HAL
open science

Danse et nouvelles technologies vers d'inédites écritures chorégraphiques

Vivian Fritz

To cite this version:

Vivian Fritz. Danse et nouvelles technologies vers d'inédites écritures chorégraphiques. Musique, musicologie et arts de la scène. Université de Strasbourg, 2015. Français. NNT : 2015STRAC001 . tel-01222723

HAL Id: tel-01222723

https://theses.hal.science/tel-01222723

Submitted on 30 Oct 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS-ED 520.
EA 3402-Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistique (A.C.C.R.A.)

THÈSE présentée par :
Vivian FRITZ

Soutenue le : 5 juin 2015

Pour obtenir le garde de Docteur de l'Université de Strasbourg.
Arts du spectacle, mention danse.

DANSE ET NOUVELLES TECHNOLOGIES VERS D'INÉDITES ÉCRITURES CHORÉGRAPHIQUES.

Directeur(s) de thèse :
Mme. Geneviève JOLLY, professeure, Faculté des Arts, Université de Strasbourg.
M. Gonzalo LEIVA, professeur à l'Institut d'Esthétique, Université Pontificale Catholique du Chili.

Rapporteurs :
M Oliver LUSSAC, professeur en esthétique, Université de Lorraine.
M. Jean-Pierre RYANGAERT, professeur en arts du spectacle, Université Paris 3.

Autre membre du jury :
M.Germain ROESZ, professeur en Arts plastique, Université de Strasbourg.

RÉSUMÉ

Les avancées technologiques, principalement au niveau des télécommunications, interrogent les formes de relation et les transferts d'informations dans le monde actuel. La danse contemporaine, affectée par l'usage des technologies sur la scène (image vidéo, internet, logiciel), voit se modifier les manières de chorégraphier. Si les éléments de base de la création chorégraphique, à savoir le corps dansant, l'espace scénique et le temps de la danse, sont transgressés par l'usage des technologies de la télécommunication (téléprésence), comment les chorégraphes pensent-ils et écrivent-ils la danse en incluant ces nouveaux paramètres ? Que peut perdre ou gagner la danse ? Assistons-nous à l'éveil d'une nouvelle danse, ou à l'émergence d'un autre art ? La redéfinition du corps dansant, en interaction avec son espace et son temps, se trouve au centre de cette recherche. Un projet pratique sous forme d'un laboratoire de création chorégraphique multidisciplinaire, *Seuil-Lab*, est proposé comme méthodologie de travail pour l'analyse théorique de cette recherche.

Mots clefs : Écriture chorégraphique - danse contemporaine - nouvelles technologies - téléprésence - corps dansant - perceptions - espace scénique - dispositifs - création en temps réel - intermédialité - interdisciplinarité - laboratoire artistique.

ABSTRACT

Technological advances, especially in telecommunications, call into question relationship modes and information transfers in today's world. Contemporary dance has been affected by the use of technologies on stage (image, video, internet, software), which has modified choreographic practices. If the basic elements of choreographic creation - namely the dancing body, scenic space and dance time – are infringed upon by the use of technology and telecommunication (telepresence), how can choreographers think and write including these new parameters? What can dance gain or lose? Are we witnessing the dawn of a new dance, or the surfacing of a new art? The redefinition of the dancing body, which interacts with its space and time, is at the core of this research. As a working methodology for the theoretical analysis of this research, we propose *Seuil-Lab*, a hands-on project in the form of a multidisciplinary choreographic creation lab.

Keywords: Choreographic writing – Contemporary dance – New technologies – Telepresence – Dancing body – Perceptions – Scenic space – Devices – Real-time creation – Intermediality – Interdisciplinarity – Art lab.

Le mouvement ne ment jamais.
C'est un baromètre qui révèle le climat de l'âme à qui sait le lire[1].
Martha Graham.

Ni la matière, ni l'espace, ni le temps
ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours.
Il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art.[2]
Paul Valéry

L'hybridation ou la rencontre de deux média
est un moment de vérité et de découverte
qui engendre des formes nouvelles[3].
Marshall McLuhan

---

[1] GRAHAM Martha, *Mémoires de la danse*, Paris, Babel, Actes sud, 1992, p.10.
[2] VALÉRY Paul, « la conquête de l'ubiquité » (1928), in Œuvres, tome II, Pièces sur l'art, Paris, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, p.184.
[3] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias,* Paris, Seuil, 1968, p.77.

À mon fils Esteban et à ma famille,
au sens large du terme, en France et au Chili.

REMERCIEMENTS

Je tiens tout particulièrement à remercier et à témoigner mon entière reconnaissance à ma directrice de thèse Geneviève Jolly et à mon co-directeur Gonzalo Leiva pour leur soutien inconditionnel et leur accompagnement durant les différentes étapes de cette recherche.

Je sais infiniment gré à Dominique Pawulak, ma fidèle relectrice et correctrice, avec qui nous partageons la même passion par la danse. Mes remerciements vont également à Macha Bunzli, Pascale Malinovski et à Marcela Garcia pour les relectures, à Caroline Eckert pour son aide dans les tâches de traduction, ainsi qu'à Vicente Vargas Martinez pour l'aide à la mise en page.

Je dois énormément à différentes personnes, d'ici ou d'ailleurs.

En France :

Je remercie les professeurs Germain Roesz (Arts visuels) et David Le Breton (Anthropologie) qui m'ont permis d'élargir la vision de cette recherche avec bienveillance et justesse.

Mon laboratoire ACCRA (EA 3402-Approches contemporaines de la création et de la Réflexion Artistique), pour son soutien permanent aux recherches ici menées.

La DUN (Direction d'Usages du Numérique de l'Université de Strasbourg) pour l'assistance technique, sans laquelle les *Seuil-Lab* n'auraient pas eu lieu, en particulier Christophe Cerdan (technicien chargé du projet *Seuil-Lab*), Marc Levy, Christophe Lorenzi et Thomas Taglang.

Le Collège Doctoral Européen qui m'a octroyé un contrat d'allocation de recherche (2014).

Au Chili :

Je remercie les professeurs Rolando Cori (compositeur et professeur de l'Université du Chili) et Karen Arias (professeure de danse et chorégraphe).

REUNA (Red Universitaire National), l'Université du Chili (Faculté d'art) et l'Université Catholique (Institut d'esthétique) qui ont activement collaboré aux expériences *Seuil-Lab*.

Un grand merci également à NOAO (National Optical Astronomy

Observatory, Cerro Tololo), une équipe enthousiaste qui nous a littéralement emmenés vers les étoiles.

Conicyt, financeur principal à travers une bourse scientifique : Programa de becas Master 2 y doctorado embajada de Francia (2009-2012).

En Espagne :

Je tiens à remercier les artistes *Konic Thtr* qui m'ont donné accès à une approche innovatrice entre les techniques numériques et l'art, dont j'ai appris la cohérence dans leur travail, et qui m'a largement inspirée dans cette recherche.

Je remercie également I2Cat à travers Visionair (bourse de terrain européenne 2014).

En Colombie :

Un grand merci à la communauté virtuelle de création artistique ARCURED et à son directeur, le professeur Fabian Lotteau (directeur du département d'Arts Plastiques de l'Université del Atlantico), ainsi qu'à l'Université Autonoma del Caribe pour leurs échanges scientifiques et leur collaboration à *Seuil-Lab*.

Finalement, je tiens à remercier chaleureusement les différentes équipes *Seuil-Lab* en France et au Chili, mentionnées en détail à chaque étape de cette thèse, qui se sont investies de tout leur cœur dans l'expérience.

Je souhaite également remercier les enfants d'*Acontraluz*, projet pédagogique en danse, qui a transversalement inspiré cette recherche, porteurs symboliques d'un *rêve éveillé partagé* à travers l'art de la danse.

SOMMAIRE

SOMMAIRE **9**
INTRODUCTION **13**

PREMIÈRE PARTIE : LA DANSE CONTEMPORAINE ET SA RENCONTRE AVEC LES NOUVELLES TECHNOLOGIES **23**

CHAPITRE I : LA DANSE FACE AUX ENJEUX TECHNOLOGIQUES **25**

I.1. L'EMPREINTE DU MOUVEMENT : LA PHOTOGRAPHIE..... 30
I.1.a. Eadweard Muybridge et Étienne - Jules Marey : des passionnés du mouvement..... 32
I.1.b. Barbara Morgan et le surréalisme en danse..... 36
I.1.c. La photographie médicale, inspiration pour la danse ?..... 38

I.2. LA LUMIÈRE ET LA MAGIE DES IMAGES EN MOUVEMENT : LE CINÉMA 41
I.2.a. Loïe Fuller : de la lumière au spectacle vivant. 43
I.2.b. Les Futuristes et le Bauhaus : des expérimentations pour l'avenir. 47
I.2.c. L'industrie États-Unienne : entre production et diffusion de la danse. 52
I.2.d. Norman McLaren : dévoiler en image « l'aura » de la danse..... 56
I.2.e. Maya Deren : créer des plateaux oniriques..... 57
I.2.f. Lalala Human Steps : collage d'une époque. 59
I.2.g. Wim Vandekeybus : les instincts en images..... 60

I.3. À EXPÉRIMENTER AVEC LES ARTS : LA VIDÉO ET LES PERFORMANCES. 62
I.3.a. Fluxus : réfléchir à travers la vidéo..... 65
I.3.b. Merce Cunningham : multivision de la danse. 67
I.3.c. Un coup d'œil multidisciplinaire : recherches pédagogiques et de créations. 70
I.3.d. « L'Art médiatique ». 75

I.4. LE « MOT DE PASSE » D'UN NOUVEAU MONDE : L'INFORMATIQUE, LE NUMÉRIQUE ET L'INTERNET..... 77
I.4.a. 9 Evenings : un départ transgressif. 78
I.4.b. Traduire le monde à travers le numérique. 80
I.4.c. La création entre « réel » et « virtuel » : « réalité virtuelle » / « réalité augmentée ». 81
I.4.d. L'Internet, un territoire de pensée globale / un plateau à l'infini. 90

CHAPITRE II : LE CORPS, L'ESPACE ET LE TEMPS DE LA DANSE : QUEL REGARD AVEC LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ? **98**

II.1. LE CORPS, L'ESPACE ET LE TEMPS DE LA DANSE. 100
II.1.a. Le corps dansant et ses états. 102
II.1.b. L'espace scénique..... 108
II.1.c. Du temps chronométré au temps de la danse. 114

II.2. LE « CORPS DANSANT » : QUEL CHANGEMENT FACE AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES ? 117
II.2.a. L' « Image » : une dimension du « corps dansant» ? 119
II.2.b. « L'Âme » ou « l'Esprit » de la danse ? 122
II.2.c. L'« Intermédialité » des outils techniques dans la danse. 124
II.2.d. Quelles peurs pour la danse avec l'utilisation des outils techniques ? 126
II.2.e. Quelle danse avec les nouvelles technologies ? Quelques exemples d'usage. 131
II.2.f. Quelques cas comme exemples d'utilisation de diverses technologies. 134

DEUXIÈME PARTIE : RÉ-ÉCRIRE OU PENSER LA DANSE AVEC LA TÉLÉPRÉSENCE : LE CAS *SEUIL-LAB* 147

CHAPITRE III : CONTEXTES TECHNIQUES ET ARTISTIQUES VERS UN « SEUIL » DE CRÉATION. 149

III.1. *SEUIL-LAB* : COMMENT EST NÉE L'IDÉE ? 151
III.1.a. Danser avec la visioconférence ou la téléprésence ? 154
III.2.b. Les perceptions avec l'intermédialité de la téléprésence. 158
III.2.b.i. Le corps et la télécommunication. 161
III.2.b.ii. La communication et les perceptions. 168

III.2. QUELLE APPROCHE DE LA DANSE FACE À LA TÉLÉPRÉSENCE ?.. 171
III.2.a. Le corps dansant et la téléprésence. 174
III.2.b. Scènes intermédiaires: le cas des artistes *Konic Thtr*. 177

CHAPITRE IV : DANSER AU « SEUIL DU MONDE » 185

IV.1.- LES EXPÉRIENCES « SEUIL » : LE RÊVE D'UNE DANSE SANS FRONTIÈRES. 185
IV.1.a. D*anse au seuil du monde (2009).* 187
IV.1. a. i. La structure de l'expérience. 187
IV.1.a.ii. L'expérience chorégraphique. 196
IV.1.a.iii. L'évaluation de l'expérience. 201
IV.1.a.iv. Conclusion de la première expérience : Danse au seuil du monde (2009) 203
IV.1.b. Danse au seuil du monde: kaleidoscope (2010). 205
IV.1.b.i. La structure de l'expérience. 207
IV.1.b.ii. L'expérience chorégraphique. 218
IV.1.b.iii. L'évaluation de l'expérience. 223
IV.1.b.iv. Conclusion de la deuxième expérience : Danse au seuil du monde : Kaléidoscope (2010). 229
IV.1.c. *Seuil in progress* (2011-2012). 230
IV.1.c.i. La structure de l'expérience : nouvelle méthodologie par étapes. 231
IV.1.c.ii. L'expérience chorégraphique. 241
IV.1.c.iii. L'évaluation de l'expérience. 255
IV.1.c.iv. Conclusion de la troisième expérience : Seuil in progress (2012). . 259

IV.2.- D'AUTRES FORMATS DE L'EXPÉRIENCE « SEUIL-LAB » 261
IV.2.a. Les réseaux collaboratifs : alice2, Redclara, Reuna, Arcured. 263
IV.2.b. *Kinder Seuil* (2013). 266
IV.2.b.i. La structure de l'expérience. 267
IV.2.b.ii. L'évaluation de l'expérience. 268

IV.2.b.iii. Conclusion Kinder Seuil 281
IV.2.c. Seuil : Passeurs de Rêves (2013) 283
IV.2.c.i. La structure de l'expérience. 285
IV.2.c.ii. L'expérience créative. 298
IV.2.c.iii. Conclusion Seuil : passeurs de rêves (2013). 308

TROISIÈME PARTIE: UNE DANSE SANS FRONTIÈRES.....313

CHAPITRE V : UNE « DANSE AU SEUIL » D'UN NOUVEAU MONDE.....315

V.1.- PRINCIPALES PROBLÉMATIQUES ET RÉUSSITES LIÉES À *SEUIL-LAB*. 316
V.1.a. Se coordonner à distance : les systèmes humains et techniques. 317
V.1.b. Les échanges communicatifs et perceptifs. 323
V.1.c. Les choix et les réinventions. 331

V.2. LA CRÉATION VERS « UNE DANSE AU SEUIL » DES NOUVELLES TECHNOLOGIES..... 340
V.2.a. La nouvelle vision perceptive d'un spectacle en temps réel, et à distance. 341
V.2.b. Une danse d'un « rêve collectif », « partagé », « éveillé ». 347

V.3. REDÉFINIR LES ÉLÉMENTS DE BASE DE LA CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE : QUELS CORPS, ESPACES ET TEMPS ? 350
V.3.a. Le « Corps dansant ». 352
V.3.b. L'Espace..... 355
V.3.c. Le Temps. 357
V.3.d. Le « Corps dansant » comme un « Seuil » de création chorégraphique. . 359

CHAPITRE VI : L'OUVERTURE SUR UNE NOUVELLE SCÈNE NUMÉRIQUE 361

VI.1. UNE DANSE D'INTERFACE, VERS DES « PLATEAUX INTERCONNECTÉS »..... 362
VI.1.a. Comment penser le public pour une « danse au seuil d'un nouveau monde »? 369
VI.1.b. Une « danse au seuil » vers un rêve « polyglotte »..... 372

VI.2. QUELS PARAMÈTRES POUR ÉCRIRE LA DANSE AVEC LA TÉLÉPRESENCE ? 377
VI.2.a. Un essai de modèle de création à distance. 386
VI.2.a.i. dQ14 dancing in space (2014) et ses dispositifs techniques..... 392
VI.2.a.ii. dQ dancing beyond time (2013) 396
VI.2.a.iii. Logiciel Mixer de i2Cat 398

VI.3. DANSE AU SEUIL D'UN NOUVEAU MONDE, CRÉER, RE-PENSER, RÊVER ENSEMBLE. 403

CONCLUSION 411
GLOSSAIRE 425
BIBLIOGRAPHIE 433
EN ANNEXE DVD 449

INTRODUCTION

Lors de l'émergence des nouvelles technologies tout au long du XXe siècle, notamment les avancées en télécommunication (satellite, téléphonie, Internet), les événements radicaux qui se produisent ont touché les arts, et leur rencontre suscite d'autres formes d'art comme l'Art Vidéo, le Net.Art, la Vidéo Danse, etc.

La danse contemporaine se situe dans la recherche et l'expérimentation permanentes, ce qui peut s'expliquer par son ouverture, sa « curiosité » et son aptitude à « chercher ». Une danse que Sylvie Crémézy, dans son ouvrage *La Signature de la danse contemporaine*, définit en ces termes :

> L'intégration d'expériences intellectuelles, sensorielles, émotionnelles […] deviennent des matériaux et sont mises en jeu dans la sélection des mouvements guidés de même par tensions musculaires […] Facteurs psychiques, énergétiques et rythmiques, physiques, et spatiaux font donc partie intégrante de la fonction du mouvement dansé, de sa forme, de son contenu, et constituent donc une unité de création [4].

Si la danse *moderne* est davantage liée aux ruptures avec la danse classique et à la création de nouvelles écoles et techniques, avec des artistes comme Martha Graham et Rudolf Von Laban, la danse *contemporaine* quant à elle est une recherche plus individuelle et libre sur les techniques corporelles. Au-delà d'une exploration technique du mouvement, la danse *contemporaine* inclut des éléments importants comme la dimension intellectuelle, sensorielle, émotionnelle, ainsi que l'affirme Sylvie Crémézy.

La recherche de nouvelles formes techniques et esthétiques de la danse contemporaine va favoriser l´intégration des nouvelles technologies, celles en particulier qui incluent le travail des images et la confrontation avec des moyens techniques inédits.

On note un rapprochement de la danse contemporaine avec les technologies, mais aussi de la technologie avec la danse lorsque celle-ci commence à produire de nouvelles formes de création chorégraphique. Au fil de l'histoire, des écoles

[4] CRÉMÉZI Sylvie, *La Signature de la danse contemporaine*, Paris, Chiron, 1997, p.26.

artistiques comme celle des Futuristes et le Bauhaus promeuvent un avenir artistique avec un « partenaire » technique. Ainsi, les Futuristes apportent des innovations dans la création des arts de la scène, avec des oeuvres comme *Le Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger ; le Bauhaus, à travers *Le Ballet Triadique* (1922) d'Oskar Schlemmer, donne une vision scientifique de la forme dans les mouvements dansés.

Mary Louise Fuller (Loïe Fuller), danseuse des États-Unis rendue célèbre par sa *Danse Serpentine* (1897), premier film expérimental d'Edison colorié à la main, met en question le regard porté sur la danse et les possibilités d'intervention dans l'espace (explorées par l'enregistrement). Maya Deren, également états-unienne[5], qui réalise de nombreuses expériences de films de danse, notamment *A study in choreography for camera* (1945), développe une réflexion autour de l'enregistrement de la caméra et de l'espace dans lequel se déroule la danse. À partir des années 1960, Merce Cunningham, danseur et chorégraphe lui aussi états-unien, développe une ligne théorique autour d'interrogations sur le temps et l'espace, les points de vues et le hasard, théories qui inspirent jusqu'à aujourd'hui les nouvelles générations.

À partir de cette époque, nous trouvons d'innovantes explorations dans des groupes qui proposent un espace d'expérimentation multidisciplinaire sous forme de performances et d'installations, tel *Fluxus* par exemple, dont l'un des artistes, Nam June Paik, considéré comme le fondateur de « l'art vidéo », collabore avec Merce Cunningham.

Ce dernier est l'un des artistes clés d'une nouvelle vision de la danse et de l'utilisation des technologies de l'audiovisuel ; l'usage de la caméra en direct, de la télévision et postérieurement de logiciels, génère un va et vient de questionnements sur la création de danse et la fabrication de nouveaux outils technologiques. Sa longue carrière influence les nouvelles tendances du travail chorégraphique et d'images. *Variations V* (1965) est un événement chorégraphique et télévisuel filmé

[5] J'ai choisi d'utiliser le terme « états-unien(enne) » pour plus de précision à fin d'éviter les amalgames avec d'autres nationalités de ce même continent, même si pour la langue française le terme américain est plus répandu.

d'importance, mené avec l'artiste visuel Nam June Paik sur une composition de John Cage ; dans cette œuvre, des dispositifs techniques permettent aux danseurs de déclencher du son et des images filmées, sur la scène. Cunningham explore, pendant les années 90, en collaboration avec le Riverbed Multimédia Studio (N.Y), un logiciel appelé *Lifeform* qui saisit le mouvement du danseur à travers des capteurs, et permet d'élaborer des chorégraphies complexes comme *Trackers* (1991) ou *Biped* (1999).

9 Evenings, événement qui marque le début historique de la collaboration entre les arts et les sciences, reste au fil du temps une source d'inspiration. Il s'agit d'une action réalisée à New York, en 1966, et organisée par Robert Rauschenberg et Billy Klüver avec la collaboration d'un laboratoire de New Jersey : trente ingénieurs et scientifiques se sont réunis pour travailler pendant neuf jours avec des artistes.

Depuis la fin des années 1990, des progrès importants dans le domaine des télécommunications, plus spécialement la naissance et la massification de l'internet, ont favorisé l'émergence d'autres modalités d'action et de relation. Si les technologies sont une « extension » ou une « prolongation » du corps, comme l'affirme McLuhan, on peut penser que notre cerveau et nos yeux se projettent vers l'internet, les caméras et images du quotidien (téléphones portables, ordinateurs, télévision, etc) :

> Nous approchons rapidement de la phase finale des prolongements de l'homme : la simulation technologique de la conscience. Dans cette phase, le processus créateur de la connaissance s'étendra collectivement à l'ensemble de la société humaine, tout comme nous avons déjà, par le truchement des divers médias, prolongé nos sens et notre système nerveux[6].

Dans ce contexte, la danse, art qui utilise le corps comme « medium[7] » d'expression artistique, se voit inévitablement affectée par l'usage de technologies, et de plus en plus de spectacles usent d'une grande diversité de dispositifs techniques, écrans, logiciels interactifs. Une partie de la danse contemporaine se

[6] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les medias, les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1968, p.22.

[7] En peinture et dans les arts appliqués, on utilise le terme *medium* pour désigner une technique utilisée (ex. : l'aquarelle est un medium). Voir également en glossaire n°18. Je me permets d'utiliser ce terme et de le développer plus tard pour la danse.

présente ainsi transformée, au cœur d'une réalité où elle s'exhibe différemment, visant d'extravagants univers, hors du plateau de la salle de spectacle, vers le monde des « machines ».

Par ailleurs, la danse et son « corps dansant » ne peuvent être dissociés de l'espace et du temps, concepts traités différemment par les artistes qui osent considérer les technologies comme des partenaires. Matériel et immatériel, réel et virtuel, ces concepts se trouvent à la jonction de nouvelles façons de penser la danse, et se croisent dans l'usage de technologies tels l'espace immersif, la réalité augmentée, l'interactivité, la télécommunication, entre autres.

Danse et télécommunication

Les télécommunications sont des technologies qui interrogent les formes de relation, et transfèrent des informations dans le monde actuel. Si les arts ont été affectés au fil du temps par les nouvelles technologies, il convient de se demander ce que les télécommunications peuvent transgresser, proposer ou faire perdre à la création chorégraphique actuelle.

La visioconférence[8], outil qui permet la communication à distance à travers une caméra et un son en direct via internet, produit des changements perceptifs. Le concept de temps et d'espace se redéfinit à travers la possibilité d'interaction en « temps réel » avec des personnes et des pays distants, si bien que les frontières et les décalages horaires disparaissent dans le « seuil » d'internet. De même, les points de vue possibles avec l'usage de la caméra et de la diffusion d'images se multiplient, en mettant en question les notions de corps, d'espace et de temps pour la création chorégraphique.

La téléprésence[9], outil plus spécifique lié à la télétransmission en direct, questionne principalement les sens visuels et tactiles. La téléprésence est le principe d'interaction entre personnes à distance, tout en donnant l'impression

[8] Voir également en glossaire n° 34.
[9] Voir également en glossaire n° 29.

qu'elles se côtoient, en interagissant en temps réel, ce qui amène à penser la danse avec d'autres paramètres de « présence ».

Si le corps, l'espace et le temps sont transgressés par l' « intermédialité » de la visioconférence, ou la recherche d'une téléprésence, les façons de penser et de créer la danse s'établiront en fonction d'autres paramètres perceptifs, une autre danse pourra se créer, et une nouvelle écriture chorégraphique sera à envisager.

Ainsi, une question se pose : comment créer et penser une danse avec les nouveaux paramètres que proposent les technologies de la télécommunication ? Écrire la danse suppose de penser sa « lecture », donc de rechercher un langage qui « s'écrit » et se « lit » à travers le corps.

Si l'on analyse la danse à partir des échanges qui se produisent à travers l'« intermédialité[10] » de la visioconférence, des formes de « dialogue » avec d'autres paramètres perceptifs, par exemple l'usage de l'œil, on pourrait penser qu'elle développe d'autres types de « langage » dans ce contexte de création avec la téléprésence.

Si le corps dansant, l'espace et le temps se modifient avec l'usage des outils technologiques de la télécommunication sur la scène, une nouvelle perspective d'écriture chorégraphique se met en place, ce qui transformerait les façons de penser et de créer la danse. Ainsi, confronter des oeuvres de danse à l'usage de la téléprésence revient à les confronter à l'exploration de théories et de réflexions qui impliquent les perceptions et la communication.

Comment appréhender les rapports qui se tissent entre la danse et la science ? Que recherchent les artistes ? Qu'ont apporté les nouvelles technologies à la création ? Ou, au contraire, qu'a perdu la danse au contact de ces nouvelles techniques ? Que devient le corps du danseur ? Va-t-il disparaître, en s'évanouissant dans la réalité virtuelle ? Finalement, quelle danse peut-on envisager ici et maintenant ou dans un proche avenir ?

[10] Terme plus largement développé dans la thèse. Voir également en glossaire n°15.

Pour répondre à ces questions, ou, du moins, comprendre cette cohabitation entre danse et téléprésence, il s'est avéré nécessaire d'expérimenter dans la réalité de la danse. Il fallait une approche qui permettrait une recherche multidisciplinaire de collaboration artistique et technique, afin d'envisager de plus près ce phénomène de création hybride.

Ainsi s'est constitué *Seuil-Lab* [11] comme un espace de laboratoire chorégraphique multidisciplinaire qui permet de réunir des personnes venant de différentes parties du monde, principalement de France et du Chili. Grâce à la visioconférence (à la recherche de la téléprésence), il a permis de tester, dans la réalité de la pratique de la danse et des technologies, les différentes hypothèses de cette thèse.

Plan de la thèse

Cette thèse se situe dans le cadre de la recherche en Arts du spectacle sur la danse contemporaine. Elle conjugue la « recherche-action », la théorie et la création chorégraphique sous forme d'expérimentations multidisciplinaires proposées à travers un travail de laboratoire nommé *Seuil-Lab*.

Ce terrain est actuellement et de façon continue en développement, et dépasse les frontières disciplinaires de la danse. Dans le processus d'élaboration de cette « nouvelle danse », les contextes historique, philosophique, de la communication, de l'informatique, entre autres, guident les réflexions et analyses.

La réflexion sur cette nouvelle forme de danse avec un partenaire technologique a suscité davantage de questions que de réponses. Un océan vaste, difficile à saisir, qui nécessite une recherche sur la rencontre entre art et technologique, pour une danse pleine de curiosité, prenant des risques, excentrique et sensible, une danse de notre société et de notre humanité actuelles. Dans cette

[11] Voir le site officiel du projet www.seuil-lab.com.

recherche, on peut entrevoir la dimension du « réel » et du « virtuel » de nous-mêmes, en tant qu'êtres humains sensibles et créatifs.

Ainsi, cette recherche commence par le contexte historique, afin de comprendre le lien entre la danse et les technologies, lien qui amène à de nouvelles formes de création chorégraphique. Les exemples sont puisés dans le domaine de la danse, mais aussi dans l'art en général ou dans le monde de la technique, et servent à tester des hypothèses dans la pratique d'un laboratoire de création ; les expérimentations créatives et collectives réalisées dans le cadre de *Seuil-Lab* occupent donc une place importante dans cette thèse.

Par ailleurs un travail sur le vocabulaire et les concepts s'est avéré nécessaire en raison des imprécisions qui existent actuellement chez les artistes, fruits de leurs propres recherches dans un monde en développement technique où existent de nouvelles manières de pratiquer l'art. Même s'il y a beaucoup à dire et à réfléchir encore, le but de cette recherche est de présenter une position personnelle d'artiste et de chercheur en danse. C'est pourquoi des expressions comme « corps dansant », « intermédialité », « créateur », « âme » sont contextualisées et précisées dans ce travail de recherche qui s'appuie sur plusieurs théories (philosophique, historique, cognitive), sans perdre de vue le point d'ancrage, la danse. Mes approches resteront inévitablement des éléments impossibles à traduire en langage scientifique et, à mon sens, constitueront la partie mystérieuse et poétique de cette thèse, car ces éléments « impossibles à traduire » par des mots n'existent que dans le vécu d'un état de « corps dansant », où habite l' « âme » de la danse. De même, j'ai essayé de trouver un vocabulaire et des « métaphores » qui dans certains cas, pourront permettre une immersion dans cette expérience de recherche.

L'autre élément à considérer est que je me place du point de vue du « créateur » de la danse, c'est-à-dire, le chorégraphe mais aussi ceux qui peuvent participer directement et/ou indirectement à la création de ce type de danse : les danseurs, les cadreurs, les informaticiens, les artistes multimédia, entre autre possibles. La thèse envisage l'interaction de ce « créateur » » avec les technologies, et j'ai essayé de proposer des exemples qui peuvent soutenir mes hypothèses.

Cette thèse se structure en trois parties. La première, « *La danse contemporaine et sa rencontre avec les nouvelles technologies »*, se divise en deux chapitres ; il s'agit, tout d'abord, d'une présentation du contexte historique de la danse contemporaine aux XXème et XXIème siècles, avec l'apparition d'outils (photographie, vidéo, internet) qui ont contribué à la découverte de nouvelles formes de pensée et d'écriture de la danse ; un deuxième chapitre développe la question des échanges entre les outils techniques, les chorégraphes et les danseurs dans la production d'oeuvres de danse novatrices. Je présente ensuite des concepts récurrents dans ce type de création chorégraphique hybride, tels que « image », «intermédialité », « réalité » et « virtualité ».

La deuxième partie, intitulée *« Ré-écrire ou penser la danse avec la téléprésence : le cas de Seuil- Lab »*, est également divisée en deux chapitres. J'y aborde dans un premier temps le concept de la « téléprésence » pour la définir et l'explorer, tant du point de vue technique que fonctionnel. L'objectif est de contextualiser cette « téléprésence » par rapport à l'usage du corps, pour introduire les expériences de création *Seuil-Lab*. Dans ce même chapitre, je consacre une partie de la réflexion à l'hypothèse d'un changement perceptif du danseur avec l' « intermédialité » de la « téléprésence ». Ce point trouve un fondement dans l'idée d'une transgression des éléments de base de la création chorégraphique, le corps, l'espace et le temps, qui sont liés à des formes de communication. Des exemples pratiques sont abordés à partir des travaux des artistes du *Konic Thtr*, lesquels à travers leurs créations de danse et l'usage de nouvelles technologies se rapprochent de ma propre conception. Le deuxième chapitre est consacré à la présentation des expériences développées pendant cinq années dans le laboratoire de création interdisciplinaire *Seuil-Lab*. J'y expose les problématiques et les résultats obtenus à chaque étape de la création lors des différentes éditions, dont l'aboutissement a été, chaque année, une performance publique.

Enfin, la troisième partie, intitulée *« Une danse sans frontières »*, est constituée elle aussi de deux chapitres. Je reprends d'abord les principales difficultés et réussites liées au laboratoire *Seuil-Lab,* les réflexions par rapport à une nouvelle danse à observer sur le plan de la redéfinition du corps, de l'espace et du temps dans le contexte de la création avec des outils de télécommunication.

Autrement dit, une danse au « seuil », à la limite du passage dans un nouveau monde. Cette danse se confronte à d'autres frontières que celles que nous considérons habituellement, concernant le corps, l'espace et le temps. Le chapitre final, *« L'ouverture sur une nouvelle scène numérique »*, permet de revenir sur quelques pistes nées de l'expérience pratique *Seuil-Lab,* afin de les lier à un possible modèle de création à distance.

J'aborde des réflexions sur les possibilités de diffusion et de projection d'un spectacle sur un plateau qui englobe virtuellement la planète. Un « corps dansant » qui se place comme un élément clé de création, où l'humanité et la société d'internet se reflètent, se pensent. Une danse dans un espace qui fait le tour de la planète grâce aux technologies de la communication, et qui inclut différents pays et cultures dans un contexte « polyglotte», métaphore qui prend l'internet comme un lieu d'échanges entre plusieurs personnes selon différents formats communicatifs (gestes, texte, vidéo, sons, codes informatiques). La danse dans cet univers devient « polyglotte », dans le sens à elle est capable d'incorporer différents langages technologiques et de produire une danse d'échanges sensibles et poétiques au-delà des frontières.

La réflexion sur un possible modèle de coordination et de création chorégraphique à distance ne cherche pas une « recette », mais propose des paramètres permettant d'améliorer les dynamiques entre équipes de création chorégraphique à distance, de penser un outil qui facilite la concrétisation des réflexions, de réunir les points traités dans cette thèse qui peuvent contribuer à stimuler l'imagination et constituer un point de départ pour de nouvelles recherches.

PREMIÈRE PARTIE

LA DANSE CONTEMPORAINE ET SA RENCONTRE AVEC LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

CHAPITRE I : LA DANSE FACE AUX ENJEUX TECHNOLOGIQUES

Questionner le croisement de l'art et des technologies, c'est entrer dans un tourbillon de « machines » qui évoluent à une vitesse difficile à maîtriser, mais qui en même temps sont capables de proposer à l'art de nouvelles possibilités d'expérimentation et de découvertes. Dans le cas de la danse contemporaine, la rencontre avec différents outils techniques à travers l'histoire a suscité de nouvelles formes de création chorégraphique qui éveillent la curiosité des chorégraphes. Afin de mieux cerner la proposition qui est celle de cette thèse, il paraît pertinent de s'arrêter un instant sur le mot « technologie ».

La première chose qui vient à l'esprit à l'évocation du mot « technologie » est à l'opposition conceptuelle entre « art » et « technologie », autrement dit entre la création et les outils impliqués. La question qui se pose est de savoir si l'on peut vraiment séparer l'art de son outil au moment de créer ? Il semble qu'il y ait une contradiction ou un paradoxe sur lesquels il faut réfléchir avant d'aborder cette recherche. A l'étymologie du mot « technique » nous trouvons « technicus » en latin, venu du grec ancien « τεχνικός », « teknikos », relatif à l'habileté, mot dérivé de « τεχνη », « tékhnê » : « art ». Ce terme est à la fois lié à « compétence », « artisanat » et « logía » (-λογία), ce dernier mot évoquant l'étude d'un secteur de connaissances d'une discipline.

Ainsi, l'expression « art et technique » associe-t-elle deux formes différentes, dans le but de trouver des points communs, alors qu'à mon avis, nous devrions réfléchir à une méthode qui conçoit plutôt « art et technique », dans le contexte de cette thèse, comme une coexistence capable de construire un nouveau « langage » artistique.

Pour en revenir au mot « technique », je voudrais mentionner trois points de vue à partir de ce concept, lesquels me semblent importants, sans entrer dans un approfondissement ni m'éloigner de ma discipline d'origine, la danse. La prise en

compte de ces points de vue m'intéresse en tant que regards capables de contextualiser mon travail de thèse sur la modification de la création chorégraphique actuelle avec l'usage des nouvelles technologies. Il me semble pertinent de jeter un coup d'œil sur la technique comme interaction sociale, interaction corporelle et lien entre l'imaginaire et la matérialisation de cet imaginaire, ce qui permet de mieux envisager ce phénomène de « danse et technique » dans l'actualité.

La technique comme interaction sociale

Il me semble important de considérer l'interaction de l'individu avec son environnement social et culturel. Un bon exemple est la vision du philosophe et historien états-unien Lewis Mumford, qui envisage la technologie comme une partie de la technique, c'est-à-dire l'art qui implique l'habileté, l'interaction d'un milieu social et de l'innovation technologique, dont la volonté, les habitudes, les idées, les objectifs, ainsi que les processus industriels d'une société. Il considère la ville comme un prolongement de la peau, de même que le vêtement et le logement. Cette idée est développée par Marshall McLuhan, considéré comme le fondateur des études sur les médias avec son œuvre *The medium is the message* (1964). McLuhan développe le concept de « *global village* », sorte de prémonition de l'internet. Selon lui, la technique serait une « extension » ou une « prolongation » du corps.

> Pendant l'âge mécanique, nous avons prolongé nos corps dans l'espace. Aujourd'hui, après plus d'un siècle de technologie de l'électricité, c'est notre système nerveux central lui-même que nous avons jeté comme un filet sur l'ensemble du globe, abolissant ainsi l'espace et le temps, du moins en ce qui concerne notre planète[12].

Ses réflexions, qui relient l'intérieur et l'extérieur de l'être humain, en corrélation avec les techniques comme extension de nos corps, rejoignent mes questionnements par rapport à la danse et l'usage des outils techniques. Ces outils, utilisés pour créer la danse, sont-ils une réponse à la nécessité de la danse d'élargir les capacités corporelles, ou/et la construction d'un nouveau corps plus adapté à

[12] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les medias, les prolongements technologiques de l'homme, op, cit.*, p.22.

l'actualité ? Cette question pourrait, à travers les différents exemples proposés dans cette première partie, trouver quelques éléments de réponse.

Un deuxième point de vue intéressant à prendre en compte est la technique et son interaction avec le corps : comment s'adapte-t-elle aux désirs d'améliorer nos capacités physiques, et dans le cas de la danse, comment le corps se redécouvre-t-il à partir des techniques qui permettent d'envisager le mouvement d'une autre façon ?

La technique comme interaction corporelle

Le corps en interaction avec la technique propose une vision de la technique comme une forme « d'adaptation » à l'environnement améliorant les performances physiques, d'adéquation et de survie. On voit, par exemple, à travers l'histoire de la technique la relation directe entre la main, l'usage des outils et le développement du cerveau. Les travaux sur l'anthropologie physique de Jacques Ruffié mettent en avant la manière dont les machines ont fait que « l'homme est devenu le meilleur nageur, le meilleur grimpeur, le meilleur « *voilier* » du règne animal […] ; [elles] lui [ont] permis de réaliser des performances qui dépassent les possibilités de l'adaptation biologique »[13]. De ce point de vue, la technique répond à une règle qui rappelle la transformation des êtres vivants, même si, très tôt, elle permet de dépasser le seuil de la survie. D'autres ont travaillé sur la théorie de la cognition incarnée, comme le biologiste Francisco Varela qui a focalisé la recherche sur l'idée de la cognition, d'où l'apprentissage de l'action adaptative de tout organisme vivant, ce qui correspond à la polarité connaissance/action et action/connaissance.

Du point de vue de l'interaction corps/technique, l'organisme s'adapte en relation avec les apprentissages qu'il développe, et ces apprentissages développent à leur tour de nouvelles formes d'adaptation, etc. Si les doigts et l'œil sont les plus sollicités actuellement, à cause de l'usage audiovisuel de la plupart des

[13] Jacques Ruffié cité par Marcos GARCIA DE LA HUERTA, *Critique de la raison technocratique*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 268.

technologies (internet, iPhone, P.C., etc), on pourrait penser que de nouvelles formes d'adaptation sont en train de se développer dans nos corps.

Confronter la danse avec cette idée du lien entre la technique et l'adaptation corporelle me paraît un point important à observer. Si la danse est aussi partie de cette transformation venu des technologies, peut-être pourrait-on expliquer la recherche de chorégraphes et danseurs, même intuitive, avec l'usage de nouvelles techniques. Des questions se posent donc par rapport aux adaptations d'un corps qui danse dans un environnement fait de nouveaux dispositifs, ainsi que les nouvelles maîtrises techniques qui sont nécessaires.

Outre l'adaptation et l'évolution corporelles avec les techniques, un troisième point qui se trouve lié aux sens et à l'imaginaire de celui qui danse, ou qui crée la danse, est également intéressant à prendre en compte.

La technique comme lien entre l'imaginaire et sa matérialisation

Les interactions de l'environnement et des perceptions ne sont pas détachées de la pensée si l'on entend par « pensée » le domaine intellectuel et imaginaire. Le docteur en philosophie Marcos Garcia de la Huerta, dans *Critique de la raison technocratique*, indique que la technique ne peut pas être isolée de l'imaginaire,

> […] au sens d'abord où elle dé-centre la théorie, où elle dé-place la pensée et la connaissance telles qu'elles ont été généralement conçues dans la tradition, c'est-à-dire en marge du pouvoir. C'est pourquoi la technique, qui ne peut se penser elle-même, fait penser et donne elle-même beaucoup à penser. La technique est un problème de et pour la philosophie puisqu'elle produit des effets de pouvoir sur l'imaginaire.[14]

Comme l'affirme Garcia de la Huerta, la technique « fait penser », et cette pensée produit des effets sur l'imaginaire, comme à l'inverse, l'imaginaire se nourrit des possibilités qu'offrent les techniques. Dans ce sens, on pourrait penser que l'usage de certains outils techniques dans la création chorégraphique correspond au besoin de rendre visible ce qui est difficile à exprimer avec le corps, de sorte que les techniques pourraient montrer une dimension jusque-là invisible,

[14] GARCIA DE LA HUERTA*, op. cit.,* 1996, p.17.

intuitive pour celui qui observe. Ainsi, la danse pourrait se construire en interaction avec une correspondance entre les techniques et les idées créatives ; et une fois ces idées « matérialisées », ou mieux « visualisés » à travers les techniques, de nouvelles questions et réflexions se poseront, ce qui est une manière de se nourrir en permanence.

Homme et technique ont coexisté, coexistent et coexisteront toujours, alors pourquoi continuer à séparer l'« art » de la « technique » ? On peut probablement trouver une explication dans l'actuelle tendance à la bipolarité de la société contemporaine : une cohabitation entre le « matériel » et l' « immatériel » qui conçoit le « réel » et le « virtuel » comme deux choses à part, une société qui a tendance à créer des « frontières », des « espaces personnels », dont la relation avec le monde et les autres passe en permanence par une « médiation » de machines (iPhone, portables ou télévision numérique).

Ainsi, les réflexions se situent sur comment la danse et les outils techniques peuvent interagir : en prenant en compte le contexte social actuel, la morphologique et l'usage de la technique, et finalement comment l'univers imaginaire de l'experience de danse est « interpreté » par les outils techniques et à l'inverse, les outils comme stimulant de l'imaginaire chorégraphique. Des espaces où l'art et la « science » sont en permanent dialogue et amalgame. En comprenant « science » comme la « connaissance qu'un individu possède ou peut acquérir par l'étude, la réflexion ou l'expérience »[15].

En consequence, je propose par la suite un parcours historique qui explore, à travers quelques cas, la relation entre la danse et le développement technologique, de la fin du XIXème siècle jusqu'à aujourd'hui. Ce passage par l'histoire rassemble les trois points de vue mentionnés plus haut, lorsque l'interaction avec la société, l'adaptation du corps et l'imaginaire cohabitent ou influencent de nouvelles formes de création chorégraphique. Au départ se trouve l'apparition de la photographie et du cinéma, des outils qui suscitent une évolution de l'art de la danse, de nouvelles

[15] CNRTL, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, http://www.cnrtl.fr/definition/science (08/11/2013).

manières de penser et de chorégraphier, et qui permettent d'envisager des questionnements, des expérimentations et des découvertes qui nourrissent au fil du temps la création chorégraphique, tout comme la danse a contribué à l'élaboration de nouvelles technologies.

I.1. L'EMPREINTE DU MOUVEMENT : LA PHOTOGRAPHIE.

La photographie est un outil qui modifie la vision du monde. McLuhan constate que l'invention de la photographie marque le passage de l'ère de l'industrialisation mécanique à l'ère graphique de l'homme électronique. Cette nouvelle « machine » est capable de capturer un instant dans le temps, et de le fixer en image. Cet événement devient un sujet de réflexion, et différentes disciplines théoriques en font un sujet complexe et captivant pour de nouvelles représentations. Ainsi, Roland Barthes insiste sur la transformation que permet la photographie quant à la représentation de soi-même :

> […] dès que je me sens regardé par l'objectif, tout change : je me construis en train de « poser », je me fabrique instantanément un autre corps, je me métamorphose à l'avance en image[16].

Un nouveau point de vue sur le corps s'impose, dont la conséquence est une nouvelle forme de représentation de nous-mêmes, ce qui permet également de repenser la danse à la fin du XIXe siècle.

D'un point de vue pratique, nous trouvons par exemple chez le peintre Degas des recherches effectuées à partir de la photographie dans le but d'enrichir le travail pictural. Il réalise des études photographiques sur des danseuses, pour les utiliser postérieurement en fixant leurs mouvements dans des propositions esthétiques d'une intimité et d'un style qui marqueront son œuvre. Sur les plaques réalisées par Degas (figures 1a, 1b, 1c), on voit une série de trois négatifs d'une danseuse dans trois positions différentes ; cette étude lui servira à composer une oeuvre inspirée des trois images, *Danseuses en bleu* (1898) (figure 2). Malcom Daniel,

[16] BARTHES Roland, *La Chambre claire, note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980, p.25.

conservateur associé au département de la photographie du Museum of Art de New York, donne, à propos de l'exposition *Degas photographe* (1999) à la Bibliothèque Nationale de France, des précisions sur cette série de plaques de Degas, et mentionne les particularités techniques de ces images ainsi que leur particularité artistique :

> Ce sont les photographies les plus étonnantes de Degas, non seulement par leur aspect inhabituel (les plaques sont dans des tons de rouge et d'orangé, certaines parties se lisant comme des positifs et d'autres comme des négatifs), mais aussi parce qu'elles traitent un thème central de son art avec une structure formelle, une grâce et une intimité qui ne sont qu'à lui[17].

Figure **1a.** Edgar Degas, *Danseuse le bras tendu* 1895-1896, tirage argentique moderne d'après le négatif original (pl.37). Figure **1b**. Edgar Degas, *Danseuse ajustant sa bretelle*, 1895-1896, (pl.38). Figure **1c.** Edgar Degas, *Danseuse ajustant ses deux bretelles*, 1895-1896 (pl.39) tirage argentique moderne d'après les négatifs originaux de la Bibliothèque Nationale de France, Paris[18]. Figure **2.** *Danseuses en bleu*[19], 1897.

Cet exemple illustre la complicité entre la danse et les outils techniques et leurs échanges au fil de l'histoire. Ces photographies réalisées par Degas, chacune de manière indépendante, reflètent une autre façon de composer ses peintures ; l'appareil photographique est un outil qui permet une autre vision de la danse au service de son art. L'étude photographique dépasse la représentation des danseuses, elle se sert de la possibilité d'observation pour leur donner une nouvelle vie dans les peintures, où la lumière, l'intime et la poésie de la danse sont une dimension visible de la pensée de l'artiste.

[17] DANIEL Malcom, PARRY Eugenia, REFF Theodore, *Edgar Degas*, Paris, Bibliothèque Nationale de France, 1999, p. 44.
[18] *Idem*, p. 44-45.
[19] Détail de l'œuvre d'Edgar Degas, *Danseuses en bleu*, huile sur toile, Musée d'Orsay, Paris.

Mon propos consiste à montrer comment les outils techniques ont contribué à faire émerger d'autres formes de pensée et d'action en danse, spécialement celles qui touchent les perceptions de la corporalité du danseur, de l'espace et du temps, qui produisent de nouveaux langages chorégraphiques, d'où l'intérêt à mes yeux de commencer par un panorama historique.

I.1.a. Eadweard Muybridge et Étienne - Jules Marey : des passionnés du mouvement.

Au début du XXe siècle, Eadweard Muybridge et Étienne-Jules Marey, l'un photographe anglais et l'autre physiologiste français, trouvent dans la photographie l'outil idéal pour développer leur grande passion de l'étude du mouvement. Par ailleurs, ils favorisent les réflexions sur la conservation et la capture des images du corps en mouvement, et le développement du cinéma à travers l'invention de « machines » liées à ces recherches.

Eadweard Muybrige s'intéresse à l'étude de la décomposition du mouvement animal et humain, en réalisant de nombreuses photographies au fil de sa vie. En 1887, ses études photographiques sont éditées dans un ouvrage intitulé *Animal Locomotion,* once volumes qui contiennent 100 000 photographies prises entre 1872 et 1885. Au fil de ses recherches, Muybridge crée le « *zoopraxiscope » :* des images disposées en cercle sur un disque, à l'intérieur d'une machine qui le fait tourner, produisent l'illusion du mouvement et permettent la visualisation de courtes séquences animées. Considérée comme le premier dispositif moderne de visualisation cinématographique, précurseur du cinéma, cette invention inspirera Thomas Edison et William Dickson pour leurs dispositifs de visualisation de films dans une perspective commerciale. L'une des figures les plus emblématiques des recherches de Muybridge est *Annie G au galop*, de la série « *Animal* l*ocomotion* » (planche n° 626, 1884-1885), dans laquelle il tente de trouver la mécanique de la course par rapport aux appuis des pattes de la bête.

Une remarque importante est à faire à propos des études de Muybridge : au début de ses recherches sur le mouvement, les photographies se succèdent « sans mouvement »[20] en raison des limites qu'impose la technique de l'époque. Mais ces expérimentations créent le besoin d'améliorer les outils de capture, ainsi Muybridge construit, avec l'aide des ingénieurs de la Central Pacific (1872), un poste de prise de vues abritant plusieurs appareils photographiques. Les images les plus réussies ont été prises avec un mécanisme d'horlogerie électromagnétique qui déclenche les obturateurs placés devant les objectifs.

Muybridge utilise la photographie comme recherche scientifique sur le mouvement, mais pas uniquement, car le milieu intellectuel de l'époque attribue une dimension artistique à certaines séquences de poses de femmes et de mouvements dansés, parfois jugés sensuels. Dans la figure 3, qui appartient à la série *Animal Locomotion* (1884-1885), on remarque que l'objectif physiologique est dépassé ; la lumière, la jeune femme, la transparence du tissu dévoilent une sensualité, une « mise en scène » qui relèvent plus de l'art que d'une étude scientifique du mouvement du corps et donnent à percevoir le côté sensible et poétique du mouvement.

Figure 3. *Dancing (Fancy)*[21], de la série *Animal Locomotion* (planche n° 188, 1884-1885).

[20] Il s'agit surtout d'expériences de pose à cause des limites des techniques utilisées à l'époque.
[21] Walking + Falling, exposition Jim Cambell, Chris Marker et Eadweard Muybridge, du 2 avril au 5 septembre, 2011, Vancouver Art Gallery (13/08/2014)
Disponible sur : http://projects.vanartgallery.bc.ca/publications/Walking_and_Falling/?p=318

Un autre personnage important, contemporain de Muybridge, et se situant dans la même ligne de recherche, est le physiologiste français Étienne-Jules Marey. De son côté, Marey cherche une manière de représenter la temporalité du corps en mouvement et trouve dans la photographie la possibilité de mesurer des temps qui échappent à l'observation. Il est reconnu comme l'inventeur du « *chronophotographe* », lequel contrairement à la méthode de Muybridge, utilise plusieurs objectifs. Ce système se base sur la possibilité de reproduire une séquence complète du mouvement, décomposé en plusieurs images mises sur un seul support, c'est-à-dire qu'il permet de voir en une seule fois toute une séquence de mouvements. Le principe est de placer les sujets clairs sur fond noir, et une plaque photographique est exposée plusieurs fois par un obturateur rotatif.

En 1889, Marey commence à utiliser le film celluloïd qui vient d'être introduit en France. Il est l'un des premiers scientifiques à explorer le concept espace-temps en ajoutant dans ses expérimentations la mesure du temps exact. Ses recherches se succèdent, avec des machines et astuces pour une meilleure captation du mouvement ; en tant que physiologiste, il prête attention aux mouvements et surtout aux articulations ; ses découvertes sont à rapprocher des capteurs de mouvement développés plus tard. Une autre invention technique proposée par Marey est un fusil photographique qui permet de capturer plusieurs images d'un mouvement dans une seule photographie.

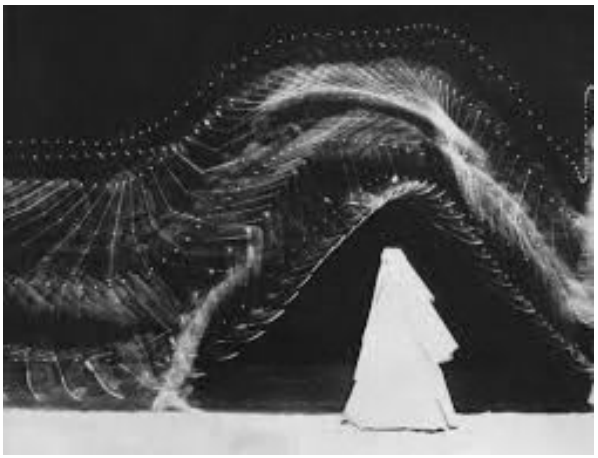


Figure 4, Costume noir à lignes et points blancs pour la chronophotographie géométrique (1883)[22], Figure 5, Saut au-dessus d'un obstacle, chronophotographe géométrique (1884)[23] Étienne-Jules Marey.

[22] FRIZOT Michel, *Étienne-Jules Marey,* Paris, Centre de la photographie, 1984. p.6.

Sur les photographies (figures 4 et 5), on voit sur un costume des lignes, très contrastées pour mettre en valeur les articulations, ce qui permet dans la série photographique de mieux reconnaître le fonctionnement articulaire du corps dans le mouvement. Cette représentation visuelle du corps en mouvement permet une grande avancée dans les recherches sur la physiologie, mais aussi sur le « mystère » du mouvement dansé, car l'œil n'est pas capable de tout visualiser.

Muybridge et Marey ont une importante influence sur des artistes comme Rodin, Degas, les cubistes ou les futuristes, qui s'inspirent des positions et des représentations des corps en mouvement. Ces recherches conduisent aussi, du côté de la science, à de nouveaux paradigmes épistémologiques sur le corps, par exemple l'anthropométrie d'Alphonse Bertillon, à la fin du XIXe siècle, fondée sur le fichage des individus, les mesures du corps humain et les typologies physiologiques.

L'intérêt pour l'étude du corps, l'analyse, les mesures, les classifications, ouvrent une voie documentaire scientifique, et par exemple le sport filmé permet de développer des instruments de haute performance pour l'analyse et l'apprentissage, sous l'influence du « *chronophotographe* » et du « *zoopraxiscope* ».

La méthode d'enregistrement et d'observation du mouvement du corps humain est à l'origine d'un élargissement des perceptions et visualisations du monde, apport non seulement pour le monde artistique, mais aussi large découverte multidisciplinaire, où la danse prend une place importante.

[23] FRIZOT Michel, *Étienne-Jules Marey, op, cit.,* p.14

I.1.b. Barbara Morgan et le surréalisme en danse.

La photographe Barbara Morgan introduit d'autres manières d'envisager la danse. Elle a dans son répertoire photographique des danseurs et des chorégraphes célèbres des États-Unis dans les années 1930-1970, comme Martha Graham, José Limon, ou Doris Humphrey. Elle prend la danse comme inspiration artistique en cherchant dans les mouvements du danseur des subtilités généralement imperceptibles à l'œil. Bien au-delà de l'enregistrement du mouvement du danseur, elle fait des montages, à la recherche de « l'esprit de la danse ». Pour la chorégraphe Martha Graham : « [...] Barbara Morgan révèle, au travers de son art, le paysage intérieur qui est celui de l'univers du danseur »[24]. Dans ce cas, la caméra de Morgan est utilisée comme un œil tourné vers l'univers sensible et poétique du mouvement dansé.

Les techniques de montage et le travail sur le flou permettent de construire des images qui ne sont pas extraites de la réalité immédiate du mouvement du corps dansant, mais plutôt de l'univers imaginaire apporté par la danse. Elle essaye d'interpréter à travers son travail ce qu'elle ressent dans la danse, au-delà de ce que perçoivent les yeux. Ainsi, la photographie n'est pas seulement une empreinte de la danseuse ; Morgan réécrit l'image avec des interprétations possibles au-delà de l'illustratif. La photographie montre le dédoublement de la danseuse avec une image semi-transparente du dos (figure 6), ce qui permet deux visions : d'une part le geste est saisi simultanément de face et de dos dans une seule image, ce qui donne la sensation de continuité du mouvement, d'autre part l'effet de transparence de l'image superposée, avec des directions contraires et différentes échelles, ouvre la possibilité de nombreuses interprétations (au niveau poétique, l'âme qui s'échappe ? Le mouvement qui continue dans l'espace, une vision au-delà de la matière ?).

[24] PATNAIK Deba P., *Aperture Master of photographe, Barbara Morgan*, Köln, Könemann, 1999, p. 14.

Figure 6. Barbara Morgan, Valerie Bettis, *Desperate Heart* I[25], 1944.

Figure 7. Photomontage dessin et lumière, *Pure Energy and Neurotic Man*, 1941.[26]

Un autre aspect du travail photographique développé par Morgan, la recherche sur la représentation de ce qui est au-delà du corps du danseur, s'appuie sur le concept de l'énergie, une source avant-gardiste sur la « trajectoire » du mouvement. Morgan se décrit comme une « sculptrice cinétique de la lumière »[27], elle travaille sur la création de traces de mouvement, les traduisant en dessins de lumière (figure 7). La technique utilisée est un appareil photographique ouvert aux volets clos dans l'obscurité de son studio. À ce sujet, Morgan affirme : « Je ne suis pas seulement un photographe ou un peintre […] mais un être humain avec une conscience visuelle qui s'interroge sur la manière de communiquer les choses intenses de la vie »[28]. La photographe laisse ainsi entrevoir une forme sensible d'usage de la caméra, une projection de sa pensée et de son ressenti.

Les études sur la photographie et les traces de lumière sont déjà développées à son époque, mais Morgan pose un autre regard sur cette technique en l'appliquant à sa vision de la danse, une danse située au-delà du corps, concept qui interroge par rapport à la trajectoire du mouvement dans l'espace, aux dessins invisibles de la danse que ce type de technique et la conception de Morgan permettent de voir, de réfléchir et de revivre à travers les photographies.

[25] PATNAIK Deba, *op. cit.,* p. 21.
[26] *Idem,* p. 81.
[27] *Idem,* p. 22.
[28] *Idem*, p. 28.

I.1.c. La photographie médicale, inspiration pour la danse ?

La médecine est une discipline fortement attirée par la photographie, notamment dans le domaine de l'observation et de la conservation d'informations. Jean-Martin Charcot avec son assistant Paul Richer et le photographe Albert Londe réalisent entre 1880 et 1890 une importante conservation d'études médicales. Albert Londe, pionnier de la photographie médicale, fonde la nouvelle Iconographie Photographique de l'hôpital de la Salpêtrière à Paris.

Cette Iconographie Photographique de la Salpêtrière[29] est composée de plusieurs observations de malades hystériques, lesquelles sont accompagnées de nombreuses photographies qui montrent les différents stades de la crise d'hystérie différenciés par Charcot : *l'épileptoïde* (similaire à l'épilepsie), *le clownisme* (contorsions), *les poses plastiques* ou *attitudes passionnelles* et *le délire* (moment où les malades se mettent à parler). L'Iconographie Photographique est divisée en leçons sur les maladies du système nerveux, publiées entre 1885 et 1887. Le cas le plus renommé est celui d'Augustine, une jeune femme à laquelle Charcot a prêté une attention particulière.

George Didi-Huberman, philosophe et historien d'origine française, dans *Invention de l'hystérie, Charcot et l'iconographie photographieque de la Salpêtrière* (1982) met en doute la consistance scientifique de ces études en remarquant la possible « invention » d'une maladie, et une étude photographique conçue plutôt comme « spectacle » ; « c'est ainsi que la clinique de l'hystérie devint spectacle, invention de l'hystérie. Elle s'identifia même, subrepticement, à quelque chose comme art. Tout proche du théâtre et de la peinture »[30] , explique le philosophe.

Pour Didi-Huberman, la recherche médicale de Charcot sur les effets des crises d'hystérie est initialement sincère, mais il doute qu'au fil des travaux

[29] Elle est accessible au public à la Bibliothèque de Neurosciences Jean-Martin Charcot, à l'hôpital de la Salpêtrière, Paris.
[30] DIDI-HUBERMAN George, *Invention de l'hystérie, Charcot et l'iconographie photographique de la Salpêtrière,* Paris, Macula, 1982, p. 5.

l'intention scientifique perdure. Charcot est soupçonné de provoquer les crises d'hystérie afin de nourrir ses études photographiques, dans des sortes de mise en scène pour une capture d'image, car il s'appuie sur la photographie comme quelque chose d'irréfutable qui justifie ses recherches :

> Il semble que l'hystéro-épilepsie n'existe qu'en France et je pourrais même dire et on l'a dit quelquefois, qu'à la Salpêtrière, comme si je l'avais forgée par la puissance de ma volonté. Ce serait chose vraiment merveilleuse que je puisse ainsi créer des maladies au gré de mon caprice et de ma fantaisie. Mais à la vérité, je ne suis absolument là que le photographe ; j'inscris ce que je vois…[31]

La possibilité d'accéder à la décomposition de mouvements à partir d'images fixes apporte une méthode d'observation des maladies, mais amène aussi à un choix subjectif du moment de la capture par la caméra. Dans cette subjectivité, Didi-Huberman laisse place au doute, « l'hystérie ne serait-elle pas folie ?[32] ». Ses manifestations à travers des convulsions, des états de mélancolie, etc, ont bien existé, mais « si au moins on avait trouvé quelque chose quelque part. Mais non. C'est que les hystériques sont tout en même temps, paradoxe clinique ! »[33], continue Didi-Huberman. Ainsi, le cas de l'hystérie devient un paradoxe médical dans le sens où la méthode devient plus intéressante que la maladie, que les images s'approchent d'un objet presque artistique, un « spectacle », images étonnantes d'une maladie jamais confirmée.

En partant de ce cas, nous nous autorisons aussi à douter de formes d'inspiration pour la danse. Comment ne pas penser à Mary Wigman, par exemple ? Danseuse et chorégraphe d'origine allemande, marquée par le nazisme, elle développe un style expressionniste et cherche un langage dansé plus « pur » et gestuel, qui bien souvent rappelle les mouvements capturés par les scientifiques pendant des attaques d'hystérie et de douleur.

> Rien de cela n'est advenu, sur ces planches photographiques, le corps ne renvoie qu'au corps, le corps souffrant y est seulement comme redoublé par le spectacle des douleurs. Reste un formidable document entre histoire des sciences, histoire de l'art, histoire du sacré

[31] Charcot cité par Didi-Huberman, *Invention de l'hystérie, Charcot et l'iconographie photographique de la Salpêtrière, op. cit,* p. 32.
[32] Charcot cité par Didi-Huberman, *Invention de l'hystérie, Charcot et l'iconographie photographie de la Salpêtrière, op, cit.,* p.73.
[33] *Idem,* p. 74.

> dans l'art même et histoire de la photographie alors toute de noir et de blanc, contrainte à la lenteur de la lumière, exigeant la longue patience, le long tourment de la pose.[34]

Joëlle Deniot, sociologue, analyse la photographie par rapport aux études sur l'hystérie, en relevant la question du corps malade comme une sorte « d'exhibition » de ce corps qui reste dans la mémoire telles des images fixes, presque posées face à la caméra. Mais la technologie des appareils de l'époque a-t-elle vraiment permis une capture aussi fidèle des spasmes et convulsions ? Cette question peut interroger l'approche « spectaculaire » des images qui servent aux études médicales de Charcot.

Par exemple, dans les séries des études sur l'hystérie de Charcot, des femmes dans différents états d'une crise d'hystérie semblent prendre des poses de danse (figure 8). Les positions du corps avec les muscles contractés et les spasmes, peuvent se comparer au travail chorégraphique de la chorégraphe allemande Mary Wigman. Elle amène à envisager l'influence possible des études de Charcot sur les études de la chorégraphe, par exemple dans son œuvre *Hexentanz* (« Danse de la sorcière », 1929). On y voit des mouvements saccadés qui rappellent les mouvements des femmes malades de Charcot, et qui peuvent laisser penser que Wigman s'est inspirée de Charcot. Dans les figures 8 et 9, on peut évoquer visualement la possibilité des passerelles entre les études medicales réalisés par Charcot et les créations de Mery Wigman. À travers les photographies, on perçoit des attitudes de danse dans les femmes atteintes d'attaques de catalepsie, et des attitudes qui peuvent suggérer des spasmes ou contractions musculaires de femmes histériques, dans les danseuses de Wigman.

[34] DENIOT Joëlle, *La Photographie : une sociologie off ?* Master-culture.info. Conférence de J. Deniot. 22 septembre 2006 à Polin. Dans le cadre du festival de la photographie à Nantes (consulté 05/07/2013) Disponible sur :
http://www.master-culture.info/conferences/photographie.sociologie.master.culture.htm

Figure 8, Études photographiques à l'hôpital de la Salpêtrièrie[35] (1876-1880) photographies d'Albert Londe. Figure 9, Mary Wigman en plein cours de danse[36]

À travers ses exemples et reflexiones on observe comme les appareils photographiques s'introduisent dans le monde de la danse, et inversement, la danse s'intéresse à cet univers des nouveaux outils techniques. Ces appareils qui permettent de rendre visible un univers difficile à capter à l'œil nu inspirent nouvelles erspectives chorégraphiques et d'autres innovations techniques, comme on le verra par la suite.

I.2. LA LUMIÈRE ET LA MAGIE DES IMAGES EN MOUVEMENT : LE CINÉMA.

Les études photographiques contribuent au développement d'une autre « machine » plus complexe, laquelle révolutionne la pensée et les perceptions du corps en mouvement, et en conséquence la danse. Penser le corps comme une image génère de multiples réflexions sur une forme de représentation et d'écriture chorégraphique. Ainsi, le philosophe Gilles Deleuze développe de nouvelles pensées par rapport aux perceptions et de nouveaux paradigmes sur la matière et le temps ; « si la matière est image […] le temps chez Deleuze apparaît comme image et le cinéma en ses coupes mobiles révèle cette modalité du monde dans son

[35] Iconographie de la Salpêtrière, photographe Albert Londe, classifié comme planche 34 (catalepse, suggestion de terreur) et planche 9 (attitude provoqué).
[36] Mary Wigman, 1959, archive photographique (consulté le 12/03/2015) disponible sur http://en.academic.ru/pictures/enwiki/66/Bundesarchiv_B_145_Bild-P047334%2C_Berlin%2C_Mary_Wigman-Studio.jpg

apparaître »[37] , affirme Suzanne Liandrat-Guigues dans son ouvrage *Esthétique du mouvement cinématographique* (2005). De ce point de vue, on peut dire que la danse trouve dans son image filmée une « matérialité » à modeler dans ce nouvel univers. Dans le même contexte, le cinéma a développé des éléments plus complexes, car il capture non seulement une image mais aussi le temps, ainsi que de nouveaux codes de communication en images.

Certains comme Marshall McLuhan envisagent le cinéma comme une configuration de connexions « iconiques » qui ouvrent à un nouveau monde de la « configuration » et de la « structuration » :

> Le cinéma, par simple accélération de la mécanique, nous a poussés de l'univers de la succession et de la connexion au monde de la configuration et de la structuration créatrices. Le message du médium cinéma, c'est le passage des connexions linéaires à la configuration. […] Quand la vitesse de l'électricité remplace la succession mécanique qu'est le cinéma, les lignes de force des structures et des médias deviennent visibles et évidentes. Nous revenons à la forme englobante de l'icône[38].

McLuhan, auquel je fais souvent appel dans ma recherche, apporte sa vision sur la technique en tant que forme de prolongation de nous-mêmes, en incluant l'aspect communicatif. Les formes de communication deviennent un élément fondamental, et les « médias », dans ce cas le cinéma, sont représentatifs de l'ère électrique, laquelle prend une forme massive avec la télévision.

La rencontre de ces deux arts du mouvement, danse et cinéma, se fait à la fin du XIXe siècle avec des personnages comme les frères Lumière, Méliès et Edison, qui ont trouvé dans la danse une inspiration privilégiée. Le couple Fuller-Edison, par exemple, réalise les premiers films liés à l'expérimentation de la couleur et du mouvement, à la recherche de nouvelles images. Une obsession hante les artistes de la danse : la possibilité d'enregistrer les mouvements de la danse, de l'observer et de la manipuler à volonté.

---

[37] LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005, p. 87.

[38] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias, les prolongements technologiques de l'homme, op.cit.,* p.30.

L'œil sagace de la caméra trouve dans le mouvement corporel un sujet d'intérêt constant, et c'est peut-être la raison pour laquelle les cinéastes tournent leurs regards vers la danse. Curt Sachs, musicologue et chercheur en danse d'origine allemande, s'exprime en ces termes : « Le mouvement, l'espace, le rythme se sont ainsi trouvés au cœur de pratiques et de discours très différents, allant de la technologie et des médias, jusqu'au corps et à la danse, la psychologie d'entreprise ou les pratiques artistiques »[39].

Sachs reflète, d'une certaine façon, les questionnements du début du XXème siècle, par rapport au phénomène de l'évolution des technologies et médias, en prenant comme référent la danse, et son rapport à l'espace et au temps.

Dans ce contexte, un événement historique notable est l'Exposition Universelle de 1900 à Paris. Elle marque une étape importante pour la diffusion des créations et le développement des appareils techniques. Elle offre au cinéma une diffusion et une reconnaissance officielle et internationale. L'appareil phono-cinéma-théâtre construit par l'ingénieur Paul Decauville par exemple, et présenté dans cette exposition, montre des scènes de théâtre avec des comédiens qui gesticulent tandis qu'on entend leur voix. Le professeur russe spécialisé en électricité, Constantin Perskyi, propose le concept de « télévision ». Loïe Fuller quant à elle apporte à la danse et à la « science » des recherches importantes sur la lumière, à une époque où l'électricité apparaît.

Ainsi, considérer la naissance et l'évolution du cinéma aux côtés de la danse dévoile de nouvelles formes de pensée et d'écriture de la danse, comme je vais essayer de le montrer à travers quelques exemples.

I.2.a. Loïe Fuller : de la lumière au spectacle vivant.

Loïe Fuller, surnommée la danseuse de l'Art Nouveau, développe au début du XXe siècle des recherches sur les techniques scénographiques. Le

[39] ROUSIER Claire (direction), *Être ensemble*, Pantin, Centre National de la Danse, 2003, p.123.

développement de sa carrière est parallèle au développement de l'électricité ; elle est même appelée par d'autres artistes pour régler les éclairages, ainsi pour des oeuvres de Léonide Massine en 1924.

Le Coz écrit dans son étude sur Fuller que « la lumière entre en rivalité avec la danse elle-même »[40]. Dans la démarche de Loïe Fuller, on trouve des recherches sur la lumière dans l'espace scénique, des expériences avec des miroirs sur la scène, des lumières phosphorescentes et d'autres expériences liées à la perception de la lumière. Les recherches de Fuller sont le symbole de la rencontre entre l'art et l'industrie du début du XXe siècle, lorsque le développement de la modernité croise la danse et sa représentation sur la scène. On peut constater à travers son travail combien elle a changé le langage corporel en fonction des possibilités de création qu'offrent les nouveaux moyens techniques, et combien aussi la technique a inspiré de nouvelles formes de création.

Giovanni Lista a proposé des analyses très détaillées sur Fuller et sa façon de créer la danse par rapport à l'usage de nouveaux moyens techniques à la « Belle Époque » :

> Elle abolit la dimension narrative du spectacle en remplaçant la progression linéaire d'une histoire par le cinétisme protéiforme de ses sculptures impalpables et lumineuses.
> L'enchaînement du narratif laisse ainsi la place au jeu de la métaphore et de la métonymie, qui sont les catégories primaires de l'inconscient se manifestant comme langage[41].

Il est intéressant de remarquer combien cette rencontre de la science et de la danse a des conséquences au niveau de la représentation en créant la possibilité de rendre visible l'espace psychologique de la danseuse à travers des images de l'inconscient, l'onirique et la fantaisie. Dans ce cas, le travail de Fuller apporte sur la scène, en direct, des éléments techniques qui appuient ses idées chorégraphiques, associées à des recherches qui ressemblent aux parcours des actuels laboratoires multidisciplinaires. Giovanni Lista, au fil de son travail sur Fuller, constate combien la technique, en particulier l'électricité, apporte à l'écriture de la danse

[40] LE COZ Françoise, « Les spectacles de Loïe Fuller et les arts visuels », in *Loïe Fuller, Danseuse de l'art nouveau*, Réunion des Musées Nationaux. Paris, 2002, (p. 27-40) p. 38.
[41] LISTA Giovanni, *Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque*, Paris, Éditions d'Art Somogy, 1995, p. 26.

une dimension plus poétique, un passage plus fluide entre la représentation visuelle et l'imaginaire de l'artiste. Il relève

> […] le caractère de la relation étroite qu'elle entretenait avec les éléments les plus populaires du progrès scientifique, en particulier avec la lumière électrique qu'elle associait à la couleur afin d'en tirer un nouveau langage esthétique. C'est avec le praxinoscope et autres dispositifs similaires qu'étaient apparues les premières tentatives visant à accorder l'illusion du mouvement à la couleur. Cette dernière changeait en fonction du mouvement de l'image elle-même. L'avancée apportée par Loïe Fuller dans ce domaine était telle que l'avènement du cinéma colorié se trouva intimement lié à la danse serpentine[42].

Les figures proposées par Fuller dans ses danses, telles que les papillons, les libellules, l'oiseau, entre autres, deviennent visibles au milieu d'un « vertige visuel », et sont le résultat de la stimulation de la rétine, le mouvement fluctuant et le voile accentué par la couleur, précise Lista. Les recherches de Fuller apportent directement et indirectement une diversité de regards sur la mise en scène de la danse, où les appareils techniques et la sensibilité de l'expression du corps sont des partenaires harmonieux et complémentaires. Giovanni Lista inclut dans son ouvrage *Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque*, une illustration (figure 10) sur la mise en place des dispositifs de lumière pour *La Danse serpentine* (1895) ; elle montre comment l'apparition d'un nouvel élément technique, la lumière électrique, commence à être une partie importante des recherches créatives de la danseuse. La maîtrise de la lumière électrique est dans les arts de la scène un élément révolutionnaire, dont Fuller est l'une des plus grandes représentantes, comme le signale Lista dans son ouvrage :

> Se consacrant entièrement à ses recherches, Loïe expérimentait ainsi toutes les ressources expressives de la lumière artificielle, de la projection de transparents teintés aux effets de réfraction et de luminescence, en utilisant les rayons lumineux non pas comme symbole de la modernité technologique, mais plutôt comme un matériau métaphorique capable de transformer la relation entre forme, volume, espace, couleur[43].

Dans ce sens, les recherches de Fuller sur la lumière électrique et les changements de couleur de ses habits dans la *Danse Serpentine* inspireront le premier film expérimental colorié à la main d'Edison. Dans ce film, on voit la danse de Fuller interprétée par Annabelle ; cette fois, ce ne sont pas les lumières

[42] LISTA Giovanni, *« Loïe Fuller et le cinéma »,* in *Loïe Fuller, Danseuse de l'Art Nouveau*, Réunion des Musées Nationaux, Paris, 2002, p.71.
[43] LISTA Giovanni, *Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque, op. cit.*, p. 120.

qui produisent le changement de la couleur, mais les photogrammes du film peints un par un, et qui, grâce à la vitesse de la bande du film, produisent l'illusion du changement de couleur. Les habits, ainsi que la danse, sont le support parfait pour cette expérience cinématographique. Le paradoxe est que, même si Fuller et son style marquent l'histoire du cinéma à travers l'expérimentation de la couleur, elle refuse ce nouveau « médium », le cinéma, car il ne peut remplacer le spectacle en direct ; « Loïe Fuller devait en outre ressentir le cinéma comme un médium qui figeait l'apparition et la lumière, qui tarissait la création comme acte vivant »[44], affirme Lista dans ses recherches.

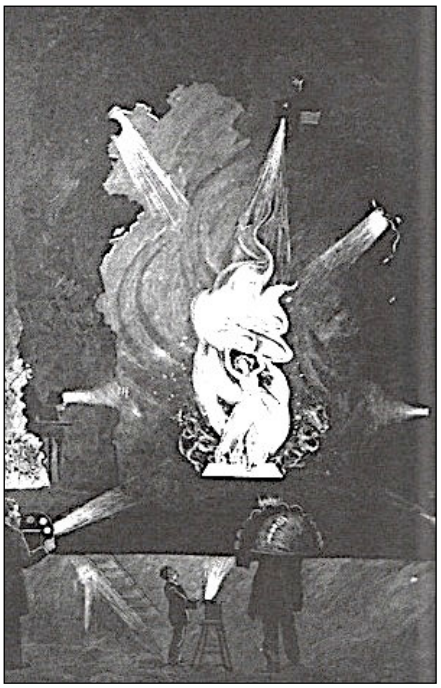


Figure 10. Des éclairages pour *la Danse Serpentine* de Loïe Fuller[45], vers 1895.

Fuller apporte à la danse un esprit de recherche avec différents dispositifs techniques sur la scène qui en inspireront d'autres. Elle est le symbole d'une nouvelle époque qui s'ouvre au XXème siècle comme la promesse d'une vague d'artistes curieux des nouvelles machines qui marqueront l'histoire de la danse de manière directe et indirecte, par exemple les travaux des Futuristes et du Bauhaus.

[44] LISTA Giovanni, *Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque, op. cit.,* p. 353.
[45] *Idem,* p.188.

