

RCO (Réjouissance Chorégraphique Organisée)

RCO est une performance qui est pensée comme une situation chorégraphique collaborative dans laquelle les participant.e.s sont invité.e.s à répondre, ou pas, à désir, à des instructions qui leur sont envoyées via une application WEB à laquelle le public et les danseur.se.s ont accès sur leurs téléphones portables. Ces invitations constituent le scénario et la partition chorégraphique qui déterminent le déroulé ainsi que la composition de la pièce.

Le projet, collaboratif et émergent, se déploie en fonction des réponses créatives du public et de ses réactions et interactions avec leur smartphones. A désir, les participant.e.s activent des règles qu'ils.elles découvrent au fur et à mesure.

De plus, le public est invité par les interprètes danseur.se.s à interagir avec elles.eux. Ainsi, le projet crée une symbiose entre les interprètes et les participant.e.s, entre des humain.e.s et le système informatique sur téléphones mobiles.

Pendant un temps de 30 à 60 minutes, se déploie donc une œuvre qui s'appuie sur des principes de composition chorégraphique et sur une recherche en Interaction Humain-Machine pour l'analyse des comportements collectifs et individuels.

Notre intention au travers de RCO est de créer une situation collective où le public participe volontairement à la danse, selon son envie, quel que soit son âge, sa condition et sa pratique de la danse. Il est libre de prendre part aux interactions ou de simplement contempler le déroulement de la performance.

Les interprètes, en revanche, sont les agents d'une telle situation ouverte et auto-organisée. Ils.elles alternent entre des séquences de danse fixes (joué en duo et quatuor) et des séquences relationnelles dans lequel ils .elles peuvent choisir parmi un ensemble d'interactions avec le public. Par exemple, les interprètes peuvent imiter les participants, les faire danser, les porter ou les toucher. Pour ce qui est de la qualité de la danse, les interprètes perturbent pendant la performance leurs schémas de danse habituels. Une telle quête du mouvement non-habituel s'inspire de la méthode d' »étrangement » et est destinée à déstabiliser le public et à les déconnecter des gestuelles socialement acceptables. Au lieu de cela, les interprètes créent une danse dans laquelle tous les comportements sont possibles et où l'excentricité est la bienvenue.

En perturbant les normes sociales à travers le mouvement et la participation du public, à la fois comme partie prenante de la partition et comme participant.e physique dans la danse proposée, nous créons une situation de réflexion critique à la fois pour le public et pour nous sur les normes de comportements sociaux, qui entravent des possibles interactions symbiotiques entre humain et technologie numérique. Le projet RCO révèle les normes délimitant le corps, que sont la passivité et l'anonymat dans l'espace public, car la participation est suspecte et embarrassante. Elle révèle aussi des types d'interaction avec les smartphones qui sont scriptés par des usages prédéterminés, ubiquitaires, et par des affordances réduites¹. Le public réagit à RCO soit en y résistant et en se conformant à son rôle social et en maintenant son "visage"² soit en lâchant prise et en embrassant un « être ensemble » collectif transcendant les normes sociales acceptables.

¹ Giorgio Agamben. 2014. Qu'est-ce qu'un dispositif? Éditions Payot & Rivages.

² Erving Goffman. 1974. Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior. Les Editions de Minuit

RCO propose donc une alternative en offrant au public une capacité à pouvoir agir, afin qu'il choisisse quoi faire de son dispositif de téléphonie mobile et décide lui-même comment réagir aux règles du jeu proposées. Ainsi RCO permet au public d'articuler les conditions de répression normative sociale et de contraintes technologiques, et de faire le choix de s'en libérer. C'est une forme de détournement des discours dominants imposés par les GAFAM et les entreprises de logiciels propriétaires qui considèrent les utilisateurs comme des personnes en besoin d'aide et la technologie comme le moyen de les aider, leur procurant ainsi une qualité de puissance capacitive qui justifierait son omniprésence dans la vie des gens. Le fait que le public utilise différemment l'application mobile est un exemple de réappropriation des moyens de domination technologique qui fait écho à d'autres initiatives dans le féminisme cyborg, dans le bricolage (DIY) ou dans les cultures en ligne tel les mems et mashups.

Jean-Marc Matos et Sarah Fdili Alaoui, septembre 2025