec l'autre, dans ces architectures virtuelles.

La notion d'espace devient ouverte.

C'est au travers d'une réelle expérimentation physique et en poussant les limites de son propre corps dans des interactions spatiales (avec en même temps une utilisation expressive, *eutopique* et créatrice de l'imagination et de la mémoire) que peuvent émerger de nouvelles capacités et possibilités pour le corps. Contre la fatigue et l'inquiétude ...

Un corps politique qui célèbre la vie.



Animation vidéo : <https://vimeo.com/kdansejmmatos/download/507933947/90fac8be93>