I.2.b. Les Futuristes et le Bauhaus : des expérimentations pour l'avenir.

Les Futuristes, groupe d'artistes dirigé par Filippo Marinetti, cherchent à trouver une identité culturelle moderne de l'Italie, une adéquation de la vie moderne et des arts, liée au développement des machines industrielles du début du XXème siècle. Comme l'écrit Giovanni Lista dans ses travaux sur la photographie et le cinéma futuriste :

> Le futurisme n'est pas un simple programme esthétique, mais un projet anthropologique qui vise l'élaboration de nouveaux modes de vie, de nouvelles structures sociales et d'une nouvelle conception de l'homme, inhérents à la civilisation industrielle[46].

L'importance des machines pour l'avenir moderne se reflète dans les proclamations du fondateur, Marinetti, « dans le Manifeste de fondation du futurisme, lorsqu'il proclame dès 1909 la supériorité esthétique de l'automobile sur la Victoire de Samothrace »[47]. De ce point de vue, le futurisme consiste en un rapport visionnaire et complexe avec les nouveaux médias ; des exemples sont cités par Lista, comme lorsque Marinetti utilise le téléphone et la radio pour déclamer ses mots en liberté.

Par ailleurs, il faut relever la classification que les Futuristes donnent des « nouvelles machines », reflet d'une pensée plus profonde sur le développement technique. Pour eux, les « médias chauds » sont ceux qui agissent par transmission directe, « amplifient la vibration physiologique, l'énergie physique et psychique, la mobilité et le geste de l'artiste »[48], comme une sorte de prothèse. Les « médias froids », « […] quant à eux, réalisent au contraire une transmission enregistrée et différée qui congèle l'« élan vital » pour n'en donner qu'une version mécanique et dépourvue de vie »[49]. Pour les Futuristes, la photographie et le cinéma sont des médias froids accusés de « cadavériser la vie »[50], affirme Lista.

[46] LISTA Giovanni, *Cinéma et photographie futuristes*, Paris, Flammarion, 2008, p.11.
[47] *Idem*, p.12.
[48] *Idem,* p.12.
[49] *Idem*. p.12.
[50] *Idem*. p.12.

Marinetti voit dans le cinéma la possibilité de « déshumanisation » de l'art, mais en même temps des formes inconnues pour expérimenter

> […] le geste et le comportement, c'est-à-dire de détruire l'image humaniste de l'être humain et, parallèlement, de mettre en avant la vie autonome de l'objet, la présence et la matérialité des choses. Mais il pense aussi à la possibilité de dépasser tout système formel codé et articulé de la perception visuelle, dans la tentative d'accéder à une prise directe de la réalité entendue comme flux et comme totalité de l'expérience vitale[51].

Pour Filippo Marinetti, lorsque la mécanique technique prend le pas sur le comportement humain, elle détruit le sublime de l'art humaniste. Ainsi, le cinéma, en tant que machine introduite dans le spectacle, déshumaniserait ce qui est sensible et humain par les automatismes, en donnant la vision d'une « matérialité » qui détourne l'art. Mais, d'un autre côté, ces démarches associées au cinéma ouvrent sur un nouvel imaginaire :

> Le cinématographe nous offre la danse d'un objet qui se divise et se recompose sans intervention humaine […] Le cinéma apporte la révélation d'une image réifiée de l'homme réduit à une simple forme en mouvement, à une chose ou un objet cinétique[52].

La mécanique redéfinit le corps comme un support artistique, en tant qu'objet à redessiner. Des exemples concrets sur les réflexions futuristes, formes cubistes et propositions liées aux Futuristes se retrouvent dans un film abstrait, *Le Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger ; la forme et le rythme du mouvement mécanique sont le sujet principal, il expérimente des effets spéciaux kaléidoscopiques, formes multipliées et points de vues différents du même sujet. Le corps humain, dans ce film, est pris de diverses manières à travers la vision parcellaire de membres, comme des objets reformulés en images mobiles, comme des parties de machines.

Un autre film à prendre comme exemple est *Le Sang d'un poète* (1930) de Jean Cocteau. Ce film expérimental développe des ambiances oniriques et étranges, où les machines sont présentes. Le héros, un poète, fait voyager le spectateur à partir d'images avec des changements de référents spatiaux, des personnages marchant sur le plafond et les murs. Des effets spéciaux nous immergent dans un

[51] LISTA Giovanni, *Cinéma et photographie futuristes*, Paris, Flammarion, *op.cit.,* p. 22.
[52] *Idem,* p. 36 et p. 37.

monde surréaliste qui propose au personnage principal, par exemple, de passer de l'autre côté d'un miroir, peut-être symbole d'un passage dans un autre monde. Une poésie en images qui évoque l'homme plongé entre deux univers qui se croisent, la matière concrète des machines et l'univers intérieur de l'être humain.

Par ailleurs, le *Bauhaus*, institut des arts fondé en 1933 à Berlin par Walter Gropius, se constitue comme une équipe multidisciplinaire de recherches collaboratives. À la différence des Futuristes, fondés par le seul Filippo Marinetti, le Bauhaus réunit architectes, artistes, historiens de l'art, industriels et économistes dans un but non seulement culturel mais aussi économique et politique. Ce groupe forme un ensemble pour le développement de nouvelles manières de penser et de créer l'art, en relation avec un monde qui s'ouvre au développement « scientifique » et « mécanique ». En 1923, Gropius lance le slogan « Art et technique : une nouvelle unité »[53], par lequel il annonce l'objectif d'associer le travail professionnel avec l'art, l'industrie et l'artisanat, l'éducation, la communication. Le *Bauhaus* prend une place utopique et pragmatique importante, avec une inspiration Nietzschéenne concernant la nouvelle vision du monde, spécialement celle qui implique l'élévation de l'homme de différents points de vue, intellectuels et corporels, sans oublier la valorisation de la culture allemande. Gropius organise le *Bauhaus* comme un laboratoire où il est possible d'intégrer différentes disciplines artistiques et techniques dans le but de « former l' « homme moderne » en tant que créateur industriel de formes »[54], affirme Dirk Scheper à propos de ses recherches sur Schlemmer et le *Bauhaus*.

Le régime nazi disperse les artistes du *Bauhaus* dans différentes parties du monde, avec pour conséquence une plus large influence et diversité des arts après la guerre. Le *Black Mountain College* fondé en 1933 en Caroline du Nord, aux Etats-Unis, s'inspire du *Bauhaus* et engage d'anciens enseignants comme Carl Theodor Drier ; il se distingue par sa ligne créative qui croise le progressisme américain et le modernisme européen inspiré en grande partie par le *Bauhaus*. Des

[53] FEIERABEND Peter et FIEDLER Jeannine (direction), *Bauhaus*, Tandem, H.F.ullmann, 2006, p. 19.
[54] SCHEPER Dirk, « Le théâtre expérimental d'Oskar Schlemmer » in ROUSIER Claire (direction), *Oskar Schlemmer l'homme et la figure d'art*, Paris, Centre national de la danse, 2001, p. 50.

artistes comme John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg font partie des enseignants.

Dans le domaine de la danse, Oskar Schlemmer est le personnage clé des expérimentations avant-gardistes, dans lesquelles l'homme se place au centre d'un univers cubique et mathématique, toujours avec une interaction entre le corps et l'espace, dans un espace dynamique. L'une de ses oeuvres marquantes est *Le Ballet Triadique* (1922), composé de trois parties ; il y applique à la danse les lois mathématiques du chiffre trois, réalisant la triple harmonie entre danse, costume et musique. Il symbolise aussi la triade corps, âme, esprit. Des recherches sur la conception de l'espace scénique, du décor et du mouvement des danseurs sont appliquées comme un ensemble complémentaire de l'écriture chorégraphique. *Le Ballet Triadique* représente d'une certaine façon la rencontre d'une vision du monde pluridisciplinaire avec comme centre l'industrialisation et l'homme. Les costumes et les scénographies de Gropius dialoguent à travers le corps ; la forme dessinée par les costumes devient plus importante que le danseur, car c'est elle qui détermine le mouvement en créant un amalgame costume-corps, et une dynamique nouvelle dans l'espace. La géométrie architecturale de la forme révèle une vision différente du mouvement dansé, en intégrant les nouvelles pensées et les changements technologiques de l'époque.

Les gestes se prolongent dans la forme des costumes, et, à l'inverse, les costumes sont inspirés du corps, des articulations, des membres, tout un univers riche en imagination dans lequel les objets et l'immatérialité du geste dans l'espace élargissent la création chorégraphique.

Ces recherches pluridisciplinaires sur la forme, le mouvement et l'interaction spatiale de la danse, en modifiant la conception des langages chorégraphiques ont une incidence sur les futures créations de danse à partir d'outils technologiques modernes. Des artistes comme Alwin Nikolais, Bob Wilson ou Philippe Découflé trouvent ainsi leur inspiration dans les travaux de Schlemmer.

Les influences de Schlemmer sur l'interaction corps-forme-espace est un point à retenir plus spécialement, car elles créent une architecture d'environnement qu'il est possible de comprendre dans l'ère numérique. Sally Jane Norman, dans son article *Corps/espaces interactifs* (2002), analyse les conceptions entre l'homme et l'espace, en s'appuyant sur les idées de Schlemmer :

> Dans les mondes numériques, les relations entre l'être vivant et l'espace construit par une grille de paramètres formels sont aussi variables que dans l'expérimentation scénique schlemmérienne. Les origines de ces mondes sont potentiellement infinies : un environnement numérique peut être la traduction perceptible d'un calcul, d'une formule mathématique à laquelle seraient accordés des attributs visibles, audibles, tangibles[55].

La possibilité de calculs et de représentation spatiale que permettent aujourd'hui les logiciels rend plus visible la pensée avant-gardiste de Schlemmer par rapport à l'espace dynamique ou « interactif » comme élément de composition au-delà du corps du danseur. L'interdépendance entre le corps et l'espace, selon Schlemmer, correspond à une logique mathématique, mais aussi organique de l'homme, explique Sally J. Norman :

> […] Les lois de l'homme organique résident par contre dans les fonctions invisibles de son dedans : battement de cœur, circulation de sang, respiration, activité du cerveau et des nerfs. Si ces éléments sont déterminants, alors l'homme en est le centre ; l'homme, dont les mouvements et le rayonnement créent un espace imaginaire. L'espace cubique abstrait n'est alors plus que la charpente horizontale-verticale de ce fluide.[56]

La possibilité de regarder la danse au-delà du corps, à travers l'interaction spatiale, élargit la composition chorégraphique à des mouvements qui se construisent entre le corps et l'espace en interaction, une constante à souligner chez les chorégraphes qui utilisent actuellement les technologies numériques, aspect que je développerai plus loin.

Pour poursuivre le parcours historique du développement des outils technologiques, revenons au cinéma, à sa massification liée au marché économique, et à ses répercussions sur la création chorégraphique.

---

[55] NORMAN Sally-Jane, « Corps/espaces interactifs » in *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art,* Paris, Centre National de la Danse, 2002*,* p. 155.
[56] Schlemmer cité par NORMAN Sally-Jane, *op, cit.,* p. 154.

I.2.c. L'industrie États-Unienne : entre production et diffusion de la danse.

C'est l'industrie des États-Unis qui voit dans la danse une mine d'or à exploiter. A partir des années 30, avec les possibilités offertes par les films sonorisés, la danse devient un sujet très intéressant. Des danseurs comme Fred Astaire collaborent pendant de nombreuses années avec le chorégraphe Hermes Pan, et Ginger Rogers ou plus tard Gene Kelly révolutionnent l'écran avec des danses de claquettes et des histoires charmantes. À partir de l'introduction commerciale de la danse à Hollywood, on relève une interminable liste de films dansés, tels *Follow the fleet* (1936) avec le couple Astaire-Rogers, *Swing time* (1936) avec Astaire et Rogers toujours, ou *Broadway Melody* (1940) avec Astaire et Powell.

Il est vrai que l'exploitation industrielle de la danse change la façon de concevoir la chorégraphie, qui devient plus commerciale et attirante pour les masses, mais on y trouve des choses intéressantes, même si elles correspondent à une recherche plus « spectaculaire » de la « vente » d'une danse. Gene Kelly, grande vedette des comédies musicales qui, à la différence d'Astaire, a une formation en sport et danse populaire, en est un exemple ; il participe à des films où il est son propre chorégraphe, tels *Un Américain à Paris* (1951) ou *Singin' in the rain* (1952), travaille dans les films *Anchors Aweigh* (1945), *Invitation to the dance* (1956), dans lesquels on remarque l'inclusion de nouvelles technologies dans l'animation et les effets spéciaux.

Ainsi, dans *Anchors Aweigh,* Kelly danse avec Jerry la souris du dessin animé (figure 11). Pour construire la danse, Kelly a dû s'appuyer sur son imagination pour pouvoir interagir avec le personnage animé, et réfléchir à un autre mode de mouvements et d'espace d'interaction. Cette dynamique de travail se retrouve dans *Cover Girl* (1944), où Gene Kelly danse avec son double en image. Nicolas Villodre explique cet exemple d'usage de la caméra dans un article :

> Cette séquence de claquettes n'est pas filmée d'un seul tenant, comme on l'a écrit, mais en une trentaine de plans : approche de Gene Kelly enregistrée par la caméra en travelling arrière, trois vitrines renvoient son reflet puis l'image d'un double autonome, […], changement de

direction de Gene, le danseur de dos face à son double ou à son sur-moi qui tente de le raisonner, gros plan du double en contre-plongée, très gros plan de Gene, la star de dos baissant la tête, départ de Gene qui ne veut rien entendre suivi par son double qui saute d'une vitrine à l'autre, Gene dos au public face à son double, gros plan de Gene interloqué, redémarrage de Gene, plan large où le double tire en arrière Gene, plan en pied où Gene danse avec son double, plan plus large de ce pas de deux fantastique, plan rapproché, puis plan éloigné, danse en miroir et travelling arrière, autre point de vue de ce duo de claquettistes (avec, au moment où le double joue à saute-mouton avec la star, une ellipse à peine perceptible, justifiée sans doute pour des raisons techniques), un plan de raccord serré dans le mouvement, un plan américain sur le perron d'une maison, un plan plus large, changement de point de vue lorsque Gene tourne autour du lampadaire, plan large dévoilant une passerelle, plan serré du duo et grue exécutant un travelling arrière, changement d'angle, plan de Gene de dos et de son double qui a repris sa « place » en vitrine[57].

Cette description complexe de l'usage de la caméra dans *Cover Girl* montre comment, pour créer le dialogue entre Gene Kelly et son double (figure 12), il faut construire une dynamique visuelle et technique. Les reflexions chorégraphiques developpées pour produire l'effet d'un danseur qui n'est pas présent m'intéressent, car cette question est récurrente dans les créations de danse alliées aux nouvelles technologies.

Figure 11. *Anchors Aweigh* [58], 1945.

Figure 12. *Cover Girl*[59], 1944.

Pourquoi cette attirance ? Il est difficile de répondre à cette question, mais je m'y essayerai au fil de cette thèse, car elle occupe une place importante dans mes réflexions. On trouve une possible réponse à ce questionnement dans l'analogie du mythe de Narcisse. Tout comme ce dernier regarde son reflet dans l'eau, fasciné par son image, le danseur, qui ne voit jamais sa danse incarnée dans son corps,

[57]VILLODRE Nicolas, *Cover Girl* (La reine de Broadway de Charles Vidor). In Objectif cinéma. http://www.objectif-cinema.com/spip.php?article4942&artsuite=0 (consulté le 21/03/2013)
[58]Anchors Aweigh at the Glasgow Film Festival in Gene Kelly Fans. http://genekellyfans.com/musicals/anchors-glasgow/ 20/02/2012- 11:00
[59]VILLODRE Nicolas, *Idem.* URL.

pourrait trouver dans les images projetées par les technologies le double qui répondrait à sa curiosité.

D'un autre point de vue, l'industrialisation de la danse par le biais du cinéma fait émerger des sujets et des chorégraphies qui aident à la diffusion et à la recherche de nouveaux langages pour la danse, par exemple la reprise cinématographique d'œuvres classiques comme *Roméo et Juliette* de Shakespeare dansée à l'écran et modernisée dans *West Side Story* (1957). Ce film, avec la chorégraphie de Jérôme Robbins, est du point de vue de la création la référence d'une danse modernisée et novatrice, entre jazz et techniques modernes, qui voyage à travers des plans et séquences de caméra remarquables. Par exemple, sur la chanson « Cool », une chorégraphie se développe dans un parking. Ici, on visualise les déplacements des danseurs avec une caméra qui permet d'autres points de vue sur le mouvement corporel, et le spectateur découvre une danse depuis des angles impossibles à partir d'une place dans un théâtre traditionnel. Le travail visuel propose d'autres formes de mouvements entre le corps et l'espace d'interaction, et suppose une immersion du spectateur dans un univers dansé où les perceptions, la vision liée au kinésique[60], sont convoquées d'une façon nouvelle, bien plus dynamique.

D'autres histoires dansées comme l'opéra rock *Jésus-Christ Superstar* (1971) étonnent le public par une proposition transgressive de l'histoire du Christ, avec des chansons et des danses qui mélangent des styles, jazz, rock, gospel ou disco. Des comédies musicales comme *Cats* (1978), composée par Andrew Lloy Webber, seront diffusées par la TV et le DVD avec une danse qui mélange techniques modernes et jazz.

Bob Fosse, chorégraphe et metteur en scène influencé par Jérôme Robbins, porte au cinéma de nombreuses comédies musicales, dont les plus connues sont *Cabaret* (1972) ou *All that jazz* (1980). Dans ce dernier exemple, le film propose un scénario plus psychologique, il croise la danse, la pensée et les sensations du

[60] On comprend par kinésique l'étude du corps humain en mouvement.

chorégraphe. Les scènes de danse renvoient à des performances audacieuses, par exemple celle où le chorégraphe danse avec sa maladie.

Cette dynamique commerciale fonctionne bien, et en conséquence l'industrie du cinéma investit en matériel et innovations dans le but d'améliorer les performances de la scène (lumière, caméra, etc). Au fil du temps, bien d'autres histoires, romanesques, banales ou historiques, et des techniques de danse diverses seront filmées, par exemple *Fame* (1980) d'Alain Parker qui raconte l'histoire d'un groupe de jeunes élèves danseurs rêvant de célébrité et de gloire (ce film motivera d'ailleurs de nombreux jeunes à prendre des cours de danse) ou *Flashdance* (1983) d'Adrian Lyne. Plus social, *Billy Elliot* (2000) de l'Anglais Stephen Daldry raconte l'histoire d'un garçon rêvant de devenir danseur dans une société difficile et peu ouverte à cette idée.

Tous ces films ont été vus par de nombreuses personnes qui ont aimé regarder la danse. Ce phénomène intéresse sans doute beaucoup l'industrie cinématographique en tant que produit « vendable » et facilement « reproductible », mais il continue aussi à susciter des recherches au niveau visuel et chorégraphique.

Le cinéma commercial est un point que j'aborde peu, et seulement avec l'objectif de prendre la mesure plus globale d'un phénomène qui se massifie largement et reflète des contextes sociaux et techniques. Il existe des recherches intéressantes sur la caméra et la danse se nourrissant l'une de l'autre, même dans des films qui s'éloignent un peu de l'art et sont plus proches du commercial. On verra au fil de ce parcours historique qu'à plusieurs moments l'intérêt économique amène la danse à rechercher d'autres formes d'utilisation des technologies, tout comme, à l'inverse, les techniques contribuent à la découverte de nouvelles formes de création chorégraphique. Une alliance sans aucun doute intéressante pour ces deux univers.

I.2.d. Norman McLaren : dévoiler en image « l'aura » de la danse.

Un personnage incontournable en ce qui concerne les recherches du cinéma et de la danse est Norman McLaren, réalisateur canadien d'origine écossaise, considéré comme l'un des grands maîtres du cinéma d'animation mondial. Sa passion pour la danse aboutit à la production de films, en collaboration avec des chorégraphes, dans lesquels il expérimente des techniques d'animation avec le mouvement corporel.

Pendant la dernière partie de sa carrière, l'on peut remarquer plus particulièrement la trilogie *Pas de deux* (1968), *Ballet Adagio* (1972) et *Narcisse* (1983), une production qui mélange différentes techniques d'animation et d'édition, et permet de recomposer les mouvements des danseurs avec d'autres temporalités : éclairage, manipulation du temps et effets de coupure du mouvement, travaillés directement sur la pellicule. Parmi les techniques utilisées, on trouve entre autres le grattage de pellicule, la peinture sur pellicule, le *stop motion*, le dessin animé. Cela constitue un antécédent repris par des chorégraphes plus modernes.

Norman McLaren s'est notamment inspiré des techniques de superposition de personnages sur un décor d'Emile Courtet, dessinateur français considéré comme l'un des créateurs du dessin animé, par ses techniques de grattage de pellicule, comme dans *Love on the Wing* (1938), par exemple.

Le travail cinématographique de *Pas de Deux* (1968), figure 13, est un exemple à prendre en compte car la proposition visuelle développe des effets spéciaux : il transforme les danseurs en figures en blanc et noir, comme dans un négatif photographique, ce qui lui permet de déplacer les danseurs dans un espace noir dans lequel les corps semblent flotter sans référent spatial. Il rappelle ainsi les travaux du physicien Marey qui étudie le mouvement en développant un système photographique permettant de rassembler dans une seule photographie plusieurs images du mouvement corporel dans l'espace. McLaren produit un effet similaire avec cette différence que l'image bouge en laissant en semi transparence la trace du

parcours produite par le corps en mouvement dans l'espace. Cette idée est reprise dans des travaux de danse plus récents, par exemple pendant l'*Hommage à Norman McLaren* (2010), figure 14, où le principe de pas de deux est le même avec l'inclusion des techniques audiovisuelles (son-images) en interaction avec les films de McLaren. Ces films nous montrent comment la danse est composée et réinventée avec de nouvelles techniques cinématographiques, testées, voire inventées, pour la danse.

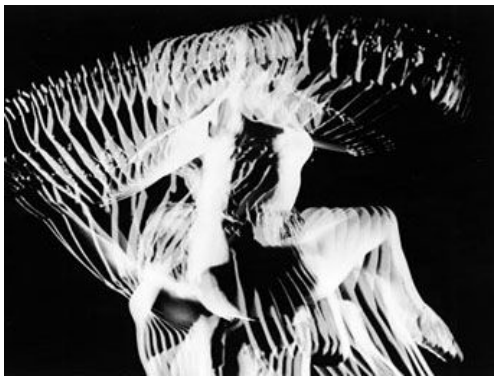


Figure 13. Extrait du film *Pas de Deux*[61], Norman Mc Laren (1968).

Figure 14. *Hommage à Norman Mc Laren*[62] par le chorégraphe et danseur Peter Trosztmer à Paris (2010).

I.2.e. Maya Deren : créer des plateaux oniriques.

Du côté des recherches nouvelles, il faut citer le cas de la danseuse et cinéaste états-unienne d'origine russe, Maya Deren. Pendant les années 40, elle réalise des films importants pour la création de danse sur l'écran, liés à des recherches sur l'espace, le rythme et sur les thématiques oniriques, le rituel et l'identité. On peut attribuer à Deren l'origine de la « vidéodanse », et des réflexions sont possibles autour de ses œuvres *A study in choreography for camera* (1945), *Ritual in Transfigured Time* (1945-1946), *The very eye of night* (1958) qui se placent dans le courant expérimental artistique de la danse et du cinéma. Sa source d'inspiration se

[61] Extrait vidéo, *Pas de deux*, réalisateur Norman McLaren, VHS, Durée : 13mn, producteur, Office National du film du Canada, 1968.
[62] Photographie in journal *Lametropole.com*, « Norman: un hommage à Norman McLaren » Lundi, 24 mars 2014 (consulté le 10/05/2014) Disponible sur : http://www.lametropole.com/article/arts-et-spectacles/theatre/norman-un-hommage-à-norman-mclaren

trouve principalement chez le poète et cinéaste Jean Cocteau et ses recherches liées au surréalisme.

Au sujet de son travail dans *A study in choreography for camera* (1945), Deren s'exprime ainsi :

> Dans ce film et grâce à l'exploitation des techniques cinématographiques, l'espace est en lui-même un participant dynamique à la chorégraphie. Cela constitue, à mon sens, un duo entre l'espace et le danseur, un duo dans lequel la caméra n'est pas seulement un œil sensitif observant, mais est elle-même responsable de la performance d'un point de vue créatif[63].

Les réflexions et la sensibilité de Deren produisent un croisement inattendu des espaces possibles et ouvrent la voie à de nombreuses explorations pour les chorégraphes et cinéastes à venir.

Figure 15. *A study in choreography for camera* (1945).

Figure 16. *Ritual in Transfigured Time* (1945-46).

Figure 17. *The very eye of night* (1958)[64].

Dans la série de photogrammes choisis comme exemples dans les oeuvres *A study in choreography for camera*, *Ritual in Transfigured Time* et *The very eye of night,* on remarque la recherche particulière du mouvement dansé par rapport à l'usage de la caméra, de l'espace et du corps. Il est possible de visualiser différentes recherches chorégraphiques à travers son travail, par exemple son intérêt pour différents points de vue sur le mouvement, comme dans la figure 15 où un saut en contre-plongée met en valeur un mouvement difficile à percevoir pour le spectateur. Autre image intéressante, la figure 16 montre le détail du mouvement d'une main en premier plan, tout en laissant voir un personnage au corps complet à

[63] Maya Deren citée par Scott de Lahunta « Sampling : Convergences entre danse et technologies », in *Danse et nouvelles technologies*, n°40-41, Bruxelles, Contradanse, 1999, p.24.
[64] Photographies extraites du film *Maya Deren*, Dance films, Annexia distribution, Editeur Re:voir, Paris, Date de sortie du DVD 2008.

l'arrière ; l'interaction chorégraphique des éléments disposés dans l'espace permet un dialogue entre images, composition des formes dans l'espace et rapport poétique pensés pour la caméra, démarche novatrice pour la chorégraphie. Dans la figure 17, des effets spéciaux donnent à la corporalité un aspect fantasmagorique, et contribuent à une autre façon de visualiser la morphologie du corps des danseurs. Ces photographies montrent quelques éléments des compositions chorégraphiques possibles avec les « yeux » de la caméra comme prothèses extensives de notre vue.

I.2.f. Lalala Human Steps : collage d'une époque.

Un autre artiste est à mentionner pour l'usage de la caméra : le chorégraphe Edouard Lock, directeur de la compagnie canadienne Lalala Human Steps. La particularité de cette compagnie créée en 1980 est l'altération de différentes techniques de danse, comme par exemple le ballet classique mélangé de manière imprévue avec la danse pop. Dans ses multiples recherches, Lock produit des films, tel *Le Petit Musée de Vélasquez* (1994), pièces chorégraphiques inspirées du tableau *Les Ménines* (1656), du peintre espagnol Diego Velasquez. Ce court-métrage propose une réflexion spatiale à propos d'un voyage imaginaire dans le temps à travers un tableau dont la complexité du rapport entre réalité et illusion, créé par les relations de regards des personnages, fait l'objet d'analyses diverses sur la réalité et la temporalité. Ainsi, ce jeu énigmatique, à travers les différents points de vue proposés par Vélasquez dans son tableau, est le point de départ de cette œuvre d'Edouard Lock, une vidéo avec des images de danseurs reflétés dans des miroirs, qui voyagent dans des espaces intérieurs et extérieurs. La danse se trouve dans un jeu de temporalités possibles avec la caméra, hors de la ligne conventionnelle du temps, en passant au ralenti, en arrière, en avant, etc.

Dans le même contexte de danse et d'espace, un film plus récent est *Amelia* (2003), dans lequel la recherche visuelle par rapport à l'espace d'interaction des danseurs est un partenaire important de la caméra. Edouard Lock explique ainsi sa démarche :

> L'illusion d'optique créée par la scénographie contribue à engendrer cet effet. Il s'agit d'un plancher de bois franc dont les lattes partent du centre, dans quatre directions, s'allongeant à mesure qu'elles s'en éloignent. Une danseuse est étendue au milieu. Elle se lève. Nous la rejoignons tout en bas. C'est alors que nous réalisons que ce plancher n'a, en fait, aucune limite horizontale. Et qu'il monte vers le plafond, dévoilant une scène sans issue, où murs et sol ne font qu'un. Je voulais créer un plancher de danse qui englobe en quelque sorte les danseurs[65].

Ce voyage chorégraphique à travers les images propose une immersion dans un univers qui ressemble aux espaces oniriques. Les personnages se succèdent avec des mouvements visualisés à partir de différents points de vue de la caméra : plongée, contre-plongée, danseurs qui disparaissent du champ de la caméra et apparaissent hors de la logique de lecture visuelle, etc. Le plateau devient un référent ambigu pour la danse, mais produit un effet au niveau du spectateur, qui se projette comme une partie de l'espace de ce plateau trompeur.

La compagnie Lalala Human Steps est aussi le reflet d'une époque où les moyens techniques comme la vidéo sont accessibles au grand public, une démarche qui se perçoit surtout dans les travaux des années 80 et 90 où l'esthétique reflète une recherche, visuelle comme chorégraphique, d'un mélange même « kitsch» au niveau des techniques de danse (classique, moderne, pop).

I.2.g. Wim Vandekeybus : les instincts en images.

Wim Vandekeybus, chorégraphe, metteur en scène, comédien et photographe d'origine belge, fonde sa compagnie « Ultima Vez » à Madrid en 1986. La particularité de cet artiste est de développer un style très personnel où se retrouvent la danse contemporaine, la technique *contact* et des propositions chorégraphiques expérimentales très créatives. Ses sujets voyagent dans la littérature et la psyché de l'homme avec une forte image critique et il mélange de manière magnifique la danse et le cinéma, deux disciplines qu'il maîtrise à un haut niveau.

[65] MARCY Normand Article, *Amélia : Force centrifuge,* 23 octobre 2003 (consulté le 21/01/2013) Disponible sur : http://voir.ca/cinema/2003/10/23/amelia-force-centrifuge/

La manière d'utiliser la caméra en relation avec le propre mouvement corporel du danseur propose une esthétique réflexive qui marque le style de Vandekeybus. Son film *Blush underwater* (2005), mélange de textes, danse, théâtre et musique, est un voyage passionné entre les décors paradisiaques de la Corse et les bas-fonds de Bruxelles. Il propose l'exploration d'un inconscient sauvage, de forêts mythiques, d'impulsions, avec une danse plus instinctive.

Selon Vandekeybus, *Blush* est un travail qui cherche ses propres limites, car l'expérience de l'autre pose la question de savoir jusqu'où l'on peut aller avec lui. Confrontation, épreuve, doute et quête : la danse qui est son langage premier (même si l'image et le film occupent une part tout aussi importante dans son travail) interroge notre incapacité à nous dépasser, à connaître nos propres limites. Wandekeybus dit à ce propos : « Quand je filme, je voudrais retrouver l'instinct, la nécessité du mouvement, certainement pas le jeu. C'est une manière de retrouver la pureté »[66].

Les plans filmés sous l'eau avec des danseurs, ou les multi-caméras au niveau du sol, des zooms sur les détails de certains mouvements permettent d'entrer dans l'univers chorégraphique comme si l'on était associé aux déplacements et sensations proposés par l'artiste.

Des scènes avec la caméra immergée dans l'eau, en *Blush*, montrent un travail sur la lumière et des mouvements particulièrement intéressants du point de vue technique. Les corps des danseurs au ralenti explorent un espace sans la contrainte du poids et de la gravité, la déformation que produit l'eau confère au corps une esthétique particulière, plus éthérée et magique. L'autre moment qui m'attire en particulier est une danse qui se déroule dans un théâtre, accompagnée par des musiciens sur place ; la caméra choisit un point de vue à partir du sol et en regardant cet extrait, nous avons la sensation de prendre la place de l'un des danseurs ; les mouvements de cadrage, ainsi que les déplacement évoquent les

[66]DEAGS, Alban, *Wim Vandekeybus*: *Dance & short fiction films* (1990-2006), Revue, Le mag cd (consulté le 05/07/2014)
Disponible sur : http://www.classiquenews.com/ecouter/lire_chronique_cd.aspx?id=339

déplacements des danseurs dans l'espace, le rythme, l'interaction entre eux. Des séquences de mouvement qui révèlent une maîtrise de la danse, tout comme de la caméra.

I.3. À EXPÉRIMENTER AVEC LES ARTS : LA VIDÉO ET LES PERFORMANCES.

L'origine de la vidéo se trouve dans le cinéma, mais cet outil suit son propre chemin vers les arts. La vidéo est un nouveau support qui n'apporte pas seulement une nouvelle technique au service de la création, mais qui met aussi en question les lieux de production de l'art dans la société, ainsi que les formes de représentation et la distribution.

> La vidéo n'a pas été simplement un outil technique, avec ses caractéristiques formelles et structurelles, elle s'est élaborée petit à petit comme un outil conceptuel, un moyen de penser, voire un instrument théorique à partir duquel ont pu se réfléchir et s'expérimenter de nouveaux modèles de représentation, qu'il s'agisse du rapport au temps, à la virtualité, à l'interactivité[67].

Pour Françoise Parfait, la vidéo est capable de créer de nouvelles possibilités de réflexions qui aboutissent à de nouvelles formes de représentation visuelles qui attirent les artistes. Dans le cas des chorégraphes, ils sont séduits par cet outil en tant qu'objet de recherche, de conservation et d'expérimentation. Ainsi, la danse abandonne-t-elle son plateau traditionnel pour un plateau repensé par la vidéo, un espace où il devient possible de faire des choses « impossibles » grâce à la médiation de cette « machine ». Ce nouveau plateau « virtuel » en images permet une diversité de points de vue sur le mouvement du danseur, ainsi qu'une diversité de perceptions de la mise en jeu de la danse. La vidéo permet la manipulation du temps : ralentissement, accélération, retour des mouvements, c'est-à-dire des potentialités qui transforment le mouvement d'origine en des millions de mouvements nouveaux. Ces éléments créent une rupture au niveau de la création chorégraphique et des perceptions, pour les créateurs et le public. La chorégraphe

[67] PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain,* Paris, Regarde, 2001, p. 8.

Emmanuelle Huynh s'exprime en ces termes par rapport à sa création de danse et l'usage de la vidéo :

> Sa forme d'accès est très libre, et peut à la fois se rapprocher du plaisir de la fréquentation d'une bibliothèque, de la déambulation dans une exposition d'arts plastiques. Dans le même temps, un travail de lien et de mémoire s'effectue, car il est possible d'appréhender des gestes d'artistes de différents points du monde tandis que l'histoire de la danse s'y esquisse sous une forme partagée[68].

La chorégraphe considère que le travail avec la vidéo donne la possibilité de choisir à partir de multiples univers qui intègrent par exemple la fiction ou différentes pensées ; ainsi, la danse fixée par la vidéo est une façon d'élargir la vision sur ce qu'est la danse.

Au cours des années 60-70, les travaux de Robert Wilson, *The Life and Time of Sigmund Freud* (1969), *The Life and Time of Joseph Stalin* (1972), *A Letter for Queen Victoria* (1974) et *Einstein on the Beach* (1976) sont des œuvres multidisciplinaires qui associent des danseurs, des comédiens, des chanteurs et des musiciens, ainsi que les arts plastiques, ou l'usage d'images filmées sur la scène. Cette interdisciplinarité a profondément renouvelé la scène contemporaine, car elle a permis de créer entre les disciplines un dialogue qui a ouvert à une autre forme d'écriture scénique. Par exemple, l'opéra *Einstein on the Beach* incorpore la vidéo sur la scène à des extraits de documentaires et des entretiens avec Albert Einstein. La musique minimaliste de Philip Glass qui accompagne les images suscite une autre représentation de ces images, avec un rythme répétitif, et l'image devient une autre forme de transmission du message. De même, la danse de Lucinda Childs trouve des mouvements inspirés par la musique et les images dans une ambiance hypnotique, surréaliste. Dans ce cas, la vidéo devient une sorte de danseur qui se déplace sur le plateau, un libre passage entre corps en images et corps en chair et os sur la scène.

Un autre artiste qui travaille avec la vidéo depuis les années 70 est l'États-Unien Gary Hill pour lequel « la fluidité de la vidéo a libéré une pensée de manière

[68]VIDÉODANSE à Anger (consulté le 09/05/2010).
Disponible sur : http://www.cndc.fr/pages/cadrevideodanse.htm

radicale. [...] La vidéo permettait une sorte de réalisation en temps réel et donnait la possibilité de « penser à haute voix »[69]. En 1997, il crée avec la danseuse et chorégraphe Meg Stuart la pièce *Splayed Mind Out*, une performance qui combine danse, vidéo, musique et littérature, et dans laquelle il devient un acteur à part entière. L'expérience est à relever en raison de ses pratiques multidisciplinaires. Ces fragments sont développés et réalisés en miroir dans un espace qui oscille entre une installation et un spectacle vivant. Les corps sur la vidéo sont coupés et remontés, doublés et divisés. Par exemple, la vue sur le dos d'un danseur est doublée par une projection vidéo, mais l'œil de la caméra offre une image différente, expose les pores et les rides auxquelles le public n'a pas accès. Les textes sont projetés en vidéo, mais il y a aussi un comédien qui lit en direct. L'écriture scénique propose une vision en image et en chair et en os, qui, comme dans le cas d'*Einstein on the Beach* de Wilson, immerge le public dans un nouveau format de spectacle.

Ainsi les années 70 s'ouvrent à d'autres types de créations artistiques liées à la vidéo, en rassemblant différentes disciplines artistiques dans la création d'œuvres collectives ou pluridisciplinaires. La danse est l'un des arts les plus sollicités par les performances en raison de la tendance à fixer le corps comme support artistique. Les nouvelles formes artistiques nées dans cette période de recherches intenses englobent un vaste éventail de matériaux, de sensibilités et d'intentions qui s'affranchissent de toutes les frontières disciplinaires ; il devient ainsi quelquefois difficile de cerner une œuvre et sa discipline d'origine. Les performances sont le terrain parfait pour matérialiser les concepts artistiques et les nouveaux contenus théoriques, et les États-Unis indiquent les pistes à suivre à partir des chemins chorégraphiques initiés par Merce Cunningham, Trisha Brown, Lucinda Childs, qui se nourrissent des théories sur le corps, l'espace et le temps, déjà travaillées par le *Bauhaus* et les Futuristes, en mêlant machines et corps dans leurs œuvres.

[69]Gary Hill, cité par de MÈREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique,* Tours, Larousse, 2005, p. 122.

Les arts visuels continuent à développer de nouvelles formes chorégraphiques sur une scène vivante où des créations vidéo et filmées marquent une tendance à toujours davantage s'intéresser à la danse. La vidéo élargit les manières de considérer le corps du danseur avec des éléments plus vastes qui permettent de l'envisager comme support et image à la fois sur la scène.

I.3.a. Fluxus : réfléchir à travers la vidéo.

Dès la fin des années 50, aux Etats-Unis, on trouve les premières recherches en matière de vidéo. Allan Kaprow, David Tudor, Morton Feldman, Jasper Johns et Robert Rauschenberg transgressent les conceptions traditionnelles de l'art, et ouvrent la voie à de nouvelles formes d'arts plastiques, inspirées pour la plupart des expériences du *Black Mountain College* et du mouvement *Dada.*

Le groupe Fluxus, dans les années 60, marque officiellement la naissance de l'art-vidéo avec l'œuvre de Nam June Paik à la galerie *Parnass - Wuppertal* en Allemagne, en 1962. Ainsi l'art-vidéo surgit dans le contexte d'expérimentations où se croisent des arts comme la peinture, la sculpture, la musique, la danse, la performance, il est donc marqué par la richesse d'influences diverses. Rappelons l'origine du mot « Fluxus » - flux en latin – qui remonte à la proposition, en 1961 à New York, de George Maciunas, qui organise des performances avec la danseuse et chorégraphe Trisha Brown, l'écrivain et éditeur Dick Higgins et Walter de Maria.

Les recherches conceptuelles pour la création de performances sont une caractéristique de cette forme artistique, dans laquelle le spectateur développe sa propre réflexion, non seulement à partir d'un regard, mais aussi dans la participation active à l'oeuvre. Céline Roux, dans son livre *Danse(s) performative(s)*, mentionne que

> La performance semble n'exister qu'au travers de la reconnaissance de son existence par la communauté, entrant dans un système de mise en représentation de valeurs et de signes reconnaissables et identifiés. [70]

[70] ROUX Céline, *Danse(s) performative(s)*, Paris, L'Harmattan, 2007, p.15.

Les nouvelles formes proposées par ces mouvements artistiques, et notamment *Fluxus*, représentent une nouvelle pensée par rapport à la présence active de l'artiste dans la société. Il se libère des formes établies pour élargir son champ créatif à l'action, il implique des croisements interdisciplinaires, comme la relation étroite de la danse et des arts visuels.

La vidéo est un outil critique de la société de masse et de consommation, elle devient aussi entre les mains des artistes une autre forme de langage communicatif et artistique.

Les installations et vidéos de Paik rencontrent de bons partenaires avec le musicien John Cage et le chorégraphe Merce Cunningham. Par exemple l'oeuvre *Good morning Mr. Orwell* (1984), inspirée du roman de science-fiction *1984* de George Orwell, riche au niveau technique et critique des régimes totalitaires, de l'endoctrinement et de la mise sous surveillance extrême, met en évidence le concept de « Village Global » développé par McLuhan. Paik propose à travers son oeuvre une métaphore, diffusée en 1984, année du titre du livre ; il s'agit d'une transmission de séquences d'images par satellite entre la TV WNET à New York et le Centre Pompidou à Paris. Des images des États-Unis et de la télévision française sont unies en temps réel avec une superposition d'images de synthèse, ainsi que la danse interprétée par Merce Cunningham, le rapport au temps est affiché dans les images télétransmises. La danse est un collage de séquences d'images où il est possible identifier un film de Dali derrière Cunningham, qui, lui, danse en temps réel depuis un studio de TV aux États-Unis. Cette ligne de travail, qui utilise différents usages de la TV avec la danse, questionne le corps, son temps et son espace d'action sur un format inhabituel qui se relie à des formats de communication quotidienne. Dans ce cas, la technologie choisie par les artistes aborde directement les formes de communication, comme critique sociale, mais aussi comme une nouvelle forme d'écriture.

Merce Cunningham continuera ses explorations multidisciplinaires et technologiques, marquant un important chapitre de l'histoire de la danse et des nouvelles technologies.

I.3.b. Merce Cunningham : multivision de la danse.

Merce Cunningham, danseur et chorégraphe états-unien, est l'un des artistes les plus importants, à partir des années 60, pour les expérimentations de la danse et des performances liées à la vidéo. Impliqué dans des projets multidisciplinaires, il a permis un apport essentiel à la danse avec l'usage de l'image et de logiciels. Il développe une ligne théorique autour des réflexions sur le temps et l'espace, et ces recherches inspirent toujours les nouvelles générations ; c'est la raison pour laquelle nous lui consacrons une place importante dans ce chapitre. Son travail est vaste tant pour la création chorégraphique que pour la recherche autour des nouvelles technologies. Depuis ses travaux avec la caméra dans les années 60 jusqu'aux années 2000, avec l'usage de logiciels de dernière génération, il porte de nouveaux regards sur le mouvement dansé :

> L'espace propre à la caméra représente un défi. [...] La caméra prend un point de vue fixe, mais celui-ci peut être changé. On a la possibilité d'une rupture en utilisant une seconde caméra qui peut modifier la taille du danseur, ce qui, à mes yeux, affecte aussi le temps, le rythme du mouvement. On peut ainsi montrer la danse d'une manière qui n'est pas possible sur scène[71].

Dans cette logique, le chorégraphe continue à travailler sur les recherches entamées avec le musicien John Cage, par rapport au hasard et à la possibilité de choisir un regard face à plusieurs danseurs à la fois.

Son œuvre *Variations V* de 1965, conçue avec Nam June Paik sur une composition de John Cage, est un événement chorégraphique et télévisuel d'importance ; des capteurs placés sur scène permettent aux danseurs de déclencher des événements musicaux et des images filmées sur la scène. La figure 18 montre les équipes muldisciplinaires en train de travailler, les danseurs se confondent entre les machines et les écrans : l'ambience ressemble à un laboratoire.

[71] Merce Cunningham cité par Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique, op. cit.,* p.18.

Figure 18. *Variation* V, 1965[72].

Avec le vidéaste Charles Atlas, Cunningham travaille plusieurs œuvres « télévisuelles » telles que *Blue Studio* (1975), *Locale* (1979), *Coast Zone* (1984). Dans *Channels / Insert* (1981), ils mènent différentes expérimentations, recherchant de nouvelles réflexions et compositions chorégraphiques, à travers des images où le sujet central est le temps, travaillé sur des compositions simultanées ou des montages parallèles. Charles Atlas témoigne :

> Le concept de *Channels / Insert* suggérait l'emploi du montage parallèle pour indiquer que des séquences dansées dans différents espaces le sont simultanément ; la simultanéité est tout à fait adaptée à l'esthétique chorégraphique de Cunningham. De plus, j'ai imaginé des transitions en me servant de fonds peints animés pour changer de *cuts* et varier le rythme du montage. Ils servent à montrer différemment, même brièvement, diverses actions simultanées d'une manière claire et dans le mouvement de la danse (par opposition au procédé plus généralisé du fondu enchaîné)[73].

Ainsi, l'enregistrement et le montage des images filmées sont à chaque fois techniquement plus complexes, et sont accompagnés par des réflexions théoriques également plus complexes.

Les travaux de Cunningham se prolongent jusqu'à aujourd'hui. Les avancées technologiques élargissent les possibilités d'expression à travers l'image, la vidéo évolue jusqu'à l'hybridation de la caméra avec l'ordinateur, donnant au travail de

[72] Photographie : H. Gloagen, dans l'article de GRIMAL Claude, « un orchestre de danseurs », in revue, *Ballet Danse, l'Avant scène,* sept/nov, festival d'automne 1982, p.86.
[73] Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique, op. cit.*, p. 215.

montage et de création une place toujours plus importante. Cunningham, pionnier dans l'usage des logiciels, recherche de nouvelles façons de construire et de comprendre le mouvement de la danse. Dans les années 90, il travaille avec le *Riverbed Multimedia Studio* (N.Y), et les artistes Paul Kaiser et Shelley Eshkar élaborent pour lui un logiciel appelé *Lifeforms*. Ce logiciel a trois fonctions. La première est de pouvoir enregistrer des exercices ou des enchaînements à partir de cellules chorégraphiques informatisées se substituant aux notations chorégraphiques. La deuxième consiste à générer à partir de ces données une chorégraphie originale et aléatoire, qui constitue la base du travail de Cunningham. La troisième est de créer des images à partir de capteurs de mouvements posés sur les danseurs, et qui sont traitées par l'informatique. Les œuvres *Trackers* (1991) ou *Biped* (1999) se situent dans le domaine d'application de ce logiciel.

Pour *Biped,* Cunningham affirme que «les silhouettes sur le voile, créées par ordinateur, qu'elles soient abstraites ou de forme plus ou moins humaine, deviennent à mes yeux comme un décor mobile»[74]. Il expérimente aussi des images qui évoluent du petit au grand, modifiant la taille des danseurs. Les nouveaux moyens technologiques ouvrent un champ à chaque fois plus intéressant pour le chorégraphe. Les logiciels, selon Cunningham, apportent la possibilité d'élargir le champ de création vers des espaces et mouvements au-delà de la réalité possible de la danse : « La danse est le mouvement corporel dans le temps et dans l'espace, limité seulement par notre fantaisie et nos deux jambes »[75]. La diversité des possibilités perceptives de visualisation du mouvement dansé qui se présentent sur le plateau nous renvoie à l'une de ses importantes recherches sur le hasard, si bien que la danse sera différente selon les choix des spectateurs.

Merce Cunningham a ouvert la voie à une écriture chorégraphique novatrice et osée, dans laquelle la technologie est présente comme partenaire « pour » la danse, et sert de guide à la recherche.

[74] Entretien à Emanuele Quinz, Armando Menicacci et Andrea Davidson, « Les nouvelles technologies changent-elles la danse ? », *Maison Populaire,* Montreuil, 2003 (Consulté le 30/06/2012)
Disponible sur : http://www.maisonpop.net/spip.php?article267
[75] *Idem*, URL.

I.3.c. Un coup d'œil multidisciplinaire : recherches pédagogiques et de créations.

Les arts du spectacle ont généralement comme caractéristique la création multidisciplinaire, en comprenant le terme multidisciplinaire comme « […] des actions en commun de plusieurs spécialistes de différentes disciplines, vers un même objectif »[76] ; dans le cas de la danse, elle inclut dans ces créations le décor, la lumière et la musique, entre autres.

Ainsi, dans ce parcours historique, il faut mentionner des exemples liés à la recherche et la pédagogie, dans lesquels des méthodes et des questionnements nouveaux ouvrent sur un travail chorégraphique novateur, comme par exemple le programme d' « études scéniques » créé par Xanti Schawinsky. En tant que professeur du *Bauhaus*, Schawinsky propose dans son cours des questionnements sur les formes de création qui dépassent l'effet de complémentarité disciplinaire : «Ce cours ne propose pas une formation à quelque branche particulière du théâtre contemporain »[77]. *Spectrodrama* (1936) et *La Danse macabre* (1938) sont des travaux dans lesquels la méthode pédagogique marie les arts et les sciences en utilisant le théâtre comme un « laboratoire », un « théâtre visuel » servant à expérimenter sur la lumière et la forme, en donnant des pistes à suivre pour de nouveaux artistes. Cette méthode consiste à rendre complémentaires différents savoirs artistiques et techniques dans la recherche d'une création artistique multidisciplinaire, voire de co-création.

D'un côté, la spécialisation disciplinaire apporte des éléments plus précis à la création et, d'un autre côté, naît le besoin de compléter l'œuvre de danse, ce qui est impossible pour un seul directeur qui peut difficilement maîtriser toutes les disciplines concernées dans le cas de créations de danse et d'informatique, qui nécessitent un savoir-faire de chaque côté. Ainsi, oeuvrer ensemble pour la recherche créative peut se révéler enrichissant pour différents spécialistes dans un

[76] Définition selon le professeur Jacques Malchaire lors des Journées interdisciplinaires de Lorient, 13 mai 2003 (consulté le 12/05/ 2013)
Disponible sur : http://ledico.lamaisondelautonomie.com/index.php?id=50
[77] GOLDBERG Rose Lee, *La Performance, du futurisme à nos jours,* Paris, Thames & Hudson, 2001, p. 121

travail de « laboratoire ». Les premières tendances de ce type de travail sont connues dès les années 60, et trouvent même quelques références dans le *Bauhaus* et les *Futuristes*. *Variation V* (1965), déjà évoqué, par exemple, est un spectacle qui inclut des images et d'autres formes nouvelles de création.

Le groupe de danse *Judson Danse Theatre* (1962-1964), d'origine états-unienne, réuni par Anna Halprin, est considéré comme fondateur de la danse post-moderne, et ouvre un espace de développement artistique expérimental. De ce groupe sont issues des personnalités comme David Girdon, Steve Paxton, Trisha Brown, Lucinda Childs, Yvonne Rainer, chorégraphes qui poursuivent une exploration expérimentale et novatrice, à la lumière des échanges avec d'autres disciplines.

Dans la même ligne d'exploration, un autre artiste a déjà été mentionné : Robert Wilson, metteur en scène et plasticien états-unien. Son travail sur le *« théâtre des images »*, terme utilisé par la critique new-yorkaise Bonnie Marranca[78], donne des œuvres dominées par le visuel et l'absence de récit direct ou de dialogues, et qui s'approchent davantage de l'idée de tableaux vivants. La structuration de ces oeuvres, en-dehors de la norme classique, permet d'envisager un langage lié à l'irréel, à l'imaginaire, et des situations qui mènent le spectateur à une expérience sensorielle hors d'une logique l'habituelle.

Einstein on the Beach (1976), œuvre évoquée plus haut, mérite que l'on s'y attarde un peu plus. Dans cet opéra en quatre actes d'une durée de quatre heures, écrit par Philipe Glass, mis en scène par Wilson, sur une chorégraphie de Lucinda Childs, nous pouvons trouver une bonne représentation de l'évolution des performances, et de la rupture par rapport à toutes les règles conventionnelles de l'opéra. Philip Glass remplace l'orchestration traditionnelle par une composition pour synthétiseurs, bruits et voix, avec une ligne de composition non narrative. L'oeuvre utilise une puissante série d'images récurrentes de la vidéo sur la scène,

[78] Bonnie Marranca citée par Marie-Aude Hemmerlé, « Le Regard du sourd de Robert Wilson », in journal électronique *En scènes : le spectacle vivant en vidéo*. Disponible sur : http://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00415/le-regard-du-sourd-de-robert-wilson.html (consulté le 10/03/2014).

en mélangeant des images réelles de documentaires, et des entretiens avec Einstein à propos de ses recherches scientifiques. La trame principale se juxtapose à des séquences de danse abstraite sur des formes liées aux idées proposées par Wilson : elle se trouve dans la même ligne de composition que la musique et les images, dans la recherche d'autres formes plus conceptuelles. Dans *Einstein on the beach,* l'artiste exprime sa fascination pour l'effet des théories de la relativité d'Einstein sur le monde contemporain. Cet opéra moderne construit un univers transgressif où le stéréotype de la science, dans ce cas la physique, est transposé dans le monde de l'art. Les disciplines convoquées réinterprètent ce monde abstrait de formules et de résultats, en portant un autre regard sur l'existence humaine, ses découvertes, et ses conséquences.

On peut citer un autre cas intéressant dans l'étude des nouvelles formes de création et de recherche multidisciplinaire en danse : celui du chorégraphe Frédéric Flamand, qui crée le *Plan K* (1973), une troupe consacrée à l'étude du corps et de l'image par rapport aux nouvelles « machines ». Le chorégraphe présente ainsi sa démarche : « Danse classique, danse contemporaine sont des étiquettes destinées à clarifier la connaissance et l'appréhension des phénomènes mais qui dit étiquette sous-entend également limite et enfermement. Et je suis partisan d'une vision transversale des choses : que ce soit pour les disciplines ou pour les techniques »[79]. Il cherche à élaborer des interfaces permettant à des disciplines différentes comme les arts plastiques, le théâtre, la danse, la musique ou l'audiovisuel, de dialoguer entre elles. Il cherche un langage qui pourrait représenter, exprimer ses réflexions au sujet du corps et d'un rapport à l'environnement qui se modifie à grande vitesse avec les technologies et la communication, les images et les outils qui cohabitent avec nous : *Corps et Machines* (1994), *Vitesse et Mémoire* (1996), *Gender* (1998).

Directeur du ballet de Marseille à partir de 2004, Frédéric Flamand arrive avec des créations fortes et reconnues pour leur innovation, en particulier la trilogie *Silent Collisions* (2003), *La Cité radieuse* (2005) et *Metapolis II* (2006), sur les rapports entre le corps et la ville, avec des regards croisés sur le phénomène urbain, et la place qu'occupent actuellement l'homme et la femme. On prendra

[79] Frédéric Flamand, site officiel du Ballet de Marseille.
Disponible sur : http://www.ballet-de-marseille.com/-KELEMENIS-

comme exemple *Metapolis II*, un spectacle de danse contemporaine et de vidéo avec la participation du Ballet de Marseille. Cette création a été travaillée avec l'architecte Zaha Hadid qui a dessiné pour le spectacle des structures mobiles et des modèles de simulation de l'espace pour aider à la création chorégraphique et au développement du langage corporel. Des techniques de cinéma comme la *chroma key*[80], normalement appliquées comme effet spécial, sont utilisées dans cette chorégraphie ; les danseurs portent du tissu vert ce qui permet d'incruster des images en temps réel, soit des danseurs sur place, soit de vidéos préenregistrées.

La compagnie *Plan K* poursuit jusqu'à aujourd'hui sa recherche de constructions chorégraphiques liées à l'étude du corps et du mouvement, sous la direction de Jean-Marc Matos et Anne Holst.

La compagnie *Palindrome* propose également des créations multidisciplinaires et des laboratoires scientifiques ; composée d'artistes (danseur, chorégraphe, musicien) et de scientifiques (biochimiste, ingénieur, informaticien), créée à New York en 1982, elle s'est déplacée par la suite à Nuremberg. Elle est dirigée par Robert Wechsler qui veut combiner les sciences et les technologies avec la danse. Son intérêt pour les senseurs[81] qui captent le son et les divers dispositifs techniques sur la scène remonte au début des années 70, à l'époque où il construisait des gadgets électroniques pour produire des sons en connexion avec les mouvements. *Palindrome* travaille, par exemple sur des systèmes de « *motion tracking* » (pistage de mouvement) ; la musique, le son, les lumières de scène et les projections sont commandés et contrôlés par les mouvements des danseurs. Cette compagnie travaille sur l'idée que la technologie doit être utilisée pour permettre une rencontre entre des médias indépendants, entre diverses disciplines, dans l'objectif de réunir les êtres humains de façon différente. Le centre d'intérêt de la compagnie est « l'interactivité[82]» en utilisant les supports numériques.

[80]*Chroma key* : système d'incrustation qui permet un effet spécial pour la vidéo et le cinéma. Il agit sur une image capturée sur fond vert, ce qui permet d'intégrer dans une même image des objets filmés séparément. Voir également en glossaire n°9.
[81] Les senseurs sont des appareils de détection : son, mouvement, objets, température, etc.
[82] « Limite commune à deux appareils/ dispositif qui permet la communication, l'échange d'informations entre deux éléments d'un système ». Voir définition complète en glossaire n° 13.

Différentes interfaces de capture du mouvement sont également développées, autant de dispositifs assurant la communication entre deux systèmes informatiques différents et exécutant essentiellement des opérations de transcodage et de gestion de flux d'informations. La capture magnétique du mouvement fournit une grande quantité de données, et offre la possibilité de travailler en temps réel, dans le contexte d'une performance. Quelques projets réalisés avec ce type de dispositif sont *Stasis* ou *Plaisir synthétique,* performances de danse et d'images de Jean-Marc Matos et Anne Holst - compagnie *K-Danse* -, réalisées en 1983.

Sur le plan pédagogique, les nouvelles méthodes de travail pour la création chorégraphique aiguisent la curiosité des artistes qui deviennent des chercheurs, voire des « scientifiques » de la danse. Ainsi, le chercheur et danseur Scott de Lahunta[83] est l'un des artistes les plus importants actuellement dans le domaine de la danse, en tant que promoteur du travail des laboratoires artistiques :

> Je passe beaucoup plus de temps à observer les processus de création que je n'en passe à la réalisation de la production. Ce qui m'intéresse c'est de voir comment les chorégraphes, comment les artistes font leurs œuvres, où ils trouvent leur inspiration, comment ils définissent leurs contextes d'intervention, ce qu'ils font dans leur studio. Si je devais identifier un domaine de recherche ce serait plutôt la période du processus que celui de la réalisation finale. […] Je m'occupe aussi de projets interdisciplinaires, pas seulement avec des artistes de différentes disciplines qui travaillent ensemble, mais aussi de projets qui impliquent le croisement avec d'autres approches, avec des gens qui travaillent dans le domaine des sciences, par exemple, ou dans le monde industriel, et qui désirent collaborer avec des artistes[84].

À travers les paroles de Scott de Lahunta apparaissent les positions d'artistes de la danse qui privilégient le processus de travail plutôt que le résultat final ; ainsi, dans certains cas, la recherche devient plus intéressante que le spectacle même. Cette tendance à l'exploration s'explique, peut-être, par le développement technique, qui implique d'autres formes d'action, de réflexion et de relation, comme on l'a constaté au fil de ce parcours historique.

[83] KUYPER Patricia, « Entretien avec DE LAHUNTA Scott par KUYPERS Patricia » in *Contredanse*. *Recherches prospectives : danse et nouvelles technologies*, n°42 (consulté le 05/07/2013). Disponible sur : http://www.contredanse.org/index2.php?path=content/tribune/ndd26/scott.htm

[84] Entretien avec Scott deLahunta, par Patricia Kuypers, *op. cit.* URL.

I.3.d. « L'Art médiatique ».

Le concept de « média » vient du pluriel latin de « medium » (milieu, intermédiaire), moyen de diffusion d'informations (comme la presse, la radio, la télévision) utilisé pour communiquer. Transposé à la danse, on peut dire que le principal médium de la danse est le corps du danseur, également support de l'art de la danse. Le chercheur Timothy Binkley, définit le médium en ces termes : « Un médium est plus qu'un matériau physique : c'est un canal de communication **culturellement** défini dont les possibilités expressives sont déterminées, au moins en partie, par les conventions culturelles qui le délimitent »[85]. Ainsi, comme l'affirme Binkley un médium est principalement un « canal » de communication, ce qui implique une diffusion d'informations toujours contextualisées depuis la culture qui les génère. Dans le cas des médias, elles seront une forme de diffusion de l'information vers un grand nombre d'individus, raison pour laquelle on parle également de média de masse ou « mass-média ».

McLuhan, dans *Understanding Media : The Extensions of Man* (*Pour comprendre les médias*, 1964), signale les effets de l'hybridation des médias dans notre société :

> Ceux qui s'interrogent sur les médias tiendraient la clé de la forme de ce pouvoir qu'ont tous les médias de refaçonner les vies qu'il touchent s'ils voulaient seulement méditer celui qu'a la lumière électrique de transformer la moindre des structures de l'espace et du temps, du travail et de la société. [86]

Ainsi, les médias selon la théorie de McLuhan sont considérés comme une extension de l'homme capable de modifier notre vie, et dans le cas de la lumière électrique de modifier de manière radicale la société. Par exemple, avec la lumière électrique, le jour et la nuit sont manipulables, on peut allonger les heures de travail. Que dire alors de l'art, dans un contexte aussi transgressif ? Les médias qui impliquent l'entrée dans ce nouveau monde de l'électricité, comme la TV, la radio, etc, diffusés à grande échelle, développent des langages de communication qui se

[85] BINKLEY Timothy, « L'ordinateur n'est pas un médium », in *Esthétiques des arts médiatiques*. Tome 1, (direction) Louise POISSANT, Presses de l'Université de Québec, Canada 1995, p. 197.
[86] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, *op, cit.,* p.73.

croisent avec l'art, en développant l' « art médiatique ». Mais qu'est- ce que « l'art médiatique »? Une définition, qui me semble pertinente, se trouve dans le musée virtuel du Canada :

> « Art médiatique » fait référence aux œuvres d'art dont le fonctionnement fait appel à un composant technologique. Le terme « média » s'applique à tout matériel de communication servant à transmettre et à stocker de l'information. En intégrant des technologies émergentes à leurs œuvres, les artistes ayant recours aux nouveaux médias redéfinissent constamment les catégories traditionnelles de l'art.
> Avec les années, nombre de disciplines artistiques ont été classées sous le générique « art médiatique», notamment : Art biotechnologique - Art cinétique - Art électronique - Art en réseau - Art informatique - Art interactif - Art multimédia - Art numérique - Art robotique - Art sonore - Art spatial - Art technologique - Art vidéo - Cyberart[87].

Dans ce sens l'art médiatique, tel que proposé dans cette définition, est lié aux technologies de la communication, lesquelles se sont développées depuis la photographie jusqu'aux nouvelles formes en internet d'aujourd'hui. La danse a été concernée par ces formes de création depuis longtemps, comme nous l'avons constaté dans notre parcours historique, spécialement pendant les performances des années 60-70 proposées par des artistes comme Fluxus. Les médias deviennent un « canal » de critique et de modification des idées transmises aux masses, une façon différente d'utiliser ces « canaux » testés par l'art.

Définir ce qu'est un « médium » et un « média » aide à préciser certains concepts liés à des instruments techniques de la communication, éléments clés dans ce travail de thèse. Ainsi, le besoin d'explorer le cas de l'ordinateur lié à l'internet devient primordial, particulièrement en raison des expériences de laboratoire menées pour ce travail de recherche. En effet, l'ordinateur est relié aux médias par des interfaces[88], il fonctionne de façon différente en tant qu'agent interactif, dépassant n'importe quel médium en raison de sa performance technique. Une interface transmet l'information, un médium l'incarne. De ce point de vue, Internet sera un « mass-média » et un « médium » à la fois, une réflexion qui permet une

[87] Musée virtuel « Les arts médiatiques : historique, installation et conservation », Museevirtuel.ca (consulté le 20/12/2013).
Disponible sur : http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiques-media_arts/art_mediatique-media_art-fra.php#definition

[88] Limite commune à deux systèmes, permettant des échanges entre ceux-ci. Voir pour plus d'information en glossaire n° 14.

prise de conscience de cet énorme changement pour notre société, qui interfère avec les formes de créations artistiques.

I.4. LE « MOT DE PASSE » D'UN NOUVEAU MONDE : L'INFORMATIQUE, LE NUMÉRIQUE ET L'INTERNET.

L'ordinateur est un outil introduit dans la création artistique dès les années 1960. Des scientifiques spécialistes en communication réalisent les premières images créées par ordinateur, par programmation algorithmique en 1963. Frieder Nake et Georg Nees en Allemagne, Kenneth Knowlton et A. Michael Noll dans les Laboratoires Bell aux États-Unis, sont quelques-uns des personnages auxquels attribuer la naissance du « computer art », « art par l'ordinateur » ou « art informatique ». Même si leurs œuvres ressemblaient à des dessins abstraits simples, elles surent néanmoins capter l'essence de l'esthétique du médium numérique en donnant à voir les fonctions mathématiques qui régissent tout processus de « dessin numérique ».

L'un des changements importants pour l'évolution des nouveaux moyens techniques est l'inclusion du « numérique », généralisé au cours des années 90 ; au fil du développement du numérique, l'on peut observer la naissance de formes radicalement nouvelles.

« L'art médiatique » nous intéresse dans sa forme « art en réseau », qui regroupe des pratiques artistiques basées sur l'échange et la mise en relation de données. Dans le cas de l'informatique, on parle plutôt de données (texte, image, signe, son) qui circulent de manière virtuelle entre outils technologiques interconnectés comme les ordinateurs, mais actuellement aussi les Smartphone, iPod, ...

Cette forme de création mène à de nouvelles réflexions, à l'émergence de dispositifs de collaboration et de coopération. L'art en réseau peut être rapproché de théories esthétiques comme *L'Esthétique relationnelle* ou *Art relationnel* (1995) de

Nicolas Bourriaud, qui définit cette approche comme une « théorie esthétique consistant à juger les œuvres d'art en fonction des relations interhumaines qu'elles figurent, produisent ou suscitent[89]». On peut également renvoyer à *Esthétique de la communication* de Fred Forest, publié en 1985 dans son *Manifeste de l'esthétique de la communication*[90].

Ces outils et créations m'intéressent plus particulièrement lorsque internet et les différentes possibilités du numérique mettent en « échec » une conception de la danse, ce que je confronterai plus tard aux expériences pratiques étudiées dans cette thèse.

I.4.a. *9 Evenings* : un départ transgressif.

9 Evenings marque le début historique de la relation entre les arts, les sciences, l'informatique et la communication, et devient source d'inspiration au fil du temps pour de nouvelles tendances. Il s'agit d'un événement organisé à New York, en 1966, par Robert Rauschenberg et Billy Klüver avec la collaboration du laboratoire du New Jersey ; trente ingénieurs et scientifiques se sont réunis pour travailler pendant neuf jours avec des artistes. Leur défi : la création avec les nouvelles technologies en produisant de nombreuses performances. Ainsi Robert Rauschenberg et Robert Whitman fondent *Art and Technology* (EAT).

La projection vidéo, la transmission sans fil, et la détection d'ondes de son (technologies courantes aujourd'hui) n'avaient jamais été utilisées dans l'art, et c'est lors de cet évènement que plusieurs expérimentations techniques commencent. L'objectif des ingénieurs était de soutenir les artistes et de développer de nouveaux équipements et systèmes techniques. Les expériences avec le travail artistique ont

[89] BOURRIAUD Nicolas, *L'Esthétique relationnelle*, édition Les presses du réel, Dijon, 1998, p. 16.
[90] FOREST Fred, *Manifeste pour une esthétique de la communication Fred Forest,* 1984. Il comprend la télévision, le téléphone, la vidéo, le câble, le minitel, la presse écrite, le déplacement urbain. Disponible sur son site, Web Net Museum : http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text (consulté le 12/04/2014) .

permis des échanges qui ont abouti à une recherche, des expérimentations et des découvertes dans les deux sens : arts-technologie et technologie-art.

Les artistes participants, John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman, avaient tous eu un parcours expérimental avant *9 Evenings*.

Parmi les travaux artistiques développés dans le contexte de *9 Evenings,* on trouve *Variation V, VI, VII* de John Cage. La première de *Variations V* a lieu le 23 juillet 1965, au Philharmonic Hall à New York. Les sources sonores comprennent des radios à ondes courtes, l'enregistrement d'un évier de cuisine ordinaire, incorporés à des systèmes permettant aux danseurs de Merce Cunningham de déclencher du son. Dix antennes sont placées autour de la scène et sont activées lorsque les danseurs passent près d'elles. Les ingénieurs ont travaillé avec les danseurs pendant la performance, et ces dispositifs ont permis aux techniciens et aux artistes de pouvoir tester des idées, d'adapter les dispositifs à la danse, et d'améliorer les possibilités de déclencher des sons avec le mouvement corporel.

Ce partenariat entre l'art et la science de l'informatique a ouvert de nombreuses pistes qui ont nourri, d'une part l'art et la création, d'autre part l'informatique, avec des expérimentations qui ont suscité des questionnements et des idées issues de l'imagination des artistes.

I.4.b. Traduire le monde à travers le numérique.

La révolution technique vers la « numérisation » transforme le mode de conservation de données en une nouvelle forme de langage informatique dont la « massification » se produira à grande vitesse à partir des années 90.

Dans le « numérique », l'informatique et les télécommunications vont pouvoir traiter indéfiniment l'image, le son, le texte, à travers un système binaire (0-1), capable de transmettre en changeant les données vers des codes simples qui permettront d'incorporer l'information de n'importe quel support, numérique ou non. Ces nouvelles formes de transmission de l'information modifient la vitesse et la diffusion de l'information.

L'art numérique est dans la situation hybride de pouvoir être défini à la fois comme un médium et comme une pratique, et peut donc être comparé à l'apparition de la photographie. La définition de cet art doit comprendre, comme dans l'art vidéo, une définition par son « médium », et dans ce cas, la faculté de transformer toute information dans un système numérique qui change la méthode et la conception de l'art utilisant cet outil.

La première conséquence à tirer de ce nouveau mode de traitement des données (garde et modification), est selon le philosophe Yves Michaud « […] qu'il vaut mieux alors parler d'arts numériques au pluriel. Ensuite il faut être attentif à la diversité des domaines où ces pratiques peuvent intervenir et aux impacts qu'elles ont en retour sur le reste des arts voire sur l'art tout court »[91]. À partir du moment où il est possible de travailler en système numérique, comme le signale Yves Michaud, le champ d'application se diversifie : cinéma d'animation et images de synthèse, peinture et dessin sur ordinateur ou tablettes, architecture virtuelle, 3D, musique synthétique, vidéo-installation et photographie numérique, entre autres. Un autre point important à relever est que les « arts numériques » sont souvent liés à l'expérimentation et la recherche, et sont un concept sur lequel il n'y

[91] MICHAUD Yves, « Art numérique - arts numériques » in *Art et culture (s) numérique (s) Panorama international*, ROLAND Dominique (direction), Co- édition du Centre des Arts d'Enghien-les-Bains et l'institut Français 2012, p.13 .

pas encore d'unanimité, ce qui suppose du temps pour le définir comme un art en lui-même.

Dans le système numérique, il existe d'autres types de relation entre les informations, habituellement appelés « interfaces », qui font partie des supports et des véhicules de communication.

> Si on compare le programme à l'intelligence du système-environnement, on peut considérer que l'interface est la membrane de contact, l'organe de la sensibilité qui permet le dialogue entre le monde réel (et ses sujets) et l'univers de l'information numérique[92].

Ce système sera un langage codifié totalement différent, qui s'appuie sur des supports différents et change les modes de transmission de l'information, et par conséquent le langage et les modes d'expression. L'art incorpore rapidement ce nouveau langage et développe des relations différentes dans la manière de créer.

I.4.c. La création entre « réel » et « virtuel » : « réalité virtuelle » / « réalité augmentée ».

La réalité virtuelle trouve principalement ses origines dans les simulateurs de voiture et d'avion, elle est née dans le domaine des STIC (Sciences et Techniques de l'Information et de la Communication). Mais c'est un compositeur et essayiste américain, Jaron Lanier, qui présente en 1986 la « réalité virtuelle » comme étant

> […] une réalité synthétisée partageable avec d'autres personnes, que nous pouvons appréhender par nos sens, et avec laquelle nous pouvons interagir, le tout par l'intermédiaire d'artefacts informatisés.[93]

Ce type de dispositifs place le corps dans un état « comme si » il vivait et interagissait dans l'environnement proposé. Les sens agissent comme si on était en

[92] JAFFRÉ Olympe, *Danse et nouvelles technologies : enjeux d'une rencontre*, *op. cit.,* p. 36.
[93] OTT David, « Collaboration dans un environnement virtuel 3D : influence de la distance à l'objet référencé et du `view awareness' sur la résolution d'une tâche de 'grounding' », sous la direction de Pierre Dillenbourg, Université de Genève, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Education, 1999. p. 8.

train de vivre vraiment ce qui est capté par les yeux dans l'univers virtuel. Les sens, comme l'affirme Lanier, sont donc les acteurs principaux dans ce type de technologie.

On discute souvent sur le « virtuel » : est-il une sorte d'« irréalité », une utopie ? Mais que veut dire « le virtuel » ? Le philosophe Pierre Lévy, spécialiste d'Internet et de ses effets sociaux, estime que l'opposition entre « virtuel » et « réel » n'est pas pertinente, il affirme qu' « en toute rigueur philosophique, cependant, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux mondes différents de la réalité »[94]. Pierre Levy donne un exemple qui sert à comprendre sa vision du « virtuel » ; il propose de penser à la graine d'un arbre : l'arbre y est « virtuel », mais aussi bien « réel ». De ce point de vue, le « virtuel » ne doit pas se comparer à l'« irréel », mais plutôt à l'« immatériel », ce qui ne veut pas dire que cela n'existe pas. Ainsi, au sens philosophique, le « virtuel » est évidemment une dimension très importante de la réalité.

Alors que le « virtuel » fait référence à quelque chose de possible, la « réalité virtuelle » fait référence au simulacre. De ce fait, nous pouvons dire que la « réalité virtuelle » est plutôt le concept d'une expérience « comme si » elle était « réelle », en sachant qu'elle est un simulacre « immatériel » du monde « matériel ». Historiquement parlant, le premier système de réalité virtuelle a été inventé par Morton Heilig, patenté en 1962. Il s'agit d'une boîte dans laquelle on place les yeux, et où il est possible de visualiser un environnement, en simulant l'idée d'une présence réelle. La première expérience a consisté en une promenade en moto en vision stéréoscopique[95] dans les rues de New-York. Heilig inclut dans cette expérience des sons, des odeurs, ainsi que des sensations de température et de mouvement, pour pouvoir recréer les sensations de manière plus crédible.

[94] LEVY Pierre, *Cybertculture*, Rapport au Conseil de l'Europe, Paris, Odile Jacob, 1997.p. 56

[95] La stéréoscopie est l'ensemble des techniques mises en œuvre pour reproduire une perception du relief à partir de deux images planes que les yeux récupèrent chacun de son côté et que le cerveau interprète comme une seule. Site de Morton Heilig.
Disponible sur : http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html (consulté le 03/12/2013).

Ce qui est captivant, dans les expériences réalisées par Heilig, est le fait que ce dispositif est inventé dans le but d'immerger le public dans une expérience cinématographique. Il prend comme principe le *sensorama* en l'adaptant à la situation du théâtre pour le public. La figure 19 illustre l'expérience, laquelle inclut du son, des sensations de mouvement (vibration dans les sièges), et des odeurs. Peu d'informations sont disponibles sur ce travail, car apparemment Heilig a manqué de subventions pour pouvoir finaliser et présenter ses inventions publiquement. Il est donc intéressant à citer comme visionnaire dans le champ de la « réalité virtuelle », spécialement par ses recherches sur des outils technologiques liées aux expériences sensorielles, et dans le cas mentionné, par son approche de l'art cinématographique.

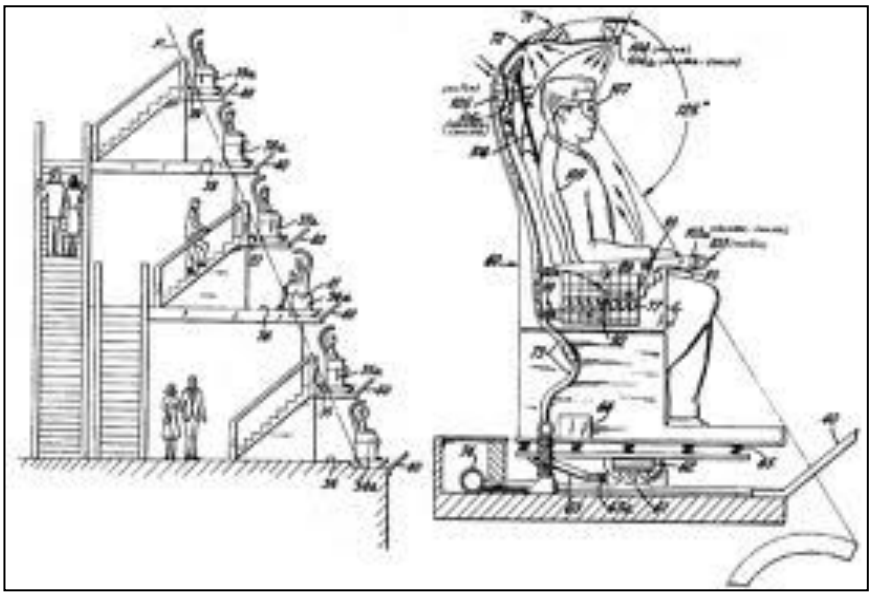


Figure 19. *Sensorama* adapté pour l'expérience au théâtre, 1969[96]

Dans le domaine des outils utilisés pour créer la « réalité virtuelle », au fil de l'histoire, on trouve des interfaces sensorielles (visuelles, sonores, tactiles), et des simulations kinésiques qui permettent à l'utilisateur de percevoir le monde « virtuel » dans une immersion telle que cela ressemble considérablement au niveau perceptif à la « réalité matérielle». Cette forme de réalité virtuelle peut être considérée comme la métaphore d'une désincarnation, en ce qu'elle annonce la

[96] Site de Morton Heilig disponible sur *:* http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html, o*p.cit.*, (consulté le 03/12/2013)

possibilité d'abandonner le corps limité par les conditions de la matière, et d'investir le paysage numérique sous la forme d'un cyborg[97] ou d'un avatar[98].

Les thèmes de « l'incarnation » et de « la désincarnation », ainsi que de la perception de l'espace et des sensations, sont au cœur des explorations artistiques de la réalité virtuelle. On peut mentionner *Osmose* (1995) de l'artiste canadienne Charlotte Davis, une oeuvre reconnue dans le monde de la création des réalités virtuelles ; elle propose une « immersion » avec un casque-écran et un gilet équipé de capteurs qui enregistrent la respiration et les mouvements du corps, et sont reliés à un ordinateur. Davis décrit ainsi son travail :

> Avec *Osmose,* j'utilise la respiration d'une manière très spécifique, non seulement aux fins de la navigation, mais également pour aider les gens à reprendre contact avec leur corps. Cela entraîne un certain état d'esprit qui influence leur manière d'interagir. L'objectif d'*Osmose* est de susciter chez eux l'abandon du besoin de contrôle. La plupart des technologies interactives nécessitent d'être en contrôle. Lorsque vous jouez, vous êtes récompensés pour votre habileté à contrôler, pour la rapidité de vos réflexes[99].

Davis aborde la « réalité virtuelle » d'un point de vue qui m'intéresse tout particulièrement, celui de « renvoyer au corps ». À la différence de la majorité des expériences virtuelles qui tentent d'échapper au corps, à la recherche d'autres sensations, elle propose une conscience du corps à travers la respiration, un élément vital. Dans *Osmose,* un univers virtuel se présente sous la forme d'un quadrillage en trois dimensions qui permet de s'orienter. Les mouvements du participant déclenchent un parcours dans divers cadres naturels, arbres, rochers, ciel étoilé, un monde qui s'approche de l'onirique si bien que l'immersion dans *Osmose* est un voyage d'interaction corporelle dans un monde « virtuel », avec des sensations simulées comme en état de rêve.

---

[97] Cyborg : se définit comme l'association d'un organisme vivant et d'un dispositif technologique avec des composantes artificielles. Ce terme a été inventé en 1960 par Manfred Clynes dans le cadre de recherches sur la biotechnologie. MILON Alain, *La Réalité virtuelle, avec ou sans corps ?,* Paris, Autrement, 2005, p. 16. Également en glossaire n°8.

[98] Avatar: « du sanskrit *avatara* qui signifie « descente, incarnation ». Le terme, repris par le numérique, désigne une représentation virtuelle, avec des caractéristiques physiques et psychologiques que se donne un joueur qui s'introduit dans un univers virtuel où il va rencontrer les avatars d'autres joueurs. Dictionnaire de l'image. Dirigé par Françoise Juhel, Paris, Vuibert, 2006, p. 46. Également en glossaire n°1.

[99] PLOHMAN Angela « Char Davis », in *Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*, 2000 (cunsulté le 03/09/2013) Disponible sur : http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=103.

Osmose, entre autres travaux de Charlotte Davis, montre comment les technologies de l'informatique et les arts cherchent un espace différent d'action et de création. Dans la «réalité virtuelle », le public n'est plus un observateur passif, et l'on peut même penser que les concepts de « public » et d'« artiste » sont remis en question. L'expérience artistique est proposée par un artiste et des outils techniques, mais celui qui construit vraiment « l'œuvre » est celui qui « explore» et « vit » ces perceptions simulées dans l'univers « virtuel ». Les espaces en interaction avec le corps trouvent une autre forme d'existence dans l'oeuvre même, ce qui met en évidence le phénomène de transgression de l'espace, du temps, de la matière, produit par les nouvelles technologies et l'art. La danse est évidemment impliquée dans cette forme de création.

D'autres formes de « réalité virtuelle » sont conçues à travers la construction ou le dédoublement du corps, comme nous l'avons mentionné, des cyborgs ou des avatars.

Dans le domaine de la danse, on trouve par exemple Patrice Barthès, danseur et chorégraphe qui, dans *Double Cue* (2004), mélange des « êtres virtuels » en interaction avec des danseurs « en chair et en os ». Barthès danse avec son double virtuel, un être numérique créé par l'artiste multimédia Fabrice Nourrichard, au plus près de son morphotype et de ses qualités de mouvement. Le sujet principal est une recherche sur l'animalité où se pose la question suivante : « l'espace virtuel peut-il être un territoire pour la *bête* ? » Barthès précise : « j'ai l'habitude de travailler avec des miroirs mais, là c'est différent : le double virtuel, même s'il a mes traits morphologiques, de fait, c'est moi, mais c'est un autre moi. C'est l'incarnation de ce que je pourrais être si j'étais schizophrène»[100].

Le rapport au miroir chez des chorégraphes comme Barthès, ou Pinon par la suite, mais aussi chez les artistes N+N Corsino plus tard, est un sujet qui suscite

[100] Interview de Patrice Barthès, « *Une recherche sur l'animalité par le virtuel* », Presse, *Midi Libre*, Lundi 18 octobre 2004.

ma curiosité. Ce regard du danseur sur les images est un concept récurrent dans la danse. Pourquoi est-ce un sujet qui attire à ce point l'attention des chorégraphes ?

Dans l'écriture chorégraphique classique de la danse, le miroir est un élément important pour se corriger et pour chercher une image juste du mouvement. Son usage se justifie par le fait que le danseur ne se voit jamais, ni lui, ni sa danse ; une réponse déjà évoquée pour d'autres exemples, mais qui dans le cas d'un double « virtuel » s'appuie sur d'autres paramètres comme la possibilité de modifier la morphologie. On peut aussi établir un parallèle avec l'histoire (récurrente dans les oeuvres d'art) de Narcisse fasciné par sa propre image renvoyée par l'eau. On peut penser que cette attirance des chorégraphes pour l'image vidéo et d'autres images virtuelles est, comme pour Narcisse, une fascination pour leur propre image. Le danseur, qui ne voit jamais sa danse incarnée dans son corps, pourrait trouver dans les images projetées par les technologies le double qui répondrait à sa curiosité.

Le spectacle *I'll be your mirror* (2008) (*Je serai ton miroir*) offre un exemple concret de l'expérience d'un danseur avec un « double virtuel », avec les technologies les plus modernes. Il porte le titre de la chanson de *The Velvet Underground* qui inspire le spectacle de Cécile Babiole, artiste visuelle, et Blandine Pinon, chorégraphe. Sur la scène coexistent deux éléments contraires, d'une part des personnages en 3D sur un écran, et d'autre part une danseuse en chair et en os. Les artistes essaient de mettre en regard le monde « virtuel » et « réel » ; inspirée des jeux vidéo et de la construction des « avatars», l'oeuvre se place dans l'univers de la danse pour créer un dialogue avec la société actuelle, et correspond à une recherche de définition du monde virtuel. La chorégraphie a été construite sur les bases des jeux vidéo, à savoir marcher, courir, sauter, mourir, ressusciter ; à partir de ces éléments basiques, les artistes tentent de construire un vocabulaire chorégraphique riche, si l'on en croit Blondine Pinon[101]. La chanson qui les inspire dit : « *Je refléterai ce que tu es, au cas où tu ne le saurais pas » ;*

[101] Entretien à Blondine Pinon, *"I'll be your mirror" de Cécile Babiole et Blandine Pinon A*rt.tv, 20/10/2008 (consulté le 02/12/2013).
Disponible sur :
http://www.arte.tv/fr/i-ll-be-your-mirror-de-cecile-babiole-et-blandinepinon/397686,CmC=2266074.html

cela confirme la recherche, consciente ou inconsciente, par les chorégraphes de leur image et de leur danse.

La recherche de la danse autour d'un « double » en image, qui de surcroît est capable de bouger de manière indépendante, révèle d'une certaine façon l'intérêt et les problématiques d'un corps qui échappe à notre conscience sensible et au domaine musculaire, d'où les questionnements des artistes de la danse.

Il faut également envisager d'un autre côté « la réalité augmentée », expression inventée en 1990 à partir de la science-fiction par Tom Caudell et son collègue David Mizell, chercheurs chez Boeing. Ils ont travaillé sur la notion d'apprentissage pour ceux qui doivent assembler les pièces d'un avion. Ils ont proposé, au lieu de faire le travail manuellement à chaque étape du processus de la fabrication, un modèle d'instructions apportées par le biais d'un système informatique.

La « réalité augmentée » devient un système informatique qui joue principalement sur le visuel, en rendant possible l'incrustation d'un modèle virtuel 3D ou 2D. Ces applications sont multiples et touchent des domaines tels que les jeux vidéo, l'éducation par le jeu, le cinéma et la télévision (post-production, studios virtuels, retransmissions sportives...), les industries (conception, design, maintenance, assemblage, pilotage, robotique et télérobotique, implantation, étude d'impact...).

Ronald Azuma, chercheur à l'université de Caroline du Nord (États-Unis), affirme que la « réalité augmentée » est le résultat de trois effets différents, « la combinaison du réel et du virtuel, de manière interactive (en temps réel) et respectant la perspective » [102]. Les images d'effets spéciaux ajoutés en postproduction lors de la réalisation de films ne sont donc pas considérées comme de la « réalité augmentée ». En clair, la réalité augmentée est l'implantation d'un modèle virtuel en 2D ou 3D dans le monde qui nous entoure, en temps réel. Le

[102] DECOLLOGNE Julien et SIMON Gilles, *Intégrer images réelles et images 3D. Post production et réalité augmentée* (consulté le 03/11/2013) Disponible sur : http://www.loria.fr/~gsimon/ra/

premier exemple de « réalité augmentée » au cinéma daterait de 1993 dans le film *Jurassic Park* de Steven Spielberg : des images de synthèse représentant des dinosaures sont ajoutées en temps réel dans le décor du parc d'attraction.

La « réalité augmentée » s'utilise aussi dans différents espaces culturels, et des musées l'ont adoptée, comme le Louvre dans lequel certaines applications sont utilisées pour l'explication des œuvres. L'intérêt se trouve dans le fait qu'en regardant les objets directement dans la « réalité » une application numérique (dispositif spécifique, Smartphone, etc) permet de voir le même objet dans son contexte originel dans l'Antiquité.

Du point de vue artistique, les travaux d'*A-Reality (AR)* d'Adelin Schweitzer, plasticien, sont un exemple représentatif des questionnements qui guident cette recherche. *A-Reality* propose à son public un dispositif de redécouverte de la ville, l'utilisateur aborde la réalité qui l'entoure selon une modification de ses perceptions visuelles et sonores produite par la machine PO3 : le visiteur porte un casque et un ordinateur portable sur le dos, des caméras et des microphones fixés sur une paire de lunettes. La programmation prend en compte la modification de la luminosité, des mouvements, des bruits (voir série d'images 20).

Mais quelle est la motivation d'*A-Reality (AR)* pour l'utilisation de ce type de technologies ? La réponse se trouve dans la question qui motive le parcours de l'artiste, et implique la construction du PO3 : « cette machine, le PO3, intervient comme l'élément symbolique d'une utopie ; l'être humain peut-il percevoir le monde au-delà de la représentation qu'il s'en fait ? »[103]. Cette question s'insère dans la conjonction des questionnements par rapport à la réalité définie par la réception de nos sens. Si nos sens sont capables de percevoir d'une autre manière la réalité selon les conventions sociales, change-t-elle en tant que réalité ? La réalité est-elle transformée par l'art, ou l'art est-il déjà une autre réalité ? Beaucoup de questionnements s'ouvrent vers la philosophie et l'existence. Ce projet de déambulation qui permet de percevoir différemment la ville interroge aussi d'une

[103] Site officiel du projet *A-Reality*. Disponible sur : http://www.a-reality.org/

certaine façon, l'univers du danseur et son monde perceptif, sa réalité et les paramètres qui conforment cette « nouvelle réalité ».

Photogramme, figure 20. *A-Reality*[104], projet d'Adelin Schweitzer, réalité augmentée (2011).

Dans la série de photographies (figure 20) le projet *A-Realiy* propose une déambulation à travers la ville avec des appareils qui permettent de « voir » la ville différemment. Des objets immergés dans la ville, construits virtuellement, se mélangent avec les structures physiques ; elles sont visibles grâce aux lunettes et donnent même la sensation de pouvoir les toucher. Les perceptions sont convoquées autre mode à travers cette promenade de mondes croisés, une réflexion pratique sur ce que peuvent questionner et transformer les technologies autour nous.

A-Reality m'aide à réfléchir au changement de rapport au monde que permettent les technologies. Dans ce cas de « réalité augmentée », on peut envisager qu'il s'agit d'une « intermédialité » qui dévoile une autre forme perceptive, et partant, des ouvertures vers d'autres formes de création artistique.

Les concepts de « réel » et de « virtuel » travaillés par la « réalité virtuelle », ainsi que la « réalité augmentée », « immergent » dans des mondes qui perturbent, modifient, amplifient les perceptions, ce qui a progressivement des conséquences

[104] *A-Reality*, *op, cit,*. URL

sur la façon de voir, faire, sentir, créer. Les arts peuvent donc y trouver des espaces de réflexion face à de possibles utopies liées à notre imagination.

I.4.d. L'Internet, un territoire de pensée globale / un plateau à l'infini.

L'histoire d'Internet remonte au développement des premières machines liées aux communications, aux « réseaux » de conservation d'informations qui au fil du temps se sont interconnectés. En 1982 se définit le protocole TCT/IP et le mot « Internet », mot dérivé du concept d'*internetting* (interconnecter des réseaux), lequel sera accessible au grand public à partir de 1990.

Le monde artistique est face à cette nouvelle forme de communication, ce qui produit le développement d'autres formes de création comme *Le Net.Art* qui mélange deux concepts, « internet » et les « arts », proposé par l'artiste Fred Forest en 1996. Pour faire la différence entre Net et Web, on peut dire que le « net » est l'infrastructure de réseau qui connecte des ordinateurs du monde entier, tandis que le web est un service d'échange d'informations pour un public à grand échelle (apparu en 1991) et qui utilise l'internet. Fred Forest utilise « Net » Art dans le sens d'un art qui implique l'informatique, un sens plus large que ce qu'implique le Web.

Le Net Art renvoie à des réflexions sur un univers en pleine évolution et très vaste, dans lequel les arts sont introduits. Ainsi, l'adaptation des artistes face aux nouveaux moyens technologiques est un défi pour les arts, selon Fred Forest :

> Partant de là, la fonction des artistes qui entrent dans le champ du Net.Art pourrait être de nous proposer des « apprentissages », des expérimentations comportementales, pour nous familiariser à vivre les nouveaux environnements numériques auxquels nous sommes physiquement, psychologiquement, idéologiquement confrontés. Eux-mêmes sont sans cesse contraints de « surfer » pour en tester de nouvelles.[105]

L'artiste propose une vision positive de la rencontre avec la technique, avec la possibilité de trouver dans les arts une capacité d'adaptation plus rapide que dans

[105] FOREST Fred, *Art et Internet*, Éditions Cercle d'Art, Paris, 2008, p. 11.

la réalité, et de tester l'éventualité d'un autre lieu et d'autres réalités. Cette vision remet en question la pensée catastrophiste de Virilio, pour qui la technique devient un danger pour l'homme et la nature, et touche de manière signifiante les concepts d' « espace » et de « temps », éléments clés pour la création de danse.

On se trouve dans un monde parallèle au quotidien matériel, avec une temporalité déterminée et le monde de « l'immédiateté » et l' « immatérialité » d'Internet. Internet devient un lieu d'échanges qui est construit ou disparaît selon la volonté des voyageurs, et nous pouvons dire que le Net devient un « lieu » pour ceux qui veulent investir cette nouvelle dimension de rencontres. Or, comme dans tout lieu, il y a un langage qui, dans le domaine de la danse, a dû s'adapter et s'apprendre pour pouvoir participer aux nouvelles formes de création dans lesquelles les chorégraphes s'engagent chaque fois davantage.

Des mots comme « simulation » (des constructions possibles comme des avatars, ou la « réalité virtuelle »), « réseau » (appareils électroniques), « rhizome » (connexions induisant des directions multiples), « interactivité » (propriété d'une application informatique qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le système pour déclencher diverses actions), « hypertexte » (structure textuelle non linéaire) deviennent le quotidien de la communication dans le monde d'Internet. Les voyageurs du Net ont commencé à fréquenter ce « lieu » de croisement d'informations et à présenter certains comportements nés de ces nouvelles formes de communication.

David Fayon, spécialiste en Internet, affirme que « les internautes deviennent de plus en plus nomades »[106], et tout comme les peuples nomades changent de lieu en fonction des besoins, si bien que les voyageurs du Web reproduisent les comportements de nos ancêtres. On peut constater, au fil du développement technique, d'autres formes d'usage du Net, notamment le Web 2.0, un nouveau type d'interaction qui modifie cette idée de voyage « explorateur » pour un internaute qui cherche un « lieu » d'échanges.

[106] FAYON David, « *Web 2.0 et au –delà ; nouveaux internautes : du surfeur à l'acteur*», Ed. Economica, Paris, 2008, p. 5.

> Les applications évoluent vers un partage centré sur l'utilisateur. Le Web 2.0 a pour conséquence la création de contenu, l'interaction entre les utilisateurs (partage de contenus et de services). Ceci permet de créer, trouver, organiser, partager de l'information personnelle laquelle est accessible globalement. La conséquence est une nouvelle façon de rechercher et d'accéder au contenu.[107]

Par exemple, à travers des images (photographies, vidéos) incorporées aux espaces communautaires (Facebook, blogs), les « internautes » s'approprient des espaces sur le web. On peut dire que les espaces sur le web ne sont pas seulement des « lieux de passage », comme l'affirme Fayon ; ces nouvelles formes d'interaction avec les espaces et les autres personnes sont aussi une forme d'habitation que produisent les nouveaux codes de communication. Ces propos sont soutenus par des exemples comme les *sms* (mots reformulés) et les photographies qui sont mises sur les profils de sites comme Facebook ou Linkedin. Les usagers cherchent et croisent des formes de cadrage, des usages de la couleur, des attitudes corporelles, etc, ce qui révèle une recherche de communication visuelle à prendre en compte.

Pour en revenir à la danse, elle présente sur le web une multiplicité de formes : sites d'artistes qui diffusent leur travail à travers des vidéos, photographies, animations 3D et articles sur leurs œuvres, ou *links* qui se connectent avec d'autres sites. Nous pouvons ainsi trouver des pages sur des festivals, des écoles et des cours de danse, des groupes créés par des compagnies de danse sur *Facebook*, des vidéo-clips sur *Youtube*, de la vente de produits en ligne (DVD, photographies, billets pour des spectacles, etc) ... A chaque fois que paraît une nouveauté sur le Net, la danse elle aussi cherche la manière de se servir de la nouvelle proposition.

Avant d'envisager le parcours de la danse avec l'internet, je voudrais mentionner un événement qui me semble être un moment clé. Il s'agit d'un cas de danse en temps réel aux États-Unis, *Satellite Arts Project* (1977) : Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz inventent un dispositif permettant aux participants, situés respectivement sur les côtes Atlantique et Pacifique des États-Unis, de danser

[107] FAYON David, « *Web 2.0 et au –delà ; nouveaux internautes : du surfeur à l'acteur*», *op, cit*,. p. 5.

ensemble puisque, par images interposées, ils sont réunis sur un même écran. Le projet repose sur l'idée d'une « image envisagée comme lieu ». Sur la figure 21, on peut observer une série d'images entre les deux transmissions, et comment elles sont complétées et collées. Cette forme de création en direct a été prévue à l'avance comme on le constate dans les *story-boards* (également sur la figure 21). Les chorégraphes et les techniciens ont la notion du nouvel espace, car ils sont les « créateurs » de cette nouvelle chorégraphie en temps réel. Elle ne peut pas être vue par les danseurs, même s'ils sont conscients de la création qui est en train se produire. Unir deux espaces éloignés dans un nouvel espace sur l'écran de la TV en temps réel est un principe proche de mes expériences de laboratoire *Seuil-Lab* en lien avec cette thèse, travaux que j'ai mené intuitivement sans connaître le *Satellite Arts Project.*

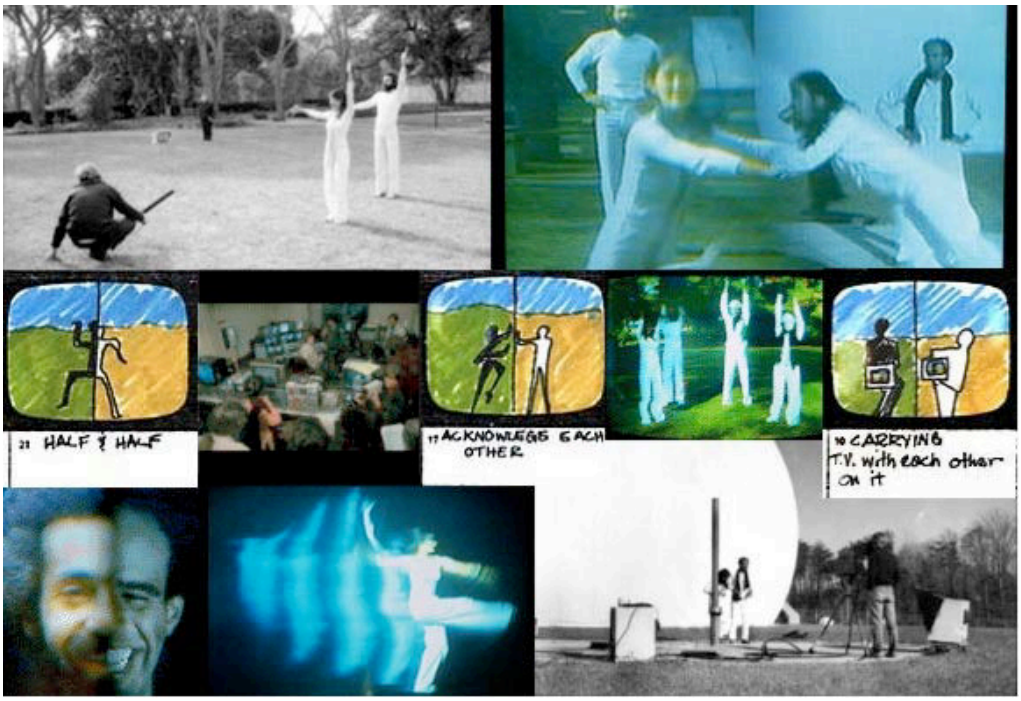


Figure 21. Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz*, Satellite Arts Project*, 1977[108].

D'autres événements comme *Hole in Space*[109] (1980) de Galloway et Rabinowitz, projet proposé à la NASA sous forme d'installation utilisant le système de communication par satellite, même s'il ne s'agit pas précisément de

[108] Image empruntée au site Satellite Arts Project, by Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, 1977. Disponible sur : http://timeline.1904.cc/tiki-index.php?page=Satellite+Arts+Project (consulté le 22/01/2014)
[109] Pour voir la vidéo : http://www.youtube.com/watch?v=QSMVtE1QjaU (consulté le 12/12/2013)

danse, illustrent néanmoins la notion d'espace et de télétransmission avec une interaction corporelle des personnes impliquées. L'idée consiste en une projection audiovisuelle simultanée de trois jours entre les côtes Est et Ouest des États-Unis, dans un centre commercial. Le public est surpris de voir les gens de l'autre côté du pays en temps réel.

The world in 24 hours (1982) du Canadien Robert Adrian est encore un autre exemple : des artistes, répartis dans seize villes sur trois continents, sont reliés pendant vingt-quatre heures par fax, ordinateur et vidéophone, ils créent et échangent des œuvres « multimédias ».

Ainsi ces événements performatifs marquent le début de l'exploration de la connectivité, mais on trouve des travaux de danse plus récents, par exemple l'œuvre *Progressive 2* (1996) de l'Anglais Richard Lord avec *The Big Room Dance Compagny*. Il s'agit d'un spectacle en ligne sur le Net ; le spectateur peut faire des combinaisons de danse selon quelques phrases proposées, il participe directement à la création de la danse, sans bouger de chez lui. L'artiste propose un travail similaire dans *Brownian Motion* (1997) où le spectateur peut choisir des personnages et les faire bouger, ou s'arrêter, selon l'utilisation du curseur de l'ordinateur. Le travail de la compagnie française de Magali et Didier Mulleras, *mini@tures* (1998-2001) est encore un autre exemple original qui mélange danse, images, multimédia et le web ; le cybernaute crée sa propre chorégraphie en choisissant différentes possibilités de phrases chorégraphiques pré-enregistrées.

Par ailleurs, on peut trouver sur le Net des sites très particuliers et alternatifs, comme celui de *Vivisector*, de Klaus Obermaier et Chris Haring, chorégraphes et artistes du Net autrichiens. Ils travaillent sur des projets très novateurs dans lesquels le corps du danseur est métamorphosé avec des logiciels ; les simulations de l'éclairage, le mélange de danseurs virtuels et de danseurs de chair, de mouvements de danseurs ou produits par les logiciels, trompent la vision, empêchant de savoir qui est qui. Cette démarche se déroule dans certains cas à travers la projection de « réalité virtuelle » sur les corps « réels». Les sujets traités par ces artistes sont souvent des critiques abordées à travers une proposition

visuelle et dansée. La société devient un sujet à questionner, comme l'existence humaine : vers où se dirige l'humanité aujourd'hui ? Une esthétique se dessine, tournée vers un univers de lumière, d'énergies libérées, d'intelligence artificielle et de machines, où le corps est « absorbé » par les technologies.

De nombreux sites d'artistes ou de publicités de compagnies et de chorégraphes sur le Net se présentent dans un espace peuplé de millions de voyageurs, avec l'espoir d'attirer le regard des internautes vers les créations. Cet univers d'êtres humains partage ces lieux avec des voyeurs curieux, mais aussi des étudiants, des chercheurs, ou de possibles spectateurs. C'est à cette dernière catégorie que s'intéresse la majorité des danseurs et chorégraphes, qui voient dans le Web un espace de diffusion pour un public éventuel, ou la possibilité de constituer un public grâce aux créations sur le Net.

Au fil de ma recherche, j'ai observé un nouveau comportement des internautes à travers les appels de plus en plus fréquents d'artistes qui demandent aux «voyageurs » de se présenter à certaines adresses Web pour regarder des spectacles en direct, en donnant l'heure des représentations. Il me semble donc intéressant d'observer le phénomène des spectacles ou/et des performances sur le Net, qui montre des dynamiques de création sur des formats et des expérimentations qui constituent d'autres façons de faire de la danse, ou dévoilent peut-être la naissance d'une nouvelle danse.

En conclusion de ce premier chapitre, je souhaite retenir trois points qui permettent d'envisager une transgression du point de vue de la création de danse avec l'usage des outils techniques, et donnent un fil conducteur aux chapitres à suivre.

Je retiens tout d'abord, la danse et le choix de l'outil technique, une relation qui génère en permanence une dynamique de recherche et de réflexion, liée aux envies artistiques et scientifiques, à travers des dynamiques expérimentales qui se complètent et se nourrissent des nouvelles manières de voir la danse grâce aux possibilités offertes par la technologie. C'est le cas dans les diverses possibilités de

support pour des spectacles de danse (vidéos, environnements virtuels, etc), la multiplication de points de vues sur le mouvement, ou, exemple plus concret, dans la confrontation du « corps dansant » avec les différents outils techniques au fil de l'histoire, ce qui a transformé les conceptions du corps en fonction de l'outil choisi. Ainsi, ce « corps dansant » se projette en images (photographie, vidéo), se transforme (avatars, métaphore des images), se place d'une autre façon (internet, incrustations d'environnements virtuels), interagit avec d'autres formes de corps (images, avatars), cohabite dans des univers hybrides (spectacles vivants avec usage de vidéo et/ou internet), etc.

Se pose ensuite la question du rôle du chorégraphe ou « créateur » de danse, dans cette forme de création avec les technologies. Les exemples abordés montrent combien la manipulation des outils techniques nécessite des experts, lesquels peuvent proposer des usages qui ne sont pas évidents pour le chorégraphe. Ainsi, dans le cas où il y a usage de la caméra, la plupart du temps c'est le caméraman qui choisit le cadrage, et dans la post- édition, c'est le monteur qui interfère sur la chorégraphie originelle. D'autres modifications apparaissent avec l'usage de logiciels et la présence d'informaticiens (construction des avatars, plateaux 3D, environnements interactifs, etc), ou avec un public qui peut devenir « chorégraphe » sur le Net en choisissant les mouvements de danse, en proposant de la musique ... Des réflexions et des questions se posent donc par rapport à la participation à la création chorégraphique et à la place du « chorégraphe » avec l'usage des outils technologiques, ce qui problématise le concept de « créateur ». Ce terme a tendance à s'élargir en incluant le chorégraphe (en tant que terme conventionnel), mais aussi le danseur (en tant qu'interprète et expérimentateur direct sur ses sens interpellés par les différents outils), des techniciens et des informaticiens (qui choisissent des points de vue ou appliquent leur expertise), le public (qui choisit des mouvements, des plateaux dans le virtuel). Ce créateur est confronté directement à une transgression des éléments chorégraphiques, ce qui modifie aussi l'auteur de l'oeuvre.

Enfin, il y a le public, et d'autres questions se posent par rapport à lui : qui est le public, où se place-t-il, que perçoit-il ? Le public se diversifie dans un monde

virtuel où il ne se voit pas directement, dont on ne sait pas forcément qui il est (principalement sur internet). Dans cette dynamique, le public est présent de différentes manières, et il faut le prendre en compte au moment de la création, même si ceci n'est pas directement notre sujet. Ces trois points de réflexion se trouvent au centre de la thèse par rapport à la transgression du corps, de l'espace et du temps de la danse usant des nouvelles technologies.

CHAPITRE II :
LE CORPS, L'ESPACE ET LE TEMPS DE LA DANSE :
QUEL REGARD AVEC LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ?

Après un premier chapitre consacré à l'exploration des usages techniques au fil de l'histoire, je voudrais à présent réfléchir aux éléments de base de la création chorégraphique : le corps, l'espace et le temps, en lien avec les usages des « nouvelles technologies » dans la danse.

Ces éléments de base de la création chorégraphique ne sont pas simples à définir et/ou à délimiter, car il s'agit d'éléments qui touchent directement notre existence, et passent par différents types de réflexion tels que la philosophie, la sociologie, la psychologie, entre autres. Ils se modifient selon le regard de celui qui est en train de créer la danse. Les choix techniques sont donc un moment clé de la création, car ils influencent ce processus et/ou interviennent sur lui (par exemple sur la façon de concevoir le corps, l'espace et le temps). Ces éléments se présentent dans différents « états » que le « créateur » doit considérer au moment de chorégraphier la danse.

Je voudrais préciser ici que les « nouvelles technologies » mentionnées plus haut sont principalement l'usage de la caméra en direct, de logiciels et de l'internet, ce qui permet une création avec des images en temps réel. Ces outils ont été choisis afin de mieux comprendre les expérimentations menées au *Seuil-Lab*, et qui constituent une partie des travaux conceptuels et créatifs du laboratoire lié à ma recherche.

Aussi trouvera-t-on à la fin de ce chapitre des exemples concrets d'usages technologiques en relation avec les conceptions du corps, de l'espace et du temps, avec les propositions de danse et les choix techniques des artistes. Le regard de chaque chorégraphe sur sa danse et son regard sur les éléments de base influenceront sensiblement la façon de se positionner par rapport à la création, ce

qui suppose une transgression par rapport au corps, à l'espace et au temps de la danse comme j'essaie de le démontrer dans cette thèse.

Le chorégraphe Merce Cunningham, définit ainsi sa pratique :

> La danse réunit heureusement l'espace et le temps, ce que tout le monde peut voir et comprendre. Un corps immobile occupe autant d'espace et de temps qu'un corps en mouvement. Par conséquent, ni l'un ni l'autre, le mouvant ou l'immobilité, n'est plus important ; un danseur en mouvement est peut-être plus plaisant. Mais le mouvement devient d'autant plus lisible que l'espace et le temps qui l'entourent se lisent inversement dans l'immobilité. [110]

Ce point de vue conforte mon intérêt pour les relations qu'entretiennent le corps, le temps et l'espace de la danse, éléments complexes à envisager dans le cas de l'usage des outils techniques. La démarche des chorégraphes, leurs recherches conceptuelles et esthétiques sur la danse, permettent de constater des changements importants. Je suis amenée à penser que le corps, l'espace et le temps sont « transgressés » par « l'intermédialité » des technologies. Si c'est le cas, je dois me poser certaines questions : peuvent-ils être producteurs d'autres formes de création inédites ? Et comment ?

Pour tenter de répondre à ces questions, le présent chapitre se consacre à la présentation de définitions du corps, de l'espace et du temps, selon les points de vue que je considère les plus pertinents pour cette confrontation entre danse et nouvelles technologies. J'envisagerai ensuite certains concepts récurrents dans ce type de création chorégraphique « hybride », comme « image », « intermédialité », « réalité » et « virtualité ». Ils aident à concilier un langage qui reste à définir concernant cette dynamique créative, qui mélange des langages artistiques, l'informatique et l'audiovisuel. Des précisions sur l'usage de ces mots me semblent importantes pour pouvoir guider mes réflexions et points de vue à ce sujet.

[110] Merce Cunningham cité par Melissa HARRIS in *Merce Cunningham : un demi-siècle de danse*, Paris, Plume, 1997, p.66.

II.1. LE CORPS, L'ESPACE ET LE TEMPS DE LA DANSE.

Parler du corps dans la danse implique une large et complexe définition, car la danse est un art particulier, qui s'incarne dans le corps, lequel est notre « médium » de connaissance et d'existence dans le monde. Le sociologue spécialiste de l'étude du corps, David Le Breton, le définit ainsi : « Le corps est la souche identitaire de l'homme, le lieu et le temps où le monde prend chair. Parce qu'il n'est pas un ange, toute relation de l'homme au monde implique la médiation du corps »[111]. La « médiation » mentionnée par Le Breton, insérée dans la relation au temps et l'espace, est l'incarnation de notre existence et de notre identité. Pourtant, la danse est, de tous les arts, celui qui joue le plus avec ce qu'il y a d'insatiable dans l'énergie humaine, parce qu'il s'agit de corps, de corps « vivants et mortels »[112], ce qui en fait la complexité et la richesse à la fois.

Dans ce sens, on peut envisager ce corps artistique, existentiel, mécanique… comme un corps en différents « états ». Un corps « objet » et « sujet », un corps « pratique » et « sensible », un corps « conteneur » et « pont », un corps « métaphore » et « poésie », un corps à inventer. Comme le précise Laurence Louppe, « pour réinventer des corps, la danse contemporaine a commencé par en repenser l'anatomie et la redistribuer, tout aussi bien que les fonctions »[113].

Dans le contexte de la danse contemporaine, selon Laurence Louppe, le corps est à « repenser » pour être « réinventé » à partir des caractéristiques physiques et fonctionnelles qu'il possède. Ce corps particulier de la danse est vu comme une totalité morphologique, organisée, mais aussi signifiante, où les formes dégagent des signes, des sensations, des réflexions. Michel Bernard dans son ouvrage *Le Corps* affirme ceci :

[111] Le BRETON David, *Histoires de corps à propos de la formation du danseur*, Paris, Cité de la musique, Ipcm, 1998, p. 11.
[112] FONTAINE Geisha, *Les Danses du temps*, Centre National de la Danse, Pantin, 2004, p. 36.
[113] LOUPPE Laurence, *Poétique de la danse contemporaine,* Bruxelles, Contradanse, 2004, p. 64.

> En dépit de l'apparente identité de sa structure anatomique et son fonctionnement physiologique, le corps est un réseau sensori-moteur instable d'intensités, soumis aux fluctuations d'une double histoire symbolique : celle de la société ou de la culture à laquelle il appartient et celle de la singularité événementielle et contingente de sa propre existence. Cette double histoire façonne son imaginaire social et individuel et détermine la qualité spécifique de sa dynamique ainsi que les conditions de son devenir même.[114]

Ainsi, Bernard ajoute aux caractéristiques du corps la relation sens-fonctionnement physiologique. Ce point de vue m'intéresse par rapport aux hypothèses de cette recherche qui place la danse dans un contexte sensoriel différent avec l'usage des nouvelles technologies.

Le corps, comme principal instrument de connaissance du monde, trouve sa complexité dans ses principaux outils : les sens. Il existe par conséquent différents chemins perceptifs dont nous gardons les expériences et les souvenirs ; ils créent une série d'enchaînements qui donneront une signifiance à notre existence.

Le danseur développe un corps à un haut niveau de perception, à partir d'une connaissance plus sensible par rapport au monde. Le corps du danseur développe quant à lui des codes au niveau corporel et spatio-temporel, qui surgissent à chaque moment de la recherche d'une nouvelle expression dansante. David Le Breton dégage en ces termes la spécificité du danseur comme du comédien : « Le comédien ou le danseur sont des professionnels de la duplicité. Cette faculté de se détacher des sentiments propres et de donner le change grâce à l'usage approprié de signes, ils en font leur métier et leur talent »[115].

Le Breton relève à quel point le danseur est capable d'aller au-delà de sa propre construction de codes et de signes, ce qui permettrait d'élargir les interprétations gestuelles du corps selon de nouvelles pistes que l'art de la danse pourrait donner à travers ce corps qui danse. Le corps, pour le danseur et le chorégraphe, construit une écriture différente de la pensée, de la réflexion, de l'expression dans le monde. Le corps a une mémoire et un savoir infini, et demande à comprendre ses propres codes ; ainsi la danse écoute le langage du corps et le

[114] BERNARD Michel, *De la création chorégraphique*, Pantin, Recherches Centre National de la Danse, 2001. p. 86.
[115] LE BRETON David, *Histoires de corps à propos de la formation du danseur*, *op, cit.,* 1998, p.16.

dévoile dans le mouvement. Un autre point de vue intéressant est celui de Jean-Marc Adolphe, dans l'introduction d'un livre sur Pina Bausch :

> La danse ne part pas d'un texte existant, elle le fait émerger d'un jeu d'expérience où il s'agit, au fond, de reconnaître quelque chose d'encore inconnu. Ou encore : de laisser advenir quelque chose que sait le corps, mais que les convenances sociales et morales ont pu recouvrir[116].

Nous partageons la réflexion d'Adolphe et de Le Breton sur un corps qui est capable de se « reconfigurer » face au poids d'un contexte social et culturel. Ce corps qui danse déplace les frontières conventionnelles pour s'ouvrir à de nouveaux codes d'expression. Ce corps, comme un savoir caché qui se dévoile dans la danse, est à envisager en lui-même du point de vue de la recherche sur l'observation du corps, pour pouvoir connaître son discours et ses dialogues.

Le corps dans la danse crée un univers qui se dévoile à travers un « remodelage » et une « redéfinition » du monde, lequel est aussi mobile et éphémère que la danse même. Ce corps est pour la danse son « médium », à travers lequel il est capable de communiquer avec les différents univers dans lesquels il se place (quotidien, morphologique, symbolique, imaginaire, poétique, etc). Il « écrit » à travers son mouvement, il est lui-même l' « écriture » de sa danse car son « support » en tant qu'oeuvre artistique, visible, témoignage de son existence et renaissance permanente qui se dévoile dans ce corps en mouvement.

II.1.a. Le corps dansant et ses états.

Ce corps particulier de la danse hors de son état quotidien, immergé dans l'art dansé, nous l'appellerons « corps dansant ». Jean-Marc Lachaud décrit ainsi le corps dansant dans le contexte de *Körper* de Sasha Waltz :

> Le corps dansant, émancipé des conventions académiques (et idéologiques) qui le contraignaient, récalcitrant et insoumis, inconvenant et irrévérencieux, possède désormais une force de frappe susceptible d'exhiber certaines vérités décapantes. Les corps désentravés ainsi mis en jeu sur la scène chorégraphique actuelle fomentent, par de multiples pas de côté

[116] ADOLPHE Jean-Marc (introduction), in DELAHAYE Guy, *Pina Bausch*, Actes Sud, Arles, 2007, p. 19.

> et par d'incessantes prises de risque, d'intempestifs débordements salvateurs. En assumant un déséquilibre constant, ils empruntent d'innombrables lignes de fuite et façonnent, hors limites, de troublantes et de provocatrices figures en tension. Le corps dansant, revendiquant fièrement son authenticité incisive, déploie dès lors sans retenue sa puissance critique et parie sur l'avènement, forcément incertain, d'étranges configurations non corporellement correctes.[117]

En faisant cohabiter plusieurs états, le « corps dansant » interagit en permanence avec lui-même, son entourage et d'autres corps, en se combinant et en se recréant au fur et à mesure de la danse. Waltz revendique ce corps capable d'être dans différents états comme celui d'un corps risqué qui se teste, toujours en se dépassant lui-même en « revendiquant fièrement son authenticité incisive », selon la formule de Jean-Marc Lachaud.

Il existe une immense variété de définitions du corps en relation à la danse et à ses états possibles, selon le regard de chaque discipline, de chaque artiste, validées et signifiantes à l'infini. Le Bauhaus, par exemple, avait une conception du corps basée sur l'adage « un esprit sain dans un corps sain », une image du corps en harmonie avec la vie quotidienne et la création. Pour Oskar Schlemmer « le corps humain était bien plutôt un engrenage de différentes sphères d'idées avec des moyens picturaux graphiques et une construction scientifique sur la voie d'un monde d'idées transcendantal »[118]. Le « corps dansant », pour des chorégraphes comme Anna Halprin, est la quête du sujet, pour Mary Wigman ou Pina Bausch un corps politique et social, pour Moshe Feldenkrais ou Gerda Alexander un corps thérapeutique et spirituel, pour Wim Vandekeybus ou Sasha Waltz un corps tonique et passionnel, etc.

Pour ma part, je propose d'envisager ce corps dans quatre états, que cibleront les analyses afin de mieux envisager le « corps de la danse », et ainsi pouvoir le confronter par la suite à l'utilisation des technologies. J'ai choisi de faire un parallèle avec les stades du sommeil, en particulier le rêve, en raison de ma propre expérience de danseuse et de chorégraphe. Je m'appuie également sur les recherches faites par d'autres artistes de la danse, leurs œuvres, et témoignages

[117] LACHAUD Jean-Marc, « A corps défié ! », revue Le Passant ordinaire, n°42, septembre - octobre 2002, (consulté le 05/07/2013) Disponible sur : http://www.passant-ordinaire.com/revue/42-465.asp
[118] KIRCHMANN Kay, *op. cit.,* p. 285.

théoriques. Mon point de vue envisage la cohabitation de mondes parallèles, perméables et interactifs en permanence. Le rêve, en tant que phénomène physique et virtuel à la fois, permet de mieux entrer dans l'univers dansé et d'observer les possibilités d'un corps qui se déploie dans un espace et un temps totalement différents de ceux de la vie quotidienne. J'imagine ce « corps dansant » à quatre stades différents, comme les quatre stades du rêve : « topos », « percipere », « deintus » et « paradoxal ».

Le stade I : topos

Le stade I du sommeil est le moment où le corps se détend, c'est le début de l'endormissement, la somnolence. Nous sommes encore dans le monde « matière », c'est-à-dire conscients de notre poids et des sensations physiques concrètes (chaleur, placement du corps dans le lit, respiration, etc).

Ainsi est le « topos », concept métaphorique que j'ai choisi. Le *topos*, du mot grec qui signifie « lieu » et « étude », est littéralement l' « étude du lieu ». Ainsi, à ce stade, nous sommes dans un « topos », le « lieu » concret d'un corps « organisme ». Le mot « organisme » (du grec « organon », « outil ») signifie l'instrument de l'habitat, le « lieu » de l'homme et de son interaction dans le monde, en tant qu'être vivant. Il est un corps matière, une réalité tangible, avec du poids et une forme visible, constitué d'une masse corporelle. Sa forme et ses limites sont déterminées par ses organes et son « mécanisme », c'est-à-dire sa morphologie et les capacités physiques musculaires et de résistance.

Dans le contexte de la danse, on peut dire qu'il est un stade où le corps est lié à sa technique corporelle, développée en tant qu'organisme déterminé par la gravité, les muscles, un « mécanisme » vivant.

Le stade II : percipere.

Le deuxième stade est un sommeil léger. Ce stade est compris comme un pont, un « seuil » de passage entre les premier et troisième stades. Le mot choisi

pour désigner ce stade, *percipere*, vient du latin « *per* », « à travers », et « *capere»,* « prendre, saisir, concevoir », « saisir par les sens, recueillir, comprendre ». Je propose ce terme de *percipere* en faisant référence aux perceptions et à l'interaction avec le monde. Ici, nous sommes entre deux mondes où transitent les informations, un flux de passage entre le monde du *topos*[119] et le *deintus* (stade III), où l'un influence l'autre.

La danse, à ce stade, a un rapport avec les échanges d'interactions ou d'informations au niveau sensoriel et communicationnel. Ces échanges se font, par exemple, au niveau d'autres danseurs, du chorégraphe, du public et de son environnement. Ce flux d'informations travaille aussi au niveau psychologique, lorsque l'imaginaire se lie aux sensations, ce qui influence l'interprétation visible du « corps dansant ». Une dimension poétique et métaphorique de la pensée filtre alors à travers la danse.

Le stade III : deintus

Dans ce troisième stade, le sommeil est profond. Je propose une allusion au mot latin *deintus* qui signifie « au dedans », « à l'intérieur ».

Dans mon analogie entre rêve et danse, il représente le monde intérieur du « créateur »[120], c'est-à-dire son imaginaire, ses réflexions, ses idées, ses rêves intimes, un processus qui n'est pas visible de manière évidente dans son corps. Aristote le définit comme « l'âme », il parle de l'*hylémorphisme*, et dit qu'il faut qu'une âme organise les parties matérielles du corps afin de les rendre aptes à accomplir les fonctions vitales. « L'âme », selon lui, est ce qui anime le

[119] Dans le rêve, l'influence sur les mouvements du corps à l'effet de trouver une position pour le repos, une position correcte ou la réaction face à des sensations désagréables et /ou dérangeantes. Je le relie au concept « topos ». Dans la danse, cette influence produit des mouvements corporels, qui seront des réponses et des interactions sensorielles, soit par instinct, soit par choix des « créateurs » de la danse.

[120] *Créateur* : On comprend créateur comme le chorégraphe, en tant que guide de la création dansée, mais aussi les danseurs en tant que créateurs du mouvement et des images de leur corps, ainsi que le récepteur (le chorégraphe, le danseur ou le public) qui perçoit et recrée à travers ses sens et son imaginaire poétique et rationnel. Des autres participants comme : les informaticiens, les cameraman ou les artistes multimédia peuvent aussi être considérés comme « créateurs » de la danse, dans le contexte d'une intermédialité technologique.

corps. Valéry évoque lui aussi l'« âme » de la danse pour essayer de définir ce qui fait bouger un corps et produit une essence intangible qui donne vie à ce que nous appelons « danse ». D'autres appellations de ce « jardin secret » qu'est la danse sont possibles, comme chez Nietzsche où il s'agit plutôt « d'esprit », selon Béatrice Commengé :

> Dans la danse, il ne voit pas le geste, il ignore la beauté d'une arabesque, il se moque de l'arrondi d'un bras, de la cambrure d'un pied, non, la danse est vie, elle est "oui" à la vie et, s'il y a beauté, celle-ci naît seulement de l'harmonie entre le corps et l'esprit.[121]

Soit « esprit », soit « âme », les deux termes sont applicables à ce monde intérieur qui éclot exclusivement à l'intérieur du danseur et/ou du chorégraphe. Personnellement, j'incline à utiliser le mot « âme », ce qui établit une relation à l' « animation » du corps, comme l'écrit Valéry, quelque chose d'invisible qui donne vie à la matière corporelle. Ainsi, dans ce stade métaphorique, cette « âme » de la danse se trouve cachée dans le secret de l'intimité de celui qui crée la danse.

Le stade IV : paradoxal

Enfin, on entre dans la phase du sommeil paradoxal, le moment le plus étonnant des différents stades du sommeil, car c'est le moment du rêve. Le corps paraît totalement détendu et les muscles, relâchés, comme au cours du sommeil profond, mais, en même temps, l'activité cérébrale est très intense. Le cerveau se trouve dans une activité similaire à celle de l'éveil, le corps a les mêmes réactions que dans une « réalité virtuelle » artificielle (c'est-à-dire par exemple dans un simulateur ou un jeu vidéo). Des images et des sensations se déclenchent : si l'on court dans le rêve, le corps perçoit les sensations comme dans une vraie course, avec cette différence que le cerveau dans le sommeil bloque l'action de courir, d'où le terme de « paradoxal ».

En pensant à la danse, on peut dire que ce stade est comparable au vécu du monde imaginaire, comme s'il se trouvait vraiment palpable dans la réalité, avec la différence que le corps bouge vraiment à travers la danse. Ici se situe le paradoxe

[121] COMMENGÉ Béatrice, *La Danse de Nietzsche*, Paris, Gallimard, 1988, p. 21.

du « corps dansant », car le cerveau vit et montre à travers le corps le monde imaginé par le danseur. Autrement dit, le monde invisible du « créateur » se dévoile et se rend visible au monde extérieur à travers le corps dansant, et l'interaction avec les dispositifs techniques (dans le cas de ma recherche avec les nouvelles technologies). Cet état est un stade clé dans mon analyse, car il montre comment les technologies peuvent faire de ce paradoxe une réalité partagée et collective à travers la vision d'un monde intérieur qui se dévoile par des métaphores.

Ces idées peuvent se visualiser dans le schéma I[122] figure 22 suivant :

STADE	**Le stade I**	**Le stade II**	**Le stade III**	**Le stade IV**
ILLUSTRATION				
NOM	***Topos***	***Percipere***	***Deintus***	***Paradoxal***
LE CORPS DANSANT	Lieu matériel, organisme. Matière concrète et palpable avec poids, chair et os. Un corps organisme.	Action des perceptions. Connexion entre le monde extérieur et intérieur à travers les sens.	Monde intérieur, l « âme » du danseur ou du chorégraphe. Le processus n'est pas visible de l'extérieur.	Les autres stades sont visibles pour le monde extérieur.

À travers ce schéma I, qui résume mes idées quant aux stades d'un « corps dansant », il est possible d'envisager soit la technique, soit les formes du corps, soit l'interprétation du danseur à travers ses mouvements, et de privilégier l'un ou un autre de ces stades. Cependant, dans le quatrième stade, *paradoxal,* j'attire l'attention sur une idée liée directement à l'usage des nouvelles technologies. Le corps dansant, avec des dispositifs techniques, est capable d'interagir dans des formes variées suivant les propositions des artistes, techniciens, informaticiens, en rendant visibles les idées de l'intérieur intime *(deintus)* du « créateur ». Les autres

[122] Schéma réalisé par Vivian Fritz.

stades proposés sont aussi envisageables différemment en donnant d'autres possibilités esthétiques au monde des sensations (*percipere*) ou de la morphologie (*topos)* à travers les interactions avec les technologies.

L'intimité du monde intérieur des créateurs de la danse est « vécu » virtuellement de manière collective à l'extérieur, par l'observateur, et/ou les autres participants (autres danseurs, techniciens) ; par ailleurs, ce corps du danseur (et chorégraphe éventuellement) est dépassé par son imaginaire en cohabitant dans un moment et un espace « magique » à partager (je reprendrai cette réflexion plus tard avec des exemples concrets).

II.1.b. L'espace scénique.

Le deuxième élément clé pour la création de danse est l'espace. Sans l'interaction du corps avec l'extérieur, la danse n'est pas possible. Ainsi, l'endroit où se déroule la danse est nommé « espace scénique ». Cet espace scénique est ce qui permet « l'habitation », « le déplacement » de la danse ; on ne peut l'imaginer sans le « corps dansant » en interaction avec lui, car ils cohabitent en permanence.

Par conséquent, et comme dans notre analyse antérieure du « corps dansant », on peut trouver différentes manières, complexes et subjectives, d'envisager l'espace scénique en tant qu'espace qui coexiste avec un corps qui appartient à l'art, et dans ce cas précis, à l'art de la danse. Michel Bernard fait référence à cette cohabitation du corps dansant et de son espace, comme quelque chose qui existe selon des règles qui lui appartiennent dans ce processus :

> Le spectacle de danse nous confirme que, par-delà la déréalisation ontologique de la corporéité opérée par le lieu scénique, la dissolution de sa forme et de son identité produite par sa mutation imagée, elle subit conjointement la désintégration temporelle de son apparente unité.[123]

Michel Bernard indique que le spectacle de danse se déroule dans un endroit subjectif, où la corporéité appartient à un lieu construit pour ce propos, et

[123] BERNARD Michel, *op. cit.*, p. 89.

de ce point de vue le corps et l'espace sont capables de se redéfinir en permanence. Dans le prolongement de cette réflexion sur l'espace scénique, la « topologie », étude des lieux, s'intéresse à un espace de structure et de mesure *physique* lié au monde « tactile ». Il faut considérer, cependant, que l'espace « visible » n'est pas nécessairement attaché à la matière tangible. Dans ce sens, on peut dire que la danse se dévoile dans différents types d'espace, hors du plateau « matière » du théâtre.

Alain Foix propose une autre manière d'envisager l'espace, comme « fondamentale de l'expérience dansée. Dimension déterminante de la relation au monde, […] la conception de l'espace en chorégraphie est par ailleurs indissociable de la dimension du temps dans lequel se déploie le mouvement »[124] . Dans ce sens, l'espace d'action de la danse n'est pas seulement celui du plateau matière, il est aussi conditionné par la construction des mouvements, et de leur interaction. Il comprend la construction d'un endroit lié au temps et à l'imaginaire capable de produire l'action de danser.

L'espace « imaginaire » construit par le « corps dansant » trouve aussi une place importante dans l'analyse de cette recherche. Il est un espace probable à visualiser sur la scène à travers le corps du danseur. Par exemple, les études de Rudolf Laban donnent, du point de vue chorégraphique, des pistes pour mieux comprendre l'espace à travers l'interaction du corps du danseur. En fait, Laban développe le concept d'espace *dynamique* qui « n'est saisissable que par notre sixième sens, le sens du mouvement »[125]; ainsi *l'espace dynamique* évoquerait une dimension perceptive, dans laquelle le corps aurait la capacité d'interagir, de montrer et de reformuler son déplacement dans l'espace, sans le limiter à la pensée ou aux cinq sens établis. Le corps dans sa condition de « corps dansant » développerait un sens que dévoile l'espace scénique, en « le sculptant », selon les paroles de Laban, à travers le mouvement. À ce sujet, Laban a élaboré une technique qui considère l'espace comme un élément clé de la création chorégraphique ; il développe ses études de l'espace et son interaction corporelle à

[124] Définition par d'Alain Foix, in *Dictionnaire de la danse*, LE MOAL Philippe (direction), Larousse, 2008, p. 731.
[125] LABAN Rudolf, *Espace Dynamique.* Nouvelles de Danse, Contredanse, Bruxelles, 2003, p. 21.

travers le concept de l'« *icosaèdre* », une figure géométrique, un polyèdre à vingt faces. À travers lui, Laban déploie un travail technique et réflexif sur les possibilités d'interaction avec l'espace qui est repris par d'autres chorégraphes comme William Forsythe dans *Lectures from Improvisation Technologies* (2011), vidéo dans laquelle l'artiste réalise les exercices des études de Laban en utilisant les technologies comme on le voit dans la figure 23. Forsythe réalise une représentation du parcours réfléchi que le corps dessine dans l'espace grâce à une vidéo où des lignes blanches (animation superposée) retracent le mouvement du danseur pendant que celui-ci donne des explications basées sur les dessins de Laban. L'exemple de Forsythe est une piste à suivre pour le dialogue, l'interaction, du « corps dansant » et des technologies, tout comme sur le fait que le « corps dansant » pourrait se trouver dans un *stade paradoxal* (selon la proposition mentionnée plus haut) où la dimension « invisible » de la danse est rendue visible, dans ce cas par une animation vidéo.

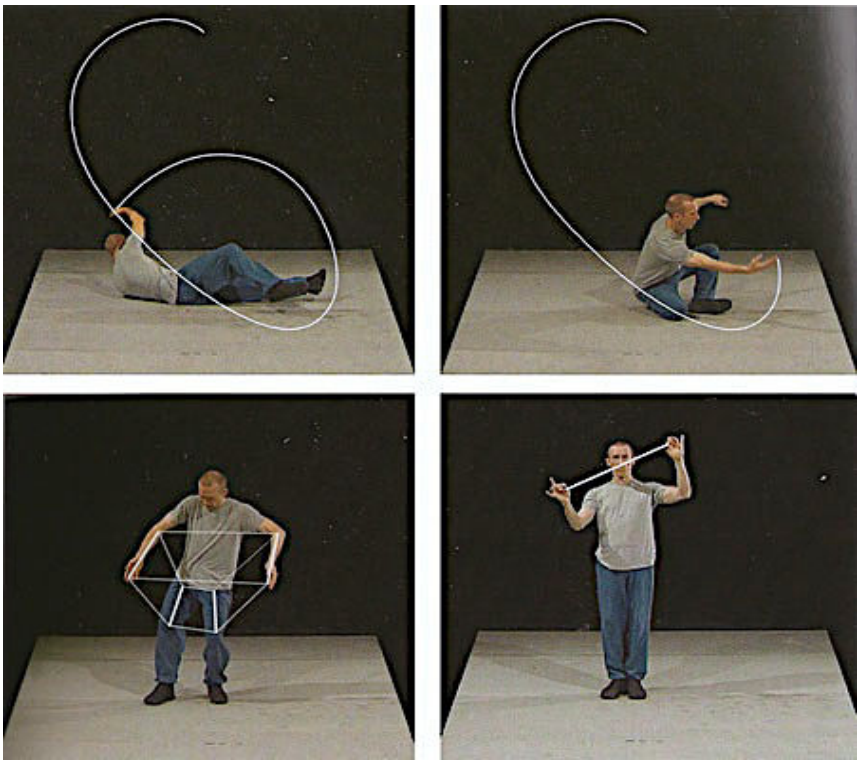


Figure 23. William Forsythe, *Lectures d'Improvisation Technologies*[126] (2011).

[126] *Danser sa vie, art et danse de 1900 à nos jours*, Catalogue, Exposition Centre Pompidou, Paris, Ed. Centre Pompidou, 2011, p. 26.

Dans le cadre de ces réflexions sur l'espace, deux points sont à relever. D'une part, la relation d'*interaction* entre l'espace et le danseur qui permet de rendre visible un langage à travers le corps. Et d'autre part, la notion de perception à travers un « sixième sens », qui amène à envisager la possibilité d'un sens qui se révèlerait dans l'action de bouger. Mais comment expliquer ce sens qui existe seulement dans l'état de « kinesis », c'est-à-dire en mouvement ? On a encore peu écrit sur l'éventualité de l'existence du « sixième sens » de Laban. Peut-il avoir un rapport avec l'idée de « corps dansant » en *stade paradoxal*, c'est-à-dire un état du corps dans une interaction spatiale qui révèle et rend visible un monde invisible, mais qui tout à la fois se construit dans le paradoxe d'une réalité observable et possible à partager ?

On peut considérer comme pistes cohérentes des intuitions et des essais permettant d'expliquer cet espace, à travers les paroles et les expériences de danseurs comme Mary Wigman, par exemple, qui définit l'espace ainsi :

> Ce n'est pas l'espace tangible limité et limitant de la réalité concrète, mais l'espace imaginaire, irrationnel, de dimension dansée, cet espace qui paraît effacer les frontières de la corporéité et peut transformer le geste coulé en une image d'un apparent infini, se perdant dans une complète identité comme des rayons, des ruisseaux, comme le souffle même[127].

Pour Wigman, l'espace dans la danse est difficile à définir, elle essaye de donner des images et des sensations, personnelles et universelles, liées à un univers poétique et onirique, et qui peuvent nous aider à nous immerger dans son espace, « des rayons, des ruisseaux, comme le souffle même ». Elle exprime l'idée d'un espace qui n'a pas de frontières entre le corps, l'imaginaire et l'espace d'interaction … Ces métaphores qui relient imaginaire et monde sensoriel ramènent à l'idée du rapport aux rêves. Car, dans les rêves, les sensations sont perceptibles comme dans la réalité, et les images vécues déclenchent le fait d'« habiter » le corps et son espace, comme Wigman le suggère dans son texte. Les espaces dans les rêves appartiennent à une autre logique, située hors des règles de la physique, le corps dans le rêve vit des sensations difficiles, voire impossibles à définir avec des mots, et qui sont plus faciles à exprimer par des images et métaphores. Dans les rêves, les espaces changent sans logique et le corps accompagne en vivant ces expériences ;

[127] Mary Wigman citée par CREMEZI Sylvie, *op. cit.,* p. 57.

ainsi est-il capable de voler ou de tomber dans un noir sans fond, de traverser des murailles. Mais, en même temps, ce corps qui rêve vit comme s'il était dans le monde tactile, comme le « corps dansant » vit dans son espace d'interaction sans limite entre « le réel » et le « virtuel ».

D'un autre côté, l'espace scénique « topos » est un espace que la danse, au cours des deux derniers siècles, a ouvert à des formes inédites, notamment dans les années 60 et 70. On ose amener la danse dans des espaces publics et originaux, à travers performances et happenings, et on peut même inventer de nouveaux espaces grâce aux possibilités techniques (vidéo, informatique).

Concernant les recherches menées sur l'espace scénique, la danseuse et chorégraphe Trisha Brown, parmi d'autres, est une référence importante. Elle a remis en cause l'espace scénique conventionnel et souvent créé des œuvres adaptées au lieu, utilisant des endroits en plein air ou d'autres lieux inusités. Dans sa pièce *Walking on the Wall* (1971), les danseurs utilisent des harnais pour défier la gravité en marchant sur un mur perpendiculaire au sol, mettant en question les déplacements de la danse ainsi que les limites du corps. Elle transgresse ainsi l'espace imposé par les lois de la physique en proposant des formes nées de son imagination.

La danseuse et chorégraphe Mathilde Monnier répond à la question « comment penser l'espace ? » en affirmant ceci : « Dans mon travail c'est toujours l'espace d'abord, […] le corps arrive dans l'espace, et après, la danse »[128]. Dans ce cas, l'espace prédéfinit la création de Monnier, il est la motivation première de sa danse. Ainsi, la chorégraphe propose un point de vue de l'espace comme une sortie du corps pour revenir à un corps qui habite la danse. Il y a une sorte de prise de distance du corps, pour l'incarner seulement après avoir habité l'espace, une façon inhabituelle de penser la danse avec un point de départ hors du corps.

[128] Vidéo reportage à Mathilde Monnier, site Gaite Live, « Carnet oubliques » (consulté le 02/11/2013).
Disponible sur : http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/mathilde-monnier-d-abord-l-espace-apres-la-danse

Quant au chorégraphe et chercheur Armando Menicacci, il définit l'espace ainsi :

> Tout espace peut être décrit avec des référents objectifs (mensurations, couleurs, positionnement géographique, etc) mais également avec des référents intimement liés à celui qui l'observe (les signifiés qu'on lui prête, les émotions, souvenirs, associations qu'il suscite, comment celui qui l'observe l'habite, comment il le traverse, etc)[129].

Pour Armando Menicacci, l'espace sera relatif selon l'appropriation et le regard de celui qui danse, ou qui crée la danse. Cet espace est inévitablement attaché à ce qui se trouve en interaction avec lui, sorte de cordon ombilical, où le danseur rend la vie à travers ses émotions à ses souvenirs.

En conséquence, la danse aura plus qu'un espace tangible et visible (*topos*). Elle pourra déterminer l'espace selon sa danse : un espace concret à construire comme une architecture, à l'image de celui de Brown, ou un espace d'interaction sensible et de cohabitation de mondes matériels et immatériels (*percipere*) comme celui de Wigman, ou les espaces mystérieux du monde secret du danseur (*deintus*), ou encore un espace qui ne peut pas se détacher de son « corps dansant » ainsi que de sa complicité temporelle.

Dans le cas des espaces construits par les nouvelles technologies, d'autres formes peuvent encore naître rendant plus complexe cette idée d'espace scénique qui sera à développer plus tard.

[129] MENICACCI Armando, « (Nouvelles) espèces d'espaces » in Revue *Quant à la danse*, n°3, février 2006, Images en manœuvres Éditions/Le mas de la danse, p. 28.

II.1.c. Du temps chronométré au temps de la danse.

Le temps est un concept développé par l'homme par rapport à la représentation de la durée. Le mot temps vient du latin « *tempus* », de la même racine grecque que *τεμνεν, « temnein », couper*, qui fait référence à une division de la subjectivité temporelle en éléments finis. Les différentes formes pour mesurer le temps connaissent des représentations variées. Ainsi, chez certains peuples, la nature donne le temps à suivre, et dans le monde moderne les machines divisent le temps en chiffres.

Pour Geisha Fontaine, chorégraphe et chercheuse, le temps, dans le sens de la représentation du Chronos, veut dire « […] surtout le temps considéré comme durée déterminée mais peut aussi signifier : la durée de la vie, l'âge, la partie d'une année, le délai, le temps d'un verbe, la mesure de temps »[130]. Selon l'artiste, le temps est lié à un contexte dans lequel il est possible de le visualiser, donc de le calculer. Dans ce sens, la culture est un facteur qui influence ce concept ; ainsi l'Occident conçoit le temps sous forme linéaire : passé, présent, futur. On trouve aussi une grande diversité de définitions et de représentations du temps à travers l'histoire, la philosophie, la science, l'art.

La musique, dans la danse, a été l'une des mesures les plus courantes. Au fil de l'histoire, danse et musique ont eu un lien indissoluble. Mais au XXème siècle, ce couple refusera les structures imposées. Le duo Cage et Cunningham en est un exemple remarquable, et Cunningham, à l'occasion du deuxième anniversaire du Festival d'Automne à Paris, en 1982, en témoigne en ces termes :

> Les oeuvres auxquelles J. Cage et moi avons collaboré au cours des quarante dernières années entrent dans une histoire qui reflète, pour moi, la transformation ou l'élargissement du principe sous-jacent selon lequel musique et danse peuvent être des entités séparées, à la fois indépendantes et interdépendantes, partageant un temps commun […] cela ne veut pas dire, […] qu'ils doivent nécessairement prendre place exactement au même moment […] j'ai toujours pensé que la danse existait réellement par elle-même, et qu'elle devait se tenir, à proprement parler, sur ses deux jambes.[131]

[130] FONTAINE Geisha, *Les danses du temps*, Pantin, Centre national de la danse, 2004, p. 66.
[131] Merce Cunningham cité par BERNARD Michel, *op. cit.,* p. 156.

Le temps de la danse, selon Cunningham, est un temps qui lui appartient en propre, il est indépendant des autres facteurs qui peuvent la guider (musique, son, etc). Ainsi la danse cohabite avec d'autres temps parallèles, présents dans la musique, dans d'autres danseurs ou éléments de la création. Ce temps dans une oeuvre de danse n'aurait pas une logique linéaire ; et ce point de vue sur la temporalité s'approche de celui du rêve dans un espace où la logique temporelle de notre réalité quotidienne se transgresse.

Trisha Brown fait quant à elle du temps un partenaire dont elle se propose de découvrir les subtilités et les paradoxes. Elle l'articule et le désarticule, elle en saisit toutes les bifurcations possibles, en considérant sa propre vision du temps, selon son expression, « pour la beauté des réajustements »[132].

Dans la danse, le temps et sa durée seront toujours fugitifs, c'est en conséquence un sujet récurrent chez les danseurs et les chorégraphes, comme par exemple, Catherine Diverrès :

> « La danse est hors temps », « elle a à voir avec l'éternité ». Pourtant, elle constate aussi : « [la danse] est passage de la mémoire, transmission, à la fois urgence et médium. Elle ne spécule pas, elle accumule les forces, les dépenses, les sécrète. Elle n'ignore pas que les corps se confrontent à un temps poétique (singulier) et au temps métrique réel »[133].

La danse ne peut être réduite au présent de son action en mouvement, elle allie une série de temps dans le présent de son mouvement. La danse, en tant que corps, ne peut être détachée de la relation de son existence et de son être, ce qui inclut sa dimension immatérielle et diverses formes de temporalités existantes.

Pour en revenir à la chorégraphe et chercheuse Geisha Fontaine, elle mène une réflexion sur la danse et son action au « présent ». Elle considère en effet que parler du présent de la danse consiste à parler d'une rupture de « toute dimension du temps ». La chorégraphie voyage dans des dimensions capables de réunir différentes temporalités :

[132] FONTAINE Geisha*, op. cit.*, p. 224.
[133] Catherine Diverrès, citée par FONTAINE Geisha, *Idem,* p. 29.

> Il est souvent un abandon des repères temporels usuels, mais le présent de la chorégraphie n'est pas sans trace du passé et il n'est pas soustrait à l'avenir, même si ce n'est pas dans des relations chronologiques. […]. Le présent chorégraphique n'est pas non plus la seule intersection de l'antérieur et du postérieur. Il conjoint les durées de la perception, de la sensation, de la conscience, de l'action, de la mémoire, de l'écoute de soi et des autres. C'est la fragilisation de l'immuable ; le temps comme réel et le temps comme fiction (encore au sens étymologique, inventer) se co-réalisent. Le temps peut se commenter à l'infini sur maints aspects, … [134]

Le présent de la chorégraphie, comme l'affirme Fontaine, porte les temps du passé et du futur en transgressant la logique de la chronologie. La danse porte différents temps présents dans le corps, mais aussi dans l'espace, et d'autres éléments qui ne sont pas forcément dans la même temporalité, ce qui produit une rencontre de différents temps, à l'intérieur d'un même temps. Dans ce sens, il est intéressant d'observer la conception du temps qu'implique de manière importante une culture donnée, à partir d'autres points de vue culturels, comme celui de Hideyuki Yano, d'origine japonaise. Yano et sa compagnie MA (mot japonais qui comprend une notion de temps universel) donnent une autre vision du temps, orientale. Il trouve l'inspiration dans le temps où la lenteur, « … était une autre manière de composer et de comprendre », alors que la rapidité lui apparaissait comme « quelque chose de rythmique, où le temps devient calculé [135]». La notion d'éphémère est aussi présente dans son travail, en raison d'une logique qui échappe aux règles de l'Occident :

> Passé, présent et avenir n'est qu'un, le temps circule dans tous les sens […]. Puisqu'elle est intervalle, la distance est à la fois spatiale et temporelle : on peut la déplacer, la projeter dans le passé et dans le futur.[136]

Le temps selon Yano est un temps qui existe en nous, qui est au-delà de la réflexion, car il est en tout. En conséquence, ce temps sera selon ce que nous voudrions qu'il soit. Dans sa démarche artistique, il se révolte face à la rapidité qui impose un rythme, et choisit la lenteur, ce qui permet de vivre le temps différemment, de pousser la danse vers un autre univers possible.

Geisha Fontaine désigne Yano comme celui qui « sut créer de nouveaux circuits entre mémoire corporelle et mémoire physique, entre lenteurs et vitesses,

[134] FONTAINE Geisha, *op. cit.,* p. 88.
[135] Yano cité par FONTAINE Geisha, *Idem,* p. 156.
[136] *Idem,* p. 150.

entre expérience et conscience, entre intention et probabilité, entre chaos et justesse[137] ». Une vision contraire à celle du temps chronométré de Cunningham par exemple, où le mouvement juste est important pour une proposition chorégraphique centrée sur l'aléatoire. Cunningham cherche à montrer, dans un même temps, plusieurs temps, et de nouvelles valeurs temporelles avec Cage ; en revanche, Yano travaille sur un temps plus universel et unique.

En somme, « le temps » dans la danse réunit un monde vaste de rapports interactifs, entre le corps dansant et l'espace scénique. Cette interaction dévoile la danse et son univers, selon notre analogie du rêve ; elle se construit dans des espaces, des temps et des corps qui coexistent dans des réalités parallèles, en se nourrissant les uns les autres, pour se recréer à l'infini.

Pour conclure ce point dédié à la définition du « corps dansant », de l'espace et du temps de la danse, on peut remarquer que ces éléments sont impossibles à isoler. Ils cohabitent, se définissent et se redéfinissent, se construisent et se déconstruisent en s'auto-inventant à l'infini. La problématique devient plus complexe si l'on propose ces réflexions dans le contexte de l'usage de certaines technologies, où justement d'autres formes de corps, d'espace et de temps sont envisageables. Aussi les éléments, ici exposés et analysés, seront-ils repris dans le contexte des outils techniques liés aux images.

II.2. LE « CORPS DANSANT » : QUEL CHANGEMENT FACE AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES ?

Les technologies, tout particulièrement celles qui intègrent la caméra et l'image, remettent en cause les éléments de base de la création, corps, espace et temps, du fait qu'ils sont perçus et représentés différemment. Dans ce contexte, des questions se posent. À quelles problématiques sont confrontés le chorégraphe et le danseur dans cette rencontre de la danse et des technologies ? Comment la façon de

[137] FONTAINE Geisha, *op. cit.,* p 162.

penser la danse évolue-t-elle ? Que peuvent apporter, ou faire perdre, ces technologies à la danse?

Pour pouvoir répondre à ces questions, il paraît important de prendre en compte les éléments de base de la création chorégraphique (corps, espace et temps) par rapport à certains concepts qui sont impliqués dans cette recherche, comme l' « image », l' « intermédialité » ou l' « âme » de la danse. J'ai l'intention d'éclaircir ces concepts par la suite, afin de donner à ce chemin réflexif les points de vue d'où je me place. Il est évident que les trois éléments ici travaillés comme étant la base de la création chorégraphique sont toujours liés et inséparables, mais j'attire l'attention sur l'usage que je voudrais donner au « corps dansant ». Je l'explique principalement parce qu'il arrive à réunir l'espace et le temps de manière implicite. Je reviendrai souvent sur ce « corps dansant », son espace et son temps, car je suis consciente qu'il est difficile de maintenir un cap dans cet univers technologique en développement permanent. On constate que l'usage du terme « corps dansant » peut être large et subjectif, or, on peut envisager qu'il pourrait se compliquer encore davantage par des élargissements liés aux technologies ; je me place sur ce terrain sans l'ambition de trouver une réponse, mais plutôt pour ouvrir une réflexion.

Par ailleurs, les frontières disciplinaires étant parfois floues, je me pose souvent des questions qui peuvent être liées à ce type de danse : est-ce que la danse se redéfinit, sommes-nous témoins de la naissance d'une nouvelle danse, ce type de spectacle qui implique des mouvements corporels est-il une forme d'art hors de la danse ? Autant de questions auxquelles j'essaierai de répondre de différentes manières.

II.2.a. L' « Image » : une dimension du « corps dansant» ?

Que la danse s'intéresse aux technologies liées à l'image n'est pas un hasard, si l'on considère que la danse elle-même est image. Mais comment envisager cette attirance pour l'utilisation de l'image ? Est-t-elle une sorte de narcissisme ? Correspond-elle à l'angoisse de ne pas se voir, ou au désir de saisir en image les mouvements éphémères du danseur ? Plusieurs questions se posent par rapport à cette liaison entre danse et image.

Le mot « image » vient du latin « *imago »*, utilisé dans le sens de « portrait, simulacre, apparence, ombre, qui prend la place de... […]. Suétone utilise *imago* pour désigner les « *visions des rêves* »[138], le mot grec *eikônicos* (qui reproduit les traits, qui représente), est à l'origine d'« icône » ou « icônique »[139]. Sans entrer dans la distinction de signifiants entre « image » et « icône », mon choix se porte sur le terme d'« image ».

Selon la *sémiologie graphique*[140], il est possible de différencier des types d'images. L'*image lumineuse,* étudiée par les physiciens, et constituée par des unités d'énergie lumineuse, correspond à tout ce que notre œil peut voir. L'*image rétinienne* est provoquée par les réactions à la lumière des cellules photo-réceptrices de la rétine. L'*image mentale* est reconstituée par le cerveau en traitant des informations visuelles, auditives, kinesthésiques… L'*image physique* correspond à toute image portée sur un support, papier, film, écran, bande magnétique ou support numérique (photographie, musique ou sons enregistrés…) [141] . Ces différentes manières d'envisager l'« image » sont particulièrement importantes dans la conjoncture actuelle, où la plupart des informations passent par l'image.

[138] *Sémiologie graphique : image graphique et image figurative,* Ateliers de cartographie, Paris (consulté le 07/10/2014) Disponible sur : http://cartographie.sciences-po.fr/node/8
[139] *Idem,* URL Atelier de cartographie.
[140] C'est la discipline qui s'occupe de la *transcription*, dans le *système graphique de signes,* d'un ensemble de données, du *traitement* de ces données afin de faire apparaître *l'information* d'ensemble recherchée et de la *construction d'images* les mieux adaptées à *communiquer* cette information, *op. cit*., URL Atelier de cartographie.
[141] *Idem,* URL.

Le philosophe et sociologue Henri-Pierre Jeudy, par exemple, explique que nous sommes dans la permanente recherche d'une image pour pouvoir savoir ce que nous sommes. Nous vivons dans le vertige continu d'un *non-savoir* de qui nous sommes, nous cherchons sans cesse des références pour nous faire une idée, « une image » de nous-mêmes. Dans cette recherche, il faut trouver des données de *nous* face aux *autres*. Le miroir et les images sont des éléments qui peuvent synthétiser l'idée du *nous* dans une représentation. Mais jamais nous ne pourrions voir directement notre image, sauf comme Narcisse dans l'eau de notre imaginaire construit dans un reflet. Pourtant, notre idée de *nous–même* sera construite selon notre expérience et les expériences des autres. Henri-Pierre Jeudy précise quel est « le principe même de la relation spéculaire » :

> Le miroir n'a pas pour fonction de confirmer des données que nous avons acquises sur notre corps, il réactive au contraire notre imaginaire. S'il sert de pièce à conviction en nous offrant la preuve momentanée de ce qu'est notre corps, c'est dans le jeu infini de nos illusions, entre la complaisance et la mortification[142].

Comme l'affirme Henri-Pierre Jeudy, le miroir est loin de confirmer notre image, au contraire il déclenche l'imaginaire. L'image dans le miroir est modifiée par les perceptions et la psychologie de notre pensée. À la recherche de cette référence, nous sommes donc dans le « vertige » de l'insécurité des données sur notre corps.

Nous pouvons établir un rapport entre l'image en mouvement (qui peut être manipulée dans la vidéo, le cinéma, les logiciels) et l'histoire de Pygmalion qui réalise son désir de donner vie à Pathos, son œuvre sculptée. La danse donne aussi d'une certaine façon la vie aux « images » qui habitent les artistes, et qui les rendent « visibles » dans des créations devenues possibles grâce aux nouvelles technologies. Nous pouvons dire que l'image portée par le danseur, par rapport à son « corps dansant », est finalement l'enjeu des imaginaires poétiques liés aux sensations.

[142]JEUDY Henri-Pierre, *Le Corps comme objet d'art,* Paris, Ed. Arnaud Colin, 2005, p. 41.

Au fil du développement de la technique, l'enregistrement du corps (vidéo, cinéma) et la manipulation de ce corps (logiciels) ont dépassé l'idée voyeuriste, et ont plongé vers des utopies liées à la « réalité virtuelle ». Dans ce sens, on peut penser que « la réalité virtuelle » ira au-delà du reflet du corps, car elle permet la construction de corps imaginaires qui vont au-delà d'une « réalité » possible.

Il n'est pas question de considérer l' « image » comme un simple décor dans la création, même si l'on a constaté un certain nombre de cas d'artistes qui font de l'image un élément banal et inutile. Je voudrais plutôt me centrer sur l'observation d'artistes qui proposent un usage de l'image cohérent par rapport à leur discours artistique. On pourrait penser que la peur de voir notre corps disparaître dans un monde toujours plus envahi par les images produit un effet de contre-attaque avec la même « arme », c'est-à-dire rendre visible l'abus et la peur d'un corps qui disparaît en images, à travers l'usage des images. On trouve un exemple dans *Metapolis II* (2006) de Frédéric Flamand (déjà mentionné dans le premier chapitre), une oeuvre qui parle d'un monde envahi d'images, et dont l'un des moments clés est la séquence où un danseur, presque nu, se confronte à son image à travers une projection de son corps (en temps réel) comme si c'était un énorme miroir. Il danse en face de lui-même ; son image est plus grande que son corps matière, et, sans la limite de la gravité, elle tourne en changeant de position alors que le corps matière ne peut pas la suivre. L'un en face de l'autre, ils semblent dialoguer. Des questions peuvent alors se poser par rapport à une sorte d'archétype de l'humanité actuelle.

De la même manière, les usages de l'image des corps qui dansent sont variés, c'est une façon d'ausculter les mouvements, de les mettre en valeur, une sublimation de la forme corporelle. *Dance* (1979) de Lucinda Childs est un exemple dans lequel les images sur la scène montrent les corps des danseurs en grande taille, en contraste avec les danseurs physiquement présents. La chorégraphe choisit là de mettre en valeur le corps qui danse dans une dimension technique du mouvement, la beauté physiologique de la danse.

Une autre possibilité d'usage de l'image, dont je me sens plus proche, se trouve dans le travail des artistes qui veulent construire à travers ces créations un corps capable de se fondre dans leur imaginaire, lequel se manifeste visiblement à l'extérieur. Un *stade paradoxal* peut-être? On peut penser à Pina Bausch, dans son œuvre *Agua* (2001) ; elle y construit, avec des vidéos projetées de différentes manières et sur divers supports, une immersion dans des espaces envahis par des corps qui dansent, matières liées à la nature (eau, branches d'arbres) et des vidéos d'images principalement de la forêt vierge amazonienne. Pina Bausch construit un univers onirique visible et tactile. On perçoit des passerelles entre le corps dansant et son monde intérieur de sensations liées aux images. Les corps et les images forment un seul monde. Le monde intérieur du danseur est rendu visible à l'extérieur par les images (à travers le corps présent sur la scène et la vidéo).

Ainsi, penser les images dans le contexte de l'usage technologique est une recherche qui touche aussi un autre état de la danse, plus profond et polémique. Celui d'une « âme » ou d'un « esprit » qui l'anime, une dimension de la danse qui montre qu'elle se situe au-delà d'un corps que l'on voit en train de se mouvoir.

II.2.b. « L'Âme » ou « l'Esprit » de la danse ?

Expliquer de manière simple et concrète pourquoi il faut trouver un nom à cette intangibilité certaine qui existe dans la danse est une partie importante de ce parcours, même si elle n'est pas directement mon sujet de recherche. On a besoin de pouvoir faire référence à ce concept de manière claire, à propos de l'utilisation de la technique, en étayant les analyses à venir.

Ainsi, parler d' « âme » ou d'« esprit » a été plus compliqué que je ne l'avais prévu. «Âme » et « esprit » semblent synonymes, et dans la plupart des contextes, ils peuvent certainement l'être. En ce qui me concerne, « âme » sera le mot choisi pour parler de la danse en raison de l'origine du mot latin « âme », *animus*, qui veut dire « vent », « air », « souffle » qui « anime », alors que l' « esprit », d'origine latine également, signifie « souffle », mais souvent en lien

avec un concept spirituel lié à la religion ou la métaphysique. Je préfère donc utiliser « âme » car ce mot évoque quelque chose d'immatériel qui anime la matière, qui donne la vie, qui la pousse à bouger. L'âme de la danse est à mon avis cette énergie invisible qui la remplit de vie et de mouvement.

Comment vois-je cette « âme » ? J'ai trouvé, dans l'ouvrage *L'Âme et la danse* de Paul Valéry, un point de vue qui me paraît pertinent et que je partage. Il réfléchit sur la danse à partir d'écrits inspirés par le philosophe Platon et construit un dialogue entre trois personnages : Socrate, Phèdre (un jeune homme) et Éryximaque (médecin). À travers eux, il se pose des questions par rapport à la danse et son « âme », « âme » dans le sens d'une essence invisible qui la fait vivre, et la rend capable d'être perceptible par ceux qui la regardent. Valéry envisage différents points de vue à travers les trois personnages : philosophie et sagesse (Socrate), rationalité et science (Éryximaque), passion et monde sensible (le jeune Phèdre). Ces personnages parlent de l'« âme » de la danse de façons qui, à mon avis, se complètent. Ainsi, Phèdre décrit la danse avec une multiplicité de sensations corporelles, liées à l'amour, à la passion, en disant « le murmure des dormeurs se transforme ; et sur les murs de flammes agités s'émerveillent et s'inquiètent les ombres immenses des ivrognes !...Voyez- moi cette troupe mi légère, mi solennelle ! »[143]. Éryximaque se situe en tant que médecin et admirateur de la physionomie : « Regarde quelle beauté, quelle pleine sécurité de l'âme résulte de cette longueur de ses nobles enjambées. Cette amplitude de ses pas est accordée avec leur nombre, lequel émane directement de la musique »[144]. Socrate, quant à lui, envisage un point de vue plus sublime de la danse à travers une vision de son « âme » qui va au-delà de son lien avec le corps ; il voit une évocation du sens de la vie à travers la danse, un réveil de formes intangibles, et de la beauté, la constatation d'une sublime « vérité ». À travers une métaphorique poésie, Socrate arrive à évoquer une dimension de l' « âme » de la danse que je partage en disant par exemple : « Quelle vive et gracieuse introduction des plus parfaites pensées !... »[145] […] « Elle est tout entière dans ses yeux fermés, et toute seule avec

[143] VALÉRY Paul, *Eupalinos, L'Âme et la danse, Dialogue de l'arbre*, Paris, Gallimard, 2008, p. 11.
[144] *Idem*, p. 123
[145] *Idem.,* p. 114.

son âme, au sein de l'intime attention… elle se sent en elle-même devenir quelque événement »[146]. L'usage du mot « âme » chez Valéry réunit différentes dimensions de la danse, ce qui implique le « corps dansant », mais il évoque aussi une autre possibilité plus large de cette « âme », plus universelle et plus sublime, qui s'échappe du « corps dansant ».

Alors l' « âme » de la danse est l'essence qui « pousse » le « corps dansant » à bouger, non seulement à bouger organiquement, mais aussi à partir d'une invisibilité présente comme celle du vent qui se déplace, qui existe, et que l'on sent même si on ne la voit pas. L'« âme » de la danse est visible à travers le « corps dansant » et son interaction avec le monde, et comme le vent nous fait réagir au moment où il nous « touche », la danse nous touche quand elle dévoile son « âme ».

Ainsi le mot « âme » me paraît plus juste car il porte en lui-même une touche poétique, sensible et perceptible, cohérente par rapport à son usage dans cette recherche.

II.2.c. L'« Intermédialité » des outils techniques dans la danse.

Le « corps dansant », avec tous les composants déjà mentionnés, est confronté aux technologies qui permettent la création en temps réel, comme la caméra, les logiciels et l'internet. Ces outils agissent comme des éléments « canalisateurs », « traducteurs », « passeurs », entre le « corps dansant » et le créateur de danse. Ces « intermédiaires » entre danseur et créateur de la danse influencent le processus d'écriture. Cette « *intermédialité* » est à considérer dans le processus créatif, et j'essaierai de l'analyser comme un nouveau mode de création.

La danseuse et chercheuse Claudia Rosiny étudie le concept d' « *intermédialité* » à partir de la création de la danse et de la vidéo comme la relation entre deux « moyens » qui peuvent trouver une instance créative de

[146] VALERY Paul, *op. cit., p.* 124.

dialogue entre eux. Elle explique que ce dialogue entre les danseurs et les opérateurs de caméras ne consiste pas seulement à les confronter à un outil (la caméra), mais aussi à des corps différents qui participent à la création de danse. Par exemple, la caméra manipulée par un cameraman crée un déplacement du corps du danseur vers une autre temporalité et un autre espace subjectivisé par le regard du manipulateur. L'outil, ainsi que le cameraman, produisent une « intermédialité » féconde entre le créateur de danse et son oeuvre.

On peut aussi envisager la transgression des éléments de base de la création chorégraphique à travers les paroles de Michèle Noiret, chercheur et maître de conférence : « L'intermédialité créée par l'intrusion de la projection cinématographique modifie également notre perception du temps, confrontant le temps de l'ici et maintenant, de l'instant, à un temps du passé, enregistré. On observe alors une dilatation du temps »[147]. Cette réflexion est applicable au corps et à l'espace dans la danse, et il faut en poursuivre la découverte à partir d'autres exemples qui impliquent cette idée de création « intermédiée ». Mais comment comprendre « l'intermédialité » ?

Le concept d'« intermédialité » a un rôle important dans le contexte de notre recherche. La définition proposée dans les études faites par le CRI (Centre de Recherche sur l'Intermédialité) de Montréal nous paraît une approche intéressante pour notre sujet, et Silvestra Mariniello s'exprime ainsi :

> On comprend l'intermédialité comme une hétérogénéité ; comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation ; comme recyclage dans une pratique médiatique, le cinéma par exemple, d'autres pratiques médiatiques, la bande dessinée, l'opéra-comique, etc. ; comme convergence de plusieurs médias ; comme interaction entre médias ; comme emprunt ; comme interaction de différents supports ; comme intégration d'une pratique avec d'autres ; comme adaptation ; comme assimilation progressive de procédés variés ; comme flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos ; comme faisceau de liens entre médias ; comme l'événement des relations médiatiques variables entre les médias [...] [148].

[147] Michèle Noiret citée par HEILDERBERGER Aurore, in *De la mesure à la démesure vers le dionysiaque : une étude de l'excès dans l'oeuvre du chorégraphe et cinéaste flamand Wim Vandekeybus*, thèse en Arts du spectacle (mention études chorégraphiques), sous la direction de Jean-François Robic, Université de Strasbourg, 2012, p. 258.

[148] Dans le contexte du Colloque au CRI (Centre de Recherche sur l'Intermédialité), définition par Silvestra Mariniello, « Médiation et intermédialité » in *Les Définitions de l'intermédialité*, Montréal, 1999. Disponible sur : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/sphere1/definitions.htm (consulté le 10/11/2013)

De ce point de vue, le « corps dansant » trouve, avec les technologies, un enjeu dans les échanges entre « *médias* » qui font passer l'art de la danse à un langage partagé, hybride. Les technologies peuvent alors être considérées comme des formes de prothèses qui prolongent ou modifient les perceptions du chorégraphe et des danseurs. L'usage des outils techniques qui s'interposent dans l'interaction directe du « corps dansant » apporte des éléments positifs et complexes à découvrir. Le « corps dansant », comme on l'a relevé auparavant, est en soi un « medium », un « intermédia » pour l'art de la danse. Ainsi, le « corps dansant » confronté aux nouvelles technologies, à des outils « intermédiaires » pour la création, produit une surcharge de médiation qui multiplie les possibilités de flux d'informations, mais avec le danger de se perdre dans un labyrinthe d'infinis chemins sans savoir lequel suivre. Cette forme de création n'est pas à l'abri de la peur de voir la danse perdre son « âme », se banaliser ou se transformer en quelque chose de différent. Ce point mérite un approfondissement de la réflexion.

II.2.d. Quelles peurs pour la danse avec l'utilisation des outils techniques ?

Maîtriser le temps et le mouvement est le thème fondamental associé à l'automatisme et des machines. Au fil de l'histoire, on peut dire que la construction de machines répond au désir d'améliorer les performances corporelles, mais aussi de contrôler la nature. En contrepartie de ce désir existe la peur inhérente de voir les machines nous dépasser et nous contrôler. Cette démarche, reflet d'une pensée moderne orientée vers la conception technique et le contrôle de la matière, implique la maitrise du temps, par exemple avec la construction d'une horloge, et déjà une forme de programmation et d'« automatisme ».

« L'automatisme » s'associe à deux idées distinctes, le principe de la programmation et celui de la régulation, à la recherche de la maîtrise du temps et du mouvement. À l'époque contemporaine, le concept d'automatisme a été plutôt

lié à l'univers du machinisme industriel ; actuellement, à l'ère de l'informatique, cette « automatisme » se transforme en « programmation ».

L'une des constructions les plus complexes dans le domaine de l'automatisme est le « robot », mot emprunté dans les années 20 à une pièce de théâtre appelée *Rossum's universal robots* du praguois Karel Capek, dans laquelle les « robots » sont des machines de plus en plus perfectionnées qui finissent par anéantir l'espèce humaine. Ils ne sont pas quelque chose de nouveau dans l'histoire, contrairement à ce que l'on pourrait croire, car en quelque sorte empruntés à l'imaginaire des êtres artificiels de l'Antiquité telles des statues de dieux de l'ancienne Egypte capables de bouger et de faire peur (avec l'aide de mécanismes), ou le Golem du folklore juif (être artificiel humanoïde fait d'argile, inspirateur de figures comme Frankenstein par exemple, dont le rôle est de défendre son créateur). On trouve, dans le même ordre d'idée, des figures plus effrayantes, capables de supplanter les êtres humains, comme dans le film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang : un robot capable d'adopter n'importe quelle forme humaine sème la discorde pour maintenir le pouvoir dictatorial de la métropole.

La technique accompagne l'imaginaire, les peurs et les rêves de l'humanité. De la même façon, le développement de l'informatique se croise avec l'imaginaire de notre propre corps et ses fantômes, des êtres qui nous envahissent ou nous font muter. Les peurs liées à la disparition du corps de « chair » sont une constante à l'aube de cette société « virtualisée », avec l'apparition des *avatars* ou du *Ciborg*, qui inspirent une fois encore la crainte de voir l'être humain supplanté. Pourtant, que sont un *Avatar* et un *Cyborg ?*. A*vatar* est un mot emprunté à l'Inde et renvoie au principe de la réincarnation. En informatique, un avatar est le concept d'image d'un corps construit dans la réalité virtuelle, Daniel Thalmann le définit ainsi :

> Les avatars correspondent à des représentations fidèles de l'usager. La technique consiste à enregistrer directement les mouvements de l'usager et à les transposer sur un humain virtuel qui devrait avoir aussi son apparence.[149]

[149] THALMANN Daniel, EPFL-DI-Laboratoire d'Infographie Des avatars aux humains virtuels autonomes et perceptifs (Consulté le 05/07/2013)
Disponible sur : http://dit-archives.epfl.ch/FI98/fi-sp-98/sp-98-page56.html

Un *avatar* est donc notre représentation dans une image, dans le monde virtuel, ce qui permet d'« habiter » cet endroit, soit sur internet soit dans une autre forme d'image informatique. En revanche, le *Cyborg* cherche à garder les éléments les plus importants du corps humain (principalement la tête) et à les combiner avec les technologies dans la réalité. Un *Cyborg* se trouve donc dans la réalité matérielle avec des morceaux de machine.

Alain Milon définit le *Cyborg* comme « l'association d'un organisme vivant et d'un dispositif technologique avec des composantes artificielles »[150], et va au-delà de la définition de ce concept, jusqu'à penser et dire qu'ils sont directement concernés par notre société ; selon lui, un *Cyborg* est un corps politisé et manipulé dans le sens de la perte d'humanité et de l'expression maximale de l'individualité :

> Il est plutôt la mise en forme d'un modèle politique despotique auquel on donne une apparence, celle d'un corps sans défaut. A la vitalité d'un corps souffrant est substitué un dispositif politique dictatorial, le cybercorps devenant l'incarnation d'une société sans parole et sans espace public[151].

Milon revient à cette alternative de l'homme par rapport aux technologies, améliorer sa condition physique ou être supplanté, c'est-à-dire avoir un corps plus fort, sans maladies, sans vieillesse, versus un corps qui risque de perdre son « humanité », ou/ et d'être manipulé par les machines contrôlées par des systèmes despotiques.

La peur de la disparition du corps est réactivée par le *Cyborg,* à la différence d'un *avatar* qui ne dépasse pas son monde « virtuel ». Un *Cyborg* habite dans un monde « réel », organisme mi humain, mi robot, construit par les humains eux-mêmes. Les performances d'artistes sont attirées par des réflexions plus conflictuelles sur ces nouvelles formes corporelles et tentent de faire partie des

[150] MILON Alain, « Corps virtuel, Du cibercorps au corps vivant », *Dictionnaire du Corps*, Michela MARZANO (direction), Paris, PUF, 2007, p. 259.
[151] *Idem.*, p. 259.

mondes de *Cyborg* et des *avatars,* comme c'est le cas de Stelarc [152] et d'œuvres comme *Exoskelton* (1998), *Movatar* (2000), *Prosthetic Head* (2002).

De même, Marcel Li Antùnez Roca crée des œuvres de danse avec robots et caméras, projetées sur le plateau en direct. Ces éléments se mélangent avec des créations de réalité virtuelle. Des œuvres comme *Afasia* (1998), et *Epizoo* (1994), proposent un travail sur les mutations corporelles. Dans *Afasia* (aphasie) par exemple, l'artiste se trouve avec un exosquelette (carapace mécanique) sous la forme d'un « dreskeleton », appareillage qui couvre son anatomie et permet au mouvement corporel ainsi qu'aux dispositifs de contrôler un ordinateur. Cet ordinateur réagit à partir d'un logiciel créé spécialement, et répond en temps réel aux images projetées, aux robots et à la musique ; la totalité des éléments de l'oeuvre sont donc dirigés par l'artiste qui bouge.

Afasia, inspirée de *L'Odyssée d'Homère*, propose un regard sur l'aphasie (altération du langage parlé ou écrit produit par une lésion du cerveau). Antùnez crée un singulier dialogue non verbal entre les différents dispositifs sur la scène, et l'artiste présente des moments troublants. Par exemple, on le voit assis avec son « dreskeleton » sans bouger, les images se succèdent derrière lui (figure 24), et donnent l'impression de sortir de sa tête, évoquant ses désirs avec une touche d'ironie et de grotesque. A un autre moment (figure 25), l'artiste danse en interagissant avec les projections et les différents dispositifs qui l'associent à un univers partagé entre un espace en images et un espace physique. Dans ce dernier exemple, il est intéressant de remarquer combien son corps physique trouve une présence organique forte sur le plateau, sans se diluer dans le monde en images. Antùnez met en évidence cette condition à cause de l'effort corporel qu'il doit fournir pour maîtriser la machine qu'il porte (fatigue, sueur). Le corps, dans cette œuvre, donne l'impression de se révolter contre lui-même, contre ce voyage dangereux et inconnu, couvert d'un squelette mécanique qui lui donne du « pouvoir » mais qui l'emprisonne. Sa proposition artistique renvoie à une sorte de voyage, de questionnements sur une humanité « contaminée » par des machines et

[152] Stelarc est un artiste australien connu pour ses performances qui mélangent le corps biologique à des composants électroniques ou robotiques. Site officiel disponible sur : http://stelarc.org/_.swf (consulté le 23/09/2014)

des images, mais aussi sur une pensée discordante, de langages perdus, de difficultés à communiquer de manière fluide et harmonique.

Figure 24 et 25. Marcel Li Antunéz, *Afasia* [153] (1998).

Ainsi les peurs par rapport à l'usage des technologies prennent différentes formes selon les points de vue et représentations que choisissent les artistes. Il est intéressant de relever dans certains cas de création avec les nouvelles technologies comment la critique sur l'usage des images se développe, tout en utilisant l'outil critiqué. Ainsi, chez Antùnez, les différents dispositifs l'aident à construire son spectacle. Celui-ci se transforme en une sorte de « cercle vicieux » intentionnel : les dispositifs servent à la création, et la création existe à travers l'interaction des dispositifs disposés sur la scène. Le paradoxe se succède à travers un spectacle qui propose en lui-même une critique d'une humanité emplie de machines.

L'« intermédialité » produite par l'usage des technologies change d'autre part les formes d'interaction entre le « corps dansant » et les « machines », en produisant un passage qui peut être perturbateur, dans le sens d'oublier les objectifs, de se dissoudre dans les effets spéciaux sans savoir quoi dire et comment le dire. Ainsi, un usage banal et gratuit des technologies peut produire une « aphasie » artistique de la danse. La technique choisie peut en effet provoquer un défaut de cohérence, de sens, entre ce que voudrait dire l'artiste et ce que l'on reçoit.

[153] Marcel Li Antunéz, « *Afasia* » disponible sur le site officiel de l'artiste : http://marceliantunez.com/work/afasia/images/ (consulté le 11/08/2014).

La peur de la disparition du corps et les utopies de corps « idéaux », sont présents dans la conjoncture d'une danse qui est à la recherche de nouvelles représentations d'elle-même. Le « miroir » qu'offrent les technologies d'aujourd'hui ouvre de nouvelles possibilités dans la recherche de nouveaux langages du mouvement. Mais il se produit aussi le « vertige » d'une danse qui réaffirme l'envie de se reconnaître autrement, ou d'occuper des espaces de rêve pour le danseur, dans une « réalité virtuelle » où l'imagination est la seule limite.

La peur de l'inconnu fait partie de la condition humaine, et de ce point de vue les nouvelles technologies peuvent susciter des appréhensions et des craintes. Mais une autre approche est possible et c'est ce qui guide ma recherche, celle d'un choix technique conscient, en partenariat avec la danse, qui doit prendre en compte l'« âme » de la danse, car l'« intermédialité » des outils techniques peut aider à la visualiser. Cette connivence entre danse et outils choisis ne doit pas s'éloigner de son propos artistique, et rester cohérente dans une recherche sensible et consciente des créateurs de danse.

II.2.e. Quelle danse avec les nouvelles technologies ? Quelques exemples d'usage.

Que peuvent dire les danseurs et les chorégraphes sur cette nouvelle réalité : la danse et l'usage des nouvelles technologies ?

Si le corps change, il est évident que la manière de communiquer, de se mettre en relation avec l'autre et d'interagir avec lui changera aussi. Ainsi, notre société peuplée d'images a-t-elle des effets sur le corps et la manière de le percevoir, car les nouvelles technologies « sur-stimulent » le sens de la vue. Le corps se trouve à un carrefour, il fait partie des nouveaux paradigmes modernes de la création, ce qui, inévitablement, touchera le monde de la danse, car le « corps dansant » ne peut pas se détacher d'un « corps social ». Le sociologue David Le Breton propose une réflexion sur le corps face à Internet :

> La navigation sur le Net ou la réalité virtuelle donnent aux internautes le sentiment d'être rivés à un corps encombrant et inutile, qu'il faut nourrir, soigner, entretenir, etc ... alors que

> la vie serait si heureuse sans ces tracas. La communication sans visage, sans chair, favorise les identités multiples, la fragmentation du sujet engagé dans une série de rencontres virtuelles pour lesquelles il endosse à chaque fois un nom différent, voire même un âge, un sexe, une profession choisis selon les circonstances. La cyberculture est souvent décrite par ses adeptes comme un nouvel univers, ce paradis est nécessairement sans corps[154].

David Le Breton observe un phénomène d'interrelation sociale, dans un monde avec des rapports différents, avec un corps « réel » qui dérange à cause de ses besoins naturels, comme dormir ou manger, une problématique qui concerne la danse, où le corps est directement concerné. L'Internet développe une « culture » de langages, d'identités, de rapports différents ; d'une part, on met en question le corps et ses limites, d'autre part ce nouveau monde donne carte blanche à l'imagination, tout y est possible. La place du corps face à cet univers en internet et en images renvoie à la réflexion sur le « corps dansant » et les représentations possibles d'aujourd'hui. Il y a des effets directs sur la perception et les désirs d'être un autre, plus puissant, plus beau, plus jeune, dans un autre corps. Dans ce contexte, la danse se confronte à des paramètres d'interaction où les questionnements des danseurs et chorégraphes passent aussi par les changements sociaux du monde actuel, visibles à travers leurs chorégraphies.

La chorégraphe et sociologue Muriel Guigou affirme que la plupart des chorégraphes d'aujourd'hui ont un discours similaire sur « l'idée de corporéité, du fait que le vivant est premier et que le virtuel n'est qu'un outil qui permet un nouvel espace de liberté »[155]. La majorité des artistes de danse témoignent que, pour construire des danses « virtuelles », il faut avoir une référence au corps « réel». Ainsi, même si les divers outils technologiques permettent de nombreuses possibilités de création de formes et d'environnements virtuels, cela n'aura pas grand intérêt s'il n'existe pas au départ le support « physique » et « réel » d'un « corps dansant » vivant, une matière solide (corps organe) qui peut soutenir une création de danse.

[154] LE BRETON David, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999, p.18.
[155] GUIGOU Muriel, « *Le corps du danseur et son double virtuel* », in FINTZ Claude (direction) *Du corps virtuel… à la réalité des corps*. Actes du colloque de décembre 2000 à Grenoble, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 145.

Pour le chorégraphe et chercheur Jean-Marc Matos, le recours à la technologie est important, « au moment où les artistes 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 »[156].

L'artiste met l'accent sur la conscientisation nécessaire des artistes au moment de l'utilisation des technologies, car comme toute nouvelle invention il existe des côtés positifs et négatifs selon l'usage. Des groupes d'artistes se posent des questions, et essaient de dialoguer et de confronter leurs doutes et leurs découvertes lors de rencontres, la plupart multidisciplinaires. Moi-même, j'ai participé à des journées d'études et à des colloques consacrés à des questions sur l'usage de la technique et la place de la danse. On perçoit donc l'intérêt et l'inquiétude de personnes impliquées dans la création de danse (chorégraphes, danseurs, chercheurs) qui visent à développer la danse selon une cohérence artistique.

Le corps, premier concerné, prend la place principale dans les discussions ; ainsi Jean-Marc Matos, par exemple, fait de sa réflexion par rapport au corps le sujet de son art :

> Parler de corps, et de corps dansé, **avec** la technologie, en réseau, dans le réseau, c'est parler de ma pratique de chorégraphe qui écrit avec les nouvelles technologies, [...] parler de mon expérience partagée avec d'autres chorégraphes, danseurs, ... impliqués dans un travail où la présence physique dialogue intimement avec les espaces du visuel et du musical. [157]

Le chorégraphe met en évidence le besoin d'un état de conscience, et d'un partage entre les artistes en train de travailler dans ce domaine. Il relève la relation du corps « avec » les technologies, ce qui est une façon de dire que la danse devrait considérer les outils comme des partenaires, en proposant la conscience créative d'un dialogue. La « présence physique », en dialogue avec les « machines », crée un départ depuis une expérience « vécue » par ce corps qui danse, et celui qui crée

[156] MATOS Jean-Marc, *«* Danse avec technologies : le corps d'une utopie ou le corps d'un conflit ? *»* in CORIN Florence, *Danse et nouvelles technologies*, Bruxelles, Contredanse, trimestrielle n°40-41, 1999, p. 68.
[157] *Idem.,* p. 70.

la danse, et donc un espace de création capable de développer de nouveaux langages. Ces formes nouvelles peuvent justement venir de ces questionnements et confrontations de « corps dansants » conscients qui émergent de passerelles d'interaction avec les outils techniques. Ainsi pourrait-on dire que la danse a découvert la manière de rechercher la construction ou la reconstruction d'un corps avec un référent possible dans notre monde actuel, pour ainsi pouvoir échapper au « vertige » d'une disparition, face à un *multi miroir,* dans le tourbillon des images.

Ainsi, la question « quelle danse avec les nouvelles technologies ? » ouvre un débat encore loin d'être clos. Mais mon intention est de me placer dans ce contexte avant d'analyser mon travail de laboratoire, lequel touche plusieurs des points abordés dans cette première partie.

Il me semble pertinent de proposer quelques exemples concrets et récents à travers des œuvres qui utilisent différents dispositifs, et dans lesquelles les choix des artistes permettent de dévoiler des problématiques, des questionnements et des réflexions qui sont ceux du monde de la danse actuellement. Ce regard, simple sommet d'un iceberg, apporte une contribution au grand « *mapping* » à construire autour des usages de nouvelles technologies.

II.2.f. Quelques cas comme exemples d'utilisation de diverses technologies.

Les riches possibilités de créations chorégraphiques avec différents outils techniques actuels entraînent un manque de classification et de cadre d'indentification. Les croisements disciplinaires, ainsi que méthodologiques, compliquent le choix des exemples. Je voudrais du moins indiquer, à travers les cas suivants, certaines pistes d'observation et de réflexion qui m'intéressent, et qui touchent les analyses développées dans ce chapitre. Il s'agit d'abord de l'outil technique choisi, et de sa cohérence dans la proposition chorégraphique, puis de la place de la danse en tant que discipline du mouvement corporel, ce qui implique le « corps dansant » et son « âme ». Il s'agit enfin des dangers et réussites dans le contexte des outils techniques choisis.

Mon intention est de proposer des exemples qui permettront d'envisager les éléments de base (corps, espace et temps de la danse) dans le concret d'une création. Les artistes choisis sont Philippe Decouflé (vidéo), Myriam Gourfink (capteur de mouvement et écriture chorégraphiée), n+n Corsino (iphone et avatar), Klaus Obermaier (réalité virtuelle et transformation du corps en temps réel).

Mon objectif est de mettre des images concrètes sur mes idées, et ainsi de mieux pouvoir envisager le travail du laboratoire *Seuil-Lab*. Cette sélection d'artistes a aussi joué un rôle important dans mes explorations et recherches personnelles, car le fait de réfléchir aux créations d'autres artistes m'a permis de prendre un peu de distance avec ma propre démarche de recherche et d'expérimentation.

Philippe Decouflé : choisir l'angle de regard d'une même danse.

Parmi la variété des travaux réalisés par Philippe Decouflé, l'un d'eux attire particulièrement mon attention en raison de sa proposition de support. *Infidèle* (2004) est partie du projet Iris, une coproduction franco- japonaise. Il s'agit d'une vidéo qui intègre une vision en multi caméra des images d'une même danse. À travers l'option de trois sélections de l'angle du regard, celui qui utilise la télécommande peut choisir à n'importe quel moment de changer de point de vue sur la chorégraphie de la vidéo. La danse se développe avec un jeu d'illusions d'optique et d'ombres qui changent de taille comme des fantômes qui déambuleraient sur la scène, et tromperaient l'œil (voir photogramme figure 26). L'option un, deux, ou trois de la télécommande permet de multiplier les points de vue et de voir, par exemple, les danseurs qui se trouvent derrière l'écran, de voir de plus loin ou de plus près le plateau, d'en haut ou de côté. Dans les images de la figure 26, on voit d'abord un point de vue depuis le public sur place, une caméra en plan large en face de la scène ; une deuxième photographie montre l'arrière de la scène et ceux qui produisent les ombres ; une troisième photographie montre une

caméra aérienne de l'arrière de la scène. Trois exemples de points de vue que permet la commande dans cette vidéo danse.

Figure 26. Photogrammes vidéo, Philippe Decouflé, *Infidèle*[158] (2004).

Decouflé parle de sa création comme un « rêve de Méliès, de fantasmagorie. Tous ces éléments qui manquent cruellement au spectacle vivant »[159]. Ces mots se concrétisent à travers ses créations liées à la magie illusionniste, au croisement de techniques anciennes, comme les ombres chinoises, et modernes, comme l'audiovisuel.

La technique choisie par Philippe Decouflé, dans le contexte d'une création « illusionniste », me semble très cohérente. Les caméras placées dans différents endroits permettent de regarder la même chorégraphie avec trois options en parallèle. Selon l'angle choisi, on peut découvrir par exemple les effets d'ombre qui sont derrière l'écran : le fait de s'approcher ou s'éloigner de la source lumineuse permet de montrer les danseurs miniatures à côté d'ombres de danseurs énormes. La danse d'*Infidèle* devient une exploration spatiale et ludique d'une chorégraphie dynamique et cohérente dans son langage corporel. Les danseurs interagissent avec les dispositifs techniques, conscients des effets à produire, conçus par le chorégraphe. Le « corps dansant » de Decouflé habite un espace d'illusion, amusant à découvrir. L'artiste est capable de rendre visible, à travers son œuvre, ses réflexions par rapport à la construction de cette danse.

[158] Extrait du DVD *Kaléidoscope*, interprète : Compagnie de danse DCA, réalisateur Philippe Decouflé. Editeur : Sony Music, Paris, durée 113 mn, DVD, 2004.
[159] Document du programme *IRIS*, 2005, en format PDF, Théâtre de Saint-Quentin-en-Yvelines. Disponible sur : www.theatresqy.org (Consulté 02/02/2007), p.3.

Un autre élément fascinant dans cette proposition chorégraphique de Decouflé se trouve dans le rapport au temps. Les trois points de vue parallèles de la même danse produisent une sorte de trou spatio-temporel, dans lequel le spectateur qui manipule la vidéo est libre de choisir, à la différence de la perception du spectateur d'une salle de théâtre, lequel a une temporalité linéaire, et un seul point de vue (celui de la place qu'il occupe). Le spectateur qui regarde la vidéo, dans ce cas, peut se « déplacer » dans des espaces parallèles dans le temps linéaire de la chorégraphie, mais avec différents points de vue au choix.

Ces choix que permet la vidéo se traduisent en une réalisation individuelle de la danse, puisque celui qui manipule les points de vue construit à chaque fois une nouvelle danse à partir d'une seule. Plus qu'un créateur d'une nouvelle danse, j'évoquerai un « ré-organisateur » chorégraphique dont les options autorisent d'autres perceptions de la danse.

Du point de vue de la corporalité, le « corps dansant » que propose Philippe Decouflé est aussi dans une transgression, dans le sens où le même corps se multiplie en images représentatives de trois points de vue différents, mais qui correspondent au même danseur, et au même instant vu sous trois formes différentes. On remarque que sa danse a dû être réfléchie, pour produire les effets de taille et d'ombres, tout comme la proposition des angles de la vidéo, ce qui nous montre comment l'usage de technologies peut contribuer à la réflexion chorégraphique dans la voie d'autres possibilités d'écriture.

Myriam Gourfink : écrire le mouvement en temps réel.

La chorégraphe Myriam Gourfink s'intéresse au concept du temps dans l'écriture de danse. Elle propose souvent des danses comportant une importante recherche sur la lenteur et le souffle, et ses créations s'appuient sur des concepts qu'elle a transposés dans des partitions développées dans un logiciel de capteurs de mouvement. Dans son travail *This is my house* (2005), elle propose l'écriture d'une chorégraphie qui implique la création de signes qui servent à composer une danse

en amont des mouvements des cinq danseuses, lesquelles interagissent avec des dispositifs informatisés. Ces signes inspirés des travaux de Laban peuvent être modifiés par les danseuses sur la composition pré-écrite, en temps réel. Le but de cette recherche est d'inviter l'interprète à co-créer une partition ouverte. Les cinq danseuses pilotent, par leur souffle et par de lents mouvements, grâce au système de captation développé par l'Ircam (système MnM/FTM[160] du logiciel MaxMS), les processus de modification de la partition chorégraphique qui s'affiche sur des écrans placés en hauteur. La chorégraphe décrit ainsi son travail :

> Un premier mouvement développe une chorégraphie pour un quintet de femmes : une danse frontale et au sol qui tend lentement vers un redressement sans jamais atteindre la posture verticale stable. […] elles peuvent décider de leurs rapports d'espace —proches ou éloignées les unes des autres —, de souffle — toutes au même rythme, ou en polyrythmie…[161]

La description que fait la chorégraphe des dispositifs proposés indique à quel point la création s'appuie sur les outils, car, sans eux, la création de Gourfink ne pourrait avoir lieu. Les danseurs doivent maintenir dans leur corps un mouvement lent avec une conscience de la respiration, donc une extrême attention à elles-mêmes et à leur action. « Corps dansant » et dispositifs sont reliés comme par un cordon ombilical, et les passages d'information se nourrissent mutuellement. En même temps, l'idée d'une écriture visible sur l'écran rend compte du moment spécifique de l'écriture du mouvement corporel dans l'espace et le temps. La « partition » des signes affichés donne une autre lecture de la danse qui est en train de se dérouler en même temps sur la scène avec les danseuses présentes.

Par conséquent, la possibilité de lier la danse à une écriture, comme celle proposée par Gourfink, met en évidence une réflexion sur des mouvements qui obligent le danseur à être attentif à la danse hors de son corps et de ses rapports spatio-temporels conventionnels. Il est forcé d'inclure un élément différent, la conscience du logiciel, comme un partenaire important pour la conception et la

[160] MnM est un ensemble d'externes de Max / MSP qui offriraient un cadre unifié pour diverses techniques de classification des données, de reconnaissance et de capture de mouvement pour la cartographie, le son et la musique.

[161] Conférence de Myriam Gourfink , « De l'idée au geste », à l'EdNM, Université Paris 8 (consulté le 02/11/2013).
Disponible sur : http://www.ciren.org/ciren/conferences/220206/

mise en forme de la danse. Ainsi, le danseur devient co-créateur d'une oeuvre écrite en temps réel, au moment même du spectacle. Des espaces parallèles, qui cohabitent dans des temporalités corrélationnelles, développent des dialogues interdisciplinaires qui ouvrent d'autres visions du concept de création de danse, deux lectures en parallèle d'une danse plus conceptuelle.

L'usage technique est aussi cohérent dans la recherche proposée par Gourfink, parce que la lenteur et la respiration du corps sont la base de sa danse et du dialogue avec les dispositifs. De mon point de vue, il s'agit de la question de l'« âme » de la danse, laquelle semble prisonnière de câbles invisibles. L'interprétation pour le public reste dans un dispositif fermé, entre le corps du danseur attentif à lui-même, et les machines qui prennent l'information pour les afficher. Les corps de danseurs se présentent comme des cobayes, refermés sur eux-mêmes. Malgré ces remarques, je pense que l'artiste a eu une intention intéressante de recherche collaborative où la technique est restée au service de sa danse. Le risque, comme on le voit dans ce cas, est de tomber dans une expérimentation sans parvenir à dépasser la curiosité pour les possibilités techniques, et de ne pas tendre vers une proposition qui garde la dimension de l'« âme », dans le sens de cette inexplicable invisibilité qui nous transporte et nous immerge dans un monde de sensibilités, consciences, dialogues partagés.

n+n Corsino : danseurs et territoires d'un autre monde.

Les chorégraphes et chercheurs Corsino travaillent depuis longtemps sur le mouvement du corps et l'exploration de territoires variables et modifiables. Ils changent les espaces de représentation pour la danse en montrant leurs fictions chorégraphiques sous la forme de films et d'installations. Leurs travaux incluent des technologies de la « réalité virtuelle » transposées à la danse, dans des corps *avatars* et des univers fantastiques. L'un de leurs travaux innovants est *Soi moi* [162] (2009), qui utilise la téléphonie portable, une navigation sensible avec l'iPhone.

[162] Vidéo démonstration, *« Soi Moi »* création de N+N Corsino (consulté le 16/06/2014) Disponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=mI0MoIb5CgE

Une cinétique des corps et des paysages, poétique et abstraite, est proposée sur les *IPhone*, ainsi l'usager peut interagir avec les danseurs virtuels ou *avatars* et les paysages, par l'intermédiaire des options des touches de son écran.

Figure 27 (a, b, c, d), *Soi moi*[163] (2009).

Par exemple, comme l'illustrent les images de la figure 27, on visualise les dispositifs (a). L'usager se place en face des écrans qui projettent les images de l'iPhone en grande taille. Si l'usager touche l'image d'une roche qui flotte (b) le danseur virtuel change d'environnement, s'il déplace son doigt sur un paysage virtuel de l'écran il voyage à 180° dans l'espace affiché (c), s'il secoue son téléphone des particules troublent le danseur virtuel et le font bouger (d), etc.

Les chorégraphes remettent en question, à travers l'œuvre *Soi moi,* la « présence » du « corps dansant » dans l'iPhone, ils jouent avec la soustraction ou l'apparition d'objets, des situations, des paysages inattendus, etc. La cartographie de la représentation dans l'appareil téléphonique se confronte aux perceptions de l'utilisateur : elles correspondent au langage d'un jeu relationnel engendrant une forme narrative ; la chorégraphie a une base, mais elle est modifiable dans son environnement, de même que certains mouvements de l'avatar danseur (déplacement et vitesse). Ainsi, une relation entre le monde du téléphone et la présence de l'usager est primordiale, car ce monde de simulation « virtuelle» ne peut pas exister sans le « spectateur » (usager du téléphone).

[163] Site officiel des artistes, projet *Soi moi* (consulté le 02/11/2013)
Disponible sur : http://www.nncorsino.com/fr/creations/moi/8

Dans cette « œuvre », plusieurs questionnements se posent dans une dynamique intéressante à suivre dans le contexte de l'usage des technologies et la danse. Par exemple le « corps dansant » existe-t-il vraiment ? Peut-on appeler danse ou danseur cette proposition ? Quelle pourrait être la différence entre un jeu vidéo et une danse de ce type? Ces questions, bien qu'elles semblent intéressantes pour cette recherche, sont aussi des éléments qui me placent dans une situation de conflit et dualité. Car, d'une part, il me semble qu'animer un *avatar* n'est pas nécessairement une danse, mais d'un autre côté, si l'*avatar* est animé sur la proposition du mouvement de l'usager vers une interaction avec le danseur virtuel, peut-être peut-on parler d'une danse interactive, une sorte d'improvisation guidée par les dispositifs ? L'usager deviendrait-il danseur grâce à un « simulacre » de danse ?...

Cet exemple volontairement choisi dans l'oeuvre des artistes Corsino se trouve justement dans cette conjoncture : reconnaître dans le monde actuel une « réalité » quotidienne qui implique une « réalité virtuelle », comme partie de ce quotidien qui se développe dans des mondes parallèles et interactifs, un hybride entre les images et le téléphone portable (une sorte de prothèse de nos corps). De ce point de vue, la relation interactive de l'environnement virtuel et de l'*avatar* devient le prolongement sensoriel de l'usager, dont les propositions (utiliser son doigt, souffler, secouer, etc) sont nécessaires pour faire vivre cette « chorégraphie ». En même temps, cette interaction usager /iPhone devient une performance en elle-même Est-ce que l'on pourrait parler d'un duo (corps usager et corps virtuel) ? Les artistes peuvent-ils être à l'avant-garde d'un art qui inévitablement va vers la coexistence des actions entre corps « humain » et corps habitant dans des « machines » ?

Enfin, cette proposition créative des artistes n+n Corsino apporte d'intéressantes pistes sur les choix techniques et la création de danse, mais pose la question de l'oeuvre et du « corps dansant ». Il me semble que dans ce cas d'usage des applications téléphoniques la performance bascule du côté des effets techniques, en délaissant des réflexions plus profondes sur la danse ; mais des questionnements restent ouverts dans cette démarche.

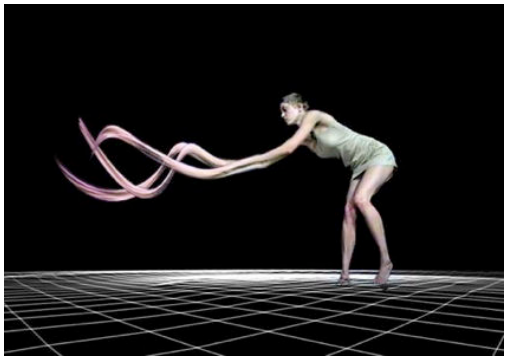
Klaus Obermaier : devenir un autre en temps réel.

J'ai enfin choisi l'Autrichien Klaus Obermaier, spécialiste de l'art digital et du spectacle « transmédia [164]». Obermaier n'est ni danseur ni chorégraphe, mais collabore avec des danseurs et chorégraphes en s'intéressant au rapport corps et médias. Il est un bon exemple d'artiste qui travaille de manière transdisciplinaire, et il représente bien la connivence actuelle entre l'art et la technologie.

Les questionnements sur notre « corps », soit dans le cas de la danse, soit dans le cas de notre corps quotidien et social, sont liés à une nouvelle forme d'existence et d'interaction avec les technologies. Obermaier offre des corps dansants qui se transforment et se déplacent dans un espace et une temporalité situés au seuil de la réalité et de la fiction. Dans son œuvre *Vivisector* (2002), il développe un projet de danse et de vidéo, en examinant les différentes vitesses qui existent dans le corps humain (dans la respiration, les mouvements, etc). Il s'inspire des formes de temps, et les reformule en formes de vitesse étranges qui donnent l'impression de corps extraterrestres ou mutants. *Le Sacre du Printemps*, œuvre mythique pour la danse, est ré-actualisée pour la société contemporaine, et mise à l'épreuve du regard d'Obermaier, sorte de rituel tragique d'une danse qui sacrifie le « corps dansant » dans un univers qui nous envahit et nous transforme. Cette version d'Obermaier du *Sacre du Printemps* (2007) est une œuvre hybride entre une danseuse « réelle » et son double « virtuel », présentée sous forme de performance et accompagnée par l'orchestre philharmonique de Londres. Un dispositif informatique à grande échelle est déployé durant le concert, et plusieurs écrans sont disposés, le principal étant au milieu de la scène. Les informaticiens se

[164] Transmédia : nouvelle forme de narration qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer un univers (une franchise). Grâce à leur spécificité d'usage et leur capacité technologique, chaque support employé (TV, Internet, mobile, radio, édition, tablette, événement, jeu vidéo, etc.) développe un contenu narratif différent offrant au public un regard nouveau et complémentaire sur l'univers et l'histoire. Les différents éléments qui composent cet univers peuvent être explorés et compris indépendamment les uns des autres : il s'agit de points d'entrée multiples et optionnels dans l'histoire. Voir également en glossaire n°32.

trouvent face au plateau, derrière les musiciens, comme une sorte de deuxième orchestre. On aperçoit à peine, sur un côté, un petit plateau où se trouve une danseuse en chair et os. Les informaticiens transforment en temps réel le corps de la danseuse et son environnement dans des images projetées sur les écrans. Le spectateur se trouve plongé dans un univers fantastique, et le voyage est guidé par la musique et des images qui éveillent l'imagination en temps réel. Le corps de la danseuse est modifié à volonté, il dépasse les formes proprement humaines et prend des formes imaginaires et zoomorphiques (figure 28).



Figures 28 et 29. *Le Sacre du Printemps*[165] (2007).

Notre identité « humaine » se fond dans des espaces fictifs, et commence à apparaître un corps qui appartient à un autre monde. Ce corps interagit avec des réalités virtuelles qui nous font rêver et en même temps nous font peur. Il s'agit peut-être d'une ressemblance avec le miroir de nous- mêmes ? Du point de vue de la création chorégraphique, la danseuse réelle est confinée dans un espace très restreint, en raison des dispositifs techniques, avec un fond neutre permettant de capter son corps (figure 29). Elle doit être tout le temps attentive aux caméras, et les éléments donnés à la danseuse pour sa danse sont directement liés aux besoins de la technique. Les sauts et les tours ont presque disparu de la chorégraphie, car ils empêchent une capture juste du mouvement par les logiciels. La danse devient ainsi un élément de plus pour les logiciels utilisés, une « base de données» supplémentaire pour la création réalisée par les techniciens.

[165] Site officiel de l'artiste, projet *Le Sacre du Printemps*. Disponible sur : http://www.exile.at/sacre/ (consulté le 12/11/2014).

Obermaier s'amuse à rêver « matériellement », il ouvre un espace entre deux mondes parallèles, « matériel » et « virtuel ». On peut envisager cette forme d'art comme une instrumentalisation de nos rêves pour réinventer notre réalité. Mais, à travers son œuvre, l'artiste expose aussi une réalité possible du monde actuel où nos anciennes peurs de perdre notre « humanité », d'être envahis et manipulés par les machines resurgissent.

Conclusion de la première partie

En conclusion de cette première partie consacrée à l'évolution des outils techniques en interaction avec la danse, je voudrais mettre l'accent sur quelques points. On a constaté combien les recherches entre danse et usage de différentes technologies, développées au fil du temps, ont abouti à une complicité, des expériences et des découvertes qui engendrent de nouveaux regards et un enrichissement mutuel. Les limites de l'art et de la science sont parfois difficiles à reconnaître. Dans le cas de la danse, le corps est son « medium » et les techniques les prolongations de nous-mêmes, ce qui suppose donc une autre forme de regard extérieur sur nous-mêmes. On a remarqué à travers la recherche historique et des exemples d'artistes que les éléments de base de la danse (corps, temps et espace) sont transgressés par certaines technologies, notamment celles qui permettent la création en temps réel. Cette condition particulière d'un corps, d'un espace et d'un temps différents pour la danse produit un élargissement de la conscience des créateurs de danse. Ainsi, d'autres façons de chorégraphier sont possibles, en raison de la diversité des états du corps, des espaces et du temps parallèle, qui sont autant de défis de l'écriture chorégraphique.

L'aspect sensoriel et interprétatif de l'oeuvre de danse devient problématique dans cette forme de création, et visiblement les artistes sont attirés par les effets de la technologie. La majorité d'entre eux reste sur des expérimentations, guidées la plupart du temps par des informaticiens ou des participants d'autres disciplines. L'« âme » de la danse reste enfermée et conditionnée par les machines, limitant l'aspect sensible, il est donc souvent difficile d'entrer dans la magie de l'oeuvre.

En revanche, la ligne de travail de certains artistes tente de concilier la création et la base sensible de la danse. Ainsi, mon intention a été de proposer divers regards sur les démarches et problématiques d'une danse à l'épreuve des nouvelles technologies, pour pouvoir avancer vers mes propres expériences. Ma recherche reste sur une vision positive de cette collaboration des nouvelles technologies et de la danse, car pour moi « les machines » restent une prolongation de nous-mêmes dans le sens large du terme (corporel, physiologique, imaginaire, psychologique, etc), et dans ce sens c'est à nous de « choisir » comment regarder le monde, et comment « danser » dans ce monde.

DEUXIÈME PARTIE

RÉ-ÉCRIRE OU PENSER LA DANSE AVEC LA TÉLÉPRÉSENCE :

LE CAS SEUIL-LAB

CHAPITRE III : CONTEXTES TECHNIQUES ET ARTISTIQUES VERS UN « SEUIL » DE CRÉATION.

Cette deuxième partie, portant sur la pratique expérimentale *Seuil-Lab*, a comme objectif de vérifier mon hypothèse sur l' « intermédialité » des outils techniques (ceux qui permettent la communication à distance, comme la téléprésence[166]), capables de transgresser les éléments de base de la création chorégraphique (le corps, l'espace et le temps) en changeant les manières de penser et de créer la danse. Il s'agirait de produire une autre forme de création chorégraphique, et /ou une possible nouvelle danse.

Ce qui a éveillé mon intérêt pour l'application aux expériences de danse de la communication à distance (laquelle inclut la visioconférence et la téléprésence), c'est l'observation de la vitesse à laquelle elle se développe dans les institutions (écoles, universités, entreprises) comme dans notre quotidien (Smartphone, tablettes, portables). Ces espaces d'échanges instantanés favorisent des formes de communication qui transgressent la vision du corps, de l'espace et du temps. Ils peuvent en effet produire une intermédialité technologique entre danseurs et chorégraphes, en fonction de perceptions qui modifient les processus créatifs. Une hypothèse que je développe au fil de ce chapitre.

Le nouveau processus sensoriel et cognitif qui se présente pour la danse à travers la communication à distance se contextualise dans les phénomènes de la nouvelle performance et de l'art médiatique. L'exploration de cette nouvelle forme de création est complexe car le phénomène est récent, et encore en développement. Plusieurs questions se posent par rapport à cette forme de danse : sommes-nous dans la gestation d'un « post-danseur », d'une « post-danse », de « média-danse » ou de « danse-numérique » ? Ces questions sont infinies, et nous ne pourrons évidemment pas y répondre dans cette thèse. J'essaie, du moins, d'envisager l'univers de la danse en lien avec l'usage des technologies, dans le but de découvrir

[166] Concept développé au fil de ce chapitre.

et de mettre en lumière certaines formes de création chorégraphique en train de naître.

Pour pouvoir vérifier cette hypothèse, j'ai créé un laboratoire multidisciplinaire de recherche et de création intitulé *Seuil-Lab*. Ce nom rassemble deux notions, « Seuil », comme le seuil de la porte, un espace qui permet les rencontres et le passage d'un endroit à un autre, et « Lab », la contraction de laboratoire, dans lequel j'ai pu réaliser des expériences de création chorégraphique depuis cinq ans.

Il est possible de définir ce parcours comme un ensemble de questionnements et de choix, parfois angoissants, mais étant aussi l'occasion de merveilleuses découvertes. *Seuil-Lab* s'est constitué comme un espace neutre qui permet de réunir des personnes de différentes parties de la planète dans la « virtualité » de l'Internet. La visioconférence[167] (ou vidéoconférence) m'a permis d'expérimenter, de réfléchir sur la danse dans le contexte de l'usage des nouvelles technologies. Chaque expérience, incluant au minimum la participation de Santiago du Chili et de Strasbourg, mais aussi de Barcelone en Espagne et Barranquilla en Colombie, a été suivie d'une évaluation avant la préparation d'une nouvelle expérience chorégraphique. Le résultat a été présenté à travers une « performance » et/ou une installation publique, donnant lieu à un « feed-back » du public (questionnaire) et de l'équipe (réunion, questionnaire, entretien), dans le but d'améliorer cette recherche. Les expériences ont été réalisées dans le contexte universitaire, et soutenues par mon laboratoire de recherche ACCRA 3402 (site officiel du projet www.seuil-lab.com) avec la participation de la Direction des Usages du Numérique (DUN) de l'université de Strasbourg.

Cette deuxième partie de la thèse comprend deux chapitres. J'évoque tout d'abord le contexte de la naissance du laboratoire *Seuil-Lab* et du choix de la téléprésence. Cet outil est défini et exploré du point de vue technique autant que fonctionnel. Dans ce même chapitre, je consacre un espace de réflexion à mon

[167] La visioconférence est une technologie qui permet, depuis un micro-ordinateur, de dialoguer avec des interlocuteurs à distance, de les voir en temps réel et de travailler en commun sur des documents.

hypothèse sur le changement perceptif du danseur avec l'intermédialité de la téléprésence. Ce point est travaillé à partir de l'idée de la transgression des éléments de base de la création chorégraphique : le corps, l'espace et le temps, qui sont liés à des formes de communication et de danse. Un exemple pratique l'accompagne, à travers les travaux des artistes du *Konic Thtr*[168] qui occupent une place singulière dans les arts performatifs et les nouvelles technologies d'aujourd'hui.

Le deuxième chapitre est consacré à la présentation de l'expérience pratique associée à la thèse, le projet *Seuil-Lab*. J'expose les problématiques et découvertes au fil de ce travail et je mentionne également d'autres expériences qui ont dépassé l'idée initiale et qu'il me semble important de signaler.

III.1. *SEUIL-LAB* : COMMENT EST NÉE L'IDÉE ?

Le projet *Seuil-Lab* est né du besoin de réfléchir sur la danse et sa rencontre avec la technologie à partir de la pratique. Cette motivation provient de mes expériences en danse vécues au Chili, mon pays d'origine, avant mon arrivée en France. Je voulais apporter une dimension scientifique à mon parcours pratique, ce qui n'était pas possible au Chili, car il n'y existe pas encore de spécialisation pour la danse, au niveau théorique, après la licence[169]. Pouvoir valider la danse au-delà de belles performances ou figures corporelles, de divertissements banals, ou de « garderie d'enfants » après l'école m'a semblé important.

Au fil de mes études de danse, j'ai été fascinée par l'univers éducatif, dans le cadre duquel j'ai eu l'opportunité de créer un projet appelé *Acontraluz*[170], où des

[168] Nous reparlerons plus longuement de ces artistes, à différents moments, car ils ont été un exemple dans le domaine de l'usage des technologies, ainsi que des guides et des collaborateurs du projet *Seuil-Lab.*

[169] La licence de danse à l'Université du Chili se fait dans le cadre d'un diplôme d'interprète et/ou de professeur de danse.

[170] Ce projet a été développé à l'École Pierre Teilhard de Chardin à Santiago du Chili (1997-2006). Le groupe était divisé en 4 niveaux selon les âges. La plupart des écoles au Chili regroupent tout le cursus scolaire, maternelle, collège et lycée dans une même structure. Plus de renseignements dans le DVD annexe 2.a.

enfants de cinq à dix-huit ans ont intégré un atelier de danse contemporaine. Ce projet a évolué et, dépassant cette première étape d'atelier d'école, il est devenu un laboratoire éducatif d'expérimentation et une petite compagnie de danse. Le propos était de créer, partager et vivre la danse sous toutes les formes possibles (rencontres interscolaires, festival artistiques, kermesses, bénévolat, etc) ; *Acontraluz* est devenu un univers d'apprentissage en commun, d'amitié et de découverte.

Évoquer *Acontraluz* c'est partager une expérience qui aide à comprendre comment j'en suis arrivée à proposer cette thèse théorique et pratique.

Mon premier contact avec la recherche scientifique s'est produit justement à travers ce projet, le jour où nous avons été convoqués par l'Institute Matriztico[171], un centre de recherche créé par le scientifique Humberto Maturana. Il avait vu le projet de danse sur le site web de l'école et il a envoyé une équipe (composée d'un sociologue et d'un psychologue) pour nous rencontrer et nous inviter à participer à un colloque international, à l'Université Diego Portales, à Santiago du Chili. Notre rôle a été d'annoncer chaque conférencier en utilisant notre propre langage, notre point de vue, notre propre danse. Dans sa théorie sur le développement de la biologie de la cognition et la biologie de l'amour, par exemple, Humberto Maturana évoque l'importance de l'affectivité et des émotions de l'être humain. Ainsi, pour lui, l'amour est le sentiment le plus puissant qui crée les conditions optimales pour le développement cognitif ; aussi, pour illustrer cette idée, nous avons évoqué par notre danse des organismes vivants, qui respirent à l'unisson, qui évoluent ensemble, qui se sentent protégés par cette masse en mouvement et les foulards utilisés dans la danse ont formé une sorte de cordon ombilical qui nous reliait.

Cette expérience a marqué mon travail et m'a placée pour la première fois dans le contexte d'un laboratoire et de la recherche. L'univers ici découvert a remis en question mes idées par rapport à ma discipline et mon parcours professionnel. Dans ce contexte, *Acontraluz* a été l'endroit idéal pour mettre en pratique des

[171] Site officiel de l'*Instituto Matriztico*, un laboratoire qui se définit comme « laboratoire humain » dirigé par Humberto Maturana. Disponible sur : http://www.matriztica.cl/acerca-de-nosotros/ (consulté le 22/11/2013).

apprentissages, expérimenter librement, m'interroger, rêver avec d'autres, plus jeunes que moi. Une jeunesse dotée parfois d'une sagesse émouvante.

Mais surtout ce projet est arrivé à un moment où je ressentais le besoin de me perfectionner, et cela, je devais le faire ailleurs. Je voulais trouver les mots justes pour exprimer l'immatériel, cette invisibilité certaine qu'il est possible de comprendre dans la transformation du corps quotidien en un « corps dansant ». Pouvoir valider des travaux comme ceux développés avec *Acontraluz* à travers une réflexion scientifique m'a semblé primordial. *Acontraluz* a donc provoqué, en quelque sorte, l'écriture de cette thèse, et le souvenir que j'en ai gardé m'a incitée à faire de la danse à distance sous la forme du projet *Seuil-Lab*.

Le besoin de maintenir le contact avec les personnes liées au projet au Chili a motivé l'usage de l'internet. Cet outil de communication m'a permis passer de longs moments de discussion avec Karen Arias, la collègue qui m'a remplacée au Chili, dans le but de réunir les meilleures conditions de transition de la direction du groupe. La suite est venue spontanément, presque de manière logique. Je me suis dit que nous pouvions nous réunir pour danser encore une fois, non pas comme avant, en « corps à corps », mais juste « ensemble ». Ainsi est né le rêve de nous réunir à distance.

Après cet aperçu de mon histoire personnelle et professionnelle, qui permet de comprendre mon approche de la danse et la naissance de l'idée d'un laboratoire, j'en arrive à la décision de réaliser en 2009 la première expérience *Seuil-Lab* : une danse créée conjointement par l'université de Strasbourg et quelques anciens étudiants de *Acontraluz*, dirigés par ma collègue Karen Arias et soutenus par l'université du Chili (département de danse) à Santiago. Cette première expérience a déclenché l'idée de travailler les expériences pratiques en parallèle de la recherche théorique, à travers l'outil de la visioconférence, vers la recherche d'une téléprésence.

III.1.a. Danser avec la visioconférence ou la téléprésence ?

La vie moderne devient une « interconnexion » permanente, avec des interactions entre les individus et l'émergence de nouvelles habitudes. Le marché de la télétransmission est en croissance sous diverses formes, comme les téléphones portables et les logiciels qui permettent différentes applications de la vidéo et du son[172]. Selon le journal *JDN l'économie de demain*, spécialiste du marché des nouvelles technologies, ce type de communication continuera à se développer :

> La communication par vidéo va continuer à être l'une des principales tendances dans les télécoms, certainement portée par la forte demande des entreprises. Ces dernières cherchent à **enrichir les communications** qu'elles ont avec leurs employés, clients et partenaires.[173].

La danse, dans son actuel contexte de création avec les nouvelles technologies, a dû se lancer dans l'exploration d'autres disciplines, ainsi que de langages qui ne lui sont pas habituels. Je veux parler du couple danse/informatique, et d'expressions comme *interface scénique*, *danseur avatar* ou *public virtuel* qui appartiennent au quotidien du plateau. C'est la raison pour laquelle je prends le temps de présenter certains concepts récurrents dans notre parcours, dont plusieurs restent encore à questionner entre artistes et chercheurs, car, en raison de la diversité des analyses actuellement en discussion, la réflexion doit mûrir. Néanmoins, ils permettent une approche qui me paraît pertinente pour cette recherche. Cette présentation se fonde sur des documents, la fréquentation de festivals numériques, des rencontres avec des artistes et techniciens, ainsi que sur la pratique même. Les termes choisis sont proposés dans un glossaire à la fin de cette thèse.

Parmi tous les outils technologiques explorés, celui qui a attiré mon attention est la visioconférence, en premier lieu parce qu'elle est capable de produire une communication à distance, en temps réel, avec du son et de la vidéo,

[172] Pour avoir une idée de ce phénomène, rappelons que le seul marché de la visioconférence se monte à 2,2 milliards de dollars, avec une croissance de 18% en 2010 selon le journal *JDN l'économie de demain.*

[173] Journal électronique *JDN l' économie de demain,* 31/03/11, 19:30 (consulté 10/11/2013) Disponible sur : .http://www.journaldunet.com/solutions/systemes-reseaux/marche-de-la-telepresence-video-conference-en-2010.shtml

dans n'importe quelle partie de la planète bénéficiant d'un accès à l'internet et de ce type d'appareil. Mais elle est également intéressante pour toutes les possibilités de découvertes techniques, d'échanges socioculturels, multidisciplinaires et artistiques, autant d'éléments qui peuvent jouer de manière significative sur les applications à la création chorégraphique.

L'attirance pour cet outil trouve enfin sa source dans le besoin de maintenir le contact avec mon pays d'origine, le Chili : pourquoi ne pas pallier un manque corporel et sensible grâce à cette simulation de proximité ? Pourquoi ne pas continuer à danser ensemble, sous une autre forme certes, mais ensemble ?

Des contacts affectifs et sensibles se sont ainsi maintenus avec le Chili, malgré l'éloignement physique, à travers différents systèmes de communication (Skype en particulier) qui ont permis d'imaginer une possible danse à distance. Cette idée s'est développée dans un premier temps à travers des échanges spontanés ; conversations, jeux, actions ont suscité de nombreuses questions qui se sont centrées sur ce moment « magique » où l'espace et le temps n'empêchent pas d' « être ensemble ». Une séance de visioconférence a pu se réaliser, avec une qualité supérieure en image et son à celle que propose Skype, et la recherche sur les possibilités de création s'est concrétisée dans une première expérience : *Danse au seuil du monde* (2009).

Mais qu'est-ce plus précisément que la visioconférence ? Comment se confronter à elle ? Roxana Ologeanu, dans une étude réalisée en 2000 sur la visioconférence dans l'enseignement supérieur, propose une définition élaborée par Gaëtan Tremblay et Pierre Moeglin :

> Un outil de communication bidirectionnelle de groupe, qui privilégie l'articulation de l'audiovisuel et des télécommunications. Sans doute l'ordinateur n'y est-il pas absent puisqu'il se retrouve au sein de l'équipement standard de toutes les salles de visioconférence. Mais c'est pour être sollicité de manière auxiliaire, par deux biais essentiellement : d'une part, celui du traitement du signal et de l'automatisation des prises de vue et de parole ; d'autre part, celui des équipements annexes (micro-ordinateurs et logiciels d'affichage, type Power Point).[174]

[174] Gaëtan Tremblay et Pierre Moeglin cités par Roxana OLOGEANU, in *Usages de la visioconférence dans l'enseignement supérieur*, groupe de recherche sur les enjeux de la

Pour compléter cette définition, on peut dire que la visioconférence est la combinaison de la vidéo et de la téléphonie[175], permettant de voir un autre « point » ou « nodo[176] » à distance en temps réel, ou de parler avec lui. Ce type de conférence en multipoints permet de connecter en même temps plusieurs points (MCU) ou « terminaux » à un site « centre » dans n'importe quelle partie de la planète.

Le système propre à la visioconférence se compose d'un boîtier électronique et de logiciels équipés d'une caméra, qui se connecte sur un moniteur, un téléviseur, un vidéoprojecteur ou un écran d'ordinateur. Chaque site doit avoir ce type de matériel, en plus d'une ou plusieurs caméras vidéo, et d'un ou de plusieurs microphones. Un codec assure plusieurs fonctions : conversion des signaux analogiques vidéo et audio en signaux numériques, compression et réduction du débit de ces signaux numériques vidéo et audio, etc. Aussi chaque site doit-il avoir un ou plusieurs moniteurs vidéo pour restituer les images et les sons reçus.

Ce dispositif fonctionne via une connexion IP ou ISDN. L'IP, « *Internet Protocole* » en informatique, est un code qui permet la communication, une adresse pour internet. L'ISDN, « *Integrated Services Digital Network »,* (en français : RNIS, réseau numérique à intégration de services), est une sorte de numéro de téléphone à très haut niveau de vitesse et de qualité. Le plus utilisé est l'IP, essentiellement pour des raisons de coût : le RNIS est payant (abonnement des lignes téléphoniques).

Les applications se concentrent dans les entreprises et dans le domaine de l'enseignement : recrutement, réunions d'affaires et cours à distance.

---

communication (GRESEC), Université Stendhal-Grenoble 3. Voir également en glossaire, n°34 http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/00/16/17/html/ septembre 2000 (02/11/2013).

[175] Téléphonie est un terme générique dans l'actualité, c'est-à-dire un système qui regroupe un ensemble de fonctionnalités téléphoniques (téléphone, internet, satellite), aujourd'hui la plupart « hybrides ».

[176] *Nodo* est un concept qui exprime la relation aux connexions entre espaces réels, non hiérarchisés en réseaux. C'est un point d'interaction, connexion, union. Je préfère utiliser ce terme que les artistes de *Konic Thtr* utilisent souvent. Définition également en glossaire, n°21.

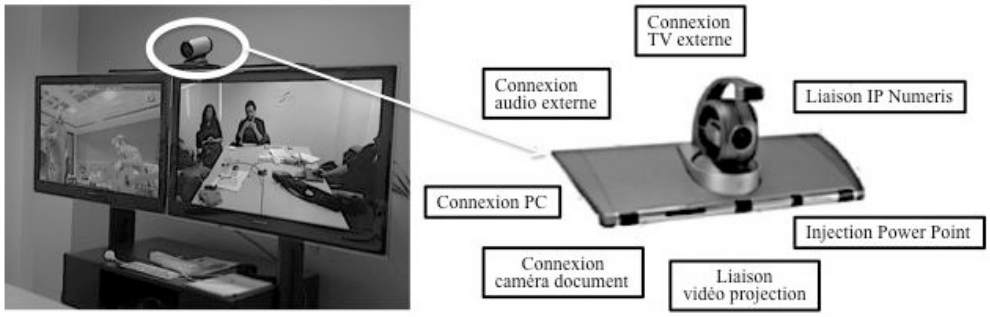


Figure 30. Photographie d'une réunion de coordination *Seuil-Lab* 2011, salle rouge à la DUN, Université de Strasbourg (photographie et schéma réalisés par Vivian Fritz).

Sur la figure 30, on voit le système standard que l'on trouve dans différentes institutions et entreprises, les écrans ressemblent à des téléviseurs mais sont des moniteurs à systèmes auto-intégrés remplaçant de plus en plus les « boîtiers terminaux ». Au-dessus de l'écran est disposée une caméra (voir schéma détaillé à droite) ; un boîtier permet de connecter différentes sources (ordinateur, audio, écran, etc). Cette description technique est importante, car mon idée était de prendre le dispositif de base [177] et de le reconfigurer pour une création chorégraphique. Cette reconfiguration a pris la forme de l'installation d'un ou de plusieurs écrans sur la scène, et d'une ou de plusieurs caméras sur place reliées au système de visioconférence.

Après la découverte de la visioconférence en tant qu'outil de télétransmission de signal en direct, un autre « outil» est apparu : la téléprésence qui se base sur les mêmes principes techniques de télétransmission que la visioconférence, à la différence que la téléprésence cherche à casser l'idée de distance, en mettant en valeur le concept de *présence*. Dominique Filippone, journaliste de *JDN l'économie de demain*, insiste sur la nouveauté et l'intérêt de la téléprésence en montrant l'immersion possible pour les intervenants, et la sensation d'être vraiment en contact avec celui qui se trouve à distance ; il cite les paroles du directeur de *Polycom*[178]:

[177] Dispositif de « base » : l'outil est présenté normalement au moment de l'installation dans la salle de cours ou de réunion, selon les illustrations présentées.
[178] *Polycom* est l'une des plus grandes entreprises multinationales spécialistes en téléprésence. On trouve comme services les jeux vidéo, la réalité virtuelle, le spectacle. Site officiel en France http://www.polycom.fr/

> La philosophie de la téléprésence est très différente de celle de la visioconférence car son objectif est avant tout de créer une relation interpersonnelle entre les participants et de leur faire ressentir la même émotion qu'en situation de rencontre physique[179].

Il faut également remarquer qu'au niveau technique cet outil peut s'hybrider avec de nombreuses applications, avec différents types de connexions audiovisuelles et logicielles à partir d'outils comme les portables, les Smartphones, ou les tablettes.

Il ouvre la « porte » d'un univers complexe et fascinant, créateur de nouveaux environnements et de nouvelles formes de corps. L'espace et le temps ne sont plus tout à fait ceux de la réalité physique. La téléprésence met en question de nouvelles formes de perceptions et de cognition. En conséquence, elle crée d'autres manières d'envisager la création, à savoir des formes chorégraphiques qui ne sont possibles qu'à travers ce système.

III.2.b. Les perceptions avec l'intermédialité de la téléprésence.

Une exploration de l'usage de la téléprésence et d'internet est nécessaire, afin de pouvoir présenter la recherche pratique. Cette approche touche nécessairement à un phénomène social important et complexe, ainsi qu'à des phénomènes perceptifs. Je veille à me servir d'autres disciplines pour ouvrir ma pensée et mieux comprendre le parcours artistique, en gardant toujours comme regard principal celui de la danse.

L'internet, système de communication dont la visioconférence et la téléprésence font partie, passe par des formes de « rassemblement » et « d'habitat », avec de nouveaux codes de relation qui modifient les perceptions, lesquelles sont interférées ou médiées par cet outil.

[179] FILIPPONE Dominique, *La Révolution collaborative de la téléprésence : La qualité de l'immersion, point fort de la téléprésence*, in *JDN l'économie de demain* (consulté 10/11/2013). Disponible sur : http://www.journaldunet.com/account/dominique-filippone-106 17/09/08 17:54

On peut observer que l'internet, même s'il y a une volonté de le réguler et le censurer, développe une culture parallèle, un espace d'expression et de diffusion plus libre. Cette nouvelle « culture » liée à l'informatique touche considérablement notre vie quotidienne. La connexion en permanence à des réseaux sociaux, ainsi que l'usage du téléphone portable et de ses diverses applications, ont des effets sur nos habitudes, nos corps, nos pensées, phénomène qui préoccupe actuellement les sociologues et psychologues.

Une vidéo intitulée *Social Network* (2013), diffusée et visionnée à grande échelle sur le Net en juillet 2013, évoque ce phénomène. Il s'agit d'un court-métrage du Coréen Beomseok Yang, dans lequel celui-ci dénonce la dépendance et le simulacre d'une vie sur Facebook, Twitter et autres réseaux du Net. La vidéo montre un jeune garçon qui se promène dans la rue avec son Smartphone[180], heureux, partageant de manière métaphorique sa vie à travers les images. Durant sa marche, il trouve des « amis » qu'il ne touche jamais. Éléonore Prieur, dans son article « Un clip fustige les intoxiqués de Facebook » dans *Le Figaro sur le net* décrit la suite :

> Son Smartphone tombe à terre. A partir de ce moment, l'illusion prend fin, la musique s'arrête, les bruits agressifs de la ville refont irruption, en somme la réalité reprend le dessus sur la fiction. Les murs d'écrans de la ville redeviennent de simples façades. Stupéfait, submergé par l'angoisse, le jeune garçon prend enfin conscience de son entourage. Les passants comme hypnotisés, marchent la tête dans leurs portables comme des robots, sans pouvoir s'en extirper. Tout à coup, les rapports sociaux semblent beaucoup moins spontanés et vrais[181].

Cet exemple suggère plusieurs remarques quant aux usages de la communication et aux formes de relations entre ceux qui partagent les réseaux sociaux ; la vie se dédouble entre ce que nous voudrions montrer en images et ce que nous voudrions être. En opposition à cette façon d'exister sur le net, on trouve ce que nous sommes vraiment dans le quotidien de la « réalité » concrète. Dans la vidéo, le protagoniste évolue dans une réalité qui lui plaît, mais il est mal à l'aise

[180] Souvent on trouve une confusion de terminologie par rapport aux téléphones portables de dernière génération ; un Smartphone est un téléphone avec plusieurs applications numériques, entre autre internet. Un Iphone est un Smartphone créé par l'entreprise Apple.

[181] PRIEUR Éléonore, « Un clip fustige les intoxiqués de Facebook » in *Le Figaro.fr* (08/11/2013) Disponible sur : http://www.lefigaro.fr/livres/2013/11/07/03005-20131107ARTFIG00504-un-clip-fustige-les-intoxiques-de-facebook.php

quand il est déconnecté de cette « réalité ».

Figure 31 (a, b). Extraits de la vidéo *Social Network*[182], 2013.

Au niveau perceptif, les choses deviennent plus complexes quand la virtualité de l'internet prend place dans la réalité matérielle. L'appareil téléphonique devient une interface[183] entre deux « réalités » : celle matérielle de l'usage tactile, présente et organique de la vie « réelle », et celle de la simulation de sensations plaisantes qui remplace l'environnement lourd de la réalité matérielle. Dans l'exemple de la figure 31 a, on voit sur l'image de gauche le garçon connecté aux réseaux sociaux avec en reflet sur ses lunettes la quantité d'amis : 316 ; son regard, ses yeux, ne sont pas nécessairement importants, car l'image moderne que donnent les réseaux sociaux semble plus importante. Plusieurs questions se posent donc par rapport à cette image. Est-il vraiment possible d'avoir trois cent seize amis dans la vraie vie ? Quelles sont l'identité, la personnalité, la psychologie de ce jeune homme ? Autant de questions qui peuvent être abordées de différents points de vue disciplinaires. Ce qui m'intéresse est d'observer comment les perceptions et la corporalité changent dans cette forme de communication.

La photographie de la figure 31 b propose au contraire un garçon au regard tourné vers le bas, le centre tactile dans une seule main, disons même plutôt un doigt. La colonne vertébrale se courbe, évoquant une sorte de sphère isolante qui laisse penser que le corps et les sens sont tournés vers eux-mêmes et non vers l'extérieur ; le personnage se trouve seul dans la rue, avec l'illusion d'être

[182] Des images extraites de la vidéo in PRIEUR Éléonore, *op,cit.,*Le Figaro.fr (URL)
[183] Interface : limite commune à deux systèmes, permettant des échanges entre ceux-ci. Plus de précisions dans le glossaire n°14 (cité également p.77).

accompagné de trois cent seize amis. Deux éléments s'imposent dans cet exemple, d'une part la corporalité liée directement aux perceptions, et d'autre part la pensée et l'imaginaire qui croisent les réalités. Ces deux visions sont un axe à analyser par la suite.

III.2.b.i. Le corps et la télécommunication.

En reprenant l'exemple de la vidéo *Social Network* qui illustre d'une certaine façon les préoccupations des conduites sociales actuelles, je voudrais souligner la vision paradoxale de vie « double » : « réelle » et « virtuelle ». À partir de cette idée, il est possible de faire une double lecture, entre inquiétude et peur, et des explorations et découvertes intéressantes pour une application à l'art. Pour le philosophe Paul Virilio, il faut contextualiser et choisir une vision sur ce sujet, comme point fort ou faible de ce type de technologies, et sa vision personnelle sur ce « nouveau monde » est plutôt négative, c'est un rapport de forces entre ceux qui refusent cette grande promesse de modernité et de « globalisation », et ceux qui voient dans les technologies une autre forme d'inégalité. Ce monde « globalisé », pour Paul Virilio, est plutôt du « temps globalisé » et non un territoire global, et en ce sens le problème devient économique et politique. Il est un monde où le « temps » **est** l'argent, et la « vitesse » **est** le pouvoir. Ainsi, le système imposé sur l'internet est principalement capitaliste, et la démocratie, laquelle logiquement devrait être plus présente, est une donnée dont il faut se méfier. Dans le monde de l'internet et de son existence « virtuelle », la vitesse gouverne nos sens et notre vie selon une constante médiatique. Virilio écrit à ce propos :

> Il y a une tyrannie aujourd'hui du temps réel, de l'immédiateté, de l'ubiquité, de l'instantanéité. Cette tyrannie commence effectivement à être présente dans ce qu'on appelle la mondialisation. La mondialisation est une mondialisation au niveau du temps, et non pas au niveau de l'espace. Les antipodes sont toujours aux antipodes, les ruptures sociales entre le Nord et le Sud sont toujours là, les climats n'ont pas changé. La mondialisation, c'est le fait d'arriver dans ce point unique, qui est un point absolu, délirant, où il n'y a plus que du présent, de l'immédiateté[184].

[184] VIRILIO Paul, « La tyrannie de l'instant », in Journal L'Humanité, paru dans l'édition du 22 février 2002 (consulté le 12/03/2013) Disponible sur : http://1libertaire.free.fr/TyrannieInstant.html

Le danger, comme l'explique Virilio, se trouve lié à cette vision du monde présent, immédiat, où les différences sociales qui existaient auparavant perdurent. La situation, en tant qu'espace, est une sensation mondiale, globale, celle d'une connexion permanente, où le « vrai monde » est toujours identique, avec ses problématiques et différences, alors même que l'on n'es a plus conscience.

Ma propre vision n'est pas aussi catastrophiste, même si les « dangers » sont « réels ». La danse évoque ce « nouveau monde » à sa façon, elle nous fait réfléchir et nous questionne, elle fait bouger autrement nos pensées, notre imagination et même nos corps. Des artistes comme *Konic Thtr,* par exemple, proposent des performances qui utilisent les réseaux sociaux, et qui critiquent ces nouvelles formes de relations éphémères, sans attachement et fictives, où les « amis » ne sont que des photographies souriantes qui ne se manifestent jamais. Ainsi, leur spectacle *Before the beep* (2012) se déroule sur un plateau de théâtre, avec connexion internet et caméras en direct ; le public peut interagir et modifier des textes sur l'écran en temps réel avec des Smartphones, accepter de nouveaux amis sur Facebook ou sur Skype et se connecter pendant le spectacle. Cet exemple sera repris plus tard dans le point dédié à l'exploration du travail de ces artistes.

Ces nouvelles formes de relation et de communication sont liées à un changement perceptif, mais de quelle façon ? Il me semble important de passer par une brève réflexion sur la communication. Sans entrer dans les détails des théories de la communication, je voudrais d'abord faire le lien entre la communication et la danse. Les artistes font souvent le rapport entre danse et communication, car ils évoquent un processus dans lequel le mouvement devient langage, le corps étant son support, et la danse, son message. La danseuse Sylvie Guillem affirme : « Dans tous les cas, la danse, c'est un cri, comme toute forme d'art. Un besoin de parler et un désir d'être entendu »[185]. « Être entendu » évoque la danse avec son propre langage, ses propres messages, une communication qui élargit la vision du monde, hors des règles structurées de la société. Dire, transmettre, recevoir, interagir, autant d'éléments qui sont toujours présents dans une danse.

[185] Sylvie Guillem citée par OMORI Yoshi et ZANA Patrice, *Les Cris du corps*, Paris, Éditions alternatives, 2004, p. 42.

Dans les théories de base de la communication, comme celle, la plus connue, du « schéma de Shannon[186] », il est possible de mieux visualiser ce processus de communication dans le langage quotidien et dans celui de la danse. Cette théorie signale que, pour communiquer, il faut être au moins deux : un émetteur qui envoie le message, et un récepteur qui reçoit le message. Mais il faut également prendre en compte d'autres éléments qui entrent en jeu, ce que l'on pourrait nommer les composantes de base de la communication (voir figure 32, schéma II) :

On distingue le *message* lui-même, c'est-à-dire l'information qui est transmise, et le *canal sensoriel* utilisé pour le transmettre (auditif pour le message qui utilise l'ouïe, visuel pour le message qui utilise la vue, audiovisuel pour le canal qui utilise les deux sens). Le *support* de communication permet d'émettre le message de soi-même, c'est-à-dire avec les éléments de son corps (langage, gestuelle, voix), ou un outil, l'écrit (lettre, journal, panneau publicitaire), le téléphone, l'ordinateur... Souvent, dans ce cas, l'émetteur n'est pas apparent, seul le support est visible (par exemple la télévision est un support, l'émetteur est la direction de la chaîne). L'*émetteur* est la personne qui envoie le message, et le *récepteur*, la personne qui reçoit le message. Le *retour* ou *feed-back*, élément « facultatif » est le message que renvoie le récepteur à l'émetteur.

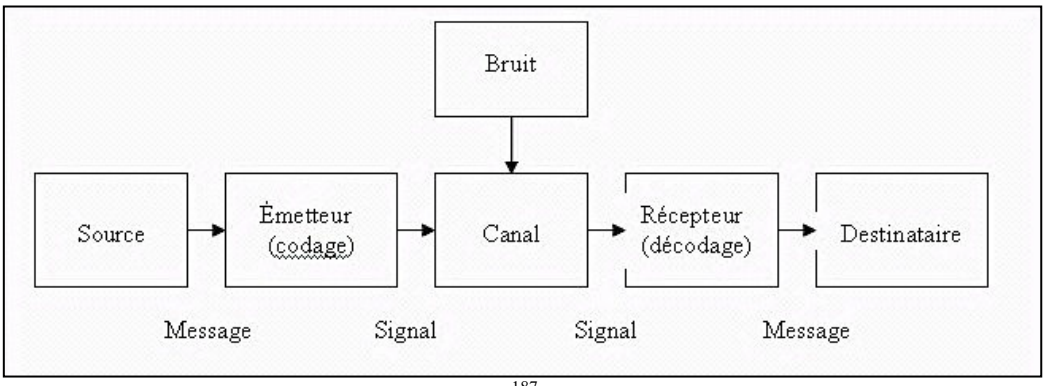


Figure 32. Le schéma II[187] de *Shannon et Weaver.*

[186] « Les modèles de Shannon, Wiener et Weaver » in *Communication, actualités et diversité d'approches* http://lecommunikator.canalblog.com/archives/2012/03/02/23654150.html, 2 mars 2012 (consulté le 02/03/2012).
[187] Schéma sur le site « Les modèles de Shannon, Wiener et Weaver », *op, cit,* URL.

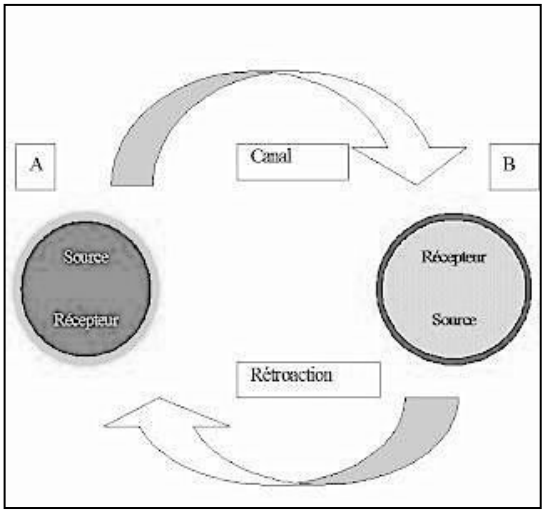


Figure 33. Le schéma III[188] *Cybernétique de Norbert Wiener.*

Norbert Wiener, fondateur de la cybernétique, complète les idées de Shannon et Weaver en mettant l'accent sur le « feedback » où, comme la figure 33 (schéma III) le montre, A et B se nourrissent entre eux. Wiener apporte d'importantes avancées dans les communications en introduisant son concept Cybernétique, défini comme :

> Un ensemble d'éléments en interaction, les interactions entre les éléments peuvent consister en des échanges de matière, d'énergie, ou d'information. Ces échanges constituent une communication, à laquelle les éléments réagissent en changeant d'état ou en modifiant leur action. La communication, le signal, l'information, et la rétroaction sont des notions centrales de la cybernétique et de tous les systèmes, organismes vivants, machines, ou réseaux de machines[189].

Les idées mentionnées par Norbert Wiener comme définition de « cybérnetique » évoquent une idée comunicationnelle qui correspond à mes propes idées, en particulier à celle liée à la danse et l'usage de la visioconférence. Les « changement d'état » qui « modifient l'action » comunicationnelle se trouve dans le centre d'une dynamique entre mondes « parallèles » (organiques et virtuels). La transgression des concepts : matière, espace et temps qui permettent les nouvelles techniques de télecomunication, dénudent notre système social et perceptif en changement.

[188] Schéma sur le site « Les modèles de Shannon, Wiener et Weaver », *op, cit,* URL.
[189]Syti.net, *Cybernétique, la science de systèmes* http://www.syti.net/Cybernetics.html (consulté le 12/08/2014). Voir également en glossaire n° 7.

De ce point de vue, dans cette interactivité des échanges, il y a un contexte socioculturel en permanente évolution, une évolution interactive à considerer. L'être humain projette sur le monde des façons de communiquer avec des outils en permanente évolution et, en retour, sa façon de voir le monde change. À ce propos, Marshal McLuhan, dans *La Galaxie de Gutenberg,* « […] vise à révéler comment l'alphabet phonétique d'abord et l'imprimerie ensuite ont modifié les formes de l'expérience ainsi que des attitudes mentales »[190]. À travers ces paroles, il n'est pas difficile d'envisager les conséquences qui peuvent découler de l'utilisation de l'internet.

McLuhan affirme également, cette fois dans *Pour comprendre les médias*, que le langage populaire est un « baromètre » qui mesure ces changements perceptifs. Dans le contexte de l'internet, et de la téléprésence plus spécifiquement, nous sommes au milieu d'un changement communicationnel encore difficile à mesurer. La danse, en tant que corps transmetteur et récepteur, pourrait se présenter comme le « baromètre » révélateur des formes corporelles de la communication qui se dévoilent dans l'expérience de la danse par téléprésence. McLuhan l'affirme, « nos vies, personnelles et collectives, sont devenues des processus d'information, parce que nous avons projeté hors de nous, dans la technologie électrique, nos systèmes nerveux centraux »[191]. Il va encore plus loin, en annonçant que l'électricité devient la projection de nos systèmes centraux, donc notre cerveau.

McLuhan fait référence aux systèmes technologiques dont il disposait avant l'internet, comme les systèmes électriques qui se sont développés à son époque. Mais ses théories peuvent être appliquées aujourd'hui à l'informatique, et font de lui un visionnaire, capable d'envisager l'avenir d'un « village global » interconnecté avant l'arrivée d'internet. Ses théories se fondent sur l'observation de nous-mêmes en tant qu'organismes, parce que nos systèmes ont inspiré les techniques, comme par exemple l'informatique qui s'est inspirée de nos systèmes d'interconnexion neuronale. En fait, l'inspiration technologique puisée dans

[190] McLUHAN Marshall, *La Galaxie Gutenberg I : la genèse de l'homme typographique*, Saint-Amand, Gallimard, 1977, p. 22.
[191] *Idem,* p. 73.

l'organisme humain est comme l'élargissement des capacités les plus performantes. Par exemple, une grue est un bras à grande échelle, un télescope, des yeux plus performants, etc. Cette logique produit en permanence une rétro-alimentation entre le rapport du corps à la machine, et une fois le corps adapté à cette technologie, on en développe une nouvelle qui remodèle la conduite du corps, et ainsi de suite.

Pour en revenir à l'idée d'une communication permise par le téléphone portable, nous constatons que les yeux sont très sollicités par l'écran. La vue est directement reliée au toucher de l'écran tactile, ce qui implique une sensibilité de la surface du doigt, et un rapport direct entre toutes les images et cette même sensation tactile. Une motricité fine est nécessaire pour pouvoir manipuler la petite surface de l'appareil, ainsi que la connaissance des codes visuels des applications du téléphone. Le corps adopte en outre une attitude physique et un comportement mental face à cet appareil : le rapport communicationnel du corps ouvert à l'environnement et à la personne à laquelle il s'adresse contraste avec une nouvelle attitude dans laquelle le corps s'enroule sur lui-même, parce que son attention se focalise sur un petit espace situé en face des yeux.

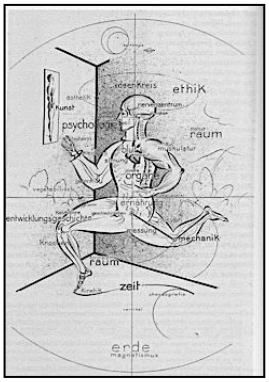


Figure 34. Illustration *L'homme dans le cercle des idées*, 1928. Planche pour le cours sur l'homme, atelier du Bauhaus, Dessau. [192]

Figure 35 (a et b). Maladies liés à la technologie qui affectent le corps : le « Text neck »[193]

[192] Illustration in *Bauhaus*, FEIERABEND Jeannine (direction), *op. cit.,* p. 285.

[193] Des illustrations in blog loisir, santé et technologie, Ruta 48, "Text neck": una de las formas como los celulares afectan nuestra salud. http://ruta48.com/2013/09/24/text-neck-una-de-las-formas-como-los-celulares-afectan-nuestra-salud/ 24-09-2013 (consulté le 12/11/2013).

Les trois images illustrent cette idée du placement du corps en relation avec sa manière de communiquer. Dans la figure 34, l'illustration d'Oskar Schlemmer, fondateur du *Bauhaus*, propose une vision du monde à travers un corps ouvert vers son entourage, en interaction avec tous les sens, actif et en mouvement. Une sorte de « feedback » espace/corps. En revanche, dans la figure 35, on peut remarquer une disposition corporelle totalement fermée, qui renvoie à soi-même (a) ; on se trouve à proximité d'autres personnes, mais l'interaction se réduit à l'appareil téléphonique, les sens sont réduits à la vue et au toucher de ce seul appareil. La disposition du corps se ferme de façon peu naturelle, générant de nouvelles maladies, comme celle du « text neck » (b) : l'hyper sollicitation de la tête par un regard vers le bas provoque le blocage du cou et l'hyper extension de la colonne vertébrale ; d'autres pathologies sont également associées à l'usage de ce type de technologies, tendinites, maux de tête, etc.

Sans aller jusqu'à une vision négative du corps et des relations sociales, nous constatons deux positions par rapport à l'usage des technologies liées à la communication, et il nous appartiendra toujours d'envisager soit l'aspect négatif, soit l'aspect positif de la technologie. L'homme se laisse-t-il rattraper par les techniques ou, au contraire, peut-il y trouver une forme de liberté ? McLuhan propose de considérer les techniques comme un prolongement de nos sens, et comme un nouveau développement de notre pensée et de notre vision du monde :

> [elles], en tant que prolongements de nos sens, établissent de nouveaux rapports non seulement entre nos sens à nous, mais aussi entre eux-mêmes, quand ils influent les uns sur les autres. La radio a changé la forme du bulletin de nouvelles, tout autant qu'elle a changé la forme de l'image dans le cinéma parlant[194].

Envisager l'évolution technique de cette manière amène à repenser la téléprésence, pour tenter de mesurer ce qui est en train de se passer au niveau perceptif, au niveau de nos pensées, au niveau de l'« âme » de la danse.

[194] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, *les prolongements technologiques de l'homme*, *op, cit,* p. 74.

III.2.b.ii. La communication et les perceptions.

Dans le domaine de l'étude des perceptions, un vaste océan théorique s'ouvre à nous. Michel Bernard différencie sept approches théoriques des perceptions : neurobiologique (mécanique, neurones), psychologique (perception réduite à un comportement d'adaptation comme forme d'activité cognitive), phénoménologique (le cognitif plus l'existentiel avec le monde d'intentionnalité), psychanalytique (étudié depuis les pulsions), socio-anthropologique (adaptation collective à l'environnement, relation ethnique, communication intersubjective, système du rapport de forces sociales), pragmatique-linguistique (énoncé-interlocuteur), rhizomatique ou machinique (processus sauvage et aléatoire de branchement matériel d'intensités multiples et hétérogènes provenant de nos cinq sens). Autant de points de vue possibles d'interaction sensorielle et perceptive.

Au fil de ma recherche j'ai plutôt été attirée par la *Phénoménologie de la perception*[195] de Maurice Merleau-Ponty, et par certaines pensées liées aux sciences cognitives, comme celles du biologiste Francisco Varela dans son œuvre *L'Inscription corporelle de l'esprit*[196]**,** ou celles concernant les arts du spectacle, comme chez Yannick Bressan, *Principe d'adhésion au théâtre, approche historique et phénoménologique*[197]. Ces chercheurs ont contribué à élargir mes réflexions sur la création avec la téléprésence, laquelle joue fortement sur une nouvelle forme d'interaction perceptive, avec comme conséquence une autre vision du monde.

Le biologiste et spécialiste en sciences cognitives Francisco Varela se réfère aux sens en relation au corps et à l'environnement physique. Il analyse les sens et leurs organes, mais aussi le concept « d'esprit », lequel, selon lui, joue sur les phénomènes perceptifs. Pour ma part, je préfère reprendre le concept d'« âme », évoqué dans le chapitre précédent, plutôt que celui d'« esprit », car « âme », dans le

[195] MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.
[196] ROSCH Eleanor, THOMPSON Evan et VARELA Francisco, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1993.
[197]BRESSAN Yannick, *Principe d'adhésion au théâtre : approche historique et phénoménologique*, Paris, L'Harmattan, 2012.

contexte de la danse, amène au corps « animé » par cette énergie qui pousse au mouvement corporel, mais fait aussi bouger l'imaginaire et la poétique artistique. Varela précise que dans les éléments qui agissent dans le phénomène perceptif, comme les organes liés au sens (le nez pour l'odeur, la langue pour le goût, etc.), ils sont liés à « l'esprit » et à la pensée à travers l'expérience :

> L'organe de l'esprit (un débat traditionnel pose la question de savoir en quelle structure physique il consiste) et les pensées sont traités comme un sens avec ses objets parce que telle est la manière dont ils apparaissent dans l'expérience : nous avons le sentiment que nous percevons nos pensées avec notre esprit exactement comme nous percevons un objet visible avec les yeux[198].

Ainsi, le phénomène perceptif se situe au-delà des organes et connexions du cerveau, en rassemblant le physique et l'immatériel de l'individu, « âme » selon moi, « esprit » selon lui, dans un phénomène d'*incarnation*. Varela continue en ce sens :

> Par *incarnée* nous entendons une réflexion dans laquelle le corps et l'esprit sont réunis. Cette formulation vise à transmettre l'idée que la réflexion non seulement *porte sur* l'expérience, mais qu'elle *est* une forme de l'expérience elle-même et que la forme réflexive de l'expérience peut être accomplie avec une attention vigilante[199].

Si l'on transpose ces idées à la rencontre entre danse et informatique, on remarque un vocabulaire qui lie l'immatérialité mystique (empreinte des religions de l'Orient) et le monde de l'informatique. Ainsi, pour la religion, un avatar est l'incarnation d'une divinité, tandis que dans le monde de l'informatique il est une image qui représente un individu « réel ». C'est aussi le cas du mot « incarnation[200] » : pour « circuler » ou « habiter » dans le monde du Net, il faut avoir un autre corps à « incarner », dont un exemple se trouve précisément dans les « avatars [201]» des jeux vidéo, personnages fictifs présentés en images au joueur.

---

[198] ROSCH Eleanor, THOMPSON Evan et VARELA Francisco, *L'Inscription corporelle de l'esprit,* Paris, Seuil, 1993, p. 105.
[199] *Idem,* p. 58.
[200] Il y a incarnation quand l'esprit prend corps, se matérialise. Selon certaines religions (hindoues, bouddhistes) on a plusieurs vies, l'esprit peut trouver une autre forme vivante et corporelle après la mort.
[201] « Du sanskrit » *avatara* qui signifie « descente, incarnation ». Le terme, repris par le numérique, désigne une représentation virtuelle, avec des caractéristiques physiques et psychologiques que se donne un joueur qui s'introduit dans un univers virtuel où il va rencontrer les avatars d'autres joueurs ». JUHEL Françoise, *Dictionnaire de l'image*, Paris, Vuibert, 2006, p. 46. Voir également en glossaire n°1 (cité p.84).

Ainsi, l'informatique devient un territoire ayant une existence paradoxale, dans le sens où on le voit, mais qu'on ne peut y pénétrer. Existe-t-il alors ? C'est une question à laquelle il est difficile de répondre sans faire appel à la philosophie ; d'ailleurs, une philosophie d'internet existe déjà, mais elle reste complexe à développer dans notre contexte.

Ce qui m'intéresse, pour le moment, est d'ouvrir une réflexion sur la confrontation corps/technique, et plus spécifiquement, « corps dansant » et « téléprésence ». En effet, les perceptions, principalement celles liées au tactile, sont bloquées par l'écran, faisant de nous des astronautes dans leur capsule, pouvant tout observer, mais ne pouvant rien toucher dans l'espace que nous voyons sur l'écran. Dans ce sens, l'écran devient une deuxième peau qui filtre les dangers de contamination et d'agression de l'environnement matériel et des autres corps, une idée qui complète celle évoquée dans notre exemple de la vidéo *Social Network.* En conséquence, avec l'internet, la relation avec les autres passe impérativement par l'image, qui devient un langage à part entière, en compensant les sens perdus. Notre corps « image » remet en cause l'aspect psychologique de notre conception de nous-mêmes et de notre corps.

Je voudrais maintenant relever deux points, importants par rapport aux expériences artistiques menées avec *Seuil-Lab,* et qui aident à mieux comprendre la relation perceptive des usages technologiques et ma recherche d'un travail en téléprésence : l'interaction directe et l'interaction intermédiée. *L'interaction directe* concerne les échanges qui se produisent dans le corps dans son état fonctionnel, organique, incluant la physionomie et les perceptions. Le corps matière interagit dans un environnement concret et matériel avec la perception directe, c'est-à-dire principalement la vue à travers l'œil, le son capté par l'ouïe, les objets et d'autres corps à travers la peau (température, textures, toucher). *L'interaction intermédiée* est celle qui passe par l'outil technologique. Les actions communicatives et les échanges passent pour la plupart par un appel à l'imaginaire et aux sens simulés. Cette interaction immatérielle est conditionnée par le souvenir d'une expérience

directe du corps, donc de sensations basées sur des interactions réelles et physiques dans le passé, qui restent et se reformulent à l'intérieur de l'individu.

Dans ce contexte particulier de la confrontation du corps avec une interaction « directe » et « intermédiée », les expériences de danses s'hybrident. La vidéo et le son convoquent spécialement la vue et l'imaginaire, ce qui agit comme soutien d'une situation « virtualisée » et inconnue. La danse est immergée dans un autre contexte d'habitation du corps, de l'espace scénique et des temporalités qui se croisent au moment de danser. Des corps « matière » (danseurs et public), pour le « nodo » qui transmet les images, se mélangent avec les images qui arrivent en direct d'autres endroits. Des connivences que je souhaite concilier pour la recherche d'une danse à la recherche d'une téléprésence.

III.2. QUELLE APPROCHE DE LA DANSE FACE À LA TÉLÉPRÉSENCE ?

Après avoir présenté dans le point précédent la téléprésence en tant qu'outil transformant nos perceptions et notre réalité, je reviens à la danse en tant que telle. Je voudrais cependant d'abord mettre en évidence les enjeux relatifs à ce sujet, parce que je me trouve une fois encore face à des questions difficiles à cerner dans le champ artistique de la danse. Il faut en effet avoir conscience du dépassement disciplinaire (interdisciplinarité danse-technologie) que nécessite une création chorégraphique en vue d'une téléprésence, et prendre en compte la relation entre le quotidien et les technologies de la communication qui modifie les manières de saisir et de comprendre le monde.

À chaque étape, je propose de revenir aux analyses des éléments de base de la composition chorégraphique, corps, espace et temps, en envisageant différentes perspectives de manière *particulière* et *globale,* et en comprenant qu'ils seront, de toute façon, toujours envisagés dans une logique d'interaction. Je voudrais mettre en évidence les différences avec la possibilité d'observer le phénomène de création de divers points de vue, comme nous pouvons le faire par analogie avec la caméra, quand le zoom se focalise sur le détail (particulier) et que le plan large montre la

totalité (global). Ces deux approches subjectives sont nécessairement à contextualiser selon les exemples choisis : le *particulier,* en mettant en valeur soit le point de vue du corps dansant, soit celui de l'espace scénique, soit celui de la temporalité ; le *global,* quand il est difficile de définir quel élément principal détermine la création, car tous les éléments sont liés au même niveau d'interaction ou d'importance.

Je pense que la confrontation de la danse à la téléprésence « transgresse » les éléments de base de la création chorégraphique (corps, espace, temps), et produit de ce fait d'autres conceptions de la danse ; ce qui, par conséquent, fait apparaître de nouveaux paramètres de création chorégraphique qui ne sont possibles qu'avec l'usage de cet outil. J'utilise le mot « transgression » car il renvoie à l'« action de franchir, de traverser», c'est-à-dire au débordement, lorsque les éléments à dépasser se trouvent dans une importante dynamique de changement. On pourrait dire que la transgression n'est pas le mot adéquat, car dans le cas spécifique de la danse, le temps est différent de celui du quotidien, l'imaginaire est présent à travers les formes visuelles du mouvement, les corps sont des corps différents pour chaque danse, etc. Comment pourrait-on donc vérifier cette possible transgression qui impliquerait une nouvelle façon de penser et de créer la danse ?

Penser le corps me paraît d'emblée important : le corps de la danse, « le corps dansant » est un corps particulier ; il est une œuvre d'art, support de l'œuvre et le « médium » dans notre vie quotidienne. En ce sens, on ne peut pas se détacher de ce lien entre la condition humaine de ce corps qui se transforme dans la danse et ce corps qui danse. Afin de mieux me faire comprendre, je propose un premier schéma de confrontation à la visioconférence, figure 34 (schéma IV). J'utilise intentionnellement le mot « visioconférence », car je voudrais partir d'une confrontation avec l'outil avant de proposer des réflexions sur la composition chorégraphique. Ce schéma présente deux moments, avec un dispositif technique simple : deux points de connexion, un corps en face d'un autre corps, existant soit sous forme d'image comme présence « physique » depuis le point du vue de l'émetteur (ou « nodo »).

Dans le moment 1 du schéma IV (figure 36), le dispositif confronte deux « corps dansants », visualisés dans leur totalité, face à face et « intermédiés » symboliquement par l'écran (concrètement par le système de visioconférence), l'un « matière », l'autre « image ». Cette logique est inverse pour l'endroit opposé, c'est-à-dire celui d'où l'on regarde. Ainsi, le corps dansant « matière » essaye d'interagir avec l'autre corps dansant en « image », dans une dynamique qui amène le danseur « matière » à essayer de compenser ses perceptions à travers la vue. Il tentera de produire cette interaction en faisant appel à des souvenirs perceptifs et à l'imaginaire, pour « s'approcher » de son partenaire virtuel. L'espace est divisé en deux, le « matériel » et l'« immatériel », dans une temporalité qui rassemble l'espace en images et le présent de l'action de la scène matérielle. D'un point de vue global, la scène chorégraphique « matière » se confronte à l'image, en produisant une nouvelle scène qui est hybride, matérielle/immatérielle, et constitue un lieu de multivision, car il est possible d'avoir (dans cet exemple) deux points de vue d'une même danse, qui, paradoxalement, ne sera pas la même car conditionnée par le point de vue choisi.

Dans le moment 2, les échanges produits entre les deux espaces ne forment qu'un seul hybride, matériel/immatériel, avec un espace neutre de transition, un « seuil » de passage de l'information. Ce lieu de transition dans le cyberespace est visible dans les images sur l'écran, et permet l'expérimentation des images télétransmises, manipulables en temps réel sur l'écran, en reconfigurant l'information d'origine. Ce schéma a évolué au fur et à mesure de l'avancée du projet *Seuil-Lab*, parce que les dispositifs, en relation avec les idées créatives, font advenir de nouvelles formes.

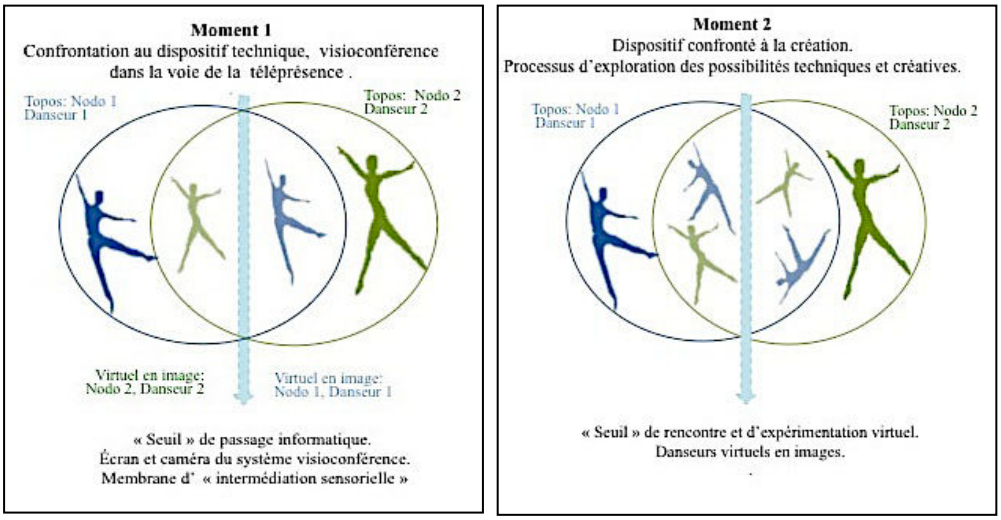


Figure 36. Schéma IV[202] qui propose un dispositif sur deux nodos en connexion.

Le corps dansant, par exemple, peut être modifié en taille ou dans l'espace, ou se présenter la tête en bas ; il est même possible de doubler les corps des danseurs opposés pour les faire se rencontrer dans les images sur l'écran. Le fait de confronter deux espaces scéniques et des danseurs « réels » et « virtuels », « matériels » et « immatériels », ouvre la possibilité de porter un regard différent sur la scène et sur les corps dansants, par exemple en modifiant les images reçues en temps réel, ou en se plaçant dans différents référents spatiaux (nodo 1 ou nodo 2). Ces premières explorations restent encore à développer, j'y reviendrai à travers d'autres exemples.

III.2.a. Le corps dansant et la téléprésence.

A ce stade de réflexion et de questionnements, je souhaiterais approfondir la notion de corps dansant face à l'usage de la téléprésence. Le corps dansant implique la conjonction de différents stades (ceux que j'ai proposés comme manière d'envisager le corps dans la première partie de cette thèse) dont : *topos* (physique, organique), *percipere* (perceptions), *deintus* (monde intérieur ou âme), *paradoxal* (visibilité des autres stades en images) ; il sera différent d'un état, disons traditionnel, de l'écriture de la danse au moment de confronter ce « corps dansant »

[202] Schéma réalisé par Vivian Fritz.

à la téléprésence. Quelques constats restent à faire : le corps dansant cohabite sur le même plateau scénique avec un autre corps dansant en images, soit l'image de lui-même, soit celle d'un autre qui est ailleurs ; les perceptions sont transgressées, et le « corps dansant » est contraint à une relation plus visuelle que sensorielle et tactile avec son partenaire de danse : le corps dansant est obligé de prendre en compte dans sa danse des espaces liés au placement de la caméra et de l'écran, ses mouvements seront directement liés aux dispositifs proposés. La méthodologie de travail doit donc considérer les espaces immatériels et la relation visuelle comme des éléments clés de la composition chorégraphique.

L'importance de la relation au corps, dans le domaine visuel, me fait penser à d'autres formes dans lesquelles le visuel est convoqué comme élément central pour la composition, par exemple la méthode Ida Rolf qui développe un travail sur les yeux dans le corps en mouvement, et que Laurence Louppe cite dans *Poétique de la danse contemporaine* :

> Le « contour » du corps est d'une importance extrême. Pour l' « idéokinesis », une pensée du corps dont les résonances se font sentir dans le corps même, la « visualisation » est un exercice générateur de l'être-corps. Cette « visualisation » n'est pas directement d'ordre optique : elle exige que soit activée la vision intérieure, celle où se confondent l'organique et l'imaginaire, le corps et l'esprit[203].

Les yeux, qui sont les plus sollicités dans les expériences de création avec la téléprésence, devront faire appel à l'imaginaire et à la simulation pour pouvoir entrer dans le monde immatériel des images, et créer une danse. Comme l'affirme Ida Rolf dans le texte que je viens de citer, la « visualisation n'est pas d'ordre optique », car elle a besoin d'activer « la vision intérieure » ; cette référence de travail correspond à ma propre vision de la création avec la téléprésence.

La permanente confrontation avec la caméra, le contact visuel direct nécessaire pour les danseurs, et une disposition du corps conscient du placement de la caméra se sont révélés comme l'une des problématiques les plus complexes à expérimenter et à résoudre pendant toutes les expériences de *Seuil-Lab*, la caméra cadrant le danseur dans un espace toujours à redéfinir et à analyser.

[203] ROLF Ida, citée par LOUPPE Laurence, *Poétique de la danse contemporaine*, *op, cit.,* p. 63.

Ainsi, je considère l'usage de la téléprésence pour la danse comme un défi allant au-delà de la simple expérimentation liée aux nouveautés technologiques. Je travaille à la possibilité de mettre en évidence un système technique capable de transgresser l'idée de corps, en tant que matière, et de le « dédoubler » en image, mais aussi de considérer un espace scénique qui se prolonge de l'espace « topologique » (matériel, concret) vers des territoires « virtuels ». La rupture géographique et frontalière de la configuration planétaire disparaît, ainsi que les conventions temporelles qui s'imposent aux territoires géographiques où se placent les corps dansants. Cette nouvelle situation interroge inévitablement les paramètres de la chorégraphie. Comment, donc, penser le corps dansant par rapport à l'espace et au temps dans des espaces intermédiaires ? Comment ce corps peut-il transmettre sa danse, s'il peut être visualisé de différents points à la fois, et depuis différents endroits de la planète ?

L'hypothèse qui inspire mes pratiques de création se croise avec des questions qui, au-delà de la conception d'une danse « intermédiée », touchent à notre vie. À partir de la réflexion de McLuhan, j'ai indiqué qu'une nouvelle construction mentale était née des nouvelles techniques. Autrement dit, on ne peut pas penser la danse seulement à partir des dispositifs techniques placés sur une nouvelle forme de scène artistique, il faut aussi considérer cette danse dans un moment particulier, comparable à celui de l'apparition de l'électricité, lorsque découvertes et créations liées à cette nouvelle réalité ont modifié à la fois la danse et la technique, comme cela a été montré dans la première partie.

Je suis consciente que ces nouvelles formes de créations sont en phase d'expérimentation, et qu'il reste par conséquent beaucoup à découvrir dans le vaste univers qu'elles explorent. Pour les arts de la scène, ces formes de création ouvrent des territoires et des réalités encore inconnues, et à explorer avec les nouvelles technologies. Les expériences pratiques *Seuil-Lab*, ainsi que les exemples choisis à travers *Konic Thtr*, permettent de porter un autre regard sur le défi qui se présente pour la danse aujourd'hui. Je poursuivrai donc mon propos par une présentation du travail de *Konic Thtr*.

III.2.b. Scènes intermédiaires: le cas des artistes *Konic Thtr*.

Konic Thtr est un duo d'artistes, formé par Rosa Sánchez, artiste performatrice, et Alain Baumann, musicien et informaticien, en résidence en Espagne, et qui se définit lui-même comme une plateforme artistique dédiée à la création contemporaine, en réunissant l'art, la science et les nouvelles technologies. Ces artistes m'ont marquée depuis notre première rencontre, par Skype, en 2010, lors d'une plateforme technologique, REUNA[204]. Ils étaient à Barcelone, moi à Strasbourg. J'avais d'abord découvert leur travail sur leur site web, puis à travers notre première conversation en ligne ; par la suite, je me suis rendue à Barcelone afin de les rencontrer personnellement, et leur univers créatif m'a immédiatement passionnée. C'est pourquoi je les ai choisis pour « m'accompagner » (métaphoriquement et concrètement) dans ma recherche ; leur travail novateur, sensible, et leurs études se rapprochent de ma vision de la création chorégraphique avec l'usage des nouvelles technologies.

Ils ont la particularité de travailler depuis plus d'une vingtaine d'années, pendant lesquelles l'art et la technologie ont littéralement évolué ensemble. Le plus marquant, ce qui fait la différence par rapport à d'autres artistes se trouvant sur la même ligne de travail, se situe au niveau de la création avec les technologies : ils commencent toujours par une idée artistique et non technique. Cette idée est au centre de leur création et de leur méthodologie de travail, et ils adaptent les technologies au besoin esthétique, même si cela suppose de modifier les appareils ou d'en inventer de nouveaux.

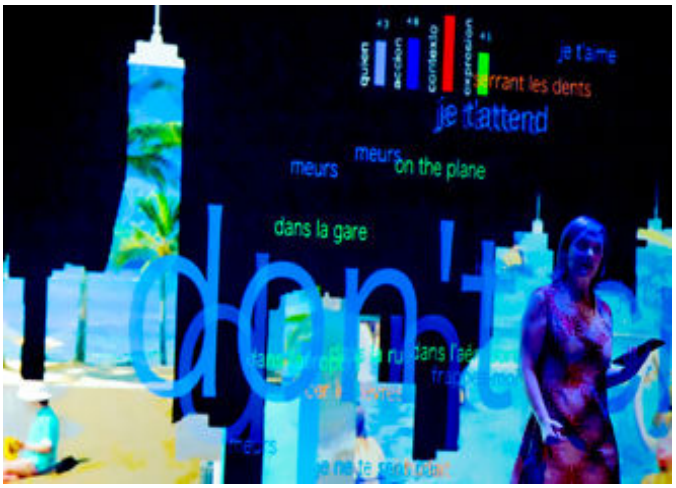
Au fil du temps, ils sont devenus pour moi un exemple, tant pour les méthodes de travail que sur le plan humain, caractérisé par un esprit ouvert, curieux et porté vers la collaboration. Le travail multidisciplinaire avec des équipes réunissant disciplines artistiques, enseignement et recherche, sur place ou à distance, fait aussi la richesse thématique et technique de ces artistes. Ils ont participé à un *workshop* à Strasbourg en 2012, et comme intervenants artistiques

[204] REUNA (Red Universitaria National) Chili. Chargée de soutenir au niveau technologique la recherche et l'enseignement universitaire au niveau national, cette plateforme nous soutient jusqu'à aujourd'hui dans notre travail de recherche.

dans notre installation *Seuil passeurs de rêves* en 2013, travaux que j'évoquerai plus loin. Dans les réflexions et découvertes par rapport à la confrontation du corps dansant face à la téléprésence, le travail de *Konic Thtr, Before the beep*, présenté à Paris dans le Festival d'Enghien-les-Bains (2012) m'a particulièrement intéressée.

Cette œuvre fait référence aux relations interpersonnelles médiatisées par les technologies de l'information, principalement les réseaux sociaux. La présence du corps, les narrations et les individus sont mis en question dans cette performance. Il s'agit d'une composition sonore fonctionnant par le biais de capteurs de mouvement et de lumière. Des images sont captées à partir de participants volontaires qui se placent sur le plateau avec une webcam en direct, et sont projetées sur scène. Le public peut, quant à lui, participer depuis son téléphone portable en envoyant des textes qui modifient la narration proposée par les artistes. La danse est présente dans un jeu de temporalités, et il est difficile de savoir si la danseuse, sur les images, se trouve à distance, cachée sur la scène, ou sur une vidéo préenregistrée. Dans les photographies de la figure 37 (p.180) on voit différentes étapes de la performance ; la première photographie (a) montre sur l'écran de la scène des textes envoyés par l'intermédiaire d'une plateforme qui capte les paroles du public en temps réel. L'image suivante (b) montre le public volontaire qui se place sur le plateau pour interagir avec les webcams ; ces quatre personnes se déguisent en s'inventant une identité en direct, guidées à la voix par Rosa Sánchez (*Konic Thtr*). La dernière image (c) de la série montre un plan large qui permet de voir les personnes en train de se déguiser en direct face aux caméras, et ces images agrandies à côté. Alain Baumann (*Konic Thtr*), avec un autre informaticien, a modifié les manières de voir les personnages dans les images de vidéo en direct. La question de la distance et des « corps en image » présents physiquement sur le plateau est le fil conducteur. Le public qui communique en temps réel depuis sa place avec son téléphone, les personnages en direct, la danseuse en image et les informaticiens, entre autres, créent un jeu d'informations qui se croisent et se reconfigurent. Une performance se crée ainsi en temps réel, au fur et à mesure de la réception des informations.

Alain Baumann (*Konic Thtr*) décide à la fois comment et à quel moment travailler les images, les corps sont considérés comme une information de plus au service d'une critique de l'identité, de la relation social et du caractère éphémère de notre corps. Sur le plateau, en direct, on a pu voir les corps présents sur la scène et les images traitées sur l'écran. Pour l'anecdote, j'évoquerai ma propre participation, en face de l'une des caméras en direct : j'ai dû être attentive et agir en face de la petite lentille pour être captée, mon corps projeté sur les images a fait partie de l'univers des autres images, les points de vue et les référents spatiaux de mon propre corps ont été multipliés. Deux autres membres du projet *Seuil-Lab* ont également participé à cette performance, Christophe Cerdan à la capture du son et Aurélie Verdun au même poste que moi, ce qui m'a aidée à avoir une autre approche de la même expérience.



(a)

(b)

(c)

Figure 37. Photographies a, b, c, Konic Thtr, *Before the beep,* 2012[205].

Un autre projet découvert en 2011, *e-pormundos afeto/umbrales* (2009-2012), m'a intéressée, car il s'agit d'un travail réalisé à distance entre le Brésil (laboratoire de danse à Bahia dirigé par Ivani Santana) et l'Espagne (studio de

[205] Photographies du site officiel des artistes *Konic Thtr*. Disponibl sur : http://koniclab.info/ (consulté le 10/11/2013).

Konic Thtr) en temps réel. Ce projet, qui se développe selon différentes étapes d'expérimentation, visibles en streaming sur le web, se propose de mettre en question, à travers la danse, les émotions, les relations humaines, nos corps dans les espaces virtuels, avec des sujets comme le toucher et le contact, le proche et le lointain, la transformation de la vie dans des espaces immatériels.

Ici, la danse dans le cyberespace trouve un nouveau plateau d'interaction entre deux mondes qui se croisent, l'un en l'Espagne et l'autre au Brésil, autrement dit un plateau « virtuel ». Ce plateau « virtuel » se constitue comme un pont pour transgresser les frontières des perceptions de la science physique connue, ainsi la distance entre l'Espagne et le Brésil, avec son décalage horaire, n'est pas un obstacle pour danser ensemble. Alain Baumann et Rosa Sánchez s'expriment en ces termes à propos de leur création :

> Cette œuvre est une rencontre émotionnelle autant que perceptive, les danseurs constituent un espace nouveau, une architecture virtuelle qui existe seulement dans sa construction relationnelle et visible dans les yeux de la caméra vidéo et ses extensions télématiques. Une augmentation perceptuelle construite et assistée par la technologie audiovisuelle et télématique[206].

Les artistes relèvent l'aspect émotionnel d'une rencontre liée aux sensations et perceptions. Les danseurs se rencontrent, se regardent, dansent ensemble, même s'ils ne sont pas physiquement ensemble. Ils s'entendent à travers les sons qu'ils produisent près des microphones, ils entendent la même musique pour pouvoir bouger selon le même rythme. La peau est présente, mais intouchable, sans odeur, et on éprouve des sensations de proximité bizarres qui essaient d'exister à travers les images et l'intermédiation des logiciels. On accède à une autre façon d'appréhender le proche et le lointain, ou peut-être de s'identifier à « l'autre », une sorte de reformulation des sens qui soutiennent la création, un dialogue à travers la kinesthésie des « corps images » pour réfléchir sur le manque, la distance, la froideur des corps sans texture, mais perceptibles.

Cette danse ouvre des portes mystérieuses et fascinantes, les yeux nous font voyager, rencontrer des personnes, voir des endroits où nous ne sommes pas, mais

[206] Extrait de conversations avec les artistes de *Konic*, sur le Web, décembre 2011. Traduction Vivian Fritz.

nous vivons pourtant ce voyage à travers l'imaginaire et l'identification des corps qui bougent devant nous. Le sens de la kinesthésie se transforme en image de l'autre côté du monde pour dialoguer avec le danseur « matériel ». Deux mondes, qui en forment un troisième, possible seulement avec l'Internet.

Sur la figure 38, on voit le plateau en Espagne (photographie a), la danseuse est en face de la caméra, mais elle ne se voit pas sur l'écran, elle n'agit que sur une partie de la performance, car les informaticiens se chargent de composer sur l'écran avec la danse en direct et la danse qui est transmise en temps réel du Brésil. Sur la deuxième photographie (b) on voit sur l'écran et sur le plateau la danseuse en Espagne et les bras des danseurs au Brésil, sur une proposition visuelle faite par Alain Baumann et Rosa Sánchez (*Konic Thtr*). Cette création en temps réel rassemble les danseurs dans un seul espace, l'écran, en travaillant sur le logiciel *Max/MSP/Jitter* qui permet aussi de recomposer l'espace visuel ; dans ce cas, les corps se trouvent à l'intérieur des différentes parties d'un cube.

Figure 38. Photographies (a et b) d'*e-pormundos afeto/umbrales* (2009-2012)[207]

Ainsi, le corps dansant est confronté à des « scènes intermédiaires », où l'interaction de la danse passe par l'« intermédiation » des outils techniques, mais

[207] Les images sont autorisées par Juan Luis García, © juanluisgx 2011.

aussi des humains (informaticien) qui font de ce type de création un espace scénique interactif hybride. Armando Menicacci parle de « mutations technologiques », au sein desquelles les outils techniques sont capables de transformer la scène chorégraphique :

> Notre analyse quant aux mutations que les technologies comportent en danse sont forcément liées aux dispositifs physiques qui transforment objectivement l'espace, mais se portent surtout sur ce que les dispositifs permettent en termes de transformations symboliques du lieu de la performance.[208]

L'organisation des éléments de la danse, en tant que construction chorégraphique, est affectée d'une manière qui serait impossible sans la téléprésence. Cette « mutation » mentionnée par Menicacci touche la problématique du corps en tant qu'interprète, mais aussi en tant que « lieu ». Le corps devient lieu et lieu-corps dans ce type de création chorégraphique ; Menicacci l'affirme : « on voit apparaître aujourd'hui un interprète-lieu et un lieu-interprète »[209]. Dans ce contexte, le corps dansant devient lui-même un territoire d'espace en image. Une sorte d'espace capable de donner des interprétations diverses à travers les formes qu'il propose et qu'il est possible de créer avec les dispositifs techniques, des formes territoriales, environnementales, comme par exemple celles de logiciels de capture du mouvement qui les traduisent en images. On a ainsi une autre manière d'envisager la nouvelle scène chorégraphique, médiatisée, qui prend vie sous diverses formes.

Les travaux chorégraphiques de *Konic Thtr* font découvrir des formes que j'avais imaginées. Ils nous immergent dans une autre logique de création et de rassemblement artistique. Une dynamique différente de création se développe en effet à travers des rencontres virtuelles et des collaborations avec d'autres artistes intéressés. Moi-même, je me suis intégrée à cette dynamique, parce que les questions et les découvertes peuvent se partager avec d'autres dans une même ligne de travail ; dans ce type de création, l'esprit d'expérimentation collective et de collaboration permet de créer des échanges à partir de nouvelles idées à développer et de problèmes à résoudre. Le concept de l'artiste individuel et de l'œuvre

[208] Armando Menicacci, « (Nouvelles) espèces d'espaces » in Revue *Quant à la danse* n°3, février 2006, Images en manœuvres Éditions/Le mas de la danse, p. 28
[209] *Idem,* p. 28.

appartenant à un seul créateur se confronte à ce nouveau type de création impliquant des formes de collaboration et qui me correspond mieux.

Je viens donne le passage aux expériences *Seuil-Lab*, dans lesquelles mes premières expérimentations ont été plutôt unidirectionnelles avec le Chili, mais peu à peu j'ai eu envie de participer à différentes rencontres artistiques sur le Web, ce qui m'a permis de mettre autrement à l'épreuve mes recherches.

CHAPITRE IV

DANSER AU « SEUIL DU MONDE ».

IV.1.- LES EXPÉRIENCES « SEUIL » : LE RÊVE D'UNE DANSE SANS FRONTIÈRES.

Le recours à la pratique dans une thèse en art me paraît fondamental, car l'idée d'un travail de laboratoire, collaboratif, multidisciplinaire et expérimental permet dans la « réalité » de tester, de découvrir et de résoudre. Dans mon cas, je suis partie « à l'envers », ma formation pratique a dû s'adapter, depuis le Master, pour essayer de trouver un langage scientifique permettant d'exprimer, d'expliquer, de partager ce que j'ai constaté dans la création de danse, laquelle s'inscrit dans mon propre corps, dans ma vie. Ainsi, pour pouvoir valider de manière scientifique mon expérience artistique, j'ai effectué un parcours de quatre ans durant lequel l'expérimentation et la recherche théorique ont constitué un duo en constante évolution à travers *Seuil-Lab*. J'en viens à présent à ce projet de laboratoire expérimental *Seuil-Lab,* dont la force est d'avoir évolué en continu au fil de quatre années, et que j'essaierai de présenter dans ses aspects scientifiques, tout autant que comme passion et expérience humaine, laquelle n'a été possible qu'à travers la technologie.

Les événements mentionnés plus loin décrivent le processus créatif à travers la recherche d'une méthodologie de travail, collectif et à distance, et l'usage de la visioconférence ; des évaluations ont nourri en permanence les différentes étapes des expériences *Seuil-Lab*. Dans ce chapitre, mon objectif central est de montrer comment la création chorégraphique s'est modifiée à travers un travail « intermédié » par la visioconférence, dans lequel les équipes multidisciplinaires, en interaction à distance et en temps réel, ont contribué à faire évoluer les différentes étapes d'action et de réflexion de ce « laboratoire » artistique.

L'usage de la visioconférence permet une autre approche de ma vision personnelle et de celle des différentes équipes participant aux expériences *Seuil-Lab*. Dans un premier temps, le but est la réalisation d'un double « spectacle », dans deux théâtres de pays différents, en connexion directe. Dans un deuxième temps, les expériences *Seuil-Lab* abordent d'autres formats afin d'élargir les questionnements et découvertes de la première étape.

Les recherches théoriques mentionnées antérieurement sont liées à mon propre regard sur le travail de mise en pratique. Les visions d'autres chorégraphes sur un travail avec la téléprésence et la relation avec la caméra sont aussi prises en compte dans ma recherche pratique, par exemple celle de Johannes Birringer :

> La téléprésence permet la synthèse en temps réel des multiples médias qui agissent les uns sur les autres dans une réalité virtuelle partagée (l'internet) qui doit être spatialisée par projection. Dans les différents studios interconnectés, l'accent est mis sur les actions de la danseuse, dans la manière dont elle incorpore la lumière projetée provenant des images transmises en continu dans sa perception étendue du monde, dans son corps prolongé. Le défi esthétique dans le cas de la téléprésence provient de l'incorporation consciente de la caméra en tant qu'interface dans la performance, où la danseuse et la personne qui tient la caméra travaillent étroitement ensemble dans un espace restreint[210].

Le travail de la danseuse, dans le contexte d'un travail avec la téléprésence, est l'un des points relevés par le chorégraphe mentionné qui nous permet d'élargir notre conception d'un corps dansant qui se découvre en face des images et des lumières. Les perceptions se développent de manière consciente en face de la caméra et des autres danseurs, lointains et proches à la fois. Cette danse promeut une rencontre interculturelle et des échanges dans le « seuil » d'une vision artistique de défis sensibles face aux outils techniques. C'est cette danse que j'essaye de rendre visible dans les expériences *Seuil-Lab* décrites plus loin et qui seront analysées plus en profondeur dans la troisième partie.

[210] BIRRINGER Johannes, « La danse et la perception interactives », in *Interagir avec les technologies*, Bruxelles, Nouvelles de danse, 2004, p. 107.

IV.1.a. D*anse au seuil du monde (2009).*

La première expérience naît d'un besoin de rapprocher des personnes et des lieux qui se trouvent géographiquement éloignés. L'objectif principal a été de mettre en pratique des questionnements par rapport à l'idée de construire une danse avec des personnes qui ne sont pas dans le même espace/temps. Le fil conducteur de cette expérience a été la création chorégraphique dans le contexte d'une transgression du corps dansant, de son espace et de son temps, qui se produit avec l'usage de la visioconférence. Ceci a impliqué une création collective interdisciplinaire et interculturelle entre deux pays, le Chili et la France.

La création générale et la chorégraphie se sont effectuées sous ma direction à Strasbourg, et sous celle de Karen Arias, professeure de danse et chorégraphe, au Chili. Nous avons sélectionné trois danseurs pour chaque pays : Constanza Castro, Cristian Hewitt, Maria de Los Angeles Jofré (deux d'entre eux faisant partie d'*Acontraluz*) au Chili ; Adèle Desoubeaux (de nationalité française), Sendy Rios (de nationalité péruvienne) et Vicente Vargas (de nationalité allemande) en France.

La méthode de travail s'est construite de deux façons : un travail à deux (les deux chorégraphes) et un travail individuel (chacune avec ses danseurs). Différents outils ont été exploités pour améliorer la communication : e-mail, vidéos, youtube et skype. La principale difficulté a été la disponibilité : celle du matériel technique (y compris l'espace), et celle des personnes ; nous avons pallié cette difficulté en exploitant l'imaginaire et la communication par l'audiovisuel.

IV.1. a. i. La structure de l'expérience.

Nous avons trouvé l'inspiration dans le bref conte de Mario Benedetti, *Leur amour n'était pas simple*, qui dit : « Ils ont été arrêtés pour attentat à la pudeur. Et personne ne les crut quand l'homme et la femme ont essayé de s'expliquer. En réalité, leur amour n'était pas simple. Il souffrait de claustrophobie, et elle,

d'agoraphobie. C'était juste pour ça qu'ils forniquaient sur les seuils »[211]. Cette idée de « seuil » qui permet de réussir l'impossible, comme la rencontre d'un autre au bout du monde, à distance et en temps réel, nous a passionnées, Karen Arias et moi-même. Ce concept est une image qui marque toutes les autres expériences, à tel point qu'il donne corps à *Seuil-Lab*.

Du point de vue technique, les dispositifs ont été pensés comme l'hybridation de deux espaces, une salle de spectacle traditionnelle et un espace construit « virtuellement », c'est-à-dire un plateau qui s'élargit par la projection d'images en direct venues d'un autre plateau, ailleurs. Dans ce cas, le « seuil » métaphorique est géré par l'écran qui rend visible en images l'espace opposé, et se trouve donc capable d'associer les deux lieux, le Chili et la France. Le plateau physique de chaque salle de spectacle est envoyé vers l'image projetée à l'écran, donnant l'illusion de construire un seul plateau géant. Dans mon imaginaire, ce plateau était circulaire, s'étendait sur plusieurs kilomètres, et rassemblait deux continents ; cette image de plateau géant prenait corps « réellement » sur le Web, car le signal d'information voyageait vers l'autre pays dans le cyberespace. Le schéma suivant illustre les dispositifs techniques utilisés :

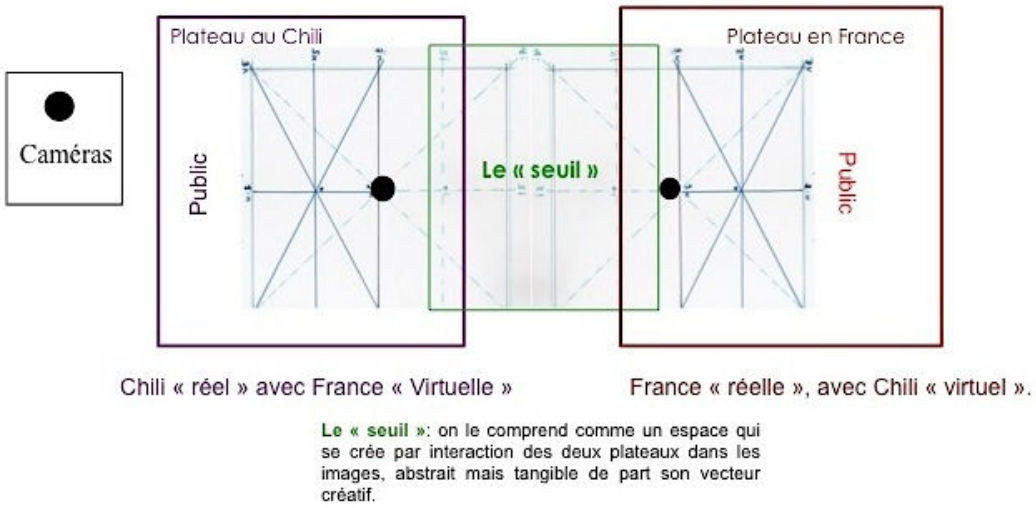


Figure 39. Schéma V[212], dispositifs techniques pour *Danse au seuil du monde* 2009.

[211] BENEDETTI Mario, *Despistes y franquezas*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 1988, p. 30. (Traduction en français depuis l'espagnol : Vivian Fritz).
[212] Ce schéma n° V de la figure la 38 se trouve en annexe DVD, 1 d. (« Rapport *Seuil-Lab* 2009 à 2012 »). Il a été réalisé par Vivian Fritz et l'équipe.

Le schéma V de la figure 39 montre les dispositifs placés dans les deux salles de spectacle, simultanément au Chili et en France. Les caméras se trouvent centrées au milieu de chaque plateau, en bas de l'écran, la lentille tournée vers le public. L'objectif était de pouvoir produire « un face à face » entre les danseurs, afin qu'ils puissent interagir entre eux directement, avec l'« intermédialité » de la caméra, mais que celle-ci reste fixe et sans intervention technique. Le public pouvait voir en face de lui les danseurs « réels », « matériels », et, derrière ces danseurs, les images venant du pays opposé, donc les danseurs « virtuels » et « immatériels ». Le cadre en violet montre la salle de spectacle du Chili avec un point noir qui représente la caméra, en rouge on voit la France, avec le même dispositif ; nous observons ainsi que le plateau d'un pays devient le miroir de l'autre constitution d'un espace scénique bi-frontal. Enfin, en vert, est représenté l'espace « virtuel » sur le web, où les informations se croisent en construisant un lieu qui a « connecté » le Chili et la France en dehors d'une conception espace/temps conventionnelle. Il faut également prendre en compte l'aspect géographique et ses effets : 11970 km entre les villes de Strasbourg en France et Santiago au Chili, un décalage horaire de six heures au moment du spectacle, deux hémisphères différents et donc une inversion des saisons, printemps en France, automne au Chili. Si l'on prend conscience de cette transgression espace/temps, ce « seuil » devient une porte du temps, et la rupture de l'espace nous amène à un parallèle avec ce qui se produit dans les rêves, où les espaces et le temps sont différents de ceux de la « réalité » du quotidien « matériel ». Ainsi, on a construit un espace d'expérimentation sur l'idée d'une rencontre de ces deux espaces, impossible dans la « réalité », mais possible sur le « seuil » de la télétransmission par internet.

De cette première expérience sont issues plusieurs actions et décisions, spontanément et par hasard. Le seul objectif vraiment fixé était de confronter les danseurs face à face, de penser la danse pour les deux publics (Chili-France) et d'essayer de créer une ambiance avec la lumière, pour la salle de théâtre, en fonction du fil conducteur de l'histoire qui nous a inspirées. Au fil de l'installation, nous avons relevé, en équipe, de nombreux problèmes techniques et fonctionnels. Par exemple, nous avons été confrontés à la difficulté de créer une lumière pour la salle et le public présent, une autre lumière pour la caméra, et une autre encore pour

l'image que le public opposé verrait. Du côté de la danse, on s'est demandé comment utiliser l'espace où les danseurs bougent : qui est devant ou derrière, où sont la droite et la gauche, et pour qui ? Du point de vue des dispositifs techniques, il a fallu réfléchir à l'installation de la caméra : au milieu de la scène, visible ou non, les images des danseurs pensées hors du (ou dans) le cadrage, éloignées ou proches ? Mais qui est proche, qui est éloigné avec des référents doubles et différents ? Si l'on s'approche de la caméra on fera donc un zoom pour l'autre côté… Il faut être aussi attentif à ne pas sortir du cadrage quand on a besoin de voir le corps complet. Et l'internet ? Comment est le signal, pourquoi l'image pixellise-t-elle, que se passe-il si la connexion s'interrompt ?

Le jour de la répétition (un jour avant l'expérience devant le public), toutes ces questions ont déferlé comme un tsunami, et se confronter à la réalité technique le jour de la présentation au public a été un vrai choc. Mais tout était prêt, le public attendait, et il fallait agir. De plus, une demi-heure avant l'entrée du public, la connexion s'était coupée, et aucun signal n'était possible. L'expérience a finalement commencé avec une demi-heure de retard.

Cette expérience s'est déroulée en temps réel entre le Chili et la France par l'intermédiaire de la visioconférence, le 27 mai 2009. En France, nous avons utilisé la Salle d'Évolution du Portique à l'Université de Strasbourg, et au Chili la Salle Isidora Zegers à l'Université du Chili, Santiago, avec six danseurs au total sur la scène (trois dans chaque pays). Il était 20h en France, 14h au Chili. La musique, enregistrée, a été envoyée depuis Strasbourg et n'a pas posé de problèmes importants ; seul un petit retard s'est fait sentir, sans occasionner de gêne pour la danse.

Le spectacle s'est développé pendant 23 minutes divisées en trois parties. Dans la première partie, deux espaces ont été bien définis au niveau visuel et au niveau de la proposition de danse. La France a fait une représentation inspirée par un espace « fermé » (la *claustrophobie*[213] du conte mentionné) et le Chili par un

[213] La *claustrophobie* est la peur des espaces clos, enfermés.

espace « ouvert » (l'*agoraphobie*[214]). En France les mouvements se sont donc développés presque sans déplacement, dans une lumière intime, les trois danseurs évoluant avec des mouvements très doux et tournés sur eux-mêmes. Les mouvements des danseurs au Chili se sont, eux, développés sur des phrases chorégraphiques avec le corps ouvert, des mouvements extensifs, utilisant l'espace avec des déplacements toniques, des sauts, une énergie débordante. Le principal intérêt a été de pouvoir évoquer les deux espaces de manière simultanée, l'un en images sur l'écran et l'autre matériellement présent. L'objectif n'était pas encore de produire une interaction, mais cela m'intéressait de transmettre l'idée que les deux endroits ne pouvaient pas se voir mutuellement, pour postérieurement faire contraster ces deux dynamiques (deux espaces indépendants/deux espaces en interaction). Nous avons pris conscience des possibilités d'entrer et de sortir du champ de la caméra, ce qui a donné plus de dynamisme, spécialement du côté du Chili qui a utilisé l'espace avec plus d'amplitude. En France, la lumière fixée sur le groupe de danseurs a donné un rythme soutenu, léger et calme, correspondant à notre recherche symbolique d'un espace intime et refermé.

La deuxième partie portait sur la découverte de l'endroit opposé ; une femme à Strasbourg, un homme au Chili se rencontrent timidement à travers l'écran, et tentent d'interagir dans un dialogue gestuel. Mais comment donner l'idée d'une rencontre sans se regarder dans les yeux ? Et comment donner cette illusion au public ? Si l'on regarde l'écran pour essayer d'attraper le regard de son partenaire, à l'endroit opposé, il regardera ailleurs ; il fallait par conséquent qu'il ou elle fixe directement la caméra pour donner l'illusion de regarder de l'autre côté. Comme il était impossible de réussir cet effet simultanément pour les deux endroits, il fallait choisir. En raison du peu de temps d'expérimentation avec connexion (seulement un jour), tout s'est joué de manière presque improvisée, car, comme nous l'avons mentionné précédemment, les vrais problèmes ont été découverts le jour de la répétition générale, et nous avons dû rapidement essayer de les résoudre.

Nous avons alors commencé à penser le corps des danseurs comme un objet principalement communicatif ; il fallait faire appel aux codes de communication

[214] L'*agoraphobie* est la peur des espaces ouverts.

gestuelle, en essayant de ne pas tomber dans les clichés. Nous avons choisi de travailler sur les regards et les positions du corps dans l'espace : suggérer l'idée de s'approcher et de s'éloigner, de se regarder face à face, etc. Les espaces d'action de ce duo ont aussi été compliqués à définir à cause de la lumière, parfois insuffisante pour la caméra, avec pour conséquence des images très sombres pour la télétransmission et le public. La pixellisation de l'image, surtout au Chili, a joué sur la qualité de la présentation et rendu difficile de suivre l'image en « temps réel », avec un *delay*[215] parfois important faisant perdre de la netteté à l'image. D'un autre côté, ces problèmes ont aidé le public à comprendre, d'une certaine façon, que les images étaient filmées en direct.

Enfin, la troisième partie s'est construite sur une danse en commun. Pour ma part, j'avais imaginé de donner l'illusion de danser tous ensemble, sans effets spéciaux, seulement avec la présence de l'autre, en image, dans une forme de communication plutôt visuelle. Mais comme l'idée de cette rencontre se présentait comme très risquée au niveau d'une construction chorégraphique fixe, mais aussi en raison du temps et des essais techniques limités, nous avons choisi de travailler à partir d'une improvisation basée sur le principe du jeu du leader : ceux qui sont derrière suivent ceux qui sont devant. Ainsi, dans cette dernière partie, les six danseurs ont donné la perception d'une seule chorégraphie coordonnée, avec la présence de tous en même temps, ce qui a permis de se rencontrer et de danser ensemble dans un seuil virtuel.

Deux contraintes ont été remarquées lors de cette action. Les danseurs qui guident les danseurs de l'endroit opposé doivent bouger très doucement, car le délai de la télétransmission ne permet pas la reconnaissance du mouvement dans la vitesse ; l'image devient trop floue pour la suivre. Il n'était pas possible non plus de faire des mouvements de déplacement sur le plateau, car on risquait de sortir du champ de la caméra, ce qui aurait empêché de voir les danseurs sur l'écran.

[215] Delay, ou chambre d'écho : un effet sonore de retard par rapport au temps prévu. Actuellement, on utilise aussi ce terme pour les images.

Il faut noter que les costumes ont joué un rôle important au niveau esthétique, car ils nous ont servi comme un élément de lien. Nous avons choisi la couleur bleu clair pour les six danseurs, ce qui a permis une reconnaissance dans l'espace et une unification visuelle, indépendamment de la matérialité (danseur en image, ou en chair et en os). Le choix de la couleur a aussi été lié à la luminosité produite pour la caméra, ainsi qu'au contraste entre le tapis de danse noir et les danseurs en bleu. D'une manière générale, cette proposition a fonctionné, avec une réserve peut-être : le spectacle a eu une tonalité un peu froide, ce qu'a renforcé le cliché de représentation visuelle de l'informatique, le bleu, lié à une lumière électrique qui renvoie plutôt aux machines qu'à l'humain.

À la fin du spectacle, un forum de discussion entre les publics de chaque pays a été proposé. Le professeur David Le Breton à Strasbourg et le professeur Gonzalo Leiva à Santiago du Chili ont fait une introduction en insistant sur les concepts de « partage», d'« échange culturel » et de « corps ». Des traducteurs en France nous ont aidés pour la fluidité de la communication entre les publics, ce qui nous a donné un retour sur cette première expérience. Incorporer l'opinion et l'interaction du public après la présentation avait comme objectif de récupérer des données pour la présente recherche, mais dans le concret de l'action, nous avons remarqué que le forum est devenu lui-même une partie du spectacle. Par exemple, au moment des applaudissements, le public a confirmé que les images avaient été une transmission en direct. Se regarder de public à public a été une grande surprise pour eux, mais aussi pour nous, car tous se sont mis spontanément à faire des gestes de salutation comme pour confirmer l'instantané de la transmission. Ainsi une vague avec les bras a commencé en France et s'est poursuivie visuellement au Chili. Les spectateurs, sans paroles, ont réussi à travers les gestes à transformer notre expérience en une performance pour eux. Ce moment très détendu, et inattendu, a fait oublier l'écran et a initié des échanges sur lesquels nous reviendrons plus tard.

L'équipe

L'équipe a été constituée par un groupe à Strasbourg et un groupe au Chili, avec des danseurs et des techniciens, le soutien de professeurs des deux pays, et de

traducteurs à Strasbourg. Sans aide de la part de l'Université du Chili (et REUNA, service de réseau universitaire) et de l'Université de Strasbourg (service audiovisuel), la réalisation de ce projet n'aurait pas été possible, à cause de la complexité technique du dispositif à mettre en place et de son coût. Toute l'équipe, à l'exception des techniciens lumière et de télétransmission, a participé de manière bénévole, tant au Chili qu'en France.

France
Direction générale et chorégraphie : *Vivian Fritz*
Danseurs : *Sendy Rios, Adèle Desoubeaux, Vicente Vargas*
Dessin et communication : *Florencia Escalante*
Régisseur : *Jorge Bompadre*
Aide technique et presse : *Natalia Lezcano*
Visioconférence DUN : *Christophe Cerdan, Marc Levy, Claude Evrard*
Traducteurs : *Jorge Iván Segura, Caroline Viard*
Professeur invité : *David Le Breton*

Chili
Coordination : *Gloria Fredes*
Chorégraphe : *Karen Arias*
Danseurs : *Constanza Castro, Maria de los Ángeles Jofré, Cristian Hewitt*
Photographe : *Ricardo Léon*
Professeur modérateur : *Gonzalo Leiva, professeur de la PUC.*
Avec le soutien de l'Université du Chili : *Alvaro Cruz, directeur du département de danse, Rolando Cori, compositeur et professeur*

Méthodologie de travail 2009

Pour la coordination et la création des deux équipes à distance, nous avons utilisé plusieurs outils techniques qui nous ont aidées à partager les informations et les réflexions, ainsi que le travail pratique de danse. Nous avons fait usage de différentes technologies :

- Caméra et caméscope : enregistrement des images, principalement pour l'envoi d'informations sur les répétitions et les idées, pour l'enregistrement, et l'utilisation future dans des dossiers, la recherche et le bilan.
- Email : envoi de textes, de vidéos et d'images.
- Skype : dans très peu d'occasions, surtout pour des réunions entre les deux chorégraphes.
- Youtube : pour la visualisation de vidéos d'essais de danse volumineuses.
- Vidéo conférence : seulement pour la répétition générale et la présentation au public.

La méthodologie du travail en équipes à distance est l'une des questions que j'ai continué à travailler au fil des différentes expériences *Seuil-Lab*. Elle touche à plusieurs points comme la langue, la culture, les décalages horaires, les espaces de travail, la disponibilité des participants, les outils techniques (qu'il faut souvent demander à l'avance, avec le risque de ne pas les avoir en même temps ou de ne pas disposer de la même qualité), etc. Je reviens souvent sur ce problème que je considère comme un élément clé pour la création à distance et en temps réel.

Réflexions par rapport au public

L'expérience (avec une certaine résistance pour la nommer « spectacle ») a été proposée en présence d'un public pour tester une situation la plus proche possible du spectacle vivant. A Strasbourg, 103 personnes y ont assisté, et 83 à Santiago du Chili. Mon objectif principal a été de rassembler des réactions et avis du public, au Chili et en France. Comme je l'ai indiqué dans le point sur la structure de la création, cet objectif était *a priori* plutôt scientifique, mais dans la pratique il a été dépassé, car le public a trouvé sa propre place comme acteur de l'expérience, quand le forum est devenu performance.

En ce qui concerne les dispositifs, avec les équipes des deux endroits, nous avons essayé d'avoir à peu près les mêmes conditions techniques (voir schéma V de la figure 39, p. 188) et d'espace, équilibre difficile à réaliser. À Strasbourg, nous avions l'avantage de disposer d'un éclairagiste et d'une salle adéquate pour nos dispositifs techniques. Au Chili, il n'y avait pas d'éclairagiste, seulement des techniciens de l'audiovisuel qui ont eu envie de créer une lumière pour la caméra, mais sans conscience du spectateur sur place ; de plus, la salle était de type amphithéâtre, les possibilités de jouer sur l'espace et la disposition du vidéoprojecteur ont donc été plus limitées qu'à Strasbourg. Ces conditions ont influé sur la perception par le public placé devant la scène, dans les deux cas de manière traditionnelle, dans une attitude passive d'observation.

IV.1.a.ii. L'expérience chorégraphique.

Plusieurs idées chorégraphiques ont été transmises sous forme d'images, texte ou vidéo préenregistrés, comme nous l'avons déjà mentionné. Avec la chorégraphe du Chili, nous avons échangé par Skype et / ou par e-mail à propos des idées et difficultés par rapport à la condition d'espaces hybrides. Nous avons essayé de rester sur l'improvisation et de l'imaginer par rapport à ceux du pays opposé. Nous avons travaillé de manière individuelle et indépendante avec les danseurs, sans les confronter directement avant l'expérience, et ce principalement pour deux raisons. L'une est technique, car obtenir la connexion et la salle a été difficile, et parce que nous n'avions pas anticipé les problèmes rencontrés ; la deuxième est la volonté de garder intacte la surprise des danseurs au moment de leur rencontre « face à face », afin de capter leurs réactions.

Nous avons suscité l'enthousiasme et la curiosité des danseurs par rapport aux jours de rencontre en connexion visioconférence : il s'agissait un peu d'un rendez-vous « réel » avec un inconnu de l'étranger. Je voudrais cependant mentionner que les danseuses au Chili étaient d'anciennes étudiantes d'*Acontraluz*, qui, au moment de *Danse au seuil du monde* (2010), étaient étudiantes en danse ; pour les danseurs de Strasbourg, deux étaient amateurs, et la troisième étudiante en danse à l'université. À cause des contraintes du temps de travail difficiles à gérer et du niveau technique déséquilibré des danseurs (plus professionnels au Chili qu'à Strasbourg), nous sommes restés sur une danse au vocabulaire corporel adapté aux possibilités de chaque groupe, en développant leurs propres mouvements expressifs et gestuels.

À chaque répétition, nous avons fixé un point imaginaire dans l'espace en simulant la caméra. Quelques improvisations ont été envoyées par internet avec l'objectif de confirmer nos idées, de voir dans quelle mesure elles pouvaient aboutir ou non. Dans la figure 40a, des danseurs au Chili visionnent les tests de danse ; il s'agit là de l'une des méthodes de travail permettant d'avoir une idée de ce que l'on voit dans l'autre lieu de connexion.

Penser le corps des danseurs par rapport à la représentation particulière de cette danse (« matériel » et « immatériel » en images) a incité aussi à réfléchir sur l'ambiance ; comme nous l'avons évoqué, la lumière a été un sujet délicat, car nous avons eu besoin d'une lumière pour le théâtre, pour la caméra et aussi pour l'ambiance. La photographie b de la figure 40 montre la scène lors d'un filage technique avant le spectacle, du point de vue du public de Strasbourg ; on y voit les difficultés à concilier l'éclairage pour la salle de théâtre et pour la caméra : une lumière pour la vidéo projetée dans la salle de spectacle, une lumière pour les danseurs sur place, et une lumière pour la caméra qui doit transmettre l'image, trois espaces d'éclairage différents à concilier.

Dans la figure 41, les photographies a (au Chili) et b (en France) illustrent les travaux d'exploration chorégraphique sans connexion réalisés avant l'expérience avec le public. La chorégraphe au Chili et moi-même à Strasbourg, nous avons guidé les mouvements des danseurs, chacune prenant en charge son groupe. Comme on peut le voir, les danseurs au Chili testent des mouvements plus toniques et des déplacements plus larges dans l'espace, alors que les danseurs en France explorent des mouvements plus intimes, dans des espaces plus restreints.

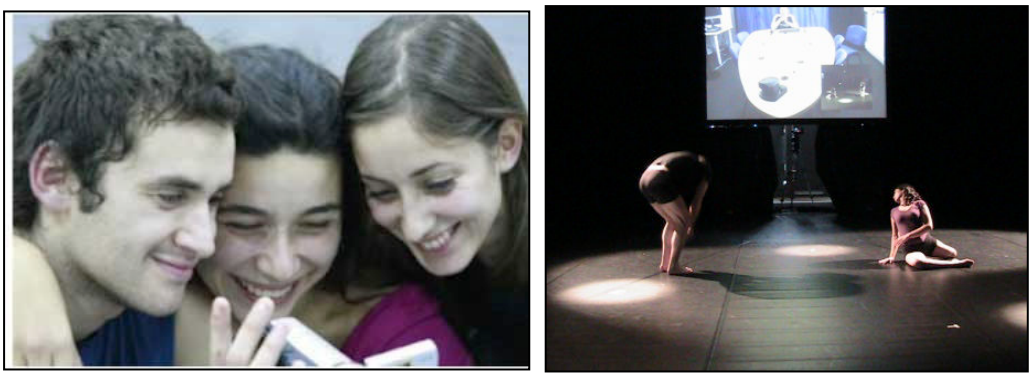


Figure 40. Photographie (a) Cristian Hewitt, Constanza Castro et M. de Los Angeles Joffre regardant une vidéo au Chili. (b) Filage technique avant le spectacle, du point de vue du public de Strasbourg (2009).

Figure 41. (a) Photographies de répétitions au Chili. (b) Photographies de répétitions en France[216].

Figure 42. Photographies extraites des vidéos en France et au Chili[217].

[216] Les photos sont cédées par Tomas Nuñez au Chili et Vivian Fritz en France.
[217] Les vidéos ont été réalisées par le service audiovisuel de l'Université du Chili (Chili) et par Nathalie Baranger (France).

Ces explorations prennent en compte les différents référents spatiaux pour la visibilité des publics en France et au Chili, comme s'ils entouraient les danseurs sur un plateau rond. Il fallait imaginer l'écran comme une fenêtre, un lieu de rencontre. Deux espaces de limite d'action ont été fixés : celui de la caméra, en incluant les moments hors champ, de coupure du corps, les gros plans, etc., et l'espace scénique du plateau pour le public sur place, « physiquement présent ». Deux espaces d'évolutions chorégraphiques donc, présents en même temps, et qu'il fallait considérer pour la danse : ce qui se voit sur l'écran (avec des moments choisis pour la caméra et le public opposé), et ce qui se voit sur le plateau et que le public opposé ne verra pas forcément. Ces deux possibilités ont permis d'écrire la danse de différentes manières pour les différents publics. La problématique et la découverte d'un nouvel espace qui transgresse la convention du théâtre est un sujet sur lequel nous reviendrons plus tard.

On peut avoir une idée du résultat final de l'expérience dans la figure 42 (p. 198) ; les photographies a et b, extraites des vidéos réalisées pour l'expérience *Danse au seuil du monde* (2009), montrent une même séquence de la danse, dans les deux pays, dans le même « temps vidéo », l'une prise à Strasbourg et l'autre à Santiago du Chili. Elles sont arrêtées sur le même mouvement et confrontées ici pour mieux percevoir comment ce même mouvement change totalement selon les points de vue ; ce que l'on voit de face à Strasbourg est de dos au Chili et inversement, le même mouvement est « matériel » pour un côté et « immatériel » pour l'autre.

Les choix par rapport aux échelles des images de danseurs sont le fruit d'une recherche ; nous avons tenté de produire une image où les danseurs auraient la même taille que les danseurs sur le plateau, l'objectif étant de rapprocher les danseurs et de créer l'illusion optique d'être au même endroit, dansant ensemble. Cet effet n'a pas été réalisable à cause de l'écran très éloigné du sol, et de la difficulté à placer la caméra de manière à ce que les danseurs puissent se voir et interagir, ce qui est resté un problème non résolu lors de cette première expérience.

D'un autre côté, le travail de l'éclairage a été une complication imprévue. Sur la figure 42 (p. 198), on constate ces difficultés. En France, l'éclairage est plus harmonique, esthétiquement plus propre pour le public sur place, et équilibré pour la caméra : la connaissance de l'éclairage pour le théâtre et la caméra du technicien qui nous assistait y a grandement contribué. Au Chili, la situation a été plus complexe car il n'y avait que des techniciens d'audiovisuel ; ils ont permis une bonne télétransmission, mais oublié le public présent. Comme le montre la figure 43, le problème de la lumière est flagrant ; dans la série du haut, sur la première photographie à gauche et la dernière à droite, on perçoit nettement l'intention des techniciens de privilégier la capture de l'image pour la caméra : ils ont placé un énorme focus au milieu du plateau, ce qui les amène à sacrifier l'esthétique de la scène et à incommoder le public « réel ».

Sur ces photographies, on remarque aussi la position trop haute de l'écran au Chili, rendant problématique l'immersion dans l'idée de « téléprésence » ; les danseurs sont obligés de forcer les mouvements en regardant constamment vers le haut, ce tout en essayant de maintenir le naturel d'une rencontre et d'une communication plus fluide.

Le chorégraphe qui guide l'écriture de cette danse doit par conséquent multiplier les choix de référents spatiaux, et les danseurs doivent être centrés sur leur « corps dansant » à partir, entre autres, de deux endroits, en parallèle. Tous se heurtent à l'obligation de penser le corps, le temps, et l'espace scénique d'une façon radicalement différente de celle d'un plateau conventionnel.

Figure 43. Série photographique[218] depuis la salle de spectacle Isidora Zegers à l'Université du Chili, avec le forum final, intervention du public.

IV.1.a.iii. L'évaluation de l'expérience.

L'évaluation de cette première expérience s'est faite avec différents outils : questionnaires pour le public sur place, forum de discussion avec le public, discussions informelles avec les danseurs et les techniciens, documents audiovisuels. Je mentionne ici quelques résultats des évaluations avec l'objectif de donner des pistes sur les découvertes, mais je voudrais signaler que les documents compilés au fil des cinq années d'expériences *Seuil* sont extrêmement nombreux. J'ai donc choisi d'en placer quelques-uns en annexe et quelques-uns dans l'analyse. Ils sont présents de manière implicite dans toute la thèse, et ils m'ont guidée sur les choix de contexte historique, les descriptions de l'expérience et les analyses.

Pour le Chili, 23 questionnaires ont été rassemblés après la présentation au public, et ceux qui ont répondu avait une moyenne d'âge entre 20 et 35 ans, et appartenaient à des univers professionnels très divers. La majorité était arrivée là par le bouche à oreille, des e-mails et, dans certains cas, par les informations de

[218] Photographies autorisée par le photographe Ricardo Léon.

sites internet. L'évaluation par 17 personnes a donné une moyenne de 5,8 / 7 (la note maximale est de 7 au Chili).

Les mots les plus fréquents pour exprimer un avis sur le spectacle ont été : « communication », « interaction », « humanisation des technologies », « émotion » ; plusieurs personnes ont mis l'accent sur l'idée « d'user de la technologie avec une proposition artistique ». Les arguments que le public avance comme importants pour poursuivre les expériences « seuil » sont : « la nouveauté », « les échanges internationaux » et « multidisciplinaires », « l'utilisation des technologies avec l'art, dans le cas présent la danse ». Pour illustrer les réactions au Chili, j'ai choisi le commentaire de Norberto Pontt, journaliste dans une revue de spectacle sur le web, *La Pirueta* : « Cette expérimentation est plus importante que le *Grand collisionneur de hadrons*[219] et probablement plus transcendante sans pouvoir le mesurer encore. On a usé des technologies et médium, mais je pense à la danse comme un apport au monde des technologies et de la science ».

Pour la France, 30 questionnaires ont été rassemblés lors de la présentation au public, avec une moyenne d'âge située entre 25 et 40 ans, en majorité des étudiants, la plupart amenés par des amis et l'évaluation a enregistré une moyenne de 15 sur 20. Les mots les plus utilisés pour exprimer un avis par rapport au spectacle ont été : « des sensations inédites », « intéressant de se retrouver en direct avec un pays lointain ! », « émotion », « surprise de se trouver en face de l'autre public ». J'ai constaté, dans cette exploration du point de vue du public, que même si la mise en scène au niveau technique n'était pas parfaite, il a ressenti des sensations et émotions par rapport à la danse et aux danseurs des deux pays. Les idées d'échanges et de partage avec un autre pays restent l'une des choses les plus marquantes pour l'assistance.

[219]Le *Grand collisionneur de hadrons* est un système d'accélérateur de particules construit pour conduire des études en physique et cosmologie.

IV.1.a.iv. Conclusion de la première expérience : Danse au seuil du monde (2009)

Dans cette première description j'essaye de restituer l'esprit de chaque étape, où l'on trouve des réponses ou de nouvelles questions.

Avec le recul, il m'arrive de me demander comment nous avons été capables d'agir de manière si totalement inconsciente et naïve dans ce projet. Peut-être cette sensation est-elle normale, parce que toute expérience nouvelle peut être enthousiasmante, car tout est à découvrir.

Après la présentation de *Danse au seuil du monde* (2009), on peut conclure que la valeur de ce premier essai est justement d'être le premier, d'avoir osé mettre en place des idées. Il a ouvert, par les problèmes rencontrés et les découvertes faites pour la création de danse, un point de vue nouveau, et m'a encouragée à proposer de nouveaux essais. Il faut aussi noter que la possibilité d'évaluer l'expérience à travers les différents instruments (questionnaires, forum, réunions en commun, etc) a élargi les réflexions pour la suite. Les contraintes techniques liées à la télétransmission qui ont fait échouer mon idée de téléprésence se résument principalement en problèmes par rapport à l'image quelquefois pixellisée, à la clarté et au retard. Ces problèmes découverts dès le début des expériences ont été l'un des points à surveiller et à analyser, et qui, au fil des expériences, a évolué vers de nouvelles formes de recherche (principalement des *workshops*) et d'observation de la danse.

La recherche d'une méthode de travail corporel avec l'interaction des danseurs à distance s'est aussi avérée difficile. Beaucoup de contraintes sont apparues au fil de l'expérience : comprendre l'espace, l'interaction avec la caméra, l'interaction avec les autres danseurs, intégrer les idées de public « réel » et « virtuel ».

Quant au public lui-même, si son apport par les questionnaires et le forum final a été important pour avoir un retour, il convient de se questionner sur son rôle dans ce type d'expérience.

J'ai proposé à l'équipe de faire un bilan sur certains aspects. Comment choisir un nouvel espace pour les dispositifs techniques ? Comment trouver une équipe qui pourrait nous soutenir artistiquement et techniquement ? Comment trouver un financement ? Comment envisager la prochaine création au niveau de la danse, et quel sujet travailler ? Le résultat de ce bilan m'a encouragée à envisager une deuxième expérience.

IV.1.b. *Danse au seuil du monde: Kaleidoscope* (2010).

La première approche de l'expérience de création à distance, à travers le projet *Danse au seuil du monde* (2009), a suscité beaucoup de questions, et permis des découvertes sur les changements de la corporéité des danseurs (en chair et en os, en images), l'espace scénique et le temps diversifié. Ces réflexions sont restées en suspens jusqu'à la proposition d'une deuxième expérience, *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010).

J'avais conscience qu'une seconde expérience *Seuil-Lab* ne serait sans doute pas suffisante, mais qu'elle pourrait au moins aider à mettre en place un processus et constituer une nouvelle étape. Elle s'est principalement orientée vers un travail d'équipe, indépendamment des disciplines, qu'elles soient artistiques, techniques ou théoriques. Cette mobilité disciplinaire a aidé à cerner, de différents points de vue, le contexte créatif avec l'usage de la télétransmission pour un spectacle vivant. La recherche a aussi été un aspect important pour pousser à tester, à oser. Nous nous sommes ainsi mutuellement encouragés par des entretiens, questionnaires, participations à des conférences, workshops, tout ce qui nous permettait d'élargir en équipe nos connaissances, ainsi que nos idées de création. Le bilan du premier projet a été essentiel pour pouvoir proposer une nouvelle expérience, laquelle devait apporter des réponses aux questions et problèmes antérieurement repérés, avec l'envie de pousser nos idées à chaque fois plus loin.

Sur ce principe, j'ai proposé de nous lancer dans cette deuxième expérience, *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010), construite à partir de questions appuyées sur la première expérience *Seuil-Lab.* Par exemple, sur un plan technique, comment évoquer l'idée de distance et de temps réel, comment faire la différence entre une vidéo préenregistrée et les images en direct ? D'un point de vue disciplinaire, faut-il inclure la musique en direct, est-ce qu'on la propose et avec combien de musiciens, est-ce qu'on la joue dans un seul endroit, est-il possible d'improviser entre musiciens dans les deux endroits distincts connectés simultanément ? Du point de vue de la danse, comment disposer de plus de temps

et de rencontres avec les danseurs, comment créer une danse plus cohérente et sensible, qui pourrait apporter quelque chose au-delà de la nouveauté des dispositifs techniques ?

Dans le but de mettre valeur la multiplicité des travaux de recherche mis en place pour cette thèse, je rappelle un autre problème important, présent dès la première expérience et dans toutes les autres : le manque d'espaces et de soutien qui m'a fait dépenser beaucoup d'énergie et de temps ; la recherche de financements, de lieux où répéter, et les demandes administratives qui représentent en elles-mêmes un énorme défi. Mais la motivation et le soutien de l'équipe ont été plus forts que les difficultés, et finalement nous avons réussi la deuxième expérience *Seuil-Lab*.

J'ai décidé de garder le titre « Danse au seuil du monde » en y adjoignant « Kaléidoscope » afin de mettre en valeur l'idée de multivision d'une même danse, d'un espace qui se transporte et se transpose, de temporalités croisées et co-existantes.

L'équipe a essayé de travailler sur le même principe de télétransmission, à savoir le placement de la visioconférence sur le plateau de danse, dans la recherche d'une « téléprésence », et une mise en place à la base de dispositifs du même modèle que pour l'expérience *Danse au seuil du monde* de 2009 (figure 39, schéma V, p. 188). Le travail s'est poursuivi avec l'Université du Chili et l'Université de Strasbourg, mais ce qui a changé, ce sont les salles de spectacle. L'incorporation de musique en direct nous a également fait placer des microphones et des enceintes et, au dernier moment, un projecteur a été dirigé vers l'écran sur la proposition de Julien Mathis, le vidéaste invité à participer.

IV.1.b.i. La structure de l'expérience.

Cette nouvelle expérience, toujours sur la base du concept « seuil », partait de l'idée de multiplier les « seuils » en une sorte de « kaléidoscope » virtuel et multidimensionnel à travers le web. Nous avons imaginé les points de connexion entre le Chili et la France, avec un autre additionnel sur le web ; malheureusement, le jour du spectacle, le streaming n'a pu avoir lieu, et nous nous sommes trouvés contraints de rester sur le principe de connexion face à face, en incorporant la musique en interaction, à distance.

Le fil conducteur de la création s'est élaboré collectivement autour de deux idées. Tout d'abord à partir des paroles de la chanson « La Muralla » (La Muraille), du poète cubain Nicolas Guillen[220], qui évoquent une muraille à élever avec l'aide de tous ceux qui veulent construire du positif ensemble, une muraille capable de s'ouvrir pour recevoir l'amitié, la paix, et de se fermer aux choses négatives, la violence, la dictature. La deuxième idée, appliquée pour la musique et la danse, a été celle d'un miroir qui permet de nous refléter nous-mêmes, mais aussi de nous regarder et nous découvrir à travers les autres. Pour le son, l'idée d'un écho sonore est venue à l'esprit de Kevin Jost (compositeur et musicien), une sorte de voyage dans l'espace et le temps, complément des croisements de vibrations des musiques qui viennent d'un pays vers l'autre.

Pour cette version de *Seuil-Lab,* nous avons essayé d'élargir notre recherche, d'aller au-delà du seul événement de type de spectacle devant un public, avec une journée d'étude qui pouvait nous aider à réfléchir avec des experts sur le sujet de la création sur le web. L'inclusion, ainsi que la recherche d'autres supports qui peuvent compléter la création, comme la vidéo préenregistrée, la musique et les costumes ont été également pris en compte.

[220]Le texte de la chanson et sa traduction en français figurent à la page 28 de l'annexe DVD : « 1.-EXPÉRIENCES SEUIL-LAB (étape I) / d. Rapport Seuil-Lab 2009-2012 ». Réalisé par Vivian Fritz et l'équipe.

La journée d'étude : « @rrêt média 2.0 [221]*»*

Cette journée a été organisée avec la collaboration d'Arrêt média (une équipe d'artistes intéressés par la création sur le web) et de l'association Larkipass[222], et soutenue par l'Action Culturelle, le Laboratoire EA 3402 ACCRA ainsi qu'un financement européen du programme « Jeunesse en Action [223]» (pour la journée d'étude et le spectacle).

Elle a eu lieu le 13 novembre 2010, au Collège Doctoral Européen, le même jour et au même endroit que pour l'expérience *Seuil -Lab*. Malheureusement, monopolisée par la préparation de l'expérience de danse, je n'ai pas pu m'y impliquer, une contrainte que j'ai regrettée, car j'ai participé à l'organisation, choisi et contacté les intervenants.

Le programme de cette journée a été le suivant :

10h *accueil des participants.*

10h30 *Intervention en haut débit à propos d'une société de la basse définition*. Olivier Crocitti et Elise Richet, doctorants en arts visuels.

11h30 *Le code source libre ou open source, une mentalité possible dans le spectre de la création* avec Julien Mathis (vidéaste), Emmanuelle Lion (juriste, spécialiste en droit des nouvelles technologies) et Mathieu Stumpf (président de l'association Culture Libre).

12h30 *Repas*

13h30 *Danse au seuil du monde*, Vivian Fritz, doctorante en arts du spectacle, Université de Strasbourg.

14h30 *e_pormundosafeto,* vidéoconférence depuis le Brésil avec Ivani Santana (docteur en communication et sémiotique, et chorégraphe), Rosa Sanchez et Alain Baumann, fondateurs de *Konic Thtr,* artistes multimédia (Barcelone).

15h30 *Les enjeux de l'art sur internet,* Fred Forest, conférencier invité, artiste multimédia.

16h30 *Pause café.*

[221]Le programme complet se trouve en annexe DVD : « 1.-EXPÉRIENCES SEUIL-LAB (étape I) / b. Expérience 2 : *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010)/ Documents / Programme de la journée d'études « Arrêtmédia usage du web » ».

[222] Association composée principalement d'étudiants de l'université de Strasbourg. Elle se consacre à la création et la diffusion de projets artistiques.

[223] *Jeunesse en Action* est un programme que l'Union Européenne a établi pour les jeunes. Il vise à promouvoir la mobilité au sein et au-delà des frontières de l'UE, l'apprentissage non formel et le dialogue interculturel.

17h-18h30 *Table ronde, Savoir(s) en Commun Du spectacle par Internet : avec ou sans le corps ?,* Fred Forest (artiste mulimédia), Yannick Bressan et Jean-Marc Lachaud (professeurs spécialistes en philosophie à l'Université de Strasbourg).

19h *Buffet*

20h30 *Spectacle « danse au seuil du monde : kaléidoscope ».*

La journée, suivie de l'expérience *Seuil-Lab*, a été très enrichissante, car elle a permis les échanges d'expériences d'artistes invités, l'élargissement de la discussion et de la réflexion sur la problématique de la création sur le Web et la place des artistes dans ce cas précis.

Démonstration publique :

En clôture de la journée d'études, l'expérience *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* a été présentée en temps réel entre Santiago du Chili et Strasbourg, à travers la visioconférence ; il était 20h en France, 14h au Chili, six danseurs se trouvaient sur scène (3 dans chaque pays), la musique était jouée en temps réel (par le groupe « La Tierra de Larry » dirigé par Rolando Cori à Santiago du Chili, par Kevin Jost, compositeur, et Olivier Fischesser, guitariste à Strasbourg.)

En introduction une vidéo de 5 minutes :

En reprenant l'idée d'espaces impossibles à réunir dans la réalité, mais pouvant se rencontrer dans un troisième espace « virtuel », nous avons préparé une vidéo d'introduction à l'expérience. Des vidéastes, à Santiago et à Strasbourg, ont accompagné les chorégraphes pour filmer des interventions de danse improvisées dans leurs villes respectives ; l'objectif était de faire ainsi voyager le public à travers les images. Les endroits choisis ont été inspirés par la chanson « la muraille », une muraille symbolique et physiquement présente lors du passage des danseurs dans la rue. Le travail qui m'intéressait dans la vidéo était de rendre conscientes et visibles des images qui peuvent évoquer une culture urbaine (diversités et similitudes), le décalage horaire (six heures de différence), les saisons (hiver en France, été au Chili), les couleurs, les façons de bouger de chaque

danseur. Du côté chorégraphique, c'est l'interprétation que l'on pouvait avoir d'un même concept dans deux univers différents qui nous a intéressé : comment imagine-t-on cette muraille, comment envisage-t-on l'idée du miroir, comment rendre visibles les différences et similitudes culturelles et géographiques ?

Une fois terminée cette exploration, des rushes de chaque pays ont été compilés dans une seule vidéo, sous la responsabilité de Julien Mathis à Strasbourg, et sous ma direction. Dans la figure 44 de la série photographique suivante, on voit comme exemples des images extraites de la vidéo d'introduction, prise en extérieur. On remarque soit la lumière du soleil, soit une lumière plus grise, révélatrices des saisons, les costumes des danseurs mettant en évidence et évoquant des sensations thermiques. Du point de vue spatial, les endroits d'intervention nous parlent de manière poétique de concepts évoqués dans la chanson comme celui de muraille, d'ouverture et de fermeture. Le miroir est également présent à travers les reflets sur la boule en acier au les vitres du train et le sol.

Figure 44, Série photographique extraite de la vidéo réalisée par Julien Mathis pour l'introduction du spectacle[224].

Le jour de l'expérience, la vidéo a été diffusée sur les écrans des deux pays en même temps, accompagnée par les improvisations des musiciens du Chili, inspirés par les images. Le passage de la vidéo enregistrée à la télétransmission a

[224] La vidéo complète est disponible en annexe DVD 1.b « audiovisuel ».

été presque imperceptible : le vidéaste à Strasbourg (Julien Mathis) avait proposé un fondu de l'image avec un effet de multiplication des danseurs en direct et les avait réunis dans une même image, sur l'écran. Cette idée a permis de répondre à la question de la temporalité présente dans cette expérience. Le temps se croise dans le « seuil », en transgressant les lois de la physique quantique : l'après-midi de Santiago et le soir de Strasbourg se sont retrouvés dans le « seuil virtuel » de l'écran, au même moment, en temps réel. Le dialogue entre les images préenregistrées et les images en direct a constitué une part active de nos réflexions par rapport au temps, l'espace et la matière, sujets constants de notre recherche. « Le corps », « matière » de la danse, se trouve dans une matérialité simultanément dans deux endroits différents. Corps « image » et corps en chair et en os dansent sur deux plateaux en même temps, à différentes heures et différents endroits, dans une sorte de bipolarité ou de dédoublement artistique.

Après cette première expérience de fusion d'images entre vidéo préenregistrée et transmission en direct, nous sommes passés à quatre moments de danse.

Danse et musique, 20 minutes, quatre moments :

La danse s'est développée autour d'une recherche menée par les deux chorégraphes, Karen Arias au Chili, et Vivian Fritz à Strasbourg, avec la collaboration des danseurs.

Le début propose une déambulation avec les danseurs des deux endroits, habillés d'un pantalon noir et d'une chemise blanche. Nous avons essayé de simuler le quotidien d'une ville, avec le stéréotype de l'image du travailleur, un peu neutre, et sans les différencier entre eux. Le concept de miroir a orienté la recherche des gestes et mouvements de la danse ici proposée. D'autres mouvements se sont également intégrés, concernant la manière de nous regarder, de regarder les autres, de nous reconnaître dans les autres. Cette déambulation métaphorique dans la ville a été accompagnée par une composition électronique

réalisée par Kevin Jost, qui avait enregistré et recréé le message sonore du feu rouge de la gare centrale de Strasbourg, annonçant « rouge piéton »[225].

Dans le deuxième moment chorégraphique, la déambulation cède la place à un duo (Cristian Hewitt au Chili, Pauline Dubarry à Strasbourg) qui se développe sur la musique composée par Kevin Jost, interprétée par Olivier Fischesser (guitariste) à Strasbourg en live, et télétransmise. Ce duo a été imaginé comme la rencontre de deux personnages qui se découvrent à travers une cavité dans la muraille imaginaire (l'écran), où ce couple interagit dans un dialogue de gestes et de danse, une conversation entre deux inconnus, d'abord très timide, ensuite un peu plus animée. Lors du déroulement chorégraphique, ils enlèvent leur chemise blanche, laissant visibles des t-shirt bleus, une action symbolique qui cible deux personnages qui se trouvent dans une foule.

Dans un troisième temps, les autres danseurs découvrent cette communication secrète entre Cristian Hewitt et Pauline Dubarry. Tous les danseurs se trouvent alors en scène, ils évoluent à partir de l'idée du miroir. La recherche chorégraphique se centre sur la recherche de dispositions dans l'espace qui peuvent proposer une variation entre un face à face des danseurs et les possibilités de visibilité de deux publics opposés. Des diagonales et des losanges ont été figurés en une disposition spatiale alors mieux réussie.

Le dernier moment est constitué par l'improvisation des musiciens qui reprennent la chanson « La Muraille ». L'idée initiale était de pouvoir interagir sur l'improvisation entre le groupe de musique au Chili et le guitariste à Strasbourg, une idée qui a échoué en partie, car le son voyage en boucle dans l'espace, une fois transmis à l'endroit opposé il revient en produisant des bruits parasites impossibles à maîtriser. Par peur de ne pouvoir remédier à ce problème, mais aussi pour être guidés rythmiquement, nous avons décidé de baisser le son de l'endroit opposé et de danser avec la musique sur place. Dans sa phase finale, la danse a été plus tonique, les diagonales produites par les danseurs se sont prolongées dans les

[225] Ce feu rouge a une option parlante pour les personnes aveugles, au moment du rouge on entend « rouge piéton ».

images des danseurs du pays opposé, les entrées et sorties du cadrage de la caméra ont apporté du dynamisme.

Le forum : 45 min

Le spectacle s'est terminé par un forum interactif, ouvert aux deux publics, en temps réel. Deux interprètes (français-espagnol) ont facilité la communication et le forum était dirigé par deux professeurs, Jean-Marc Lachaud en France, Gonzalo Leiva au Chili. Leurs introductions ont repris l'idée du corps et des espaces « virtuellement présents », les questions du public ont, elles aussi, abordé principalement le thème du corps, sujets que l'on approfondira plus tard dans ce même chapitre.

Les costumes

Les costumes choisis pour les deuxième et troisième moments étaient dans des teintes plus vives, par opposition au noir et blanc du début. La chorégraphe du Chili, Karen Arias, en charge du choix de la forme et de la couleur estimait important de donner une touche de couleur aux danseurs, car la première fois, nous avions relevé l'effet peu porteur des couleurs froides utilisées.

Ces costumes ont été traités comme faisant partie de la performance et pensés comme un élément de soutien pour les réflexions qui touchent au « matériel » et à l'« immatériel », au « virtuel » et au « réel » de la proposition artistique. Confectionnés à Santiago du Chili pour l'ensemble des danseurs et envoyés en France par la poste (voir figure 45 (a) ci-dessous) ils étaient notre métaphore de la rencontre « matérialisée », des éléments physiques de lien ; le « virtuel » et l'« immatériel » dans les images sont devenus « réels » et « matériels » à travers eux. Tous les danseurs étaient vêtus des mêmes costumes (figure 46 b), ceux de Strasbourg ont ainsi symboliquement porté sur leurs corps un voyage de milliers de kilomètres.

Figure 45 (a). Les costumes ont été fabriqués et envoyés par la poste depuis le Chili.

Figure 46 (b)[226]. Les danseurs au Chili portent les mêmes costumes que les danseurs à Strasbourg (sur l'écran).

Le lieu

Les choix de lieux pour la présentation publique ont été compliqués, tout comme pour la première expérience, principalement pour régler le problème du placement des dispositifs techniques. Nous avons finalement choisi le Collège Doctoral Européen de Strasbourg, car les démarches étaient faciles, il se situait sur le campus (l'intérêt pour nous était d'essayer de rester dans l'université), et cela facilitait le transport du matériel technique. Cette salle nous a également convenu en raison de l'organisation de la journée d'étude liée à notre sujet de recherche, il était donc pratique de réaliser l'expérience et la journée au même endroit. On peut voir dans la série de photographies de la figure 47, l'espace, le montage, et les tests.

La salle à Santiago du Chili a été choisie tout d'abord en fonction des disponibilités de salles dans le cadre universitaire, ensuite de la possibilité de déplacer le matériel technique, et spécialement d'installer la visioconférence et la caméra.

[226] Photographie de Ricardo Léon, aimablement communiquée.

Figure 47. Montage et préparation, Collège Doctoral Européen, France. On voit sur les photographies les tests de connexion, le montage et la position des dispositifs (écran, vidéo, caméra, visioconférence, microphones, etc). La dernière photographie de cette série montre les danseuses dans l'espace utilisable, et l'on remarque l'éclairage de sécurité des couloirs difficile à gérer.

L'équipe

L'équipe a été formée conjointement, comme la première fois, par un groupe à Strasbourg et un groupe au Chili ; elle a intégré des danseurs et des techniciens, reçu le soutien des professeurs des deux pays, de traducteurs, et de l'aide dans la gestion à Strasbourg.

Nous avons intégré également cette fois des musiciens et des vidéastes, tout en gardant la plupart des membres de la première équipe, dans le but d'évoluer ensemble à partir des connaissances déjà acquises. Ainsi, Christophe Cerdan, technicien de la Dun et l'une des danseuses, Adèle Desoubeaux, ont continué avec nous en France ; deux autres danseuses étudiantes en licence de danse à l'Université de Strasbourg, et camarades d'Adèle Desoubeaux, nous ont rejoints, ce qui a d'ailleurs permis d'élever la qualité technique de la danse. Au Chili, la même chorégraphe, Karen Arias, et les trois danseurs de la première édition ont poursuivi avec nous. Le professeur et directeur de diffusion artistique, Rolando Cori, nous a rejoint comme coordinateur au Chili, avec son groupe de musiciens professionnels.

France

Direction générale et chorégraphie : *Vivian Fritz*
Danseuses : *Adèle Desoubeaux, Pauline Dubarry, Elena Ayala*
Gestion culturelle : *Athina Kantifeli*
Artiste visuel : *Florent Schmitt*
Compositeur / musicien : *Kevin Jost*
Musicien : *Olivier Fischesser (guitariste)*
Techniciens PAD, DUN : *Christophe Cerdan, Marc Levy*
Régisseur principal : *Christian Peuckert*
Traducteurs : *Yvette Marcela Garcia, Ivan Segura*
Vidéaste : *Julien Mathis*
Avec le soutien du professeur *Jean-Marc Lachaud.*
Webmaster : *Vicente Vargas Martinez*

Chili

Coordinateur du projet : *Rolando Cori*
Chorégraphe : *Karen Arias*
Danseurs : *Constanza Castro, Maria de Los Angeles Jofré, Christian Hewitt*
Photographe : *Ricardo Léon*
Musiciens : *Juan Pablo Aguayo (Flûte/Piccolo), Edgardo Canton (Piano, musique électronique en PC), Rolando Cori (guitare et sons électroniques) Cristian Errandonea (Contrebasse)*
Vidéastes et caméraman : *Ricardo Aranda, José Peña, Daniel Santa Ana, Reinaldo Torre*

Méthodologie de travail 2010.

Pour la coordination et la création de cette deuxième version, on a utilisé pratiquement les mêmes outils :

- Caméra et caméscope : enregistrement des images, principalement pour envoyer des informations sur les répétitions et communiquer des idées, également pour l'enregistrement et son utilisation a posteriori dans des dossiers, recherches et bilans.
- Téléphone : appels nationaux et internationaux sur fixes et portables.
- Email : envoi de textes, de vidéos et d'images.
- Youtube : visualisation de vidéos d'essai de danse volumineuses.
- Vidéoconférence : pour les réunions, les expérimentations, les essais, les répétitions techniques ainsi que la danse et la musique.

Il a été possible de réaliser davantage de connexions en vidéoconférence pendant le temps de préparation, tant au studio d'audiovisuel de la DUN à Strasbourg qu'à REUNA au Chili. Cela a permis un travail un peu plus fluide au niveau de tests des

danseurs, ainsi que des échanges avec les musiciens. Néanmoins ces essais sont restés insuffisants.

- Skype : réunions, petites répétitions, appels sur téléphones fixes et à distance.

Cette fois, on a essayé de faire davantage de connexions pour nous coordonner et tester à partir de petites simulations, afin de mieux imaginer l'expérience finale dans la réalité. (On peut se faire une idée plus concrète de cette façon de travailler à travers les photographies (a) et (b) de la figure 48.)

Figure 48. Photographies (a, b)[227] qui illustrent une connexion visioconférence avec le Chili : Kevin Jost (chargé de la musique) et Marcela Garcia (traductrice) dialoguent avec Rolando Cori au Chili.

Réflexions par rapport au public.

Comme lors de la première expérience, un public était présent dans les deux lieux, 84 personnes à Santiago du Chili (notons que le spectacle s'est déroulé un jour de semaine à 14h), et 160 personnes à Strasbourg.

Les instruments d'évaluation utilisés ont été des questionnaires pour le public sur place, un forum de discussion avec les deux publics connectés à la fin du spectacle, des discussions informelles avec les danseurs et techniciens, des entretiens, des documents audiovisuels.

[227] Photographies prises par Vivian Fritz, octobre 2010.

Au niveau des dispositifs, nous avons essayé de réunir à peu près les mêmes conditions techniques que la première fois. Ces conditions ont été à nouveau difficiles à gérer de façon équilibrée. Au Chili, le public s'est trouvé dans une salle de spectacle plus adaptée pour les accueillir et les immerger dans l'expérience, malgré les limites que pose une salle conventionnelle pour ce type de projet. Mais, en France, l'espace trop ouvert a dispersé la vision et la concentration du public ; plusieurs éléments ont interféré comme les lumières de secours qui ne peuvent s'éteindre pendant le spectacle, l'espace trop vaste qui a éloigné le public de la scène en rendant difficile la vision de l'image venue du Chili, et la sonorisation difficile à gérer.

IV.1.b.ii. L'expérience chorégraphique.

La dynamique du travail chorégraphique s'est fondée à peu près sur les mêmes éléments que lors de l'expérience *Seuil-Lab* antérieure, c'est-à-dire un dialogue principalement entre les chorégraphes, puis de chaque chorégraphe avec ses danseurs. Cette fois, nous avons bénéficié de davantage de possibilités pour utiliser la salle et nous connecter, et donc de quelques répétitions supplémentaires dans la salle de vidéoconférence. La difficulté était de pouvoir tous nous coordonner, et nous avons dû tenir compte de différents facteurs : les déplacements dans le cas du Chili (la salle de travail était loin de l'Université), le décalage horaire (utilisation de la salle pendant les horaires de travail à Strasbourg, et donc très tôt le matin au Chili), disponibilités des participants (une fois encore, *Seuil-Lab* a eu peu de financement, et les participants, bénévoles, ont été tributaires de leurs heures de cours et de travail pour les étudiantes françaises, de leurs horaires professionnels pour la plupart des Chiliens.) Cependant, malgré toutes ces difficultés, nous avons essayé de travailler en connexion, même si les participants n'ont été présents qu'une seule fois.

Le côté positif est que nous avons développé, par exemple, une méthode d'observation à travers la vidéo qui nous a aidés à comprendre l'espace. Des mouvements dansés ont été enregistrés de deux points de vue contraires, en

simulant la vision des deux publics, au Chili et en France. Nous avons observé et réfléchi avec les danseurs à cette double vision qui nous a proposé une lecture totalement différente d'un point de vue à l'autre (figure 49).

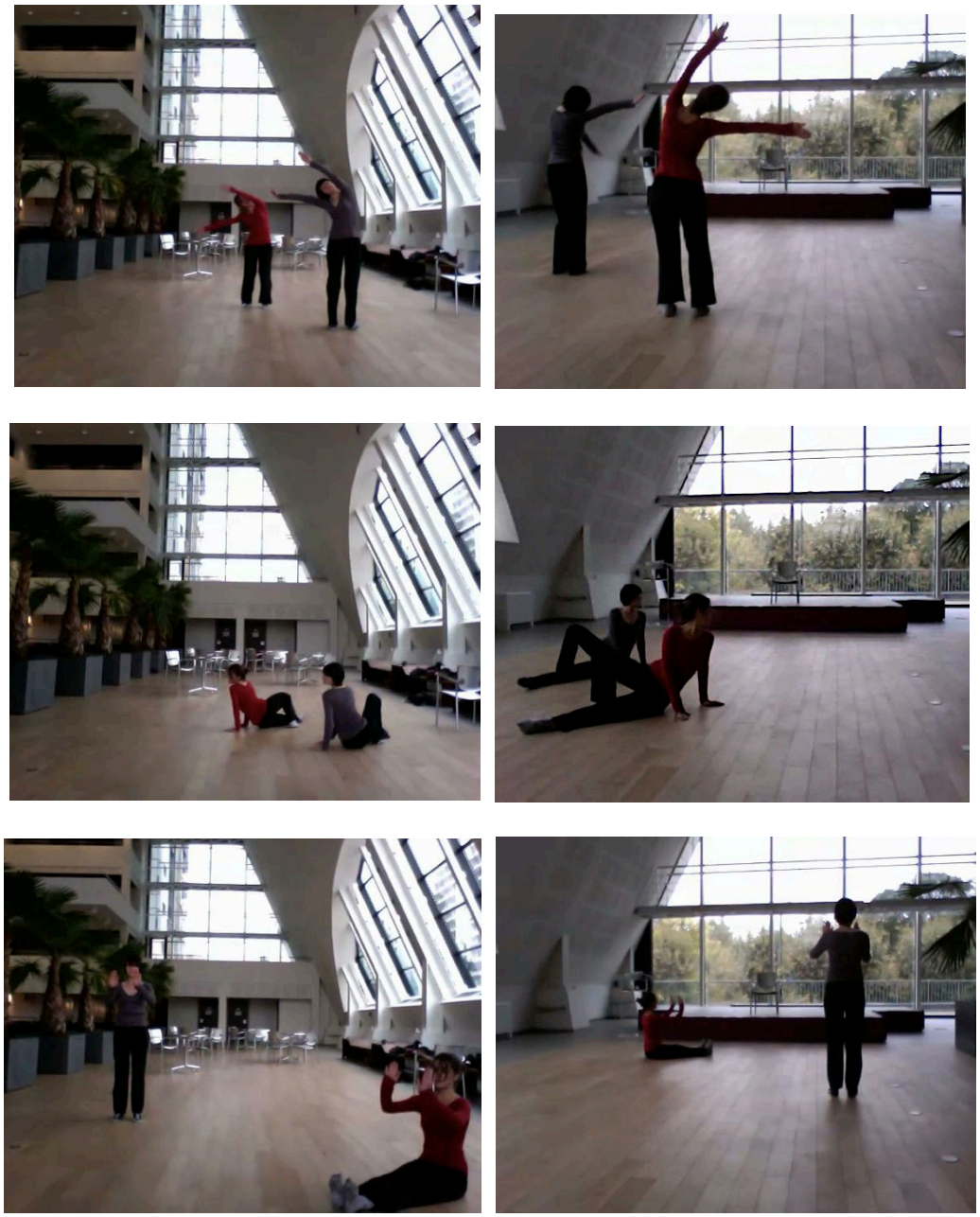


Figure 49. Photogramme extrait de vidéos[228], exercices de danseuses à Strasbourg, pour la simulation d'une double vision de la même phrase chorégraphique : à gauche pour un public au Chili et à droite pour un public à Strasbourg. Répétition réalisée au Collège Doctoral Européen.

[228] Vidéos réalisées par Vivian Fritz, disponibles en annexe DVD :1.b « audiovisuel ».

Dans le photogramme de la figure 49, on peut constater cette vision totalement différente du même mouvement observé depuis deux points contraires. Le travail réflexif par rapport aux diversités des espaces présents sur la scène (matériel et immatériel en images) a été un travail difficile à assimiler consciemment. Un même espace se multiplie selon les publics présents (sur place et en images), et aussi pour la caméra, laquelle construit un espace « immatériel » qui se transformera en image pour le pays à l'opposé, espace contenu à l'intérieur du plateau « matériel » ciblé par le cadrage de la caméra. En conséquence, on peut dire qu'on obtient un espace « conteneur » d'un autre espace. Les conséquences de ce rapport à l'espace continuent de poser des questions, importantes pour ma thèse, que je développerai d'avantage dans les points suivants.

Ainsi, cette deuxième expérience s'est construite selon le projet prévu. Une série de photographies réalisées par Ricardo León (figure 50) permet d'évoquer la vision du Chili ; on peut y remarquer la disposition des éléments sur le plateau, totalement différente de celle de Strasbourg.

Figure 50. Photographies[229] de l'expérience finale, du point de vue du Chili.

[229] Photographies autorisées de Ricardo León.

Les musiciens sont du côté cour de la scène, mais hors du champ de la caméra, donc « invisibles » pour le public de Strasbourg. Les danseurs, eux, sont visibles ou non pour Strasbourg, selon les choix des chorégraphes qui ont travaillé en prenant conscience des différents espaces qui se croisent. L'écran a été disposé au fond du plateau, avec les problématiques de recul du vidéoprojecteur ; finalement placé en diagonale en face de l'écran, il a provoqué, à certains moments, l'interruption de la projection aux passages des danseurs devant l'axe de lumière. Entre autres éléments à prendre en considération (comme on l'a mentionné par rapport à la caméra, par exemple), il fallait donc faire attention à ce passage dans la cible du rayon de lumière. Par ailleurs, la lumière de la salle était complexe à gérer, car il fallait concevoir un éclairage pour le public dans la salle, pour la caméra et la projection vidéo ; pour le Chili, cela a été mieux réussi que lors de la première expérience *Seuil-Lab,* mais reste très largement perfectible. Le côté franchement positif concerne les costumes qui ont apporté du dynamisme, de la cohésion et des couleurs. L'utilisation de l'espace scénique et des mouvements de danse était également en progrès, car nous avons pris en compte les remarques concernant l'expérience antérieure, par exemple la nécessité de travailler davantage la création par rapport aux espaces qui se croisent, les contraintes de la télétransmission (comme le Delay et la pixellisation), les gestes liés à la communication (comme le regard et la sensation d'approche).

Du côté de la France, on peut apprécier dans le photogramme de la figure 51 (extrait d'une vidéo[230] réalisée par Julien Mathis, par la suite), l'intégration sur la même vidéo, en images synchronisées, du signal envoyé au Chili et de la vision du public de France (meilleure en fait que dans les images du photogramme qui rendent compte néanmoins des problèmes rencontrés par rapport à l'éclairage.) La première image que je propose, figure 51 (a), montre les dispositifs sur la scène : l'écran au fond, la caméra en bas de l'écran face au public, les lumières en diagonale (quatre points du plateau, en forme croisée). Le guitariste se trouve de dos pour la France, mais présent dans le cadre de la caméra, et visible pour le Chili. Sur la séquence suivante, figure 51 (b), on aperçoit côté jardin l'image du public en

[230] La vidéo est disponible en annexe DVD : 1.b « audiovisuel ».

France, et côté cour le signal envoyé au Chili. Le travail chorégraphique révèle d'une certaine manière la conscience du cadrage de la caméra, l'usage des diagonales (pour produire différentes échelles et profondeurs), la tentative de produire une sensation d'interaction et de complémentarité dans la position des danseurs.

(a)

(b)

Figure 51. (a, b). Photogramme de l'expérience finale du point de vue de la France, vidéo réalisée par Julien Mathis[231]. (a) Point de vue du public à Strasbourg. (b) séquence qui montre à gauche l'image de la caméra place du point de vue du public à Strasbourg, et à droite l'image de la caméra qui envoie les images au Chili (donc ce que le public du Chili voit).

[231] La vidéo est disponible en annexe DVD : 1.b « audiovisuel ».

IV.1.b.iii. L'évaluation de l'expérience.

Les commentaires rassemblés pendant la journée d'étude ont été pour la plupart indirects, à travers les échanges avec les intervenants pendant les pauses, pendant le forum du spectacle, et avec les membres de l'équipe *Seuil-Lab* qui ont participé à la journée.

Par ailleurs, les méthodes pour évaluer cette deuxième expérience reprennent celles de la première version : questionnaires pour le public sur place, forum de discussion avec le public, discussions avec les danseurs et techniciens (informelles), documents audiovisuels. On a intégré aussi une réunion de bilan avec l'équipe du Chili (présente par skype) et l'équipe de France. Cette réunion a pris en compte les instruments mentionnés auparavant, mais aussi les avis, expériences et discussions avec d'autres (équipe et public), avant, pendant et après l'expérience publique.

Comme on l'a remarqué dans l'analyse de la première édition, les documents récupérés sont nombreux et divers, il est donc impossible de nous y arrêter en détail ici. Mon objectif consiste à appuyer la recherche sur de nouvelles pistes sur ces formes d'évaluation, qui m'aident à élargir l'analyse sur des bases concrètes, et à aboutir à une conclusion : proposer ou non une suite.

Questionnaires

Pour le Chili, 13 questionnaires ont été récupérés après la présentation au public, sans évaluation notée ; ceux qui ont répondu avaient une moyenne d'âge de 32 à 35 ans. Cette fois, davantage de professeurs ont été présents ; cela s'explique par l'horaire de présentation pour le Chili (14h). La majorité est arrivée à travers des invitations plus ciblées par les organisateurs, les professeurs Rolando Cori et Gonzalo Leiva. À la question, « Qu'est-ce qui vous a poussé à venir voir ce spectacle ? », la majorité répondu « la curiosité », « la nouveauté », « l'invitation personnalisée », « le sujet : danse avec l'utilisation de la télétransmission ». Les

mots les plus relevés au Chili ont été « corps présent », « corps virtuel », « espaces croisés ».

Les dispositifs peu appréciés sont le vidéoprojecteur en face de l'écran, qui a parfois interrompu l'image de Strasbourg, et la pixellisation du signal. Par contre, la présence des musiciens sur la scène (non visibles à Strasbourg) a été mentionnée comme importante par le public qui a relevé l'intimité produite par la musique sur place ; les musiciens ont mélangé des instruments classiques et électroniques, (contrebasse, flûte/piccolo, piano, musique électronique en PC, guitare), un bon mariage au niveau du résultat sonore. Enfin, ce qui a contribué à l'ambiance et a porté le public, la sonorisation était de bonne qualité. Autres points positifs signalés : les échanges au niveau des gestes des danseurs, et le public présent dans le pays opposé, intéressant par rapport à la conscience « du temps réel ». Un élément fortuit pendant l'expérience au Chili s'est aussi avéré positif : les ombres des musiciens et des instruments se sont projetées sur le mur ; ainsi, les différentes formes de corporalité présentes sur la scène (images, corps en chair et en os, ombres) ont dialogué de manière poétique, harmonieuse et contribué à l'esthétique d'une performance visuelle réussie et différente de celle de Strasbourg. Le duo, danseur au Chili et danseuse en France, a bien fonctionné, il a été considéré par le public des deux pays comme l'un des moments les plus sensibles et intéressants, ainsi que la confrontation des danseurs face à face, comme dans un miroir.

Pour la France : 62 questionnaires ont été rassemblés lors de la présentation au public, constitué essentiellement d'étudiants, avec une moyenne d'âge entre 22 et 27 ans, la plupart venus après avoir été informés par affiches, flyers, bouche à oreille et le programme « savoir(s) en commun ». À la question « Qu'est-ce qui vous a poussé à venir voir ce spectacle ? », la majorité a répondu la « curiosité », « les affiches », « l'intérêt pour l'art et la technologie », « la gratuité », « la multidisciplinarité », « l'originalité », « j'ai été au premier spectacle », « je voulais voir la suite », « la danse », et dans trois cas particuliers, « parce que je suis Chilien ». Par rapport à la question « Quel est votre avis sur l'usage d'internet comme outil de création artistique, points forts et points faibles ? », les réponses relatives aux points faibles étaient liées à la technique : « problème d'éclairage »,

«l'idée de télétransmission pas vraiment exploitée », « la peur et le risque de tout gâcher s'il arrive un problème technique », « mauvaise qualité de la vidéo », « difficulté à voir le spectacle », « la lumière qui brûle l'image ».

Parmi les points positifs relevés, on peut citer l'écran, proche du public à Strasbourg (comme on peut le remarquer dans les photographies de la figure 49, p. 219), ce qui apportait une sensation de proximité avec les danseurs ; les termes « original », « échanger et unir », « magique », « proximité de l'art et de la télécommunication » sont souvent revenus également. D'autres remarques parlent d'une bonne transmission de concepts au niveau de la création sur le rapport à la « fenêtre » et au « miroir ». Enfin, une phrase a particulièrement fait écho en moi par rapport à l'usage de la technique dans la danse : « la technique est un outil, et pour la danse, ce n'est qu'un outil».

Entretiens et échanges[232]

Dans les entretiens, échanges (par skype, email) et conversations informelles entre les équipes du Chili et de la France, la majorité a évoqué de manière très positive les méthodes de travail : « travailler en équipe, sur place et à distance », « les échanges qui ont été possibles », « les découvertes et réflexions menées ensemble », « les essais, même s'ils ont été insuffisants ». Au niveau des réflexions, les questionnements par rapport à l'espace et au corps sont présents en permanence. La peur d'une coupure de la connexion et des imprévus techniques reste la préoccupation principale.

Par ailleurs, Elena Ayala, danseuse en France, fait référence à l'interculturalité : «… ce qui m'a attiré dans ce projet, c'est le fait de travailler avec internet, manière que je ne connaissais pas du tout, et de travailler avec des

[232] Les entretiens avec l'équipe participant en France (artiste visuel : Florent Schmitt ; danseuses : Adèle, Elena, Pauline ; vidéaste : Julien Mathis), ont été réalisés par Athina Kantifeli la veille du spectacle, pendant le montage (12 novembre 2012). Pour le Chili, ils ont été réalisés par Vivian Fritz par Skype et email, traduits de l'espagnol (chorégraphe : Karen Arias ; danseuses : Constanza et Marias de los Angeles ; professeur : Gonzalo Leiva). Les documents en vidéo sont disponibles dans le disque DVD en annexe 1.c « audiovisuel ».

personnes de l'autre côté du monde », « je voyage en quelque sorte, car je suis en train de penser tout le temps au Chili». Pauline Dubarry, autre danseuse en France, indique que « le travail des répétitions a été intéressant du point de vue du partage avec d'autres personnes qui parlent une autre langue ; mais il n'y a pas de différence entre nous, le langage est le même avec la danse ». Pour Julien Mathis, vidéaste en France, « cette expérience est la concrétisation du village global, comment on arrive à relier deux continents ; c'est ouvrir une porte, comme les portes des étoiles, qui permettent de mettre en opposition le temps et l'espace ».

De même, Constanza Castro, danseuse au Chili, s'exprime par rapport à l'espace en disant : « L'éloignement est séducteur, et à la fois une barrière ; on se trouve dans un seuil, donc le travail est énorme, car je dois mettre mon énergie dans une temporalité qui doit coïncider avec les différentes formes spatiales qui se produisent ». Elle ajoute qu'« on établit une relation, une complicité mesurée par mon corps, donc le public devient aussi une partie de la création, étant donné que je dois penser le public comme une partie de l'espace du monde des idées ». Pour Karen Arias, chorégraphe au Chili, « on chorégraphie pour six danseurs, même si la moitié est « virtuelle » il faut les considérer comme présents sur la scène ; imaginer un plateau avec d'autres paramètres, comme celui du public autour des danseurs, est un exercice difficile et attrayant ».

Ces remarques, ainsi que bien d'autres, faites par des personnes qui ont intégré l'équipe, me viennent à l'esprit en permanence, nourrissent analyses et conclusions de chaque étape, et l'ensemble de cette thèse.

Le bilan de l'équipe réalisé le 26 novembre 2010.

Une réunion bilan a été réalisée quelques jours après l'expérience, en convoquant le Chili via skype et par e-mail, et a permis d'établir un résumé des différents points de vue de l'équipe.

Les dispositifs mis en place pour cette expérience ont été déficients et ont empêché la bonne qualité de l'image vidéo : vidéoprojecteur de faible intensité,

écran peu adapté pour faire une projection en arrière-fond car on perd en qualité et netteté de l'image (voir photogramme de la figure 50, p. 220, par exemple). L'utilisation de la lumière continue à être un problème important, on se questionne sur la manière de croiser simultanément un éclairage pour la projection vidéo, la caméra et la salle du spectacle.

L'équipe a mis en valeur la qualité des danseurs, dont les niveaux techniques étaient plus homogènes. En revanche, elle a relevé les commentaires du public par rapport à un besoin de recherche chorégraphique plus visible, au niveau de la proposition danse/usage de téléprésence. Sur ce point, nous sommes d'accord, la pression ressentie afin d'obtenir un minimum de conditions pour travailler nous a empêchés de consacrer plus de temps à la recherche de la danse ; or, nous nous sommes rendus compte que pour développer un langage de danse avec cette méthode, il faut précisément du temps, un temps consacré au travail des danseurs du Chili et de France ensemble, un face à face davantage en continu.

Le son est une difficulté nouvelle par rapport à la première expérience, puisque pour la première fois on intégrait de la musique *in live*. Cela s'est avéré lourd à gérer, essentiellement en raison des contraintes techniques et de l'endroit choisi. Il s'est produit un décalage du son impossible à rattraper, surtout à cause de la non-visualisation des musiciens entre eux (en effet, lors d'improvisations, ils passent beaucoup par la communication visuelle). Cependant, des moments d'improvisation intéressants se sont produits avec le mélange des instruments classiques et électroniques. Quant aux bruits de la ville de Strasbourg travaillés par Kevin Jost, trop peu exploités, ils ont contribué à identifier et évoquer l'endroit géographique d'où venait la transmission (par exemple la signalisation sonore « rouge piéton » est facile à identifier pour le public de Strasbourg et évocatrice pour le Chili). Rolando Cori, coordinateur au Chili, a apporté des expériences vécues dans des concerts en ligne, réalisés avec différentes parties du monde, toujours travaillés sur la base de transmissions différées pour le son et l'image, et remarqué le besoin d'une ligne de recherche commune. Il a relevé comme positive l'expérience d'une musique créée pour la danse, car jusqu'à présent il avait certes travaillé avec des danseuses, mais toujours en privilégiant la musique, et pour tester

de nouvelles formes visuelles dans ses expériences de concerts (logiciels interactifs, vidéo). Une nouvelle fois se pose la question de la différence entre travail de vidéo et de télétransmission en temps réel. Comment rendre visible le travail en direct de deux pays différents sans tomber dans la promenade touristique ? Comment avoir un espace en continu pour le travail en connexion ?

Des commentaires se sont montrés très encourageants tels ceux de Fred Forest (France) pendant sa visite lors de la journée d'études, du spectacle et du forum, ponctués de remarques positives dans le sens de « l'originalité » et du «rapport à l'humain» ; il a valorisé le risque de tester une création à distance, et de la proposer dans une perspective de sensibilité et d'interaction communicative avec l'autre côté de la planète. Gonzalo Leiva (Chili) quant à lui nous a soumis des questions que nous avons retenues et sur lesquelles nous continuons à réfléchir : quel nouvel espace est créé par la danse dans cette proposition, peut-être un espace « post avant-gardiste » ? Que devient l'écran dans ce cas ? Mais aussi de quel temps s'agit-il ? Quelles nouvelles perspectives se trouvent dans cette proposition au niveau esthétique ? Peut-être ce type de proposition transmet-il un message plus démocratique, comme une sorte de médium ?

D'autres commentaires plus anecdotiques ont marqué quelques membres de l'équipe : ainsi trois enfants d'origine chilienne, adoptés par des Français, ont évoqué la magie de cette rencontre ; les avis purs, sans expérience, des enfants face cette présentation nous renvoient une vision sensible.

Pour ce qui est du forum, on reconnaît qu'il a traîné en longueur en partie à cause de la traduction ; les questions et les commentaires devraient être plus précis et résumés dans ce contexte de télétransmission. Faire des échanges est toujours positif, mais il faut trouver une manière plus dynamique de procéder.

IV.1.b.iv. Conclusion de la deuxième expérience : Danse au seuil du monde : Kaléidoscope (2010).

Cette deuxième expérience, plus ambitieuse que la première, a élargi les possibilités d'expérimentations et de réflexions. Mais en même temps, elle nous a mis sous pression, spécialement pour des questions de temps. Dans cette étape du projet *Seuil-Lab*, de nouveaux éléments comme l'insertion de la musique en direct ont enrichi les découvertes et analyses issues de la première version. L'équipe a été plus nombreuse et diverse, apportant de nouveaux échanges pratiques et théoriques à partir des expériences disciplinaires de chacun. La personnalité des uns et des autres a aussi beaucoup contribué à une bonne ambiance et un esprit de cohésion. L'équipe a su faire preuve de courage face aux contraintes et aux peurs devant l'inconnu de cette expérience.

Du point de vue de l'évaluation, nous y avons trouvé beaucoup de matériel qui nous a servi à préparer une troisième version. Des suggestions très pertinentes de l'équipe, comme celle de créer une liste de ce qui reste à trouver ou à repenser, du matériel disponible au Chili et en France, permettront de gagner du temps. Il apparaît absolument indispensable de trouver un endroit plus adéquat pour travailler sous forme de résidence ; cela nous aiderait à tester plus librement, à modifier et déplacer les dispositifs techniques, travailler la danse, la musique, la vidéo et la lumière en relation permanente. Aussi avons-nous conclu qu'il fallait trouver des formes plus efficaces pour la coordination des doubles équipes (ou triple si l'occasion se présentait) à distance ; réaliser de petites expériences, lesquelles peuvent aboutir et s'insérer dans un résultat final plus riche pourrait être une bonne idée.

Un autre défi s'impose, celui de retrouver « la magie ». De nombreux commentaires d'évaluation ont insisté sur les questions techniques, ce qui peut révéler que la technique a pris le pas dans la création sur la partie sensible ; l' « émotion » est donc un élément à retrouver et à valoriser au-delà des dispositifs

techniques. Nous pensons que cette « magie » liée aux émotions est capable de ramener la technique à une place d'« outil » pour la danse, et d'éviter l'inverse. Il faut revenir à notre objectif de proposer comme point de départ la danse, tandis que la technique sera un partenaire selon les envies et besoins chorégraphiques.

Avec le recul, je constate en effet que par rapport à la première expérience, aventure totale, cette deuxième est liée davantage à la question de l'espace qu'au corps de la danse ; en effet, penser davantage aux espaces m'a fait oublier un peu la conscience du corps du danseur, ce qui se remarque dans la recherche du langage chorégraphique. Les critiques quant à la perte de la « magie », au niveau de la perception des participants de *Seuil-Lab* et du public, peuvent trouver une explication dans le manque d'un travail corporel de la danse plus consistant. Un équilibre entre les recherches sur les espaces, la temporalité et son interaction avec le corps dansant, autrement dit, la conscience d'une danse avec d'autres paramètres, est donc nécessaire.

Je voudrais conclure cette deuxième expérience sur les paroles de Gonzalo Leiva, qui a suggéré un terme intéressant pour désigner le fait de retrouver la « magie » : il a proposé le concept de « néo-émotionnalité », ce qui peut être le moyen de « sentir » d'une autre façon à travers une création comme celle d'une danse avec l'utilisation de la « téléprésence ».

IV.1.c. *Seuil in progress*[233] (2011-2012)

Seuil in progress a été planifié comme une expérience à long terme, de septembre 2011 à avril 2012 (l'idée de « *in progress* » est venue de Rolando Cori, Chili) et s'organise en fonction des évaluations des deux expériences antérieures qui m'ont poussée à en proposer une troisième, avec de nouveaux paramètres, mais tout en conservant ceux que j'avais considérés comme réussis.

[233] La vidéo du spectacle se trouve sur le link http://utv.unistra.fr/video.php?id_video=288 et également en annexe DVD 1.c (audiovisuel).

Cette troisième expérience *Seuil-Lab* clôt une recherche pratique dont l'objectif était d'écrire une danse en utilisant les télécommunications, spécifiquement la vidéoconférence, dans la voie d'une téléprésence. Cette idée devait se concrétiser dans des salles de spectacle d'au moins deux pays distants, avec une interaction directe des danseurs par le truchement de la caméra. Ainsi nous avons cherché à mettre en évidence le besoin de réfléchir sur la danse d'une autre manière, dans des conditions qui transgressent les éléments de base de la création chorégraphique : le corps dansant, l'espace scénique et le temps.

IV.1.c.i. La structure de l'expérience : nouvelle méthodologie par étapes.

Pour *Seuil in progress*, nous avons décidé en équipe d'élargir les méthodes de travail. Nous avons continué à utiliser les mêmes moyens (vidéo, skype, téléphone, visioconférence, emails, etc), mais nous avons choisi de procéder par étapes. Différentes lignes de recherches interdisciplinaires se sont complétées au fur et à mesure, jusqu'au moment de la résidence de création prévue pour cette version, avec une présentation publique.

En tant que *Seuil-Lab*, nous avons intégré ARCURED (art en réseaux), une plateforme virtuelle qui réunit Brésil, Colombie, Vénézuéla, Pérou, Espagne et France, dirigée et administrée par l'artiste visuel et professeur Fabian Lotteau de l'Université de l'Atlantique, Colombie, et RedClara, plate-forme éducative et de diffusion scientifique latino-américaine.

Des expériences de musique et de son (2011) ont été réalisées avec la participation du professeur Rolando Cori, de l'Université du Chili, et de Kevin Jost, doctorant à l'Université de Strasbourg. Elles ont eu pour objectif de travailler l'improvisation avec des instruments classiques (spécialement la guitare) et électroniques. Cela a permis de réfléchir au décalage (delay), à la latence et à l'interaction visuelle entre musiciens, difficultés détectées lors de l'expérience antérieure. Parallèlement, on a essayé de trouver un fil conducteur dans la ligne de recherche musicale ; malheureusement, cette étape n'a pu arriver à terme car le

coordinateur Rolando Cori a dû abandonner le projet à mi-chemin. Cependant, les essais ont été gardés comme une partie importante de la recherche, même si, dans cette version, nous n'avons finalement pas travaillé avec une musique interactive entre les pays participants.

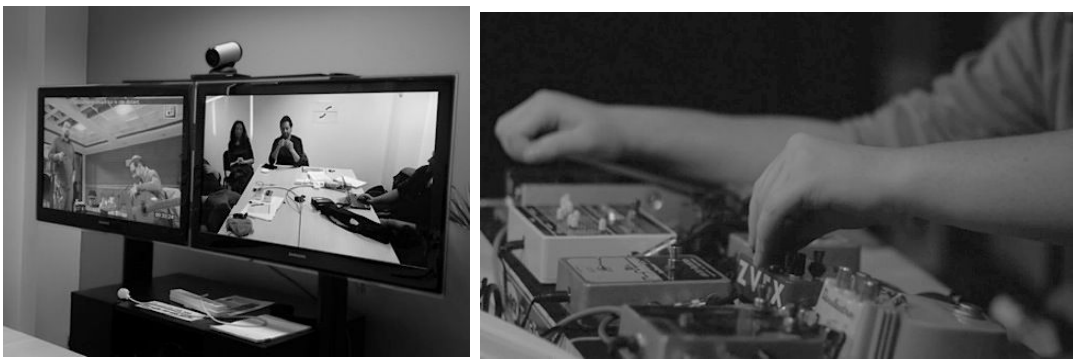


Figure 52. Photographies[234] (a) et (b), réalisées entre le 18 et le 25 novembre 2011.

Sur les photographies (a) et (b) de la figure 52, je propose des images de tests réalisés dans deux études de la DUN[235], les 18 et 25 novembre 2011, entre le Chili et la France. Sur la photographie (a) on voit deux écrans : sur l'un le groupe de musiciens au Chili, dirigé par Rolando Cori, et à droite l'équipe en France. Dans la photographie (b), Kevin Jost teste différents sons en improvisant dans le studio du Patio, à l'Université de Strasbourg.

Les expérimentations en danse, dirigées par les chorégraphes Karen Arias au Chili et Vivian Fritz en France, ont été réalisées avec la collaboration des étudiantes de 2ème année de danse de l'Université du Chili, avec la professeure Luz Condesa, et des étudiantes de 2ème année de danse de l'Université de Strasbourg, avec la professeure Nathalie Boudet.

L'objectif était de travailler des improvisations en lien avec les référents spatiaux et la caméra, ainsi que l'interaction entre danseurs et la recherche d'un langage adéquat pour la caméra[236].

[234] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.
[235] DUN : Direction des Usages du Numérique à l'Université de Strasbourg.
[236] Une vidéo-reportage des expériences *Seuil-Lab* (2011-2012) en danse et musique, a été réalisé par le cinéaste Luis Cifuentes. Disponible sur : http://vimeo.com/35832833, également en annexe DVD 1.c (audiovisuel).

Figure 53. Série photographique, extraite du vidéo-reportage[237] de Luis Cifuentes. Nathalie Boudet et des étudiantes de danse au Chili, 25 novembre 2011.

Sur la série photographique de la figure 53, la professeure Nathalie Boudet, à Strasbourg, propose aux étudiants du Chili un exercice d'improvisation à trois. L'objectif était d'utiliser les espaces que laisse le corps quand il bouge ; la consigne était donc d'utiliser les espaces laissés par les autres danseurs comme source d'inspiration de ses propres mouvements ; il fallait aussi veiller à avoir plusieurs points de repère possibles pour un public qui pourrait les entourer. L'usage de l'espace entre danseurs et de l'espace « virtuel » (l'éventuelle présence d'un public en télétransmission), ainsi qu'un travail par rapport à la caméra (entrer et sortir du cadre, s'approcher et s'éloigner, etc) ont été explorés dans les différentes expériences de danse, avec des discussions entre tous afin d'améliorer notre recherche.

[237] Vidéo-reportage des expériences *Seuil-Lab* (2011-2012) *op, cit*,. Annexe DVD annexe DVD 1.c « audiovisuel ».

Une autre série de photographies, par la suite, montre trois sites de connexion simultanée : Nathalie Boudet et Vivian Fritz en haut à gauche (France), Fabian Lotteau et sa collègue du département d'art visuel (Colombie) en bas à gauche, et les étudiants de l'Université de Chili, en haut à droite. Une quatrième image, en bas à droite, est la vision que d'autres pays ont de nous. L'objectif de cette multi-conférence était de tester le signal à trois, et de réfléchir ensemble à la façon dont chaque pays connecté a reçu l'image.

Figure 54. Série photographique, extraite du vidéo-reportage[238] de Luis Cifuentes. Trois points de connexions sont présents : en haut à gauche et en bas à droite: Strasbourg (Nathalie Boudet et Vivian Fritz), en haut à droite le Chili, en bas à gauche, la Colombie.

D'autres expériences ont été réalisées entre les deux classes de Licence deuxième année, par visioconférence, et finalement nous avons pris la décision de ne travailler qu'avec une seule danseuse et un seul danseur, tous deux professionnels. Ainsi, Daniela Guzman en France, et Victor Romero au Chili ont été les protagonistes de l'histoire. Il faut préciser que Daniela Guzman est chilienne et qu'elle avait déjà travaillé avec Victor Romero au Chili ; ceci a grandement facilité leur communication corporelle et orale. Un mois avant la résidence, nous avons commencé avec des expériences ciblées sur le développement d'un langage commun aux deux danseurs, grâce à des rencontres sur Skype et en

[238] Vidéo-reportage des expériences *Seuil-Lab* (2011-2012) *op, cit*,. Annexe DVD annexe DVD 1.c « audiovisuel ».

visioconférence, en improvisant de manière décontractée, mais avec la conscience de pouvoir découvrir des choses nouvelles.

Sur les deux photographies proposées à la figure 55 (a) et (b), on voit Daniela Guzman au travail avec Victor Romero via Skype ; même si les conditions ne sont pas idéales, cette méthode nous a donné plus de liberté par rapport aux contraintes de salle et de matériel. Dans la photographie de gauche (a), Daniela Guzman et Victor Romero sont à la recherche d'un dialogue corporel. À droite (b), les danseurs essaient d'improviser des formes complémentaires, chacun dans leur pays. En bas à gauche, les intervenants de Colombie nous accompagnent avec leurs remarques et réflexions.

Figure 55. Deux formes de travail via skype et visioconférence[239]. Photographie (a) Daniela Guzman avec Victor Romero en Skype. (b) Daniela Guzman (France), Victor Romero (Chili) et l'équipe de Fabian Lotteau (Colombie).

Daniela Guzman et Victor Romero se sont trouvés confrontés pour la première fois à ce type de travail en danse. Karen Arias et comme moi-même, nous nous sommes intéressées à la façon dont les danseurs peuvent trouver **leur** danse, et nous avons essayé de ne pas trop intervenir. Cependant nous les avons aidés à être conscients du cadrage de la caméra, des mouvements à retenir, ou à approfondir, qui peuvent fonctionner pour un regard extérieur : entrer et sortir du champ de la caméra (jouer à « cache-cache »), choisir les parties du corps que le partenaire voit à l'écran, réagir aux regards, etc. Les deux danseurs sont passés par des moments d'angoisse, car être attentifs à la caméra a limité leur immersion totale dans la danse. Mais, par ailleurs, ils se sont beaucoup amusés à chercher des

[239] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

formes d'interaction à travers le mouvement improvisé ; ils sont passés principalement par le jeu, sans trop de règles, en riant, à travers des grimaces ou des gestes exagérés. Le but était d'essayer de produire une « connexion » entre eux au niveau visuel et de parvenir à la sensation de danser ensemble, tant pour eux que pour ceux qui regardent.

Un vidéo-reportage a été réalisé par le cinéaste chilien Luis Cifuentes[240] à Strasbourg ; venu pour des raisons professionnelles, il a profité de l'occasion, avant de repartir au Chili, pour laisser une trace audiovisuelle de notre travail. Cette vidéo (figure 56) réalisée au studio du Patio par visioconférence montre de manière résumée et ciblée la démarche du projet *Seuil-Lab*, des répétitions y sont aussi incluses ; ce document nous a servi dans notre recherche en tant qu'outil pour la traçabilité du projet, et comme miroir de notre propre démarche.

Figure 56. Extrait de la vidéo de 2 min 45 réalisée à Strasbourg, (mars 2012,) à la Salle de la DUN au Patio. Luis Cifuentes, cinéaste.

Par ailleurs, avec l'aide du laboratoire EA 3402, les artistes *Konic Thtr* ont été invités par l'équipe *Seuil-Lab* à travailler pendant trois jours (16, 17, 18 avril 2012) sous la forme d'un workshop qui s'est déroulé au nouveau Patio à

[240] Vidéo-reportage des expériences *Seuil-Lab* (2011-2012) *op, cit*,. Annexe DVD annexe DVD 1.c « audiovisuel ».

l'Université de Strasbourg, de 17h à 20h. Nous avons ainsi découvert différents outils de création en temps réel, avec le soutien technique de la DUN et du technicien chargé du projet, Christophe Cerdan.

Figure 57. Série photographique[241], Workshop *Konic Thtr*.

Le travail réalisé par *Konic Thtr* comprenait l'exploration des logiciels ISADORA et Max/MSP/Jitter, ainsi que diverses possibilités qui permettent de jouer avec la caméra en temps réel. Sur la série photographique de la figure 57, on voit à gauche Alain Baumann qui explique le fonctionnement du capteur de mouvement et le cheminement informatique. Sur la deuxième photographie à droite, deux danseuses travaillent avec la caméra, en direct, sur différentes possibilités d'échelles et de positions dans l'espace. Sur la troisième, Daniela Guzman utilise le capteur de mouvement avec une option du programme

[241] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

informatique, proposé par Alain Baumann, lequel agit sur la décomposition de l'image du danseur sous forme de particules en temps réel.

Des problèmes tels le delay et la pixellisation de l'image ont été abordés comme des éléments utilisables pour la création de danse avec le numérique. Par exemple, le delay permet de regarder son propre mouvement avec quelques secondes de décalage, créant donc une vision de soi-même particulière et intéressante pour la chorégraphie. On pourrait ainsi envisager un mouvement qui trouve un écho dans l'image, une sorte de réaffirmation du mouvement.

Ces trois jours ont certes été trop courts pour pouvoir maîtriser l'un des logiciels utilisés. Cependant, le workshop nous a servi à envisager d'autres formes de travail avec la caméra et à distance, ainsi qu'à élargir nos réflexions sur notre travail multidisciplinaire avec la téléprésence. Comme éléments retenus dans le workshop, j'ai personnellement été intéressée par l'usage du delay pour la composition chorégraphique. D'autres éléments, comme les capteurs de mouvements liés à des effets spéciaux (images dans une vidéo préenregistrée, ou en direct, qui se transforment en particules par exemple) peuvent aussi enrichir une danse future.

Enfin, le 19 avril 2012, une journée d'étude *« Création(s) à distance, Quand le numérique offre de réelles possibilités »* s'est tenue à la MISHA[242] de l'Université de Strasbourg. Elle a réuni des intervenants venus de différents horizons pour réfléchir sur la création à distance. Des artistes, dont *Konic Thtr,* ont été invités à y participer.

Le programme a été le suivant :

> 9h-9h30 Accueil / café. Salle de conférence
>
> 9h30 *« Danser en réseau, expériences de Konic Thtr »*, Rosa Sánchez et Alain Baumann, artistes invités, chercheurs en technologies interactives.

[242] MISHA : Maison Interuniversitaire des Science de l'Homme à l'Université de Strasbourg.

10h30 *« Problématiques de la performance dans des environnements mixtes ».* Lucile Haute, doctorante en Arts Plastiques CIEREC – Université Jean Monnet, St Étienne. EnsadLab/EN-ER – École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris.

11h00 «*L'An Dro, The Word et l'utopie de la ressemblance celtique».* Thaise Valentim Madeira, doctorante à l'Université Paris III, en co-tutelle avec l'université fédérale de Minas Gerais, Brésil.

11h30 *«Une aventure dans le «numérique» de Djoha, le légendaire héros oriental».* Tabet Aoul Zoulikha, maître de conférences - Université d'Oran, Algérie. Membre Permanent du LOAPL (Laboratoire de création d'outils pédagogiques en langues étrangères).

12h pause

14h00 *Seuil Lab*, présentation du projet *« Seuil in progress »,* Chili, France et ailleurs (Colombie et internet). Groupe d'artistes- chercheurs pluridisciplinaires dans le domaine des nouvelles technologies.

15h00 *«Comment peut-on faire de l'espace numérique de travail une euphonie ?».* Sandra Meza, doctorante à l'Université de Strasbourg. Laboratoire LISEC.

15h30 pause- café.

16h00 présentation du Workshop avec les artistes invités, salle Europe.

La possibilité de partager avec les intervenants lors de cette journée a énormément contribué à la poursuite de notre démarche de recherche théorique et pratique. Quel espace pour la création sur le net, comment travailler à distance ? Ces questions, liées aux exemples concrets des intervenants, témoignent d'une tendance mondiale à prendre en compte dans le contexte de cette thèse. Nous-mêmes, nous nous sommes mis à l'épreuve comme intervenants dans la journée, avec l'objectif d'établir des échanges qui peuvent nous aider dans notre démarche artistique et théorique.

L'équipe

Elle a été composée au fur et à mesure de notre travail « *in progress* », avec une partie des participants de l'expérience antérieure, et de nouveaux membres que nous avons intégrés[243]. J'ai accepté l'arrivée d'un troisième pays pour casser l'uni-

[243] Nous avons toujours privilégié la permanence d'un maximum de personnes pendant les différentes expériences, cela permet un travail en constante évolution. Mais l'intégration de nouveaux nous semble également importante, car ils permettent de renouveler les idées. La collaboration interdisciplinaire dans l'équipe de travail est notre priorité : des artistes, chercheurs, techniciens participent dans une dynamique de collaboration permanente, génératrice

directionnalité de la création, et tester une autre forme de travail. Comme indiqué précédemment, j'ai décidé de travailler avec une seule danseuse en France et un seul danseur au Chili, afin d'avoir le temps de tester et de proposer une étude chorégraphique plus développée. Nous avons aussi décidé, en équipe, d'envoyer la musique à partir d'un seul point (la France) vers les deux autres points de connexion (Chili et Colombie) pour éviter un travail supplémentaire en recherche musicale, ce qui n'était pas notre objectif ; un groupe de quatre musiciens nous a rejoint et a joué *in live* à Strasbourg.

France
Direction et chorégraphie : *Vivian Fritz*.
Direction musique/compositeur : *Kevin Jost.*
Assistante création : *Aurélie Verdun.*
Coordination : *Macha Bunzli.*
Danseuse/ collaboration chorégraphique : *Daniela Guzman.*
Groupe musical invité : *Sombonoria.*
DUN/Visioconférence : *Christophe Cerdan* (technicien en charge du projet), avec la collaboration de *Marc Levy* et *Christophe Lorenzi*. /Streaming : *Thomas Taglang.*
Web master : *Vicente Vargas*.
Régisseur et responsable de salle : *Christian Peuckert.*
Traducteurs : *Marcela Garcia, Caroline Eckert, Maria José Coloma.*
Stagiaires : *Nevena Dotina, Sofia Bryant, Laurine Mazunat.*

Avec la collaboration de la DUN (Direction des Usages du Numérique), Université de Strasbourg, et REUNA (Chili) pour les connexions visioconférence. Avec le soutien du laboratoire de l'UFR des Arts, ACCRA, Université de Strasbourg, l'Université Catholique du Chili et l'Universidad del Caribe, Colombie.

Chili

Direction et collaboration : *Gonzalo Leiva*, professeur Institut d'Esthétique, Université Catholique Pontificale du Chili.
Direction artistique : *Luis Cifuentes.*
Coordination : *Monica Carolina Morales*.
Danseur et comédien/collaboration chorégraphique : *Victor Romero,* professeur École de Théâtre. Université Catholique Pontificale du Chili.
Chorégraphe : *Karen Arias*

Colombie

Direction artistique : *Ivette Jiménez Guardiola* (Ingénierie de Systèmes) et *Fabiola Torres Herrera* (Communication sociale/journalisme) de l'Université Autonoma del Caribe.

d'apprentissages et de découvertes.

Production : *Luis Miguel Pinto, Carlos Mario del Valle.*
Caméras : *Rodolfo Castro, Luis Fernando Malagón.*
Vidéoconférence (Conexión) : *José Crespo, Julio Cortina, Daniel Ortega.*
Artistes : *Juana Andrea Rodríguez, Carlos Colón.*

Figure 58. Photographies[244] (a), (b), (c) de gauche à droite: des membres des équipes en France, au Chili et en Colombie.

La figure 58 présente une partie des équipes participantes de chaque pays, une trentaine de personnes au total, enthousiastes, créatives, mais aussi difficiles à coordonner.

IV.1.c.ii. L'expérience chorégraphique.

Résidence et aboutissement de la création.

Après notre parcours « *in progress* » et les expériences accumulées pendant les différentes étapes, nous avons organisé une résidence de quatre jours. Elle a eu lieu, portes fermées et en connexion permanente, du 23 au 27 avril 2012 dans la salle d'Évolution du Portique, à l'Université de Strasbourg. Notre équipe au complet a travaillé sur place, avec des besoins techniques en grande partie réglés. Le Chili s'est organisé de façon à ce que le décalage horaire de six heures ne soit pas une contrainte et a, lui aussi, réussi à obtenir un espace clos pour travailler en même temps que nous et en connexion permanente entre cinq et six heures par jour. La Colombie s'insérait en temps réel avec, à certains moments, sept heures de décalage avec la France. L'aboutissement de la création, ouverte au public, a eu lieu le 27 avril, à 20h en France, à l'Université de Strasbourg, UFR Arts, salle

[244] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

d'Évolution, à 15h au Chili, salle Amanda à la REUNA, à 13h en Colombie, à l'Universidad Autonoma del Caribe, et sur le Web en streaming, en temps réel.

La démarche de la résidence concernait le montage technique avec des essais de vidéoconférence et de lumière, la danse, la musique, la performance avec la participation du public dans un esprit de partage, d'échanges et de convivialité.

Le scénario et le spectacle

La création s'est inspirée d'une histoire simple et sensible : deux personnages, un homme et une femme, vivent dans deux mondes parallèles qui s'ignorent, et se rencontrent dans un espace et un temps croisés. Un troisième monde interrompt cette histoire de manière imprévue.

Nous avons décidé, avec le cinéaste chilien Luis Cifuentes, de créer un scénario avec une histoire qui pouvait nous servir de fil conducteur. Plusieurs esquisses et des *story boards* ont été travaillés, et nous avons cherché une façon de concrétiser nos idées dans un langage plus universel, le dessin[245].

L'utilisation du streaming pour le public de Strasbourg agissait comme une sorte de « plan guide » du déroulement du spectacle pour le Chili et la Colombie ; cela leur a facilité la compréhension du déroulement de l'histoire, ainsi que les entrées et sorties des participants. Un autre streaming, vu du Chili, était disponible sur le web. En conséquence, deux streamings ont été actifs pour le public du web, avec deux versions différentes du spectacle.

Finalement, la résidence a débuté avec un *story board* de base, lequel a évolué au fil des jours pour aboutir au schéma suivant. Le public était accueilli à l'entrée par trois filles, en uniformes d'hôtesses confectionnés en papier journal ; elles étaient chargées de souhaiter la bienvenue en offrant un billet d'avion (le programme et questionnaire) et un avion en papier caché à l'intérieur. Le public

[245] Une partie de ces recherches est incluse dans les annexes de cette thèse, en annexe DVD 1.c « documents ».

commençait à se placer au moment où une voix off (simulant celle d'un aéroport) donnait des renseignements sur les distances en kilomètres, la température, l'heure en Colombie, au Chili et en France, les pays « à visiter ». Une fois le public assis, « les hôtesses » se sont placées au milieu du plateau et ont donné des indications comme dans les vols aériens. Puis le silence et le noir ont marqué le début du spectacle. Comme référent pour l'écriture de l'histoire, nous avons pris le point de vue de Strasbourg en interaction directe avec Santiago du Chili ; dans la description suivante, il faut donc réinterpréter l'histoire pour le Chili.

Le personnage de Daniela habite dans un monde d'espaces construits par la lumière, sa caractéristique est la curiosité. Le monde de Victor est un monde petit et fermé, plein de journaux qui se transforment en objets ; il représente pour nous un créateur : c'est un rêveur et constructeur d'idées. L'histoire débute sur un plateau plongé dans l'obscurité avec des sons qui remplissent peu à peu l'espace. Un battement de cœur fait découvrir un personnage à côté de la scène, sous un flot de lumière : Daniela. Elle évolue en se déplaçant sur le plateau, curieuse de suivre les jets de lumière qui apparaissent et disparaissent partout. Elle danse jusqu'à un point du plateau où elle ne bouge plus avec son corps, mais se déplace par l'intermédiaire de son ombre[246] jusqu'au grand écran. Daniela Guzman reprend ses mouvements, toujours attirée par la lumière qui la fait sortir du plateau. L'attention se fixe sur l'écran où un autre monde s'ouvre quand Victor Romero débloque la caméra couverte par un journal (au Chili les spectateurs voient déjà Victor immobile sur le plateau et l'image de Daniela sur l'écran).

Un jour, ces deux mondes se croisent, parce qu'un objet appartenant à Victor (un avion en papier) arrive par hasard dans le monde de Daniela. Elle découvre cet objet qui attise sa curiosité et dont elle essaye de trouver l'origine. Dans son exploration, Daniela découvre Victor sur l'écran, mais ce dernier met du temps à se rendre compte qu'il est observé. Une fois que les deux personnages se sont découverts, ils essaient de communiquer et se rendent compte que la danse est leur langage. Des mouvements timides se transforment en échanges vivants et

[246]L'ombre bouge dans un sens métaphorique, car Daniela Guzman est immobile et des dispositifs de lumière donnent l'impression que son ombre voyage sur le plateau. L'effet de déplacement de l'ombre était une proposition de Christian Peuckert.

joyeux. Ils sont au summum de leur danse quand se produit une « coupure » de lumière et de son. Sur l'écran vide apparaît une nouvelle image : la Colombie, un couple qui danse dans un monde totalement différent ressemblant à un studio de TV. Victor Romero et Daniela Guzman, perturbés par ce monde qui les empêche de se voir entre eux, essaient désespérément de se « re-connecter ». Victor Romero jette des avions en papier dans l'espoir de retrouver la fille, ces avions arrivent chez Daniela, mais aussi en Colombie. La Colombie répond avec des avions, puis la connexion revient, ce sont à présent trois mondes qui se trouvent connecté et se découvrent en jouant avec les avions. Les publics des trois pays comprennent et commencent à interagir à leur tour avec les avions distribués à l'entrée. Le spectacle se clôt sur ce jeu interactif. On voit sur les différents écrans le Chili, la Colombie et la France (avec les musiciens, qui jouaient cachés derrière la scène et apparaissent à la fin du spectacle, et l'image du point de vue du Chili qui est projetée sur le rideau). Les trois équipes saluent.

L'image et la télétransmission.

L'accompagnement technique au niveau des images (vidéo) et de la télétransmission était dirigé et assuré par Christophe Cerdan, nommé par le PAD[247] (DUN), et qui nous accompagne depuis notre première expérience « *Seuil-Lab* ». Nous avions donc la double chance de pouvoir travailler avec lui en permanence pendant la résidence, et de bénéficier des acquis de sa propre expérience des *Seuil-Lab* (2009, 2010, 2011, 2012), ce qui a influencé et enrichi notre travail.

Après avoir testé différents dispositifs en fonction des idées de créations, le plan technique a été conçu comme suit : une caméra en plan large à la place du public, qui diffusait le spectacle (en temps réel) en streaming sur le web, du point de vue de Strasbourg. Une deuxième caméra, placée au milieu du plateau, envoyait l'image en visioconférence au Chili, mais la projetait aussi sur une toile côté jardin de la scène pour le public de Strasbourg. Une troisième était placée derrière le rideau pour capter les musiciens (lesquels étaient aussi montrés en temps réel pour

[247] PAD : Département de Production Audiovisuelle. DUN : Direction des Usages du Numérique. Université de Strasbourg.

le public de Strasbourg) et pour les télétransmettre. Sur le plan technique réalisé par Christophe Cerdan (figure 59 schéma VI) on voit les différents dispositifs : caméra, son et visioconférence. Le schéma montre les connexions nécessaires pour relier les dispositifs des différents appareils entre eux (caméra, vidéo, son et projection), et permet de prendre conscience de tout ce qui est à prendre en compte pour la création. La photographie voisine, figure 60, montre l'un des tests, dans lequel la danseuse, le technicien et moi-même nous avons dû réfléchir ensemble.

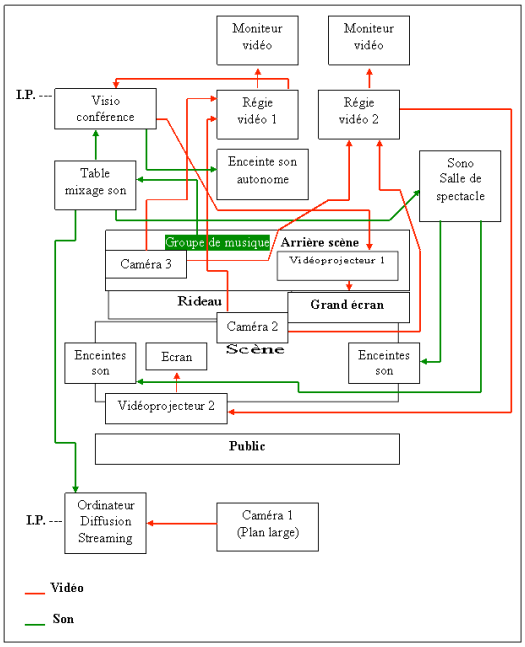


Figure 59. Plan technique, schéma VI : dispositif technique audio et vidéo, réalisé par Christophe Cerdan.

Photographie[248] figure 60: test de dispositifs sur le plateau de la salle Évolution, de l'Université de Strasbourg.

Le plan, ainsi que la photographie, donnent un aperçu de la manière dont nous avons mené la recherche technique pendant la résidence. Christophe Cerdan

[248] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

nous a accompagnés pour concrétiser les idées créatives, et résoudre les problèmes. Nous lui sommes redevables d'une partie des découvertes pour les projections et du choix des images télétransmises, il nous a fait prendre conscience des limites et des possibilités de la vidéoconférence. De ce point de vue, Christophe Cerdan a été lui aussi un artiste créateur, il a géré les images (des différents pays, l'image de Daniela et des musiciens) en temps réel, car même s'il avait un scénario à suivre, il a dû opérer des choix au moment du spectacle public, d'où la nécessité d'un travail en symbiose permanente : pour pouvoir improviser et choisir, il fallait avoir suivi la création. Les images ont été liées aux choix chorégraphiques faits pendant la résidence, c'est-à-dire qu'images et danse sont devenues des partenaires complémentaires pendant le spectacle.

D'autres possibilités techniques comme celles de la croma key[249] ont été testées, mais faute de temps, nous n'avons pu les mettre en place ; elles restent néanmoins des expériences à garder pour de futures créations. Dans la série de photographies suivantes (figure 61), on visualise les essais réalisés avec chroma key ; à gauche (a) les dispositifs avec le système de fond vert qui permet l'incrustation, au milieu (b) et à droite (c) le résultat d'une incrustation de l'image en temps réel entre Daniela en France et les danseurs en Colombie.

Figure 61. Photographies[250] (a), (b) et (c), essais avec croma key, France et Colombie, en temps réel.

[249]Chroma key : système d'incrustation qui permet un effet spécial pour la vidéo et le cinéma. Il agit sur une image capturée sur fond vert, ce qui permet d'intégrer dans une même image des objets filmés séparément. Voir également en glossaire n°9.
[250] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

L'éclairage

Les premières recherches lumière ont été réalisées dans la salle d'évolution de l'Université de Strasbourg, le 27 octobre 2011 (voir figure 62), un travail dirigé par Luis Cifuentes (cinéaste) et Christian Peuckert (régisseur). Cela m'a permis d'envisager sur place et avec du temps quelques pistes à travailler pendant la résidence, comme celle des effets avec les ombres.

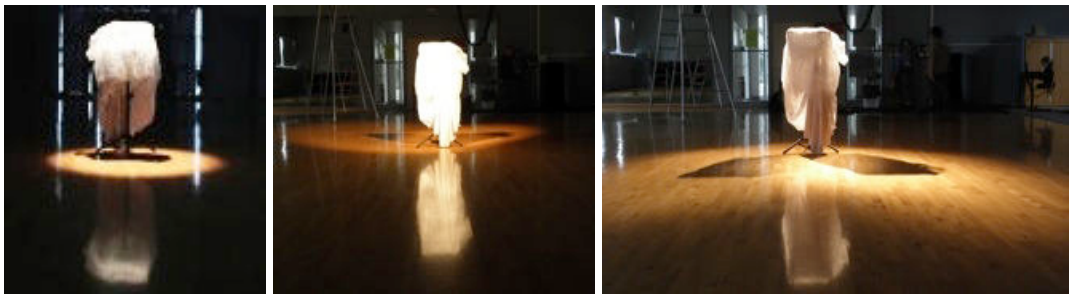


Figure 62. Recherches sur l'éclairage[251] par Luis Cifuentes. Salle Évolution du Portique, 27 nov. 2011.

Christian Peuckert, professeur et régisseur principal, présent dès l'expérience *Seuil-Lab* 2010, et une stagiaire, Laurine Mazunat, ont réalisé une recherche dont les principaux défis ont concerné l'hybridation de lumières dans des espaces totalement différents, à savoir pour un public dans un théâtre, pour la caméra de la vidéoconférence et la caméra pour le streaming (voir schéma VII de la figure 63). Ce schéma technique, réalisé par Christian Peuckert, montre les implantations lumière définitives, après réflexion avec l'équipe et les tests de danse, caméra et projection d'images. Finalement, les lumières bien équilibrées ont correspondu aux différents besoins.

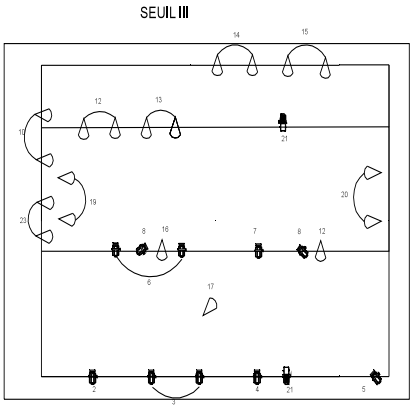


Figure 63. Schéma VII, implantation lumière, salle Évolution, Strasbourg.

[251] Recherches d'éclarage sont disponibles en annexe DVD 1.c « documents ».

Les idées de déplacement et de voyage ont inspiré Christian Peucket dans la réalisation d'une ambiance poétique : citons, à titre d'exemple, l'ombre de la danseuse sur l'écran principal, ombre qui a littéralement voyagé depuis le sol vers l'écran (photographies (a) et (b), figure 64), ou la lumière sur les plis du tissu, également support d'images projetées, qui produit des textures apportant d'autres formes de matérialité sur le plateau (c).

Figure 64. Série photographique (a) et (b) : travail sur l'ombre de Daniela Guzman. Photographie (c) rideau éclairé produisant un effet de texture. On perçoit aussi le travail sur différents espaces de lumière.

La danse

La possibilité de ne travailler qu'avec un danseur au Chili et une danseuse en France nous a permis de consacrer plus de temps à la recherche des méthodes et des expérimentations en danse. L'intégration de la Colombie, quant à elle, a permis une autre dynamique dans la création : l'interaction d'un « troisième monde » qui rompt (métaphoriquement) avec ce qu'a construit le duo des danseurs. Notre recherche a porté sur le problème mentionné antérieurement quant au fait de rendre visible la connexion internet ; la réponse que nous avons trouvée est de simuler une coupure de connexion avec l'interférence de la Colombie.

Une autre difficulté par rapport à la création chorégraphique était de réussir une relation de « connexion » et d'« interaction » entre les danseurs à distance. Le grand défi était de faire « disparaître » la technique pour construire un univers poétique où la danse apporterait du rêve au public (et aux artistes), hors du temps et hors des espaces que sont les pays. Au niveau des perceptions et des sensations, le phénomène d'identification (qui se manifeste souvent dans les films) s'est

produit entre le public et les danseurs, ce qui a permis d'entrer dans l'histoire en donnant un sens à la création. Ce phénomène ressort des commentaires du public et des danseurs : dans la quasi totalité des réponses au questionnaire, le moment indiqué comme le plus marquant est « la danse de Daniela et Victor ». Ce qui correspond à notre recherche pour retrouver « la magie » du spectacle.

La relation entre Daniela Guzman et Victor Romero a été la clé de cette « magie », parce qu'ils ont réussi à développer des séquences de mouvements qui les mettaient à l'aise, dans un dialogue corporel presque comparable avec celui d'un partenaire en chair et en os. La réussite vient sans doute du travail en continu qui a permis une évolution de la recherche de danse entre eux, dans le temps. Dans ce sens, on pourrait dire qu'ils ont développé leur propre langage de communication corporelle sur l'« internet ».

Pour donner une idée de cette implication, on peut citer Victor Romero : « cela a toujours été motivant d'arriver à la résidence et d'en repartir en pensant au projet jusqu'au lendemain »[252]. Ces paroles révèlent à quel point le travail en continu a permis une complicité plus profonde, ainsi qu'une motivation qui a soutenu l'effort personnel et collectif au fil de la résidence. Le danseur remarque aussi l'importance du « temps » dans le travail pour « l'adaptation à un nouveau système de création, ce qui implique d'autres formes d'espaces »[253]. Le temps d'adaptation avec les nouveaux dispositifs techniques est important à prendre en compte comme faisant partie de la méthodologie de travail, et joue énormément sur la création. Ce même contexte a également permis la transmission de connaissances acquises antérieurement, comme le signale le danseur chilien, en se référant à l'importance de se sentir accompagné et soutenu dans le processus par les chorégraphes de chaque pays. Finalement, Victor Romero confirme l'évolution de notre recherche quand il affirme que « ce travail avec Daniela, à la recherche d'un langage de danse, nous pensons l'avoir réussi »[254].

[252] Réponse au questionnaire par Victor Romero (espagnol) pour le bilan de l'équipe en annexe DVD 1.c « documents ».
[253] *Idem.* Réponse au questionnaire par Victor Romero.
[254] Conversations avec Victor Romero autour du bilan post-projet *Seuil in progress*, 2012.

De son côté, Daniela Guzman parle d'« identification » comme d'un phénomène similaire au cinéma. Elle remarque que « la différence avec le cinéma, c'est que dans ce cas, il y a une réponse de la part de l'image. Dans le cinéma, l'image continue toute seule. Ici, le personnage est capable de gérer une réponse aux mouvements proposés »[255] ; ceci me fournit des pistes importantes pour réfléchir aux différences entre une image vidéo préenregistrée et l'image en direct. La différence et la force d'une image en interaction, en temps réel, serait qu'elle permet une création de danse toujours risquée (coupure de l'image, décalage, pixellisation) et imprévue, ce qui jouera sur d'autres paramètres qui ne sont pas totalement gérables. Autrement dit, il y aura toujours une partie chorégraphique à improviser selon les aléas des dispositifs techniques, ce qui suppose d'être à l'écoute et disponible à une « adaptation » ou une nouvelle « interaction ». Les choix seront tout le temps un élément à considérer en temps réel pour le danseur, ils échapperont à l'écriture d'origine de la chorégraphie, et cela doit être pris en compte au moment de la création. Daniela Guzman confirme cette réflexion en affirmant par exemple qu' « il fallait privilégier des mouvements simples pour ne pas nous déconnecter de notre attention et regard »[256].

[255] Conversations avec Daniela Guzman autour du bilan *Seuil in progress*, 2012.
[256] *Idem.*Conversations avec Daniela Guzman.

Figure 65. Photographies[257], Victor Romero au Chili.

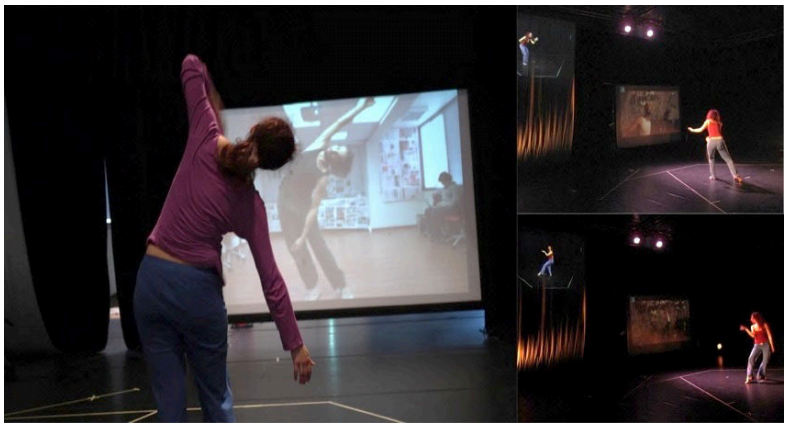


Figure 66. Photographies, Daniela Guzman en France.

Sur les séries de photographies des figures 65 et 66, nous pouvons voir le travail de Daniela Guzman et de Victor Romero en connexion permanente pendant la résidence. Ils ont passé une grande partie du temps à improviser, à s'approprier l'espace, à tester des mouvements et gestes... Ils ont pris en compte les découvertes et remarques déjà analysées dans les autres expériences *Seuil-Lab,* le travail *« in progress* », le workshop avec *Konic Thtr,* et les essais d'improvisations, leurs efforts se sont centrés sur la construction de mouvements pour un public installé devant et derrière eux, la recherche d'un langage lié à la communication (principalement les gestes, les regards), l'utilisation de la caméra (s'approcher, s'éloigner, disparaître et apparaître dans le champ, etc), l'écoute de l'autre en permanence.

[257] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

La décoration et l'espace scénique

Luis Cifuentes a été en charge de la décoration et de la lumière au Chili, avec Christian Peuckert, régisseur en France. Ils avaient déjà bien communiqué au préalable quand ils se sont rencontrés en France, ce qui représentait donc un avantage supplémentaire pour le travail de lumière et des décors.

Au Chili, avec le peu d'outils disponibles, Luis Cifuentes a réussi à construire un univers « magique » dans la salle Amanda, une salle de visioconférence pour une trentaine de personnes, qui n'est pas conçue pour un spectacle. Il a proposé une idée très originale et qui n'a pas nécessité de financement : il a couvert la salle de papier journal, en plaçant le public d'un côté, il a réussi de cacher avec le décor afin de ne pas déranger ni distraire le public des autres points en télétransmission. La caméra connectée pour la visioconférence était cachée parmi le décor et recouverte avec ce même papier journal pour couper la transmission avant que le spectacle ne commence. Le fait de mettre du papier journal sur la lentille a produit un bel effet de transparence, qui laissait légèrement filtrer les mots imprimés, en donnant à l'écran une texture intéressante. Victor Romero a pu travailler en interaction avec ce monde proposé par Luis Cifuentes, et les avions en papier, objets clés dans notre création, ont agi comme le fil rouge de l'interaction entre les trois pays, et beaucoup contribué au spectacle dans la recherche de mouvements liés à l'acte d'envoyer et d'attraper des avions, ou de suivre les trajectoires des vols dans l'espace.

En France, comme nous l'avons déjà indiqué dans le point consacré à la lumière, le décor, c'était l'éclairage. En Colombie, on a laissé l'espace tel qui il était, soit un studio de TV. L'inclusion de la Colombie a suscité des divergences d'opinion dans l'équipe que nous avons dû concilier : donner une image esthétique de studio de télévision a choqué certains membres des équipes en France et au Chili. Ceci permet de rappeler qu'un travail de collaboration internationale doit s'ouvrir à un dialogue pour concilier et donner de l'espace aux différentes opinions, vers une création qui peut inclure ces différences. Nous avons trouvé intéressante la variété des espaces pour produire un contraste visuel dans le

spectacle Ainsi, les espaces de chaque pays ont été travaillés comme une prolongation du décor et de la mise en scène vers l'endroit opposé. Deux objectifs ont été fixés, dans l'idée de rendre visibles les lignes marquées sur les plateaux du Chili et en France. D'un côté, un tracé spatial qui a permis d'avoir des points de repère pour les danseurs par rapport à la caméra, la lumière et le public. D'un autre côté, le décor et le travail de perception visuelle, c'est-à-dire les lignes qui ont servi à donner une perspective de profondeur et de prolongation vers l'autre pays. Ainsi, la frontière de l'écran plat et bidimensionnel a été cassée avec l'illusion optique des lignes qui se projettent vers l'autre endroit. Du point de vue des décors, ces lignes sont placées de manière à simuler des pistes d'atterrissage. L'espace de la Colombie, lui, devait toujours marquer un contraste au niveau esthétique en profitant des outils et lumières de ce plateau de télévision.

Figure [258]67. Salle Amanda au Chili.

Figure 68. Salle Évolution au Portique, France.

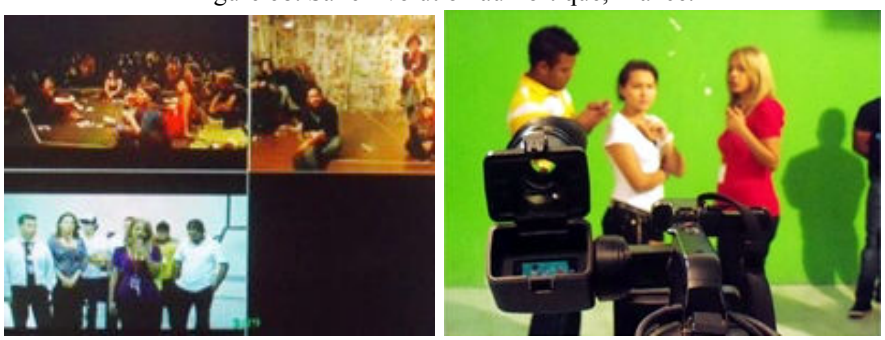


Figure 69 (a) et (b) Réception des trois endroits depuis la Colombie, studio en Colombie.

[258] Photographies fig, 67, 68, 69, de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

Sur la série de photographies proposées, on voit au début (figure 67) la Salle Amanda au Chili avec Luis Cifuentes qui fait des essais de télétransmission et entreprend la décoration de la salle. La modification de l'espace a été l'un des éléments marquants pour les équipes de France et de Colombie, tout comme pour le public en France, l'un des plus « magiques ». Personne ne s'est aperçu que la salle était une salle de réunion vraiment petite jusqu'à son aménagement auquel nous avons assisté en temps réel. Les décors ont été si bien réussis que nous en avons tous été impressionnés. (Nous soulignons ce point pour mettre en valeur un travail créatif et sans dépenses financières, comme évoqué plus haut). La série suivante (figure 68), montre le plateau en France et les lignes marquées, avec la lumière et les avions en papier par terre, une forme visuelle qui prolonge et unit les plateaux sur l'image projetée. Enfin, la dernière série (figure 69), en Colombie, montre l'écran avec les trois points de connexion selon le point de vu de Strasbourg, où tout le monde salue (a). On voit aussi le studio avec les danseurs participants (b).

La musique

Kevin Jost a assuré la direction musicale et créé des bruits de fond et des voix simulant celles d'un aéroport, diffusant en espagnol et en français, au moment de l'entrée du public, des informations sur les différents pays participants. Il a également invité le groupe *Sombonoria*[259] et les chansons *(Sheraum-Hause-Onimic)* ont été choisies en raison du travail sonore par rapport aux sensations d'ambiance, ainsi que des paroles qui donnent des pistes sur des lieux imaginaires, étrangers ; les musiciens ont joué en *live* et participé à la performance.

La sonorisation a été très réussie car nous avons pris le temps de travailler sur une seule source de son à envoyer. Autres points forts de la musique : la puissance et l'énergie d'un groupe de musiciens en *live* dans la salle de spectacle (du moins pour Strasbourg), ainsi que l'expérience acquise par Kevin Jost pendant *Seuil-Lab* 2010.

[259] Site officiel du groupe Sombonoria. Disponible sur : http://sombonoria.bandcamp.com/

IV.1.c.iii. L'évaluation de l'expérience.

L'évaluation de *Seuil in progress* est passée par des questionnaires au public, à l'équipe participante, et par la réunion bilan de Strasbourg. Pour le Chili, nous n'avons pas pu proposer de questionnaires mais nous avons pu rassembler des remarques par emails et lors de la réunion finale de bilan. Pour la Colombie, les échanges ont plutôt eu lieu par le biais de la directrice. En effet, nous impliquer davantage avec un autre point de connexion était compliqué, et pouvait nous détourner de notre principal objectif, arriver à une conclusion du projet *Seuil-Lab* sous la forme d'un « spectacle ».

À Santiago du Chili, en raison de la petite taille de la salle, seuls les invités ont assisté à la performance, dont 12 sur place et 20 qui suivaient par streaming dans une autre salle. À Strasbourg, il y avait 87 personnes, la plupart des étudiants (le spectacle s'est déroulé pendant les vacances). En Colombie, 42 étudiants en communication ont été présents pour la transmission en direct dans un atrium de l'Université. Il faut ajouter, dans le streaming sur le web, un grand nombre de personnes présentes de manière virtuelle (mais difficiles à quantifier car nous avons omis de prévoir un compteur).

Dans les évaluations du Chili reviennent fréquemment les mots « nouveauté », « patience », « communication », « merveilleuse », « dialogue », « connexion », « apprentissage », « magique », « ouverture », « comment cela a-t-il été possible, un monde aussi beau créé seulement avec du papier journal ? », « surprises ». La majorité des retours, très positifs, rejoint nos objectifs de créer un dialogue entre les différents éléments impliqués, et aussi le constat d'avoir cette fois préservé la « magie » de la création.

Le co-directeur de *Seuil-Lab* au Chili, Gonzalo Leiva, a remarqué que « le projet avait des difficultés qui étaient propres à l'innovation, mais qu'il s'ouvrait à de nouvelles connaissances ». Il a aussi évoqué le « besoin de créer un laboratoire permanent, afin de pouvoir travailler à long terme sur la création et la recherche, et où il serait intéressant de créer une base théorique ». Il a souligné le fait que « la

réception ne s'arrête pas au résultat de la création, mais qu'elle continue à renaître » ; voilà en effet un point très important à noter : l'expérience continue à marquer le public après le spectacle. Gonzalo Leiva a également relevé que l'un des moments clé du spectacle (lorsque la caméra du Chili laisse voir le monde de Victor) évoque le mythe de la caverne de Platon, à travers les décors, le travail de l'espace et des ombres. Ces réflexions élargissent nos lectures de l'expérience *Seuil-Lab* par-delà la pensée et les préoccupations techniques pour nous amener à l'art : sa poétique, l'ouverture à l'imagination, à un espace où les frontières « donnent place à un nouveau territoire »[260], et aux nouveaux questionnements esthétiques et conceptuels.

Quelques remarques par rapport au public en France :

Les réponses au questionnaire proposé au public en France, dont l'objectif était d'évaluer l'accueil du spectacle, m'ont aidée, tout comme l'équipe, à avoir un retour sur notre travail, à mesurer jusqu'à quel point nos idées, défis et propositions ont abouti ou non. J'en présente quelques-unes ci-dessous, sous forme de mots choisis qui complètent les analyses.

Ainsi, à la question « *qu'est-ce qui vous a poussé à voir cette proposition artistique ? »,* les réponses ont varié entre « curiosité », « l'envie de découvrir de nouvelles propositions », « la richesse du projet *Seuil* », « l'idée de transmission », « l'intérêt pour une nouveauté culturelle », « le mélange danse, musique et vidéo », « la curiosité et l'équipe interdisciplinaire ».

« Que pensez-vous de l'introduction d'internet dans un théâtre ? » : « La recherche théâtrale dans le multimédia et l'internet, c'est intéressant », « cela devrait être de plus en plus exploré », « cela donne beaucoup de possibilités », « très bien que l'art soit en phase avec ce que vit la société », « c'est un défi pour le danseur, ça sera une bonne idée pour intégrer des cultures d'ailleurs », « ingénieuse idée ».

[260]Remarques de Gonzalo Leiva lors de la réunion bilan (via skype), *Seuil in progress* (2012).

« Donnez trois mots pour définir ce travail» : « interactivité, dialogue, nouveau », « miroir, vision, franchir », « émouvant, intense, innovant », « interconnexion, dialogue, regard », « improvisation, aller-retour, attention soutenue », « créativité, magique, transgression », « original, passionnant, progressiste ».

« Pouvez-vous indiquer les moments les plus intéressants (et pourquoi) que vous avez retenus par rapport à la danse, la musique, les images sur l'écran, autres ».
Pour la danse : « lorsque la danseuse découvre l'interaction », « le moment où les 2 danseurs se découvrent », « le duo », « le premier avion lancé du Chili et qui a atterri sur le plateau (France) », « quand Daniela danse avec les avions en papier », « très beau et poétique, je vous encourage vraiment à continuer cette exploration ».

Pour la musique : « ambiance en osmose avec l'ensemble », « elle accompagne parfaitement les danseurs », « l'apparition sur l'écran des musiciens qui jouent en direct», « quand le danseur chilien apparaît à l'écran » (la musique a marqué l'ouverture au monde du danseur qui se trouvait au Chili, quand il apparaît sur l'écran à Strasbourg), « très bonne, j'ai adoré ».

Pour les images : « très prenantes entre le danseur chilien et la danseuse en France », « les moments de dialogue entre les danseurs, cela était très fort en images, et l'idée que l'on était plusieurs personnes à travers le monde en train de vivre ce moment », « la superposition des images d'une même chose, multiplication des regards autres », « le visage de Daniela », « quand le couple souffle[261] » au « Quand au Chili on arrache les journaux qui couvrent la caméra ».

Les avions en papier ont conquis le public : « le lancer d'avions », «les avions, la participation du public ».

« *Que faut-il améliorer ou introduire dans la proposition artistique ? » :* « la synchronisation, qualité de l'image etc., ce sont les problèmes liés aux limites de la

[261] Le souffle a été une forme qu'ont trouvée les danseurs pour communiquer et développer leur danse.

technologie actuelle », « faire correspondre le bas de l'image avec le sol »,« faire danser le public », « faire rejoindre les personnages sur la scène », « discussion de la fin longue, du coup manque d'attention forcément + la qualité du son », « parfois, des moments trop lents et prévisibles (comme au début avec la lumière) », « rien c'est parfait! ».

Évaluation réalisée par l'équipe (au Chili et en France) :

La réunion de bilan de l'équipe, les questionnaires, les conversations en direct et par connexions via skype (Chili), nous font conclure que l'intérêt pour ce projet s'explique par les possibilités d'élargir les méthodes de création chorégraphique, spécialement avec l'usage de la téléprésence. Le travail mais aussi l'ambiance de collaboration et les échanges internationaux motivants ont permis une recherche en création permanente. Il y a enfin la continuité d'un processus créatif, que l'on pouvait porter dans le temps.

Les défis considérés comme réussis ont été la sensation de dialogue et de communication en dépit de la distance. Le matériel technique disponible, comme les décors ont été bien exploités, l'équipe a montré sa capacité à improviser, à être à l'écoute des idées et des remarques des autres. Ce qui a été souvent mentionné comme fondamental, agréable, et qui a apporté de la fluidité au travail, est que les protagonistes ont eu l'impression d'œuvrer comme une « grande famille artistique » (Sofia Bryant) avec un sentiment d'« effacement» des frontières physiques et culturelles ; ainsi, le danseur du Chili était tellement « présent » que nous avions l'impression qu'il était en résidence « réelle avec nous », et l'équipe en France n'a repris conscience de la distance qu'en voyant les Chiliens ranger en direct la petite salle où s'était déroulée la danse. La Colombie a fonctionné pour sa part comme une « petite parodie de la communication » (Sofia Bryant) en établissant un contraste esthétique avec les autres espaces de transmission. Quant aux membres du groupe Sombonoria, ils ont beaucoup apprécié le travail réalisé avec leur musique et relèvent : « Nous n'avions pas imaginé notre musique sur une expérience comme celle-là » ; le public en général a d'ailleurs ressenti une belle complicité entre eux et les autres artistes.

Les problèmes qui restent à résoudre : le manque de temps pour discuter et partager, le manque de subventions, la difficulté d'obtenir le matériel technique nécessaire pour équilibrer les différents espaces, surtout au niveau des outils qui influencent l'image : vitesse du signal, qualité (internet et caméras), couleur (lumière). Il reste aussi des questions par rapport à la recherche d'une esthétique entre les différents pays.

IV.1.c.iv. Conclusion de la troisième expérience : Seuil in progress (2012).

Après quatre ans de travail sur les expériences *Seuil –Lab* : *Danse au seuil du monde* (2009), *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010) et *Seuil in progress* (2011-2012), je peux conclure sur plusieurs points. D'abord, le manque de subventions et de soutien ont créé des difficultés pour mettre en place les conditions adéquates pour les expériences ; nous avons perdu un temps précieux pour la création à cause de cela. Mais les difficultés font aussi partie de la force de ce projet, où la curiosité, la passion et la motivation ont permis à chaque expérience de se dérouler en continu au fil des années, élément important dans le contexte d'une expérience de laboratoire qui a besoin de temps de maturation.

Seuil-Lab symbolise pour moi le besoin d'un travail, en laboratoire, de coopération entre la théorie et la pratique, dans le contexte d'une danse qui se développe à travers des technologies liées à la communication, domaines dans lesquels les artistes de la danse ne sont pas nécessairement spécialistes.

Se familiariser avec les technologies selon une dynamique d'interaction multidisciplinaire a été difficile à mettre en place, mais très motivant, et nous avons constaté que la vision de chaque discipline apporte des richesses inattendues à la création. Par exemple, connaître l'usage de la caméra (cadrage, lumière) a ouvert des pistes importantes pour travailler les mouvements en temps réel et à distance avec le danseur du pays opposé ; dans d'autres cas, l'éclairagiste a proposé une approche de la lumière (écran, caméra, projection), le technicien chargé de la

visioconférence connaissait les limites de l'appareil, etc. *Seuil in progress* a permis d'observer tout spécialement cette interaction en évolution grâce à la possibilité d'une résidence d'une semaine en connexion continue et le duo de danseurs a pu faire des recherches en improvisant avec les dispositifs déjà installés.

En résumé, il me semble important de retenir comme éléments positifs le fait de pouvoir chercher une méthode de travail en équipe de manière interdisciplinaire, faire des découvertes, inventer, créer ensemble, concrétiser trois expériences et spectacles devant un public avec des connexions en visioconférence, oser tester de nouveaux domaines comme les plateformes virtuelles, aller dans des festivals, collaborer en continu avec des étapes de travail régulièrement évaluées. Je citerai également l'assistance et la participation à des journées d'études, à des colloques, à des workshops, le soutien d'artistes experts (comme *Konic Thtr*) et de professeurs de diverses disciplines.

Ainsi, la thèse s'ouvre à une réflexion sur de nouvelles formes de création chorégraphique, où l'on trouve un public hybride (matériel et virtuel), des danseurs déplacés ou multipliés dans un même instant, des espaces parallèles, de nouvelles méthodologies de travail. La fin de cette étape est en même temps le début de nouveaux questionnements et de nouvelles réflexions qui m'ont poussée à tester d'autres formes ou formats dont nous ferons mention par la suite, au dernier chapitre de cette deuxième partie, en évoquant d'autres possibilités que *Seuil-Lab* a envisagées.

La question du corps dansant dans le contexte de l'usage de la téléprésence s'ouvre à la fin de cette première étape sur davantage plus de réflexions concernant à l'interaction entre danseurs à distance, grâce au temps consacré pendant la résidence. Le philosophe Alain Milon affirme :

> La question de la nature véritable du corps virtuel reste entière. La cyberculture n'apporte qu'une réponse partielle aux problèmes posés par la virtualité du corps. Il convient autant de réfléchir sur l'imaginaire social que le corps virtuel dégage et d'observer les diverses représentations culturelles qu'il génère, que de comprendre pourquoi le virtuel est consubstantiel à la réalité. Comment en fin compte, à travers le corps virtuel, notre culture

> construit sa propre image du corps, un peu à la manière dont la chirurgie esthétique donne corps à ses fantasmes dont le premier effet est souvent de composer un corps faussement vivant. Mais pourquoi le corps virtuel est-il souvent réduit à un corps artificiel, alors que, face à ce type de caricature et de réduction, il existe un autre univers de la réalité virtuelle qui met en place, comme nous le verrons, un corps *immergé* et *augmenté* qui restera, quoi qu'il arrive, réel ? [262].

Cette vision d'un corps virtuel en image pourrait s'appliquer aux expériences *Seuil-Lab* comme conclusion de cette étape, car la culture qui se développe avec internet suscite de nouvelles formes de communication. Elle nous renvoie aussi à nos peurs et rêves en tant que société qui change et se dévoile à travers ses créations techniques. La transgression de ce corps dansant, qui communique médié par la visioconférence, montre une autre dimension sensible et créative, un corps qui, même s'il s'hybride en images projetées et visibles sur le cyberespace, est bien « réel », idée que je partage avec Alain Milon. Ce corps n'est pas artificiel du tout, il suppose une autre manière de le comprendre, de le regarder, de l'utiliser, qui peut parfaitement maintenir et même élargir sa dimension poétique et d'interaction dansée à travers les technologies de la télécommunication, comme j'ai pu le vérifier pendant les expériences *Seuil-Lab*, en particulier à la fin de cette étape *Seuil in progress* et de la résidence artistique.

IV.2.- D'AUTRES FORMATS DE L'EXPÉRIENCE « SEUIL-LAB ».

Les expériences *Seuil-Lab* ont dépassé le projet initial, à savoir des essais de création à distance par vidéoconférence entre le Chili et la France. Dans le chapitre précédent, j'ai décrit la manière dont nous avions travaillé les expériences artistiques en mobilisant de nombreuses personnes ainsi que du matériel technique, mais sans jamais imaginer que cette démarche pouvait être plus large que prévue. Je me suis attelée à l'informatique pour connaître sa logique, ce qui impliquait d'entrer dans un autre monde, avec d'autres dynamiques et paramètres. Mon objectif était d'élargir mes points de vue, et de chercher de quelle façon je pourrais avoir une approche de la danse depuis cette nouvelle perspective. C'est ainsi que

[262] MILON Alain, *La Réalité virtuelle, avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005, p.9.

j'ai découvert d'autres « espaces » de travail, comme les plateformes virtuelles par exemple.

Une plateforme informatique est une base de travail qui rassemble différentes formes de données, et où l'on peut interagir en utilisant différents logiciels. On peut dire que les plateformes virtuelles sont celles qui se trouvent sur le web et qui représentent un service : plateformes universitaires, pour les entreprises, à visée pédagogique, etc. Nous avons dû travailler sur des plateformes pour pouvoir nous connecter, ce qui nous a amené à nous lier les uns aux autres, et à participer à des conférences et à des échanges. (Je mentionne, dans la première partie de ce chapitre, quelques exemples de cette dynamique de travail en réseaux.)

Autre expérience à présenter dans ce chapitre : celle du *Kinder Seuil*, forme d'échange et de création dans le domaine de l'éducation scolaire, spécifiquement en classe maternelle. J'ai en effet voulu tenter une expérience *Seuil-Lab* avec des enfants, pour pouvoir tester la manière dont une nouvelle proposition interactive et d'échange pouvait être abordée avec des participants jeunes, sans préjugés, spontanés ; à mon sens, ils pouvaient apporter une autre approche à cette recherche.

J'ai enfin proposé une expérience sous forme de performance/installation, *Seuil : passeurs de rêves* (2012-2013), une création qui a eu lieu à l'Atrium (Université de Strasbourg) avec la collaboration de l'observatoire astronomique Cerro Tololo du Chili. Cette expérience a totalement changé ma logique de spectacle par rapport à la création de la danse et des dispositifs techniques, ainsi que la façon de penser le public ; elle prend en compte la mise en place d'une autre manière d'appliquer mes anciennes découvertes, et m'a ouverte à de nouvelles idées.

Ces trois dernières expériences n'ont pas encore entièrement abouti, mais elles donnent de nouvelles pistes, permettent d'envisager d'autres possibilités de recherche, dans une même ligne théorique et de création artistique, susceptibles d'être développées après la fin de cette thèse.

IV.2.a. Les réseaux collaboratifs : alice2, Redclara, Reuna, Arcured.

Dans le cadre de mon travail de recherche et de création *Seuil-Lab*, je me suis consacrée au travail mené par un système de visioconférence en France et au Chili. Les systèmes utilisés appartenaient aux institutions éducatives ; dans le cas de Strasbourg : le PAD (Département de Production Audiovisuelle), une cellule de la DUN (Direction des Usages du Numérique de l'Université de Strasbourg), et dans le cas du Chili : REUNA[263] (Red Universitaria National). Il faut remarquer qu'à la différence du PAD et de la DUN, REUNA est une plateforme appartenant à une corporation scientifique et éducative, au niveau national, qui rassemble plusieurs laboratoires et universités du Chili ; j'ai eu la possibilité d'y accéder à travers deux universités (Université du Chili et Université Catholique Pontificale du Chili) et cet organisme m'a mis en relation avec d'autres espaces de recherche intéressants. Ces nouveaux contacts m'ont aidée à découvrir une autre logique de travail, pour mieux comprendre « le monde » dans lequel la danse commence à évoluer sur internet.

L'une des plateformes à mentionner plus particulièrement est RedCLARA, (Cooperación Latino Americana de Redes Avanzadas), qui se définit ainsi :

> Organisation de droit international à but non lucratif […] ; l'idée de RedCLARA est de parvenir à un système latino-américain de collaboration à travers des réseaux avancés de télécommunications, pour la recherche, l'innovation et l'éducation[264].

J'avais découvert cette plateforme grâce à REUNA, qui m'a mise en relation avec RedCLARA, en nous intégrant en tant que groupe *Seuil-Lab* à ALICE2[265] (America Latina Interconectada con Europa). Les points positifs de cette chaîne communicationnelle sont, selon mon expérience personnelle, la diffusion et les échanges qui permettent de créer des liens. Par exemple,

[263] Site officiel de REUNA. Disponible sur : www.reuna.cl
[264] Définition de Redclara, traduction libre de l'espagnol, définition selon son site web (20/02/2014). Disponible sur : https://www.redclara.net/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=311&lang=es
[265] Site officiel d'ALICE2. Disponible sur : http://alice2.redclara.net/ (20/02/2014)

RedCLARA a consacré un espace dans la plateforme à des articles comme *Highlighted News « Art and technology merge in Chile »*[266] (2009), *Art and ICT get reunited again in the Umbral Project: « Link of dreams France-Chile 2013 »*[267]. Cela a permis une diffusion des expériences *Seuil-Lab,* et favorisé des échanges entre artistes participant aux expériences de création en réseau. Dans cette dynamique, nous avons collaboré par exemple avec le département d'arts visuels en Colombie par l'intermédiaire de Fabian Lotteau, ou avec le laboratoire de danse à l'Université de Bahia, Brésil, grâce à Ivani Santana, entre autres.

Je propose ci-dessous un schéma (VIII, figure 70), qui permet de mieux visualiser la hiérarchie de cette logique de réseaux. ALICE2 (a) comprend des connexions entre l'Amérique Latine et des collaborations avec l'Europe. On trouve à RedClara (b) un réseau spécifique de l'Amérique Latine, lequel à la fois accueille un réseau spécifique du Chili REUNA (c). Ainsi tous ces réseaux interagissent au niveau local (institutions au niveau du pays), entre elles et à échelon planétaire (des autres réseaux autours de la planète).

Figure 70. Schéma VIII.

[266]Nouvelles : « fusion d'art et technologies au Chili (2009) » (traduction personnelle de l'anglais), voir article : http://www.redclara.net/index.php?option=com_content&view=article&id=398:arte-y-tecnologa-se-unen-en-chile&catid=5&Itemid=475&lang=en (20/02/2014)

[267] Nouvelles : « L'Art et les TIC se réunissent à nouveau dans le projet *Seuil Passeurs de Rêves,* France-Chili (2013) » (traduction personnelle de l'anglais) voir article : http://www.redclara.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1349:2013-01-29133926&catid=6:noticias&Itemid=352&lang=en (20/02/2014)

Le schéma (VIII) illustre la manière dont ces plateformes s'imbriquent les unes dans les autres, et permettent un travail à différentes échelles, des échanges à différents niveaux. Les plateformes sont un autre support de travail collaboratif que j'ai été obligée de découvrir et de tester.

Dans cette même dynamique, à travers RedCLARA, par exemple, d'autres pays nous ont contactés et invités à rejoindre le projet ARCURED (Comunidad de Arte y Culture en la Red), communauté virtuelle organisée et administrée par Fabián Lotteau de l'institution Anilla Cultural de Colombia et Fundación Tecnológica Antonio de Arébalo, TECNAR qui se définit comme suit :

> Espace d'échanges de haute technologie, avec pour objectif d'accéder à la visualisation et à la coproduction de projets artistiques depuis leurs pays d'origine. Elle a pour but de développer et renforcer des projets de création artistique à travers la visioconférence, en intégrant concerts de musique, séminaires, congrès d'art et culture, journées d'études, présentations de créations artistiques sur le web, entre autres activités. Elle cherche aussi à promouvoir des échanges à travers la biennale d'art et culture[268].

Je me permets de mentionner la communauté virtuelle ARCURED dans l'expérience *Seuil in progress* (2011) en raison de notre participation dans le cadre d'une conférence à la biennale 2011. Deux autres conférences ont été présentées dans le contexte de *Seuil passeurs de rêves* (2013), et postérieurement, en novembre 2014, lors d'autres biennales.

Intégrer le réseau artistique ARCURED m'a permis d'élargir l'univers des contacts et des participations dans le monde d'internet. Citons pour exemple *Xanela*[269], où nous avons été intégrés, par l'intermédiaire de *Konic Thtr,* en tant que groupe *Seuil-Lab*. *Xanela* est « une plateforme *online* dont l'objectif est de produire un échange de connaissances et une visibilité d'activités hybrides entre les arts scéniques et la médiation technologique »[270]. L'expérience *Seuil : passeurs de rêves* (2013) a été diffusée sur cette plateforme en temps réel, le jour de la

[268] Définition d'ARCURED, traduction personnelle de l'espagnol, définition selon son site web Disponible sur : https://www.redclara.net/index.php?option=com_content&view=article&id=840&Itemid=572&lang=es (consulté le 20/02/2014)

[269] Xanela, « *Seuil passeurs de rêves* » Disponible sur : http://www.xanela-rede.net/xnl-laboratorio/seuil-lab-2013-chile-francia-2/ (consulté le 20/02/2014)

[270] Traduction libre par l'auteur de cette thèse, selon la définition proposée par XANELA dans son site web disponible sur : http://www.xanela-rede.net/ (consulté le 22/02/2014)

performance et, de ce point de vue, a bénéficié de différents « espaces », de « plateaux », qui ont proposé sur elle des regards variés. Je reprendrai cette idée plus longuement dans le chapitre suivant.

Ce bref point consacré aux plateformes virtuelles montre donc comment les nouvelles formes d'interaction et de relations artistiques interculturelles sur le web nous confrontent à d'autres espaces et paramètres pour les arts scéniques. Ce sont des formats dans lesquels nous avons été amenés à entrer, et que nous ne pouvons pas ignorer dans cette recherche.

IV.2.b. *Kinder Seuil* (2013).

Une belle expérience appelée *Kinder Seuil* (2013) a été un autre moyen de mettre en pratique les questionnements et les découvertes de cette thèse. Ce projet avait pour objectif d'utiliser la télétransmission et l'expression corporelle comme moyen d'échange interculturel et de création, dans un contexte éducatif. Deux classes maternelles, avec le soutien de leurs professeurs respectifs, Mónica Opazo au Chili et Kristian Pawulak en France, ont participé à l'expérience sous la direction et l'accompagnement des chorégraphes Karen Arias (au Chili) et moi-même (en France). Les écoles ont été choisies sur plusieurs critères : la disponibilité des professeurs participants, l'ouverture des institutions à la mise en place du projet, et l'équilibre par rapport aux contraintes des classes (le nombre d'élèves, leur âge, le programme scolaire). J'ai essayé de trouver une équivalence entre les classes, car l'école au Chili s'organise différemment qu'en France. Ainsi, ont été sollicitées l'École Pierre Teilhard de Chardin à Santiago du Chili, avec une classe « Kinder[271] » de 19 enfants de 5 ans, et la maternelle Jean Fischart à Strasbourg, avec une classe de 24 enfants de 4 à 5 ans. J'ai proposé le titre du projet basé sur deux mots, un qui correspond à la classe du Chili (ironiquement en allemand : « Kinder ») et un autre qui renvoie à la France et le projet de recherche

[271] Les élèves de 4 et 5 ans sont dans des classes appelées respectivement pré-Kinder et Kinder, l'école élémentaire, et souvent le collège et le lycée, se trouvent ensuite dans la même structure. Le mot « Kinder » vient de l'allemand, et s'explique par les migrations d'Allemands au Chili, vers la fin du XIXème siècle et pendant les deux guerres mondiales, il est resté pour désigner la classe correspondant à l'initiation aux études primaires qui sont l'équivalent de l'élémentaire en France.

(« Seuil » en français lié aux termes du laboratoire ici proposé comme méthodologie : *Seuil-Lab*).

IV.2.b.i. La structure de l'expérience.

Les objectifs spécifiques fixés ont été :

1. Connaître les différences et les similitudes entre la France et le Chili à travers l'échange virtuel de deux classes qui se trouvent à distance.

2. Initier les enfants aux bases de l'expression corporelle et du mouvement, à travers le jeu et l'imagination.

3. Expérimenter à travers le jeu des formes d'expression corporelle.

4. Produire des échanges (de photos, de chansons, de dessins, de jeux, etc) à travers différents moyens : courrier, e-mail, skype, une vidéoconférence.

5. Créer une rencontre artistique virtuelle entre les élèves de différents pays à travers skype ou vidéoconférence en temps réel.

Le projet s'est déroulé en différentes étapes, de novembre 2012 à juin 2013.

Étapes du projet :

Dans un premier temps se sont mises en place une préparation et la coordination entre les professeurs et les entités collaboratrices, qui ont pris les premiers contacts pour des réunions par skype, des documents administratifs à remplir.

Ensuite, chaque classe a réalisé un travail individuel à la découverte de l'autre pays. Cela a permis aux professeurs de réfléchir de leur côté à la contextualisation en croisant les contenus des programmes scolaires : par exemple, une introduction à la géographie, les décalages horaires et les saisons de l'année, la connaissance des drapeaux, la langue, les costumes traditionnels. La danse a été un

point important avec un travail d'expression corporelle, des chansons et jeux qui évoquent les parties du corps, des jeux d'imitation, l'utilisation de la qualité de l'énergie et du poids (vitesse, ralenti, léger, lourd, etc). Nous avons porté une attention particulière à l'interaction entre l'imagination et l'expression corporelle.

Deux rencontres par skype entre les professeurs participants ont eu lieu. La première réunion a consisté en une simple présentation de chacun, autour de la question des motivations pour ce projet, et ce que cela pouvait apporter à chaque programme d'études. La deuxième réunion avait comme objectif les activités à concrétiser. Ensuite, la coordination et les échanges plus précis se sont plutôt organisés entre les chorégraphes, par manque de temps. Finalement ont été prévus des échanges entre les deux classes. Nous avons commencé les activités, et certaines se sont concrétisées d'une façon fluide, d'autres avec un peu plus de complications. Les activités les plus réussies, que je décris plus loin, ont été celles liées aux échanges sans connexion en direct, c'est-à-dire principalement par courrier électronique.

IV.2.b.ii. L'évaluation de l'expérience.

Activités les plus réussies :

Les professeurs ont préparé des photographies de leurs élèves et d'eux-mêmes et les ont échangées ; elles ont montré implicitement les espaces des écoles, les salles de cours et de jeux. Donner une première image des « autres » a été important pour pouvoir concrétiser en quelque sorte l'idée d'un « autre », vivant ailleurs, avec ses différences et similitudes.

Nous avons également échangé des documents écrits comme une liste des enfants des classes avec leur âge, des activités à proposer, ce qui a aidé les adultes à mieux contextualiser les univers participants.

L'envoi de vidéos avec une présentation des élèves et une chanson a donné vie à nos idées, car le fait de voir bouger, parler, chanter les enfants du pays lointain a suscité surprise et curiosité. Les professeurs ont accompagné ces images en essayant de faire comprendre à leurs élèves que les enfants qu'ils voyaient en images étaient loin, dans un autre pays, qu'ils parlaient une autre langue, etc. L'abstraction constituait un défi, mais nous avons réussi à expliquer, à montrer, le lointain et le temps réel avec l'aide de la vidéo.

Les activités moyennement réussies :

Ont été moyennement réussis les échanges par skype avec un dessin qui accompagnait la présentation. L'activité en elle-même a été correcte, mais les démarches administratives scolaires en France ont été problématiques, car trop lourdes à gérer. Au niveau administratif, nous avons en effet découvert une complexité extraordinaire, à tel point que nous avons dû rédiger une lettre pour la mairie, car si l'accès à internet pour la maternelle existe, l'option des programmes de vidéo en direct comme skype n'est possible qu'avec l'autorisation de la mairie, dans l'Éducation Nationale. Un autre problème au niveau technique a joué sur la qualité de l'expérience, car la transmission était trop pixellisée. Sinon, les échanges des enfants ont été une richesse pour la recherche ; par exemple, ils se sont confrontés à la caméra en regardant le camarade de l'autre côté en face à face, et ils ont immédiatement compris que cela se passait en direct. Du coup, leur attitude a changé, ils ont manifesté l'envie de communiquer et d'interagir, ils ont été enthousiastes, leur façon de s'adresser à l'autre a dévoilé un instinct de communication, même si la langue était différente : les regards, l'envie de s'approcher, de réaliser des gestes pour appuyer les paroles corroborent mes hypothèses.

Une rencontre par visioconférence a été programmée pour terminer le projet, à l'Université de Strasbourg (France) et à REUNA (Chili). L'activité devait démarrer par un mot de bienvenue de la part de chaque professeur, pour continuer

sur le jeu du miroir[272]. Ensuite, une chanson avec une ronde avait été prévue, avant d'enchaîner avec quelques questions posées par les enfants. Mais plusieurs éléments ont compliqué l'activité : les démarches d'autorisation dans chaque pays pour faire sortir les enfants de l'école, la nécessité de caler les horaires et d'organiser l'activité ont été très pénibles. Une fois la partie administrative maîtrisée pour chaque pays, un autre imprévu s'est produit : au dernier moment, une pluie torrentielle au Chili a empêché la sortie des enfants de l'école à cause du risque encouru. Mais comme tout était déjà prévu pour les enfants en France (il était impossible de reporter à cause des vacances d'été), nous avons continué et nous avons géré la situation avec la chorégraphe Karen Arias et son fils de 9 ans. Ils ont participé aux activités prévues : ils ont joué, chanté et posé des questions. Malgré les difficultés, cela a été intéressant et drôle. Sur le plan corporel, nous avons relevé particulièrement chez les enfants l'attention captivée par le mouvement de l'autre, la curiosité qui s'est exprimée à travers les questions posées, l'envie de montrer ce qu'ils savent faire et chanter.

La danse a été envisagée à partir de l'expression corporelle. Une chanson liée aux parties du corps a donc aidé les enfants à s'exprimer, ainsi qu'une activité qui impliquait de mimer l'autre et qui a très bien fonctionné. Les enfants étaient motivés pour suivre l'enfant du Chili qui s'amusait à faire bouger les petits Français avec des mouvements simples et parfois drôles (bouger les fesses par exemple).

Les intempéries au Chili ont été une cause d'échec, et nous étions déçus pour tous ceux qui s'étaient impliqués. Mais les professeurs et les élèves français étaient néanmoins contents et prêts à tenter une nouvelle expérience sur la même ligne.

La dernière activité a été l'envoi d'un colis de la part de chaque classe. Elle portait symboliquement sur la rencontre « matérielle » des enfants : un objet créé par les enfants (dessin), des bonbons, et de petits objets représentatifs de chaque

[272]Le jeu du miroir : il s'agit de suivre les mouvements proposés par celui qui se trouve devant et en face du groupe. Dans le cas de notre expérience, le relais se faisait d'un pays à l'autre.

pays. L'idée de ce colis est née de *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010), car le Chili avait envoyé les costumes à utiliser pour l'expérience finale. Le fait d'avoir un objet matériel, tangible, avait aidé les danseurs à saisir la danse sur un autre mode, à être ensemble, à se sentir comme une troupe qui danse sur le même plateau. Dans le cas de *Kinder Seuil*, la surprise et la nouveauté de l'arrivée du colis ont été une réussite selon les retours des professeurs, mais je regrette de ne pas avoir pu suivre cette étape de plus près car d'autres difficultés ont empêché des échanges, notamment le décalage dans l'année scolaire qui nous a fait perdre contact, et le temps d'arrivée de chaque colis.

Retours des professeurs :

Le manque de disponibilité des professeurs et le décalage dans l'année a rendu difficile un retour plus précis des participants de l'expérience *Kinder Seuil*. Karen Arias (professeure de danse au Chili) et Kristian Pawulak (professeur en France) ont pu répondre aux questions proposées, mais nous avons perdu le contact avec la professeure du Chili, Monica Opazo. J'ai sélectionné quelques réponses qui m'apportent des pistes sur les résultats et l'avenir de l'expérience avec les enfants[273].

À la question : *Pourquoi avez-vous accepté de réaliser cette expérience ? Quels points avez-vous trouvés intéressants ou innovants ?* Karen Arias et Kristian Pawulak ont répondu ceci :

Karen Arias : « Principalement, parce que tout échange culturel est intéressant, et que c'est un énorme apprentissage. Surtout dans le cas du travail avec des enfants, car chacun d'entre eux représente un univers de possibilités, plein de créativité, de vitalité et de sincérité, et chez qui chaque geste, chaque mouvement, chaque sourire reflète une immense vérité »[274].

[273] Les questionnaires de Karen Arias et Kristian Pawulak figurent dans leur intégralité en annexe DVD 2.a « documents) »
[274] *Kinder Seuil, idem,. A*nnexe DVD.

J'ai eu l'opportunité de discuter avec elle de l'emploi de certains mots, comme « sincérité » et « vérité » ; dans les deux cas, elle essaye d'exprimer le rapport à la danse en tant que présence corporelle liée à l'instinct et le besoin de s'exprimer par le corps. Dans le cas particulier de l'expérience *Kinder Seuil*, le point fort a été le face à face, malgré la difficulté de la langue. Ce qui paraissait un problème au début, a eu tout compte fait un côté positif, dans le sens de la recherche instinctive d'une expression gestuelle pour se faire comprendre (situation valable pour les adultes aussi).

Kristian Pawulak : « Nous avons immédiatement été enthousiasmés par ce projet qui fut un prétexte idéal pour induire des activités transversales d'apprentissage à l'école maternelle durant l'année scolaire 2012-2013 : s'approprier le langage, découvrir le monde, se situer dans l'espace et le temps, agir et s'exprimer à travers son corps, percevoir-sentir-imaginer-créer ».

Kristian Pawulak a également souligné des aspects innovants, comme « […] pouvoir communiquer en temps réel avec des camarades aussi éloignés que ceux du Chili par le biais de la technologie. Quand on sait que pour des enfants de moins de 5 ans la perception du monde passe obligatoirement par la troisième dimension, ce projet relevait du défi ». Une autre remarque du professeur m'a intéressée, car elle était liée à la compréhension de l'événement de la part des enfants : « Je me demandais si mes élèves seraient à même de comprendre la distance considérable séparant la France du Chili, le décalage horaire qui en découle, la prouesse technique de la démarche et tous les obstacles techniques qui risquent de se présenter à eux… L'occasion était trop bonne pour ne pas la saisir ». Je voudrais aussi souligner l'enthousiasme, dans ses commentaires par rapport à la communication et l'échange, que ce professeur manifeste sur le fait de tester des nouveautés avec ses élèves.

Ainsi, dans ces deux réponses sur les motivations de la participation à l'expérience *Kinder Seuil*, je voudrais relever une constante : l'envie de tester des choses nouvelles, d'expérimenter les échanges possibles du point de vue culturel et

pédagogique, ce qui rejoint les remarques des différents publics qui ont assisté aux expériences *Seuil-Lab*.

Quelles situations avez-vous trouvé réussies ou défaillantes, du point de vue technique, et des échanges entre les individus ?

Karen Arias : « Du point de vue technique, les connexions compliquent toujours la communication entre les équipes, nous dépendons d'elles, […] elles nous font perdre beaucoup de temps ».

Face à ces problèmes, Karen Arias souligne que les personnels techniques (REUNA) ont toujours été présents pour la soutenir et essayer de résoudre les différentes difficultés. Elle continue ses réflexions par rapport au travail en équipe en remarquant que « cela lui semble merveilleux d'établir une connexion avec des gens que l'on ne connaît pas » et de pouvoir « réussir des choses très intéressantes ensemble ». Elle a apprécié le travail avec le professeur de France, Kristian Pawulak et met en valeur la disponibilité et l'ouverture d'esprit de ce dernier par rapport aux nouvelles idées, et souligne aussi sa créativité dans le travail corporel avec les enfants, car, sans être un spécialiste, il a été innovateur, et très juste dans les objectifs à atteindre.

Sur le travail avec les enfants, Karen Arias qualifie l'expérience de « magique », tout en mesurant les difficultés techniques ; elle précise que « chacun de nos enfants avait envie de connaître les enfants de France, avec une disponibilité merveilleuse pour jouer et toujours pleins de joie ». Le mot que je souhaite retenir est celui de « magique », car il est l'un des points que j'essaie d'identifier dans l'usage des technologies, à savoir la capacité de garder la particularité sensible et poétique de la danse dans des actions liées à la technique. Ainsi des expériences comme celle-ci, qui apportent un ressenti plus profond que celui de tester une machine, m'intéressent particulièrement.

Kristian Pawulak : Comme obstacles, il mentionne « Le calendrier scolaire totalement décalé entre les deux pays (en France, l'année scolaire commence en

septembre tandis qu'au Chili, elle débute en février), ce qui réduisit le temps de l'expérience à 5 mois. Une année scolaire complète (9 mois) eut été l'idéal ». « Le décalage horaire nous a imposé des contraintes drastiques » ; ces contraintes étaient liées aux horaires de chaque école : les faire coïncider a été difficile. D'une façon générale, le professeur met aussi l'accent sur les difficultés bureaucratiques qui font dépenser beaucoup d'énergie au détriment du temps consacré au travail qui nous intéressait, l'art et la pédagogie : « la réservation de la salle informatique de l'école primaire, les démarches auprès des institutions de l'Éducation Nationale et de la Municipalité pour ouvrir le réseau informatique et désactiver les filtres (afin d'utiliser le logiciel « skype » par exemple) », « l'accès difficile à la visioconférence elle-même, sa rareté, son coût, le temps nécessaire pour accéder aux locaux… ».

Comme situation défaillante, il a signalé « la qualité médiocre de réception du son et de l'image par le biais du logiciel « skype ». « La finalisation du projet par visioconférence s'est malheureusement soldée quasiment par un échec du fait d'une tempête à Santiago qui a empêché les camarades chiliens de quitter leur école ; par conséquent, il ne nous a pas été possible de communiquer avec eux par visioconférence. Une collègue enseignante de cette même école s'était déplacée seule avec son fils ». Néanmoins l'expérience d'une interaction avec les idées d'échanges multiculturels et d'une recherche de l'expressivité restent des points positifs.

Par rapport à l'utilisation de la communication à distance :
Quelles « sensations » (au niveau sensoriel : l'ouïe, la vue, le toucher, etc.) pouvez-vous identifier comme différentes par rapport à une relation directe avec les personnes ? Qu'est-ce qui a été agréable ou désagréable à éprouver pour vous et vos élèves ? Voyez-vous dans cette expérience une éventuelle utilisation pour l'enseignement ?

Karen Arias : Elle confirme la différence entre une relation en chair et os, et à distance, mais mentionne que les « sensations » sont toujours liées à l'état d'esprit curieux et joueur des enfants : « la découverte, pour les enfants, d'entendre les

autres a été intéressante et drôle. Entendre l'accent, la mélodie, le ton, a toujours suscité des sensations de plaisir ». « La vision a été le sens qui les reliait le plus : à travers lui, les enfants ont exploré et découvert ». Ils ont été surpris de « la ressemblance » entre eux, malgré le fait « d'être dans différents pays, de parler une autre langue et d'être de cultures différentes ». On a cependant ressenti une certaine frustration dans toutes les expériences *Seuil-Lab* : le fait de ne pas pouvoir se toucher. Elle dit à ce sujet: « je crois que la seule chose un peu désagréable est de ne pouvoir se sentir, se prendre la main, se prendre dans les bras ou jouer en sentant l'autre, ses odeurs, sa chaleur, mais cela n'a jamais été perturbant, car les enfants savaient de quoi il s'agissait dans ce travail ».

Du point de vue éducatif, elle a pensé que cette expérience « est un outil plein de possibilités, pour découvrir et apprendre ». Karen Arias fait référence aussi à son propre contexte de travail au Chili, en disant que « les conditions ne sont pas les meilleures, le manque de responsabilité et le fait de ne pas s'en tenir aux accords passés, de ne disposer que du matériel technique minimum nécessaire » posent un problème.

Kristian Pawulak : Le professeur est intéressé et très attentif aux réactions des enfants face à l'usage des outils techniques comme skype. Il remarque qu'« au départ, lors de l'utilisation des petites vidéos Youtube et de « skype », les enfants semblaient passifs, avaient la même attitude que devant un poste de télévision. La vue était l'unique sens mobilisé. La visioconférence leur apparaissait comme une extension de la télévision ». Il est difficile en effet de faire comprendre aux enfants l'idée d'interaction à travers la caméra, car regarder la télévision est quelque chose de passif, et dans cette nouvelle situation ils répètent la même conduite et ne réagissent pas, ils regardent seulement. Mais le professeur remarque qu'après cette première étape les enfants se sont mis à observer et à découvrir. « Ils ont remarqué que les petits Chiliens portaient un uniforme à l'école. Une certaine homogénéité ethnique les a surpris. Dans notre classe française, nous avons tout l'éventail des couleurs de peau (du plus pâle au plus sombre) et de cheveux (du plus blond au plus noir). Les enfants chiliens sont plutôt bruns et ont tous les cheveux noirs ». Du point de vue de l'écoute, voici leur réaction : « Les enfants chiliens sont

incompréhensibles : ils parlent en espagnol ! » et le professeur est intéressé par cette surprise de la part des enfants. Pour ce qui est du toucher, il signale « une grande frustration : ne pas pouvoir jouer avec les copains chiliens, ne pas pouvoir aller là-bas ». Une remarque qui me renvoie aux paroles des différentes équipes ayant participé aux autres expériences *Seuil-Lab,* où la même frustration nous a tous envahis.

Les relations avec les personnes sont vues de manière positive, elles ont été «toujours courtoises, agréables, voire complices». Sa principale envie: « J'aurais aimé travailler davantage avec les collègues chiliens… connaître un peu plus leur fonctionnement, leurs méthodes pédagogiques… ». Par rapport aux expériences agréables de *Kinder Seuil*, le professeur a mentionné « la conduite d'un projet original qui a stimulé la créativité, l'exploration, la réflexion pédagogique. La découverte d'autres manières de faire, d'enseigner (cet aspect-là n'a pas pu être poussé assez loin) ». Comme expérience désagréable : « les démarches administratives et institutionnelles, la frustration liée aux contraintes espace/temps, et notamment le décalage des années scolaires entre la France et le Chili, la frustration d'une expérience trop courte (la poursuite du projet sur 2 ans aurait été intéressante) ».

Comme éventuelles utilisations pour l'éducation, Kristian Pawulak mentionne qu' « il est indéniable que la visioconférence permet aux enfants de partager – collaborer – échanger avec d'autres enfants éloignés dans le temps et dans l'espace. Nous l'avons fait de manière collective (au niveau du groupe de la classe). On pourrait imaginer une démarche similaire, en petit groupe, à deux. En revanche, en ce qui concerne l'école maternelle, au-delà d'un moyen de communiquer à distance, je ne perçois pas la pertinence de l'utilisation de la visioconférence pour des enfants de 2 à 6 ans, la relation tridimensionnelle au monde qui les entoure me paraît incontournable. Au-delà de cette tranche d'âge, la réflexion pédagogique reste à développer pour qu'on puisse accéder au potentiel pédagogique encore sous-exploité d'une telle technologie ». Encore une fois, malgré les difficultés techniques, l'envie d'expérimenter les échanges entre

personnes à distance reste motivante et donne l'envie de continuer et d'améliorer ces idées.

Qu'est-ce que vous proposeriez d'améliorer, stimuler ou créer avec ce type de système prochainement?

Karen Arias : « Ce pourrait être bien de mettre en application ce système dans l'Éducation Nationale, pour faire des échanges au niveau des étudiants (malheureusement ce n'est pas accessible à tous les niveaux économiques) ». Elle soutient l'idée qu'un projet comme *Kinder Seuil,* appliqué à l'éducation pour les enfants et les adolescents, est une expérience qui « réveille la curiosité et en conséquence, l'envie d'apprendre, de connaître et reconnaître l'autre dans sa diversité et sa similitude » ; elle finit en disant qu'une expérience de partage à distance est bonne, mais que dans l'idéal elle devrait finir par une rencontre en chair et en os.

Kristian Pawulak : Il remarque le besoin d'une amélioration de l'usage technique « de la communication à distance, ce qui permettrait à des enseignants, des éducateurs, des pédagogues de différents pays et continents de travailler ensemble ».

Quel a été votre ressenti, de manière générale, pendant cette expérience, du point de vue du professeur et de l'individu ?

Karen Arias : La professeure relève les ressentis liés aux émotions de l'attente des enfants de France, en disant « personnellement, j'ai passé des moments incroyables, c'était motivant et hallucinant à chaque étape. Cela m'a attendrie de connaître les enfants de l'étranger et de voir comment ils se mettent en relation avec ceux du Chili, car pour les enfants il n'y a pas de frontières ». Sur le plan pédagogique, elle signale que « comme professeure, cette expérience est énormément enrichissante dans tous les sens, pleine d'apprentissage et de surprises ».

Kristian Pawulak : Le professeur partage (sans avoir communiqué avec elle pour le questionnaire) les ressentis de Karen Arias en exprimant *«* de l'enthousiasme devant la nouveauté et l'originalité de la démarche… et de la curiosité, et énormément de joie par rapport aux réponses des enfants des deux pays. Et comme dit ailleurs, une certaine frustration due au fait que l'expérience ne s'était pas prolongée ».

Autres remarques : commentaires par rapport au colis.

Karen Arias *:* Malheureusement elle n'a pas eu de retour de la part de la professeure qui a reçu le colis, ni sur la réaction des enfants.

Par le biais de la secrétaire de l'école, j'ai réussi à savoir que le colis de France était bien arrivé, et que les enfants avaient été surpris et contents, mais sans plus de détails.

Kristian Pawulak : Le colis venu du Chili est arrivé pendant nos vacances d'été, et stocké jusqu'à la reprise de l'année scolaire 2013-2014, en septembre. Le professeur a réuni les enfants pour ouvrir le colis et partager le contenu ensemble. « Je crois que pour les enfants de maternelle l'échange des cadeaux a vraiment concrétisé l'échange par internet. Malheureusement, encore une fois pour des raisons de distance et de décalage d'année scolaire, les colis chiliens sont arrivés en France alors que mes élèves de grande section de maternelle étaient déjà passés dans la classe supérieure (CP). Ceci dit, ils se souvenaient parfaitement et de manière détaillée de l'expérience qu'ils avaient vécue. Un petit groupe de parents aurait aimé d'ailleurs la poursuite de cette expérience sur deux, voire plusieurs années ».

Je présente, en suite, quelques photographies pour évoquer visuellement cette expérience.

Quelques renseignements sur les deux écoles participantes, avec les photos de chaque classe :

Figure[275] 71. Les deux classes participantes, en France et au Chili.

Quelques activités de préparation, développement et conclusion (figure 72)

Figure 72 (a). En France (de gauche à droite) : exercices de danse / une explication du professeur aux élèves sur comment fonctionne skype et comment on verra les enfants du Chili / les enfants en train de chanter pour le Chili.

Figure 72 (b) Au Chili (de gauche à droite) : préparation de la chanson pour la France avec le professeur de musique / exercices de danse.

[275] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

Figure 72 (c). Connexions skype, présentation des enfants, à gauche la France, à droite le Chili, 7 juin 2013.

Figure 72 (d). Expérience finale, 28 juin 2013, salle Table ronde à la MISHA, Université de Strasbourg.

Malheureusement, pour l'expérience finale, je ne dispose que des photographies prises depuis la France. Mais, à travers elles, on voit le système de vidéoconférence avec deux écrans : sur celui de gauche, le Chili, sur l'autre, à droite, le retour des images en France. Les enfants et les acompagnateurs étaient intéressés et surpris face à l'interaction en direct avec le Chili. Les questions se sont déroulées à merveille, ont été très motivantes et drôles (ce qu'on mange au petit déjeuner au Chili, quels jeux se font à l'école, quels types d'ateliers).

Nous pouvons noter d'autres remarques par rapport aux échanges et aux différences que nous pouvons visualiser sur les photographies proposées. Par exemple, au Chili on relève l'usage d'uniformes. En France, on devine la diversité d'origine des enfants (cette école est située dans un quartier où l'on trouve un grand nombre d'immigrants ou de familles d'origine étrangère). Au Chili, aucun enfant de la classe participante n'est d'origine étrangère, de plus ils ont affirmé à la

fin de leur présentation, avec fierté, « et je suis chilien (ne)». Un sujet sur lequel les enfants en France ne se sont pas posés de questions.

D'autre part, nous avons trouvé beaucoup de similitudes entre les enfants. Par exemple, nous avons remarqué une réaction identique face à la caméra (curiosité, mais timidité), l'envie de partager (savoir les choses qu'ils font à l'école et qu'ils aiment faire, ce qu'ils mangent aussi), jouer ensemble, chanter, entendre la langue de l'autre pays (ils ont trouvé comique de s'entendre, ont aussi été très curieux et attentifs, créatifs dans la façon d'agir).

IV.2.b.iii. Conclusion Kinder Seuil

L'expérience *Kinder Seuil* nous a amenée à envisager autrement notre recherche. La technologie a permis d'établir des échanges en ligne entre des lieux et des cultures, et cette expérience pourrait inciter à la recherche de méthodologies innovantes pour l'apprentissage scolaire, le développement du niveau intellectuel, social et culturel des enfants. Les confronter à d'autres enfants du même âge, de différentes cultures et dans des contextes différents, permet de cibler la communication comme l'un des points les plus importants de l'expérience. Découvrir, échanger et s'exprimer constituent des éléments fondamentaux qui nous ont encouragés à continuer l'expérience malgré les difficultés. Ainsi, ces éléments liés à l'usage de la visioconférence (vers la téléprésence ou non) peuvent servir à mettre en place différents objectifs éducatifs dans un contexte novateur et tourné vers l'art.

Il faut remarquer que ce projet a été exploratoire, sans autre objectif que celui d'expérimenter et de tester dans un univers qui, comme on l'a vu, est difficile à mettre en place. Je suis convaincue qu'une application au niveau scolaire pourrait être riche en apprentissage et en création, une fois développée et mieux coordonnée. *Kinder Seuil* est un projet qui peut parfaitement encourager une belle recherche. Cette conviction, je l'ai ancrée dans l'intérêt des deux écoles, la motivation des professeurs et des élèves, et la mienne, parce que l'ouverture à de nouvelles idées et l'usage de l'imagination ont dépassé nos attentes. Des idées

soutenues par des chercheurs et des spécialistes en danse qui explorent l'univers dansé et la création, comme Maria Elena Garcia, Marcia Plevin et Patricia Macagno qui affirment que

> Être présent dans une expérience implique une qualité d'attention qui peut transformer la conscience. Cette « présence » met chacun dans les conditions de découvrir son propre explorateur, celui, qui ose s'aventurer dans l'inconnu là où il trouvera la nourriture nécessaire à son mouvement créatif[276].

Ainsi, du point de vue artistique, le corps dansant dans cette expérience *Kinder Seuil* est un sujet sur lequel je voudrais revenir plus particulièrement, car les sensations et l'imaginaire sont des idées citées par les professeurs participants et qui font écho à ma recherche. Les sensations liées aux émotions vécues ici, même à distance, même sans « présence » conventionnelle, dévoilent une forme de communication sur laquelle j'insiste, et qui peut être un élément à approfondir, de création sensible pour la danse. « La perception n'est pas la réalité mais la manière de sentir la réalité[277] », affirme l'anthropologue David Le Breton ; de la même manière, l'expérience sensorielle vécue par les professeurs, à travers l'observation des échanges entre les enfants, permet d'envisager des créations futures qui peuvent se développer consciemment sur le partage d'une sensibilité émotionnelle plus poétique, ludique, imaginaire. Les sens agissent selon les expériences et l'apprentissage social, et pour David Le Breton

> L'éducation, l'identification aux proches, les jeux du langage qui nomment les savoirs, les couleurs, les sons, etc, façonnent la sensibilité de l'enfant et instaurent son aptitude à échanger avec son entourage sur ses ressentis en étant relativement compris par les membres de sa communauté. L'expérience perceptive d'un groupe se module à travers les échanges avec les autres et la singularité d'une relation à l'événement[278].

De ce point de vue, on peut penser que si des expériences comme celle de *Kinder Seuil* pouvaient se développer en éducation, un autre langage perceptif commencerait à émerger, et donc d'autres formes seraient aussi possibles pour une danse à distance, car « Sentir le monde est une autre manière de le penser, de le transformer de sensible en intelligible »[279] .

---

[276] GARCIA Maria Elena, PLEVIN Marcia et MACAGNO Patricia, *Mouvement créatif et danse, méthode Garcia-Plevin*, Ed. Gremese, Roma, 2008, p.33.
[277] LE BRETON David, *Le Savoir du monde : une anthropologie des sens*, Paris, Métailié, 2006, p. 30.
[278] LE BRETON David, *Le Savoir du monde : une anthropologie des sens,* p. 30.
[279] *Idem,* p.29.

IV.2.c. *Seuil : Passeurs de Rêves* [280] (2013)

La dernière expérience réalisée dans le cadre de ma recherche a été *Seuil : Passeurs de Rêves* (2013). Elle est le résultat d'un questionnement par rapport à l'expérimentation d'une autre forme de dispositif pour la création de danse, avec la télétransmission. La réussite d'une première étape dans *Seuil in progress* (2012) m'a incitée à sortir du cadre du spectacle, et à proposer une performance / installation.

Le bâtiment Atrium, placé au centre du Campus Esplanade de l'Université de Strasbourg, a inspiré cette dernière expérience et trois de ses caractéristiques ont attiré mon attention. Tout d'abord, le fait qu'il soit entièrement vitré, ce qui produit de multiples reflets lumineux et un dédoublement des images ; ensuite son architecture complexe (par exemple le hall d'entrée qui laisse voir les couloirs des étages et un énorme espace vide vers le plafond), un défi du point de vue artistique et technique ; et enfin une caractéristique symbolique, car ce bâtiment accueille la DUN (PAD) et le CCN (Centre de Culture Numérique), organismes qui ont soutenu notre projet depuis le début.

Parallèlement, j'ai été inspirée par le film documentaire franco-chilien *La Nostalgia de la luz*[281] (2010) de Patricio Guzman, qui évoque la recherche sous forme de parallèle entre astronomes et archéologues. Les uns regardent vers le ciel en explorant les corps célestes, les autres regardent vers la terre à la recherche de corps de disparus pendant la dictature militaire au Chili. J'étais impressionnée par les points de vue de chaque personnage du film, qui lient ces sujets, recherches scientifiques et personnelles, aux énormes machines capables de faire l'intermédiaire entre nous et l'univers. L'équipe qui a participé à cette version *Seuil-Lab* a immédiatement adopté cette idée, partageant avec moi les sources d'inspirations possibles sur ces machines et sur l'astronomie. D'un point de vue

[280] Une vidéo du spectacle est disponible sur UTV : http://utv.unistra.fr/video.php?id_video=299, également en annexe DVD 2.b « audiovisuel ».
[281] Titre en français *La Nostalgie de la lumière*.

poétique, nous avons imaginé les télescopes comme d'énormes « visioconférences » entre les étoiles et la terre.

Ainsi l'Atrium, qui reflète le ciel, et le film, qui aborde une recherche scientifique et sensible, se sont croisés dans notre imaginaire pour proposer *Seuil : Passeurs de rêves (2013).*

Au Chili l'on trouve un nombre important d'observatoires astronomiques en raison de la pureté du ciel au nord du pays. Cela nous a motivés pour tenter de prendre contact, et, de manière spontanée, nous avons envoyé un premier e-mail à REUNA, la plateforme qui nous soutient au Chili, et qui soutient également plusieurs unités de recherches dans le domaine de l'astronomie. Parmi toutes les possibilités de contacts avec des observatoires astronomiques, l'un en particulier nous a été suggéré, Cerro Tololo, qui accueille une unité de recherche en éducation et diffusion, en conséquence plus ouverte aux idées nouvelles ; et c'est ainsi que nous sommes parvenus à présenter ce projet à son unité pédagogique (NOAO[282]).

Le titre : « Seuil : passeurs de rêves »

Le titré est né de différentes réflexions. Le passeur est celui qui crée un passage afin de permettre d'aller d'un endroit vers un autre. Il fait le lien, dessine une transition possible, indique une direction et permet qu'on l'emprunte. Mais dans le mot « passeur », il y a aussi l'idée de transmettre et, en ce sens, l'équipe se constitue comme des passeurs de ciels étoilés, éloignés, qui se rencontrent hors des limites de l'espace et du temps à travers la téléprésence. Le rêve est un sujet que j'ai souhaité envisager dans cette thèse par sa nature de transition, passage entre veille et sommeil, conscient et inconscient, différentes consciences de l'espace et du temps. En conséquence, *Passeurs de rêves* devient pour moi une réflexion plus concrète sur la matière, l'espace et le temps, dans un format performatif audiovisuel, où le « corps dansant » est le point central de réflexion. Nous avons

[282] Site officiel Observatoire astronomique NOAO. Disponible sur : https://www.noao.edu/ (consulté le 22/02/2014).

imaginé la création comme la construction d'un univers visuel qui pouvait mettre en relation le traitement de la temporalité et de la matière (spécialement le corps), et l'édification de dispositifs immersifs. L'expérience du spectateur a été envisagée de manière poétique, à travers une diversité de traitements d'images qui nous permettrait de créer « un rêve partagé ».

Les objectifs généraux consistent à créer un espace d'expérimentation et de création permanent (danse-musique-images) avec l'usage de technologies qui permettent la création à distance, (visioconférence-Internet) et en temps réel (logiciels interactifs) ; cet espace se construit de manière collaborative et interdisciplinaire, au niveau national et international. Les objectifs spécifiques sont la recherche sur le terrain, à partir des méthodes de travail et des sujets d'étude des ingénieurs et astronomes, pour ensuite les expérimenter avec la vidéoconférence et les logiciels interactifs, et aboutir à la création d'un langage hybride, situé entre la science et l'art. Cela permet d'élargir les possibilités d'utilisation de la vidéoconférence et du web vers l'art, par le biais d'une installation / performance dans laquelle les questions du « corps », de l'espace et du temps, ainsi que la participation du public, sont présentes. Ce projet s'est développé en plusieurs étapes, entre septembre 2012 et avril 2013.

IV.2.c.i. La structure de l'expérience.

Recherches et premiers tests à l'Atrium.

L'équipe a été invitée à une réunion de recherche pendant deux jours, les 29 et 30 octobre 2012, au bâtiment Atrium, à Strasbourg. L'objectif était de mettre en place des modalités d'organisation, et pendant ces deux jours nous avons travaillé sur les démarches administratives (autorisation d'occupation des lieux, règles de sécurité, matériel technique autorisés ou non, etc.) et réalisé des tests techniques et artistiques.

Figure[283] 73. À gauche (a), la vue extérieure du bâtiment Atrium. À droite (b), la vue intérieure du bâtiment, avec une proposition en maquette de possibles installations[284].

Nous avons consacré un temps important au travail technique, c'est-à-dire à l'usage de différents types de capture d'images et leur projection sous forme d'une création multidisciplinaire (danse, musique, image). Le bâtiment, comme on le constate sur les photographies (a) et (b) de la figure 73, se présente comme une énorme boîte rectangulaire, qui, vue de l'extérieur, ressemble à une vitrine géante. À l'intérieur, le bâtiment affiche une hauteur imposante, et différents niveaux avec des couloirs visibles depuis le hall comme on le constate sur la photographie (b) qui nous a servi pour construire une maquette avec nos premières idées de placement des dispositifs.

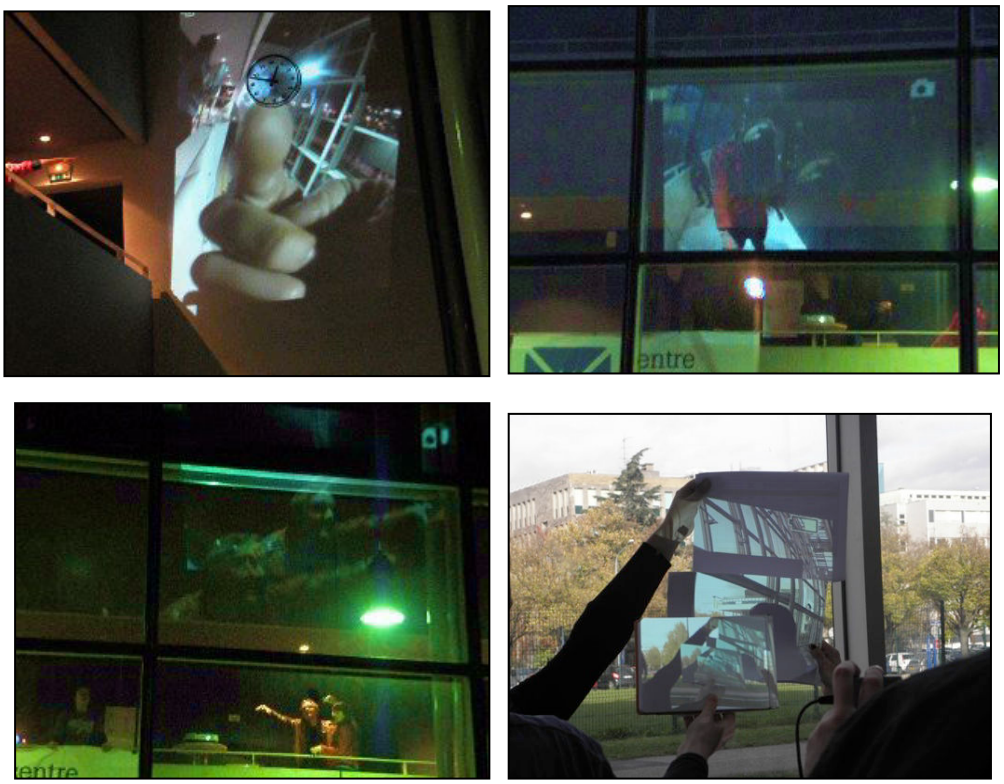
Lors de cette étape, nous avons principalement travaillé avec l'équipe française constituée d'artistes visuels, de danseuses, de musiciens et techniciens (audiovisuels et lumière), et de moi-même en tant que directrice et chorégraphe du projet. Je réaffirme ici que je considère la collaboration interdisciplinaire comme la

[283] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.
[284] Plus de reinsegnement en annexe DVD 2.b (documents).

caractéristique des expériences *Seuil-Lab,* génératrice de la grande richesse de ce travail d'équipe.

Ces recherches ont permis d'établir une liste provisoire de matériel et de pistes à suivre pour une création artistique qui impliquerait l'usage de la télétransmission, de la caméra en direct, de logiciels, de sonorisation et de lumière. Nous avons ainsi retenu les projections sur les vitres, qui permettent la multiplication des reflets d'images avec l'effet de miroirs kaléidoscopiques dans le bâtiment, et des jeux de lumière pour créer des espaces intimes, donner un rythme qui guide spatialement et visuellement le spectateur.

La série photographique (figure 74) qui suit témoigne de nos explorations visuelles avec les différentes possibilités de dispositifs, principalement la caméra en direct et son image diffusée sur les vitres, le mur ou des papiers. Ces recherches ont été fondamentales pour pouvoir commencer à formaliser nos créations dans la réalité de l'espace à occuper, et envisager les outils techniques à utiliser. Il est aussi important de souligner que les recherches techniques ont toujours été liées aux différentes réflexions sur les notions ici en question : le corps, l'espace et le temps, ainsi que les sources d'inspirations venues du film *La Nostagia de la luz* et de l'astronomie.



Figure[285] 74. Tests Atrium, 29 et 30 octobre 2012.

La question de l'usage de la télétransmission a été l'une des problématiques les plus discutées, et finalement nous avons choisi d'utiliser des images filmées par les caméras en direct du Cerro Tololo au Chili, pour les diffuser en direct également sur le bâtiment. Enfin, nous avons pensé que placer une danseuse dans l'observatoire, en face des caméras, pouvait être une belle option. Ainsi, après cette résidence de deux jours et les premières conclusions, nous avons pu consacrer du temps à des recherches plus ponctuelles, et à des échanges avec le personnel de l'observatoire au Chili.

Recherches sur « Le corps dansant » et « les corps célestes ».

Une recherche entre le rapport du corps des danseuses et les images des étoiles a été réalisée en octobre 2012 au studio de l'Atrium, avec l'aide de Sylvain Seiller, photographe et vidéaste de la DUN. Il s'est chargé de nous épauler dans la

[285] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

recherche d'images qui peuvent lier les « corps dansants » et les « corps célestes » dans un rapport poétique. Cette recherche m'a intéressée à plusieurs titres : les corps des danseurs vus comme des textures qui ressemblent à la géographie de la Terre, et la manière dont ces images peuvent voyager dans une sorte de syncrétisme symbolique entre la Terre et le ciel, l'humain et le divin. Nous avons testé des projections de photographies et de vidéos d'étoiles sur les corps nus des danseuses (voir photographies figures 75 et 76 ci-dessous), et les images et la texture des corps se sont confondues. Par ailleurs je me suis consacrée à l'expérimentation, avec la vidéo, d'images qui restent statiques sur un corps qui bouge, ou, inversement, d'images qui bougent (vidéo) et se déplacent sur un corps immobile, ou encore un corps et des images qui bougent, etc. Autre point abordé : le rapport d'images de constellations avec les articulations du corps dansant ; nous avons alors expérimenté la coïncidence des images de constellations (souvent représentées par des lignes) avec les articulations des danseuses. D'autres recherches enfin ont porté sur les corps comme écrans, ou comme conteneurs d'images et de concepts.

Tout ceci a abouti à une série de matériaux photographiques et vidéographiques, utilisés postérieurement pour le graphisme, la diffusion du projet, et qui a ouvert des paramètres esthétiques pour la mise en place créative de la performance finale.

Sur les photographies de la figure 75 on peut voir quelques effets de lumière et de textures utilisés dans les recherches réalisées avec le soutien de Sylvain Seiller. Le rapport entre les corps et les étoiles est une idée reprise du film *La Nostagia de la luz* : les ossements trouvés dans le désert d'Atacama (au nord du Chili) y sont présentés en gros plan et se confondent avec les textures de la lune par exemple. Les photographies de la figure 76 illustrent le rapport entre articulations et constellations par des projections sur le corps.

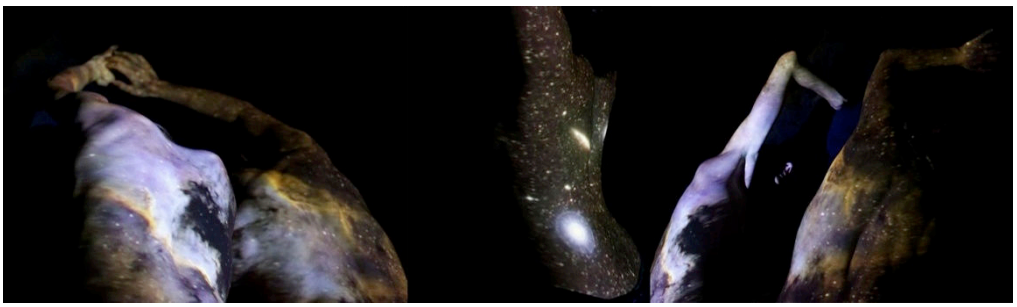


Figure 75. Test de projection vidéo sur le corps avec la contribution gracieuse de Sylvain Seiller. Étude sur le corps et les images de l'univers.

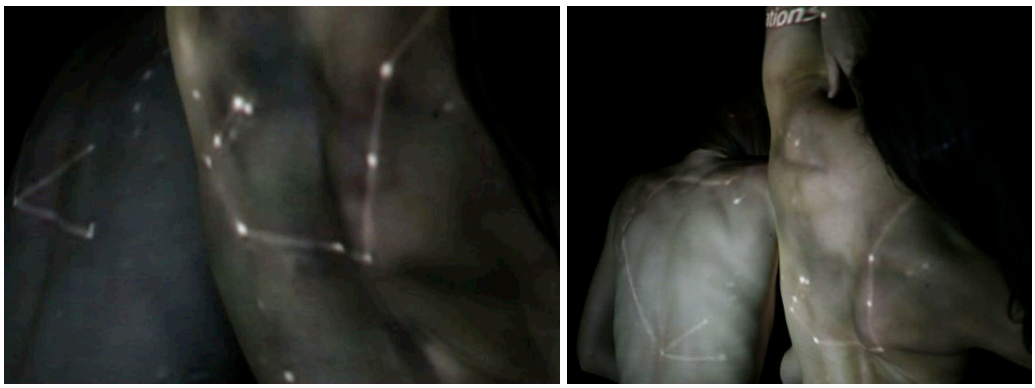


Figure 76. Extraits des vidéos de recherches réalisées par Sylvain Seiller et l'équipe *Seuil-Lab*.

Seule une partie de ces recherches a été utilisée dans la performance finale, les vidéos de l'univers sur le corps, car les mieux liées au scénario de la performance. L'idée des constellations sur les articulations reste, elle, une application intéressante à reprendre dans le futur.

Recherches sur le terrain au Chili et au Cerro Tololo.

Il était difficile d'imaginer une collaboration entre l'observatoire astronomique du Chili et l'université de Strasbourg seulement en nous questionnant ensemble pendant les réunions par vidéoconférence. Comment s'organiser, comment envisager la création ? Nous avons décidé qu'une recherche sur le terrain au Chili et une rencontre directe seraient nécessaires. Financer et organiser ce projet ont été les questions les plus préoccupantes, mais nous étions tellement convaincus que *Seuil : passeurs de rêves* pouvait être une idée vraiment novatrice que nous avons continué nos démarches. Cependant, malgré d'énormes efforts pour trouver un financement, j'ai été la seule à pouvoir effectuer le voyage, et par mes propres moyens.

À mon arrivée, j'ai directement rejoint le symposium n° 68, du 8 au 10 janvier 2013, à l'Université de Santiago. Il avait comme titre « Imagen, Fotografía y Sociedad en América Latina : Ciencias, Tecnologías y Culturas. Diálogo entre las disciplinas del conocimiento, mirando al futuro de América Latina y el Caribe »[286] et j'y ai proposé la conférence « El caso *Umbral* : imágenes poliglotas a través de la telepresencia (Chile-Francia) »[287]. La participation à ce symposium m'a permis de montrer nos recherches aux autres chercheurs, et d'ouvrir le débat sur la création sur internet, ce qui a contribué à élargir nos réflexions. Les questions posées dans les échanges à la fin de l'exposé ont porté avant tout sur la méthodologie de travail, spécialement l'organisation d'une équipe diversifiée et internationale ; les problématiques et les résultats artistiques liés à notre projet ont également retenu l'attention des participants du colloque.

Les jours suivants ont été consacrés à une réunion avec la petite équipe du Chili (Gonzalo Leiva, Karen Arias, Carolina Morales, Nelly Todorova, Gloria Fredes) pour préparer notre visite à l'observatoire. Le 21 janvier 2013, nous sommes partis au nord du Chili, à *La Serena*, ville de 250.000 habitants située à 470 km de Santiago, au bord de la mer, où se trouvent les bureaux d'AURA (Association of Universities for Research in Astronomy). Nous y avons rencontré l'équipe pédagogique de l'observatoire, NOAO (National Optical Astronomy Observatory), qui est une section d'AURA. NOAO a collaboré avec nous en raison de son intérêt pour la diffusion de *la sauvegarde du ciel*, c'est-à-dire faire prendre conscience à la population de la pollution lumineuse qui fait disparaître les étoiles.

L'observatoire Cerro Tololo, quant à lui, est administré par les universités de différents pays sur des appel à concours qui permettent aux astronomes avoir une place dans les dépendances de Tololo. Il dispose de 13.000 hectares, avec accès limité, à une altitude de 2.200 m, de 26 télescopes, robotiques et manuels. Le

[286] Traduction proposée par Vivian Fritz : « Image, photographie et société en Amérique latine : science, technologie et culture. Un dialogue entre les disciplines, quant à l'avenir de l'Amérique latine et des Caraïbes ».
[287] Traduction proposée par Vivian Fritz : « Le cas *Seuil* : images polyglottes à travers la téléprésence, Chili-France ».

télescope le plus grand, « *Victor Blanco* », porte une caméra DECAN[288], chargée d'étudier l' « énergie sombre[289] ».

De nos rencontres avec différents membres de la cellule pédagogique du NOAO, spécialement Daniel Munizaga (moniteur et opérateur des télescopes), Arturo Gómez (chargé du soutien technique pour les astronomes) et Juan Seguel (ingénieur responsable de notre accueil), ainsi qu'avec des astronomes, nous avons retenu certains points que nous avons considérés comme importants pour une création postérieure.

J'ai tout d'abord été intéressée par leur travail sur les « nébuleuses » (nuages dans l'espace). Selon eux, les étoiles y naissent, puis commencent à se déplacer vers l'extérieur ; ils étudient la dispersion des étoiles naissantes, leurs mouvements et leurs énergies (entre autres sujets). J'ai imaginé quelques pistes pour la danse à partir du constat que notre galaxie a un mouvement de rotation, que la gravité produit le mouvement dans l'univers, que là où il y a de la matière, il y a du mouvement, que « l'ombre » trouvée dans les images de l'univers est une énigme, simplement parce qu'en astronomie la lumière est au centre de la recherche. D'autres découvertes encore, plus poétiques, sont pour moi sources d'inspiration, par exemple le fait que « des éléments chimiques qui se trouvent dans notre corps sont nés de l'explosion d'une étoile, donc, [que] nos corps sont formés par des étoiles », selon les paroles de Juan Seguel, ingénieur à NOAO.

Une exposition, réalisée dans les annexes d'AURA pour fêter les 50 ans de la création de l'observatoire, a été une opportunité supplémentaire pour nous d'approfondir nos recherches sur la démarche de cette cellule de recherche en astronomie, en particulier sur le regard que portent les astronomes sur le ciel. Juan Seguel a relevé que les astronomes sont capables de « regarder en même temps, et dans différentes temporalités, les étoiles visibles ». Cette évocation du temps nous a marquée, car elle touche à l'un des éléments de base de notre recherche ; le temps

[288] Plus d'informations sur cette caméra et le type de recherche sur : http://www.rtflash.fr/recherche-l-energie-sombre/article. (consulté le 02/03/2014)

[289] L'*énergie sombre* ou *l'énergie noire*, selon les conversations avec les astronomes, est une énergie qui pourrait expliquer la naissance de l'univers. Elle mène également les scientifiques à l'hypothèse que l'univers est fini.

en astronomie est une constante : les scientifiques travaillent en permanence et en parallèle sur trois temporalités, présentes dans tous les instruments de recherche.

Ces trois temps sont : le temps Universel de l'observatoire de Greenwich, basé sur la rotation de la Terre il donne une mesure de référence pour les horaires des différents pays, le temps Sidéral, forme de calcul pour trouver la position d'un corps céleste et mesuré à partir de deux constantes de positions mathématiques sur une sorte de carte où les coordonnées se mesurent en « temps », et enfin le temps Local qui correspond à l'heure de chaque pays.

À l'observatoire

Tous les jours, nous prévoyions un programme avec différentes activités de recherche, qui impliquait par exemple la connaissance du travail des astronomes et techniciens sur place, la visite de différents télescopes, l'exploration du paysage de jour et de nuit, des interventions de danse à l'intérieur et l'extérieur de l'observatoire.

L'observatoire accueille des recherches internationales liées à l'astronomie mais très diversifiées, avec des scientifiques venus de toute la planète. Les relations, la dynamique de travail dans le quotidien entre les astronomes et les techniciens, une forme de complicité, de communication et de soutien mutuel, m'ont impressionnée d'emblée car cela fait écho à mon intérêt particulier pour une méthodologie de travail associant artistes, théoriciens et techniciens dans l'équipe qui m'accompagne dans mes recherches et la création artistique.

À l'intérieur et à l'extérieur des télescopes.

Arturo Gómez, chargé du soutien technique pour les astronomes, nous a proposé un parcours historique et technique sur le fonctionnement des télescopes, une découverte fascinante également du point de vue artistique. Ce sont en effet des caméras géantes, et, alors qu'auparavant on utilisait des plaques pour capter les images des étoiles, actuellement presque tout est numérisé. En ce sens, les équipes

de recherche de l'observatoire fonctionnent, dans leur façon de travailler , sans s'en rendre compte, comme des artistes ; ils explorent les couleurs et les formes dans le ciel, en imaginant des réponses, à l'instar des poètes, comme le montrent quelques-unes des phrases retenues : « nous sommes faits de poussières d'étoiles », « il faut sauver les étoiles », « nous sommes en train de tuer les étoiles », « l'univers est une danse » ... Ces conversations évocatrices pendant les visites des télescopes ont suscité bien des pistes pour notre création.

Nourrie par ces échanges, Nelly Todorova, notre danseuse au Chili, réalisait des improvisations de danse à l'intérieur (figure 77) et à l'extérieur (photographies 78) des télescopes, guidée par des idées telles que la relation de l'esprit humain avec l'univers, l'origine de la vie, les mouvements des étoiles et leur rapport à la danse. Un travail centré sur l'espace a également été mis en place à partir des improvisations de Nelly devant les machines et le paysage. Dans la série d'improvisations à l'intérieur des téléscopes (figure 77), la danseuse cherche une relation entre les machines et le concept de « seuil » (représenté par les énormes portes du téléscope qui s'ouvrent vers le ciel), entre la morphologie corporelle et les formes des machines[290].

Pour l'extérieur (figure 78), le ciel bleu et la terre désertique marron nous ont offert un plateau fait de contrastes pour la danse. Les télescopes, imposants dans un royaume silencieux et magique, semblaient des géants spectateurs sur le vaste terrain dans la Cordillère des Andes. Sur les premières photographies de la figure 78, nous remarquons des lignes blanches tracées sur le sol, des marqueurs pour les déplacements des chercheurs et techniciens pendant la nuit[291]. Nous avons souhaité nous servir de ces traces, en imaginant de longues passerelles où Nelly Todorova se déplaçait comme sur des cartes stellaires tracées sur le sol. Le corps de la danseuse, en tant que matière, a été mis en valeur comme un élément de plus dans cette nature sauvage et presque vierge (deuxième rangée de photographies). Enfin, dans la dernière rangée de cette série, la danseuse joue avec le contraste des ombres et des lumières orangées au coucher du soleil, comme une sorte de jeu

[290] Un test en vidéo se trouve dans l'annexe DVD 2.b « audiovisuel ».
[291] Les lignes blanches sur le sol sont des repères la nuit, car toute lumière est interdite, sauf les lumières rouges, comme dans les laboratoires photographiques.

d'ombres chinoises à ciel ouvert. Il faut noter d'ailleurs que les couleurs et la tranquillité du paysage ont apporté des idées esthétiques pour la création future.

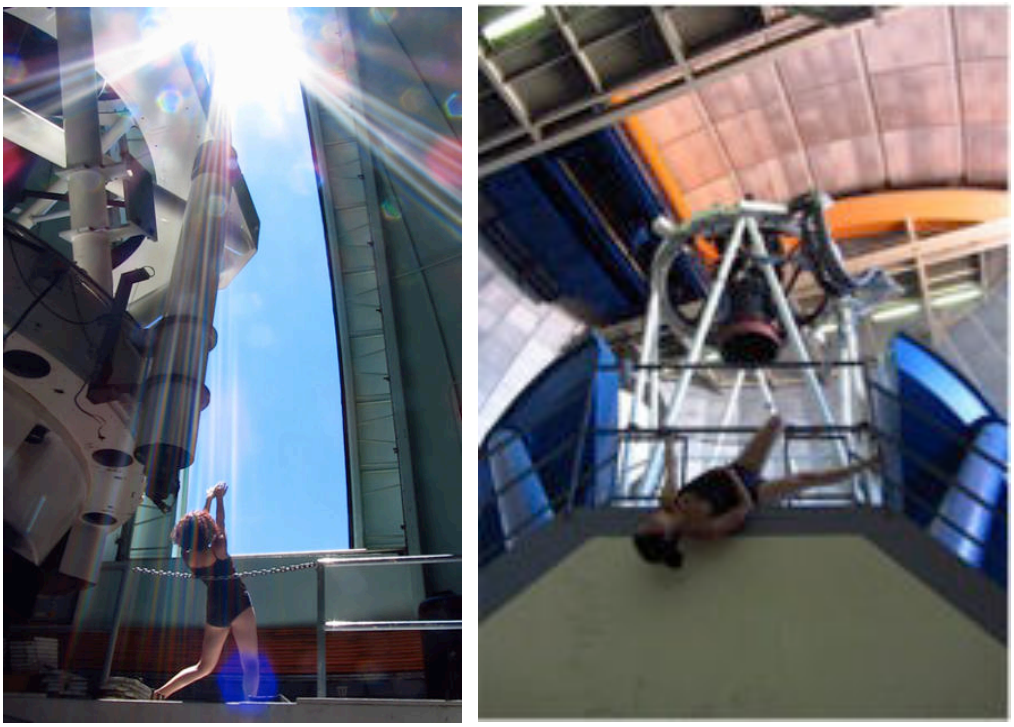


Figure 77. Photographies[292] à l'intérieur des téléscopes[293] : Nelly improvise à partir de l'idée de relation terre/ciel, espaces intérieurs de soi, intérieur du téléscope, extérieur, interactions avec les objets.

[292] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.
[293] Une vidéo avec les tests de danse est disponibleen annexe DVD 2.b « audiovisuel ».

Figure[294] 78. Recherches, improvisations à l'observatoire Cerro Tololo, Chili. Danseuse : Nelly Todorova.

Lancement du projet « Seuil : passeurs de rêves », GAM.

Le GAM, Centre Gabriela Mistral, est un centre culturel dont le but est l'accès à la culture et la formation du public au coeur de Santiago du Chili. Dans ses 22 000 mètres carrés de surface, il héberge dix salles de spectacle, de danse et de musique, deux salons de séminaire, deux salles d'arts visuels et un studio d'enregistrement. Sur la série photographique ci-dessous, nous pouvons voir l'équipe au Chili, présentant au public le projet *Seuil : passeurs de rêves*. La photographie suivante témoigne de la « présence virtuelle » de l'équipe en France à travers la visioconférence (figures 79). La troisième photographie montre les auditeurs et la salle où a été présenté le projet.

Figures 79, photographies au Chili. Conférence GAM, France en connexion.

[294] Photographies 77,78,79 de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

Le retour de ce lancement a été très positif. Des artistes et des professeurs, ainsi qu'un large public y ont assisté, faisant des remarques, posant des questions par rapport à la danse et l'utilisation des images, la télétransmission et les télescopes, la création à distance, entre autres.

Conférence, résidence et performance.

La dernière étape de cette expérience a consisté en une résidence de recherche et de création qui s'est déroulée en continu du 15 au 21 avril, de 8h à 22h, pour aboutir à une installation/performance le 22 avril à 21h, au Bâtiment Atrium de Strasbourg. Un décompteur placé dans le bâtiment pendant la résidence simulait le compte à rebours du décollage vers les étoiles qui devait avoir lieu le 22 avril. Le travail quotidien, toute notre mise en place technique, les différentes recherches artistiques (danse, musique, images) étaient visibles par le public à travers les vitres.

Une conférence a été organisée avec notre équipe le 22 avril à 14h à la MISHA, Salle de conférence, Campus Centre Esplanade. L'objectif était de montrer le processus de notre travail de recherche sur le bâtiment, ainsi que de promouvoir une rencontre avec l'équipe pour des échanges et des réponses aux différentes questions.

Le duo artistique *Konic Thtr* a été invité à participer une nouvelle fois, comme intervenant pour une conférence, et comme artistes résidents dans la création et la performance avec l'équipe *Seuil*. Ils ont ainsi travaillé avec nous les quatre derniers jours, avec la charge de créer et de gérer les images venues en temps réel des caméras du Cerro Tololo.

IV.2.c.ii. L'expérience créative.

La résidence de recherche et de création[295]

Au début de cette résidence, nous sommes arrivés avec une création et un planning de base. Nous avions prévu une performance de 15 min à répéter trois fois, l'objectif étant de laisser au public l'opportunité de regarder l'installation/performance de différents points de vue, en se déplaçant à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment ; cette proposition s'était construite progressivement à partir de réflexions multiples et constituait un défi par rapport à l'espace, à la diversité de regards possibles sur un même spectacle, et au travail de montage technique très important nécessaire en permanence.

Notre point de départ, un scénario proposé à partir d'une première esquisse, a évolué en fonction des impératifs techniques et de ce que nous avons prévu de transmettre à travers la danse et l'interaction des différents partenaires, musique, vidéo, images et technique. Le travail sur place a donné forme aux idées prévues, dans une dynamique de laboratoire indispensable dans le contexte de création en résidence.

L'équipe

Ce travail de résidence a été réalisé par l'équipe suivante :

Direction et conception du projet : *Vivian Fritz* (France-Chili)
Co-direction : *Gonzalo Leiva* (Chili)
Direction musicale : *Kevin Jost* (France)
Assistance artistique : *Aurélie Verdun* (France), *Monica C. Morales* (Chili)
Direction chorégraphique : *Vivian Fritz* (France), *Karen Arias* (Chili)
Assistance danse : *Burcu Yilmaz* (France)
Direction lumière : *Christian Peuckert* et *Elise Benetreau* (France)
Régie image : *Christophe Cerdan* (DUN/PAD) avec le soutien technique d'UTV (France)
Télétransmission : *Daniel Munizaga* (NOAO, Chili)
Assistance création visuelle : *Konic Thtr* (Espagne)
Musiciens : *Sombonoria* (France)
Danseuses : *Macha Bunzli* et *Sofia Bryant* (France), *Nelly Todorova* (Chili)

[295] Plus d'information en annexe DVD 2.b options : (audiovisuel) et (docoments).

Assistance gestion : *Nevena Dotina* (France), *Monica C. Morales* (Chili)
Photographie : *Sylvain Sailler* (France), *Daniel Munizaga* (Chili)
Webmaster : *Vicente Vargas* (France)

Comme on peut le constater dans l'équipe de *Seuil : passeurs de rêves*, la multidisciplinarité et l'interculturalité continuent d'être notre caractéristique. Ce type de pratique implique une multiplicité, positive et problématique à la fois, d'éléments à considérer et à gérer : l'organisation et la coordination à distance (décalage horaire, lieux de transmission), le travail en plusieurs langues, les moyens techniques et humains, les institutions participantes (et leur bureaucratie), les cultures différentes. Une dynamique complexe qui produit une richesse d'échanges, de points de vue et de créativité qui font que cela en vaut largement la peine.

Dispositifs

Pour avoir une idée plus précise de notre expérience et de sa complexité dans *Seuil : passeurs de rêves*, nous avons construit une maquette qui permet de voir le placement des dispositifs techniques : 6 projecteurs, 4 caméras fixes, un caméraman, une grue, 2 caméras pour le streaming (une à l'extérieur, une autre à l'intérieur). Chaque caméra était connectée à une sortie reliée à une régie et à un vidéoprojecteur. Christophe Cerdan (technicien en charge du projet) et les artistes *Konic Thtr* étaient chargés de gérer les images en temps réel. Les projections ont finalement été calées comme suit : quatre de même taille sur les vitres, de l'intérieur vers l'extérieur, qui ont produit un renvoi des images sur les murs extérieurs des couloirs, et à nouveau sur les vitres. Un vidéoprojecteur de grande puissance était dirigé vers le grand mur et renvoyait l'image sur les vitres de côté, le plafond (vitré) et les escaliers (vitrés eux aussi) en face de lui. Un scénario était établi, avec des pistes à suivre, mais il faut rappeler que dans la performance beaucoup d'actions sont basées sur l'improvisation.

Deux danseuses ont évolué depuis le hall vers les escaliers et les couloirs, suivies par le caméraman et la grue. Les quatre musiciens étaient installés dans le couloir du premier étage, une caméra devant chacun d'eux (nous avions pensé

mettre deux musiciens au premier étage et deux au deuxième, mais leur besoin de communiquer par le regard et la quantité de câbles nécessaire nous ont amenés à simplifier cette idée). Une caméra a été placée à l'extérieur, pour avoir un plan d'ensemble du bâtiment, et une autre à l'intérieur ; elles avaient pour mission de capter en temps réel la performance afin qu'elle soit diffusée en streaming sur le web, selon deux points de vue (intérieur et extérieur) et les choix faits par un autre technicien, Thomas Taglang.

Bâtiment ATRIUM extérieur et intérieur.

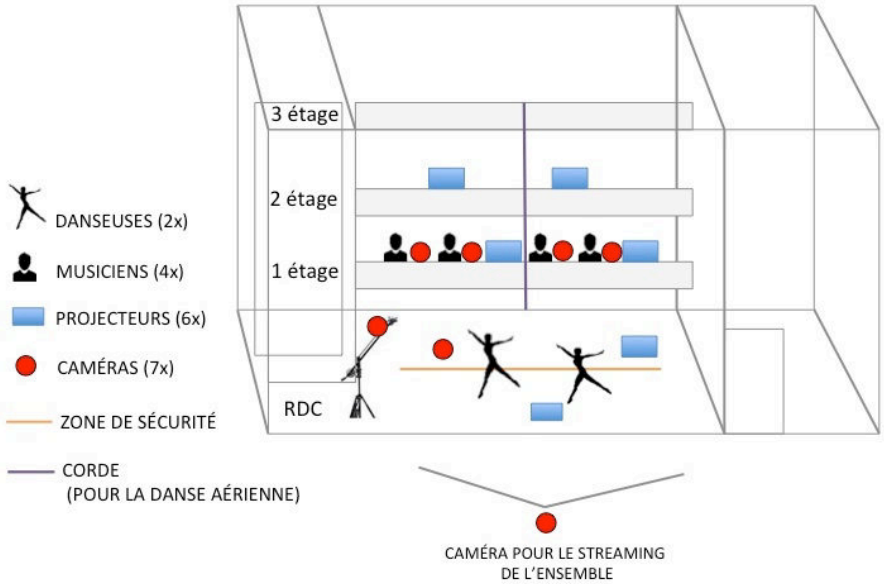


Figure 80. Schéma IX[296]. Placement technique à l'intérieur et l'extérieur du le bâtiment ATRIUM.

Les schémas IX figure 80, et X figure 81, montrent les dispositifs mis en place : caméras et vidéoprojecteurs connectés aux régies, qui ressemblent aux claviers d'un piano, proposant des mélodies en images au lieu de musique. Le schéma IX évoque l'espace à utiliser et les dispositifs audiovisuels ; la danse se déplace dans ces différents espaces, physiques et en images (en direct et en vidéo préenregistrée). Une collaboration est nécessaire pour nous guider dans cet univers hybride des plateaux mélangés (bâtiment, reflets et images projetées). Le schéma X de la figure 81, sur les dispositifs techniques vidéo et son, je le présenterais comme une analogie d'écriture de création (partition musicale ou chorégraphique), une façon de visualiser la diversité des échanges, au niveau des caméras et des images, nécessaires pour la création. Ce schéma en particulier me rappelle la table de

[296] Schéma réalisé par Vivian Fritz.

travail d'un DJ, car, de la même façon, les artistes et techniciens composent en temps réel les images ; elles résultent d'un choix au niveau du rythme et d'une esthétique pour la couleur et les mouvements qui nécessite un regard sensible et en accord avec la proposition de l'expérience. Ce schéma illustre aussi un intéressant cheminement au regard du schéma VI construit en 2012 pour *Seuil in progress* (p. 245) par le même technicien, Christophe Cerdan. L'évolution de notre collaboration et de sa propre création au niveau des dispositifs conforte les hypothèses explicitées dans la première partie de cette thèse sur le travail technique et la danse qui construisent un dialogue réflexif et créatif.

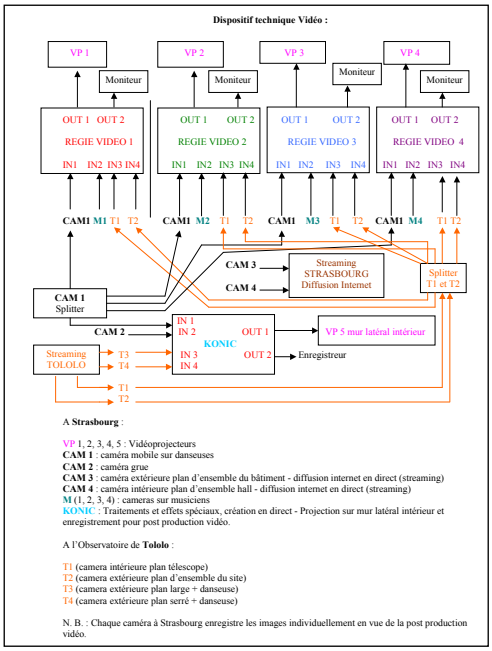


Figure 81. Schéma technique X. Les dispositifs vidéo placés pour *Seuil : passeurs de rêves* (2013), travail réalisé par Christophe Cerdan.

Figure 82 (a) (b) (c). Montage technique. Bâtiment Atrium (intérieur).

Sur les trois photographies (a, b, c) proposées dans la figure 82, nous pouvons voir l'équipe en train de monter et tester les différents dispositifs, et

prendre conscience de la diversité d'espaces à occuper, ainsi que de la nécessité d'une coordination entre nous.

Figure[297] 83 (a) et (b). Danseuses en répétition à l'Atrium (intérieur).

Les photographies de la figure 83 (a) et (b) évoquent une partie du travail de recherche en danse et l'utilisation de l'espace dans le bâtiment Atrium. Sur la première, Sofia Bryant danse sur le mur du premier couloir, accrochée à un harnais. Cette idée est venue de la danseuse elle-même, et je l'ai acceptée car la proposition était pertinente par rapport au travail de l'espace, principalement tout ce qui renvoie à l'univers, où la gravité et le corps peuvent évoluer en fonction d'autres paramètres. Sur la deuxième photographie, les deux danseuses, Macha et Sofia, travaillent sur les phases de danse prévues au rez-de-chaussée. Certaines idées clés étaient déterminées, mais la danse comportait d'importants moments d'improvisation ; ce type de travail était en effet plus adéquat pour pouvoir interagir avec l'univers construit par la lumière, la vidéo et la musique, tout en laissant quelques espaces de liberté.

Le scénario

Cette performance se trouve dans la ligne de recherche artistique sur le rapport entre la Terre et les étoiles, l'humain et le divin, le « virtuel » et le « réel ». Le concept de rêve était présent, il a encouragé la recherche d'interactions et de placements de dispositifs : danseuse qui « vole » au milieu du hall du bâtiment,

[297] Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab.

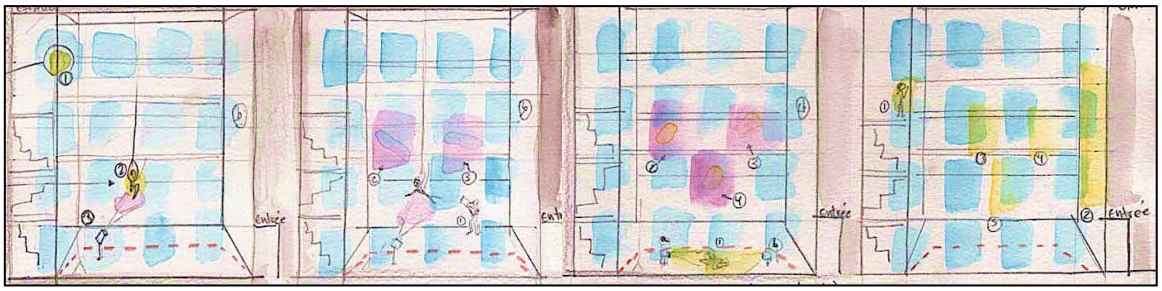
nombreuses images reflétées sur les vitres, projections vidéo de l'univers sur le corps des danseuses, etc. Notre idée était de mener le public vers un univers de sensations, plutôt que dans une histoire à suivre.

Story board .

Le schéma suivant montre une partie des esquisses et le scénario final. J'avais proposé ce document comme guide pour les différentes disciplines participantes afin d'établir une ligne générale ; il a évolué pendant la résidence en prenant la forme suivante.

Croquis de départ/ scénario de la performance / Seuil : passeurs de rêves 2013

Durée : 15 minutes à répéter 3 fois. Donc 45 minutes au total.
Le croquis montre l'Atrium, point de vue extérieur.



(a) (b) (c) (d)

Figure 84. Extrait des esquisses du scénario [298]. Chaque cadre (a, b, c, d) représente un moment différent de la performance.

La performance commence dans le noir complet. Une petite lumière (figure 84 a) apparaît en haut et se déplace jusqu'à dévoiler une danseuse (Sofia Bryant) accrochée au milieu du hall du bâtiment. La danseuse porte une lampe de poche, elle est recouverte d'un tulle qui laisse passer la lumière. Peu à peu elle ouvre le tulle sur lequel sont projetées les étoiles.

Dans un deuxième moment (figure 84 b), la danseuse joue avec le tulle et développe des mouvements captés par un caméraman et la caméra grue qui la

[298] Voir document complet en annexe DVD 2.b « documents ».

suivent. Des images apparaissent progressivement sur les vitres. On voit différents points de vue et différents plans de la danseuse.

Ensuite (figure 84 c), on découvre une deuxième danseuse sur le sol du hall (lumière jaune). Images d'elle sur les vitres. Elle développe sa danse sur place. Ensuite, elle monte dans les escaliers suivie par la caméra grue.

Arrivée au troisième étage (ou au deuxième, à voir), elle ouvre métaphoriquement le « seuil » vers Tololo. On voit Tololo avec Nelly Todorova qui ouvre la coupole (figure 84 d). Des images suivent avec les différentes caméras de Tololo , Nelly Todorova et les techniciens qui sont sur place au Chili. Le travail des images sur le mur intérieur (l'horloge) fait référence au temps, selon les recherches faites.

Des images aléatoires commencent à apparaître sur les vitres et le mur intérieur, dialogue en images entre Tololo et les musiciens (Nelly Todorova et les télescopes / les musiciens et leurs instruments). Ces images permettentent le passage à un ciel étoilé sur le sol du hall, et à l'espace en général. Commencent à apparaître les images des danseuses avec des projections sur le corps.

Une danse des images inonde le bâtiment (danse-musiciens-Tololo). Les danseuses apparaissent dans le hall et constituent un duo qui interagit avec les images, spécialement avec la danseuse au Tololo.

Une saturation de la musique et des images provoquent la « contraction » imprévue de l'univers, tout s'arrête et s'éteint (musique, images, danseuses). Une vibration persiste dans l'espace jusqu'à presque disparaître … Tout recommence ...

La performance finale

Quelques minutes avant de commencer, le bâtiment Atrium était plongé dans le noir, sauf du côté des escaliers vitrés (côté jardin), où une lumière montait et descendait, passant d'une couleur jaune près du sol à du bleu plus haut, comme une sorte de phare qui attirait le public. En même temps, une voix off (en espagnol et français) racontait la disparition progressive des étoiles et l'importance de prendre conscience de l'effet nocif des lumières dans les villes. Une vidéo projetée à l'intérieur du bâtiment, sur le mur du couloir du premier étage, montrait des yeux qui regardent le public se placer. Dans cette vidéo, un signe appelant au silence donne le départ. Le bâtiment est obscur, une seule lumière centrale vient depuis le plafond vers le niveau du premier étage, image produite par Sofia Bryant, danseuse (1) ; accrochée à un harnais, elle descend et oscille avec un tissu de tulle blanc sur lequel une vidéo de la galaxie est projetée en même temps que la danseuse bouge.

La danse commence (partie 1) avec des acrobaties en l'air, en interaction avec le tissu. Un caméraman et une caméra grue suivent le mouvement, les images sont projetées par des vidéos en temps réel. La musique est jouée *in live* par le groupe Sombonoria ; les musiciens sont placés au premier étage, visibles du public, chacun a une caméra fixée sur lui et son instrument est aussi relié à la régie vidéo. Le tissu tombe et la lumière révèle Macha Bunzli, une deuxième danseuse (2) qui se trouve au sol. Des étoiles jaunes, produites par des effets de masques dans les focus des éclairages, multiplient la lumière sur tout le bâtiment et créent un effet magique sur les vitres. La danseuse (2) qui se trouve au sol reçoit le tissu comme si c'était une étoile filante ; elle danse tant que le caméraman et la grue la suivent. Puis la musique s'arrête, et l'on entend des bruits de gens qui marchent et parlent, bruits enregistrés par Kevin Jost avec un système qui permet d'avoir une sensation d'espace dans le son (les bruits s'entendent de gauche à droite en changeant la sortie des enceintes).

Dans la deuxième partie, Macha Bunzli (2), monte l'escalier. Une fois arrivée au dernier étage, elle regarde à travers la vitre vers le grand mur intérieur. Cette action déclenche de manière symbolique les images de Cerro Tololo venus en temps réel (les compteurs des horaires à l'image rendent visible le signal en direct). Les artistes *Konic Thtr* activent leurs logiciels qui captent les caméras en direct de Cerro Tololo avec une danseuse (3), Nelly Todorova, habillée en rouge. Ceci a été possible car les caméras, servant normalement au travail des chercheurs ou à la surveillance, ont été spécialement débloquées pour nous pendant la performance. Ainsi, *Konic Thtr* peut récupérer les images de Tololo et d'autres sources de la caméra grue et du caméraman pour les travailler avec des logiciels qui permettent la création en temps réel.

Pour la troisième partie, Sofia Bryant, la danseuse (1), se déplace au deuxième étage, dans le couloir, le caméraman la suit tant qu'elle interagit avec la caméra en direct. Son image est liée à la régie d'images, donc diffusée en temps réel selon les dispositifs de *Konic Thtr* et de Christophe Cerdan. Sofia Bryant arrive au bout d'un couloir et rencontre Macha Bunzli (danseuse 2). Elles entrent dans un champ noir, des vidéos d'étoiles et de galaxies sont projetées sur leurs corps et une caméra fixe capte les images en temps réel pour les envoyer à nos « DJs d'images ».

La dernière partie se compose d'une «chorégraphie » d'images : les danseuses, les caméras de Tololo, les musiciens, les lumières, les logiciels de *Konic Thtr* et les différentes sources de projection « dansent » ensemble et le bâtiment en est transformé en un autre univers. Pour finir, la voix off invite les spectateurs à changer de point de vue pour répéter l'expérience.

Je propose ici une série de photographies qui montrent le résultat visuel de cette expérience[299].

[299] D'informations suplementaires se trouvent en annexe en DVD annexe DVD 2.b options : (audiovisuel) et (docoments), ainsi que sur nos sites internet : www.seuil-lab.com et facebook : seuil-lab. Photographies de Vivian Fritz et l'équipe Seuil-Lab, gentillesse du public présent.

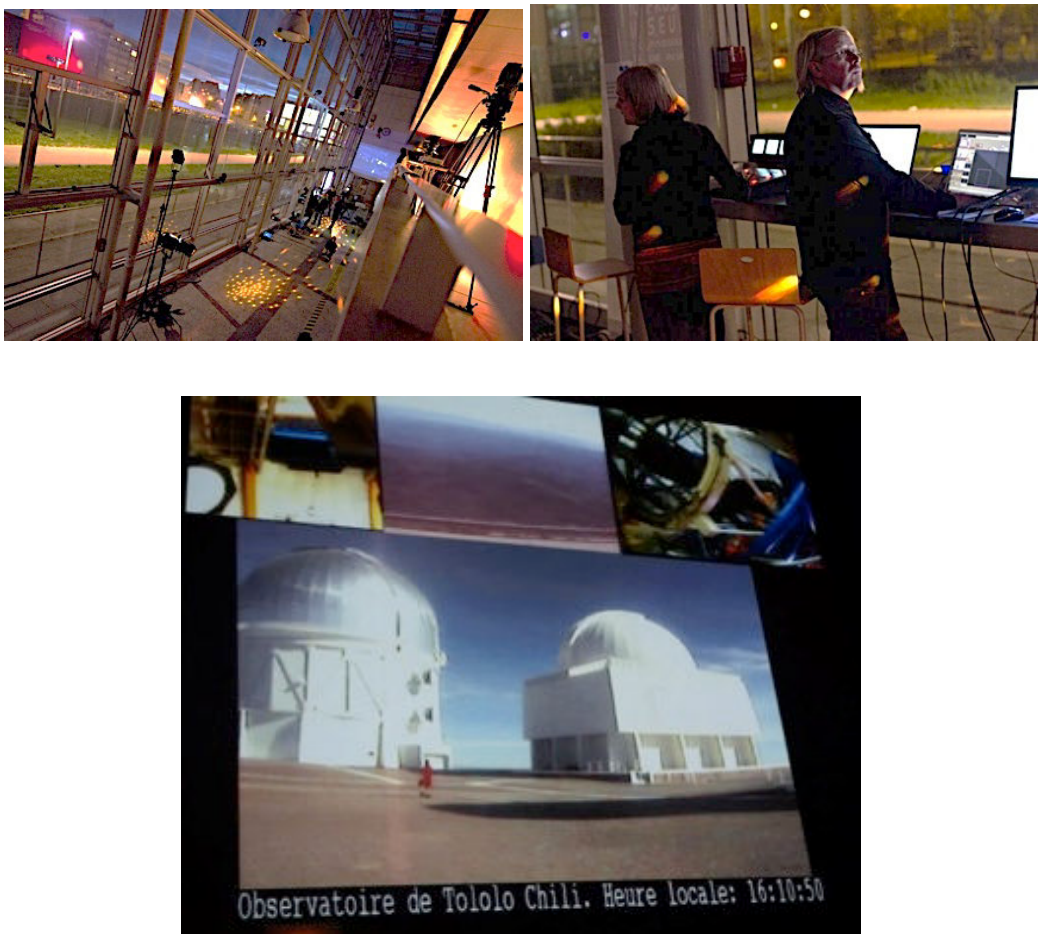


Figure 85. Sur la première photographie, à gauche : l'intérieur du bâtiment avec le travail de lumière et quelques caméras déjà placées. Sur la deuxième : les artistes *Konic Thtr* en action. Sur la troisième, à droite : quelques images gérées par *Konic Thtr* montrent les caméras de Tololo, avec les télescopes et Nelly Todorova habillée en rouge.

Figure 86. La photographie montre le travail de lumière sur les danseuses avec le caméraman en train de les capter. Sofia Bryant danse en interaction avec la caméra. On aperçoit aussi quelques reflets sur les vitres.

Figure 87. Ces deux photographies montrent la danse réalisée en temps réel à l'observatoire du Chili. Sur la première, à gauche, il s'agit de l'intérieur du bâtiment, sur le mur sont projetées les images captées du Cerro Tololo, gérées par *Konic Thtr*. À droite, une photographie réalisée au Cerro Tololo au moment de la transmission en direct.

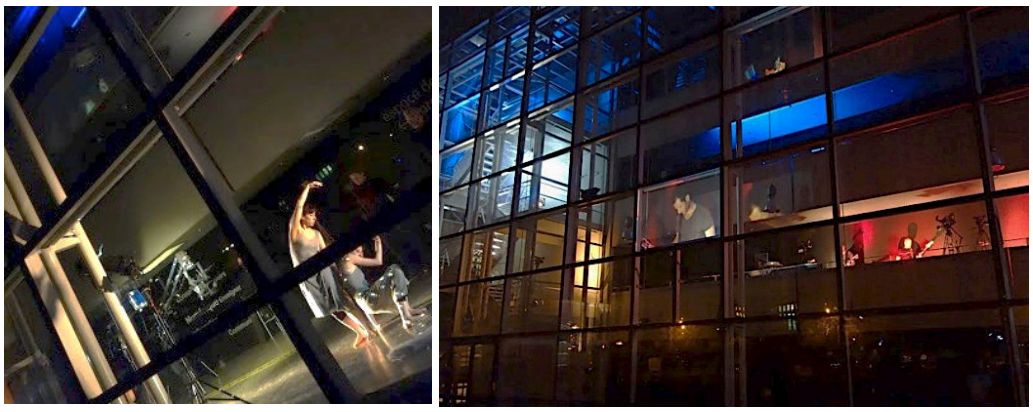


Figure 88. Ces deux photographies montrent l'extérieur du bâtiment Atrium ; on aperçoit à gauche les danseuses, à droite les reflets des vidéos sur les vitres.

IV.2.c.iii. Conclusion Seuil : passeurs de rêves (2013).

Cette dernière expérience *Seuil-Lab* a impliqué un énorme travail à différents niveaux : administratif (autorisations diverses, sécurité, artistes invités, etc), technique (demandes à la DUN, et placement des différents outils techniques), coordination (entre l'équipe sur place et celle du Chili), artistique (dialogue entre différentes disciplines), direction (développement et concrétisation de la création). La dynamique d'un laboratoire interdisciplinaire de recherche artistique est le point central de cette action, la méthode met en évidence le travail nécessaire sous forme d'échanges entre les arts, la théorie et la technique. Les difficultés, ainsi que les réussites, constituent une partie importante de cette expérience, qui me place dans

différents contextes d'observation pour mon sujet de thèse. Encore une fois, on peut constater qu'un travail de ce type nécessite d'être attentif aux éléments de base de la création chorégraphique : corps, espace et temps, qui se reformulent à l'infini avec l'utilisation de technologies liées à la communication audiovisuelle (visioconférence, caméras et communication gestuelle).

À la différence des autres expériences, le grand défi a été de transformer un bâtiment, dédié aux bureaux et salles de cours, en un espace scénique qui nous fait rêver et voyager dans l'univers de l'astronomie. Dans ce contexte, la recherche technique au niveau des dispositifs à utiliser a été très liée à la création elle-même, dès le départ. Les vitres ont été l'un des éléments qui, liés aux différentes formes de projection, correspondent à la recherche d'une immersion dans l'espace interplanétaire sous une forme visible. Les reflets des images et des lumières ont contribué à construire un espace perceptif qui renvoie à des mondes parallèles en cohabitation, comme l'espace topologique du bâtiment, les divers espaces projetés en images (le bâtiment en France, l'observatoire au Chili, les corps des danseuses), les espaces construits de manière imaginaire par les artistes (vidéos traitées en temps réel avec des logiciels), etc .

Un autre espace s'est développé grâce aux vidéos projetées sur le corps des danseuses. Des corps, « conteneurs » d'espaces, sur lesquels la vidéo évoque de manière poétique les espaces intérieurs des danseurs, mais aussi le rapport entre corps humain et corps céleste, unis comme s'ils n'étaient qu'un.

La projection d'une vidéo de l'univers sur le tulle qu'utilise la danseuse suspendue au milieu du bâtiment définissait un autre espace conteneur de « l'univers » ; cet effet parlait de notre approche personnelle de l'astronomie, d'un univers capturé par le tulle, au fur et à mesure que la danseuse passe par le rayon de lumière que diffuse la vidéo. La transparence et la texture du tissu ont produit des effets intéressants, comme par exemple des images plates, en deux dimensions, devenues volumineuses et déformées.

Le streaming s'est aussi révélé comme un élément constructeur d'espaces et de temps. La disposition de deux caméras, à l'extérieur et à l'intérieur du bâtiment, a élargi la création en temps réel pour le technicien qui montait les images sur le net. La performance diffusée dans le cyberespace est devenue une autre façon de visualiser et de « vivre » l'expérience ; le passage des images de l'intérieur à l'extérieur, selon les choix et l'improvisation du technicien chargé du streaming, correspondait à mon idée de *passeur*, c'est-à-dire d'un guide vers un monde perceptif convenu par l'équipe, mais qui laisse la liberté d'improviser au moment de la performance. De mon point de vue, cette dynamique de création correspondait à une sorte de voyage en vaisseau spatial, où le technicien est le commandant, et les internautes, les voyageurs.

Les sons construits par Kevin Jost, qui voyagent d'un espace à un autre (vibrations, pas, conversations), ainsi que la musique *in live*, ont envahi le bâtiment, participant à la mise en forme d'un espace sonore en interaction avec l'espace scénique, invitation à percevoir l'espace et le déroulement de la performance d'une autre manière. Le fait de n'avoir la musique et le son qu'à l'intérieur du bâtiment a d'ailleurs produit un effet de distances intéressantes, créant une sorte de « seuil » dans le couloir de sortie, lequel constituait une limite sonore. Ainsi, au fur et à mesure qu'on s'éloignait pour pouvoir percevoir les images de l'extérieur, le son disparaissait peu à peu.

Du point de vue de la conscience du corps, cette expérience a été plus développée car nous avons pris en compte toutes les autres expériences pour réfléchir et mettre en pratique différemment l'usage du corps dansant. Ainsi, le corps organique dans le hall du bâtiment (les deux danseuses sur place) s'est dédoublé en images capturées par les caméras (caméra sur épaule, caméra grue, caméras fixes) pour être, en temps réel, projetées sur les vitres, le mur principal, et diffusées par internet. Le corps dansant sous ces différentes formes a ouvert à des réflexions sur la vie, l'univers, les rêves, des existences où le corps est l'acteur principal. Les corps dansants se sont multipliés : sur l'espace concret du hall du bâtiment, sur des images venues d'ailleurs (danseuse au Tololo), des images projetées des danseuses sur place, des effets spéciaux des artistes *Konic Thtr* (corps

en direct avec des images préenregistrées, des étoiles en vidéo mélangées à des images de danse en direct, etc).

Les réflexions sur le temps dans les travaux des astronomes nous ont aidés à élargir les possibilités d'usage de la temporalité : images en direct, préenregistrées, venues de l'observatoire, se conjuguent comme les formes de recherche sur les étoiles, où les astronomes sont capables d'observer différents temps (ceux des étoiles) dans un seul temps (celui où se trouve le chercheur). Le streaming sur le web, un temps neutre capturable sur toute la planète, chaque pays selon son propre horaire, le delay des images, les vidéos enregistrées lors de la visite au Chili, évoquent nos idées et le processus de la création à différents moments, ramenés à 15 minutes (répétées trois fois) pendant l'expérience performative.

Cette création a été pour nous une analogie sur l'astronomie et le monde onirique : nos yeux et nos ouïes percevaient des images et des sons qui ne correspondaient pas forcément à la réalité ; on pourrait même dire plutôt que nos sens ont construit une nouvelle réalité appuyée sur les perceptions vécues pendant la proposition artistique.

Ainsi, l'espace, le temps et le corps dans *Passeurs de rêves* confluent vers une autre forme d'unité, le corps devient univers à travers les images projetées, il contient la temporalité organique des membres qui bougent, et, en même temps, le rythme d'un univers en images qui se projette sur le corps qui danse. Un univers onirique des espaces, temps et corps qui se transforment les uns les autres, comme dans les rêves.

> Le corps dansant, matière et matériau, mais aussi, mouvements, dynamisme et énergies, est donc l'expression, l'origine du sens de l'instant ; mais il fait vivre, dessine et rythme l'espace de la scène et de la chorégraphie parce qu'il est déjà lui-même un espace.[300]

De ce point de vue, malgré les moments non réussis, l'objectif de base, à mon avis, est atteint : construire un univers de création, hors des paramètres conventionnels, où les espaces, le temps et la danse font de nous des *Passeurs de*

[300] CREMEZI Sylvie, *La Signature de la danse contemporaine*, Ed. Chiron, Paris, 1997, p. 16.

rêves, pour nous y immerger. Comme l'affirme Laurence Louppe « l'important dans la composition est de faire exister une matière inexistante, de trouver les voies vers l'inconnu et l'incréé »[301] .

Cette dernière expérience *Seuil-Lab* continue à m'interroger. Comment penser cette nouvelle danse ? Selon quels paramètres ? Qu'est-ce qui change, et qu'y gagne-t-on ? Pourquoi des chorégraphies avec certaines technologies ? Ce sont des questions que je me pose de différentes manières, à différentes étapes, grâce à différentes expériences. Au fil de ces années de recherche, nous sommes arrivés à certains résultats, mais, encore une fois, ce n'est que le début d'une autre conscience de création pour la danse, laquelle est liée à notre époque, au contexte social et culturel. Je développe dans la partie finale de la thèse les réponses à mes hypothèses, ainsi que sur ma vision de ce type de danse.

[301]LOUPPE Laurence, *op. cit*,. p. 213.

TROISIÈME PARTIE

UNE DANSE SANS FRONTIÈRES

CHAPITRE V

UNE « DANSE AU SEUIL » D'UN NOUVEAU MONDE.

Dans la dernière partie de la thèse, je souhaite mener des analyses plus approfondies, l'objectif étant d'envisager la naissance d'une danse en partenariat avec les nouvelles technologies, grâce auxquelles une autre forme d'art devient possible. Cette nouvelle danse impliquerait l'usage du corps dansant et sa relation espace/temps avec des paramètres à redéfinir. Je reprends ici les cas *Seuil-Lab*, ainsi que des points concernant les artistes *Konic Thtr*, qui sont une référence importante en raison de leur parcours professionnel et de leur participation à mon travail.

Le fil conducteur consiste à déterminer « quels » éléments chorégraphiques ont été utilisés, « comment » ils ont été utilisés, s'ils ont été « modifiés » et/ou entièrement « transformés ». Le contexte socioculturel et le développement technique, comme on l'a constaté, rendent problématiques les réponses aux questions posées, mais je m'en tiens à mon objectif principal, la possibilité d'engager une réflexion, dans le concret, sur une réalité qui affecte considérablement la manière de penser la danse.

Dans la première partie, j'ai rappelé l'histoire conjointe de la danse et de la technique, afin de mieux comprendre ce qui produit une attirance entre l'une et l'autre. L'objectif a été de montrer comment l'évolution technologique de différents appareils peut modifier les formes de création chorégraphique. Mes réflexions se sont centrées sur l'origine et la manière dont s'est développée cette danse : *pourquoi et comment* les artistes se sont-ils intéressés à cette relation danse/technique reflétées dans ces travaux chorégraphiques. Les recherches ont été orientées vers des travaux où le corps, l'espace et le temps ont été mis à l'épreuve.

Dans une deuxième étape, ces trois éléments de base de la création chorégraphique (corps, espace et temps) ont été confrontés à des expériences concrètes de création d'artistes qui ont utilisé différentes technologies. Les

réflexions issues de cette étape m'ont aidée à rendre plus visible le fil conducteur : *comment* notre société se positionne-t-elle face à de nouvelles façons de vivre et de communiquer, et *comment* ce contexte affecte l'art chorégraphique.

Dans cette dernière partie, j'en appelle à nouveau aux éléments de base de la création chorégraphique, le corps, l'espace et le temps, pour envisager une danse que j'appellerai «danse au seuil d'un nouveau monde », métaphore qui implique un espace situé à la limite de nos connaissances et de notre démarche chorégraphique actuelle. Cette danse se trouve sur une frontière, à la limite du passage vers un nouveau monde, et elle agit par intuition, sans connaître exactement ces limites. Elle se confronte à d'autres frontières que celles considérées habituellement : un corps, un espace et le temps.

Cette danse faisant appel au monde d'internet met en question les limites que la danse s'impose en raison de l'usage des nouvelles technologies, notamment lorsque les danseurs ou chorégraphes sont à recherche de technologies coûteuses pour des créations plus rentables. Dans mon cas, l'attirance pour la danse et les nouvelles technologies est liée aux domaines philosophique et esthétique. Cette « nouvelle danse au seuil d'un nouveau monde » se situe à l'horizon de questionnements sur nous-mêmes, sur notre corps, sur nos relations et notre manière de voir le monde, à partir d'un point que les technologies peuvent nous permettre d'observer et d'inventer.

V.1.- PRINCIPALES PROBLÉMATIQUES ET RÉUSSITES LIÉES À *SEUIL-LAB.*

Pouvoir tester une création de danse utilisant la visioconférence, dans *Seuil-Lab*, signifie pouvoir « incarner » les réflexions et l'imagination, les défis techniques et artistiques. Il a été question de nouvelles formes de travail en équipe issues de l'interaction entre théorie et pratique ; certaines obligent à penser la danse selon d'autres méthodes, et quelques-unes ont déjà été mentionnés pour les expériences *Seuil-Lab*, d'autres se découvrent de manière intuitive, parfois grâce à des «accidents », dans le sens d'imprévus ou de hasards qui déclenchent de

nouvelles perspectives de réflexion. Dans ce chapitre, je voudrais revenir sur les principaux problèmes et réussites des expériences *Seuil-Lab* en envisageant trois aspects.

Il s'agit d'abord de la question de se coordonner à distance, quand on se trouve en face de problèmes qui dépassent la discipline de la danse : comment les contraintes du décalage horaire, les configurations techniques et humaines transgressent-elles les formes habituelles du travail chorégraphique ?

Dans un deuxième temps, il s'agit de montrer comment ce type de rencontre est capable de provoquer des changements de paramètres au niveau perceptif. Dans un univers où l'espace, le temps et le corps sont modifiés par rapport au quotidien, qu'est-ce que ces nouvelles formes de perception peuvent apporter à ceux qui conçoivent la danse? Comment interpréter ces nouveaux codes d'une danse qui se développe avec les télécommunications ? Est-ce que *Seuil-Lab* pourrait aider à répondre à ces questions ?

Enfin, je me centre sur les choix faits pendant les expériences *Seuil-Lab,* en considérant l'équipe et tout ce qui joue un rôle important dans les découvertes et applications possibles dans la création. Il s'agit de comprendre comment ont pu se développer certaines stratégies de méthode et de création, le processus et l'aboutissement face au public. Il faut préciser que, même s'il y avait un résultat à présenter au public, l'objectif a été focalisé sur le processus, principalement sur les problèmes et les réussites, les interactions et les découvertes, des éléments qui ont donné son vrai sens au travail de *Seuil-Lab*.

V.1.a. Se coordonner à distance : les systèmes humains et techniques.

Se confronter à un travail à distance implique forcément une autre façon de « vivre » la communication, c'est-à-dire qu'il faut s'adapter à d'autres façons de se placer en face l'un de l'autre, à un autre contexte, à une autre stratégie … et la question qui se pose est : comment faire ? Le point de départ est donc le *choix* à effectuer dans les interactions entre *humains* (les personnes convoquées) et *outils*

techniques. Notre choix, la visioconférence, outil de base dans les expériences *Seuil-Lab,* a impliqué la collaboration de personnes vivant dans d'autres points de la planète, de sorte que la question de « comment se coordonner à distance » s'est posée d'emblée.

Cette forme de travail corporel hybride (présence « en chair et en os » et présence «en images »), dans des espaces hybrides (physiques et matériels d'un côté, en images et immatériels de l'autre), et avec une multiplicité de temporalités (le décalage horaire de chaque pays, les délais), a nécessairement dû intégrer d'autres paramètres d'organisation. Il a fallu prendre en compte le fait que, même si cet outil se trouvait au premier plan au niveau hiérarchique, plusieurs autres facteurs ont contribué à concrétiser nos expériences. En conséquence, *Seuil-Lab* a relevé plusieurs défis liés à une création mise à l'épreuve par les relations qui se créent dans une équipe qui travaille sur l'élaboration d'un spectacle à distance. Ainsi, les outils de communication sont ceux de l'internet, des plus simples, impliquant le moins d'éléments de communication au niveau perceptif, aux plus complexes, l'e-mail, le partage de matériel audiovisuel préenregistré (e-mail, dropbox[302], Youtube), skype et la visioconférence.

Sans m'étendre sur la particularité de chaque outil, je les mentionne ici pour comprendre le *comment* et le *pourquoi,* qui ont joué un rôle important dans le processus de création.

Avant de concrétiser un rendez-vous téléphonique ou audiovisuel, la plupart des informations sont passées par e-mail. Même si c'est un outil quotidien facile d'accès, il a posé des problèmes en termes d'efficacité : saturation de la boîte e-mail, perte de temps en raison de la quantité de messages envoyés et reçus dans le processus d'échange, difficulté à retrouver des messages importants comme les dates de connexion, les personnes impliquées dans certains travaux. Il en a résulté une gestion complexe, en raison de la quantité et de la diversité des informations à échanger. Il convient aussi de mentionner des problèmes de compréhension car tout

[302]Site de libre accès qui permet de transférer des fichiers : document écrits, vidéos, photographies.

le monde ne parlait pas la même langue, et cela nécessitait des traductions, occasionnait des confusions dans les réponses (tardives ou incorrectes).

Différents sites via internet ont été utilisés pour pouvoir transmettre des informations pratiques, mais aussi des idées, des photographies, des vidéos ou de la musique dans des formats divers. Cette démarche nous a obligés à utiliser différentes formes de transfert de données, et de ce fait nous nous sommes trouvés confrontés à des problèmes comme la taille des fichiers, les formats, la qualité des documents, etc. Cela nous a poussés à chercher et à tester en permanence, pour choisir la plupart du temps dropbox, un site libre qui permet le partage de documents volumineux, et Youtube pour les vidéos. La recherche de différents moyens d'échange de données a engendré d'autres difficultés, car ils n'étaient pas maîtrisés par tous les participants : perte de temps, erreurs et malentendus, perte de matériel, configuration des ordinateurs, navigateurs, formats utilisés, etc. Toutefois, ce partage de matériel audiovisuel a été important pour pouvoir réfléchir et nous mettre d'accord sur la ligne de travail et les idées chorégraphiques à mettre en place (types de mouvements à utiliser, à tel moment, type d'espace, etc).

La transmission d'informations, par documents écrits ou audiovisuels, a constitué une partie importante des échanges. La période de travail à distance, en face à face, a été quant à elle primordiale ; nous nous sommes donc plusieurs fois donnés rendez-vous sur Skype, un outil gratuit qui permet l'utilisation de la caméra en direct, avec du son et différents outils annexes pour compléter le dialogue. La possibilité d'envoyer des documents (textes, images) au cours de la discussion a été un élément intéressant ; parfois, Skype a aussi joué le rôle du téléphone pour des appels sur portable ou fixe. Cet outil a été efficace, mais comporte des problèmes liés à la qualité du signal (pixellisation de l'image), aux coupures de son et/ou d'images, au retard de l'image, qui ont compliqué plus particulièrement le travail de danse. En effet, le corps en mouvement a besoin d'une interaction spatiale et corporelle avec celui qui se trouve à distance, ce qui a limité les possibilités d'utilisation de Skype. De plus, le retard de l'image a bloqué plusieurs fois la fluidité de la création du mouvement dansé, et la petite caméra de l'ordinateur a restreint le champ d'action pour la danse (comme par exemple lors des improvisations entre Daniela Guzman et Victor Romero pour *Seuil in progress*

(2012), ils ne disposaient que d'une toute petite image du partenaire, difficile à regarder. En conséquence, la danse s'est trouvée très souvent limitée par les contraintes techniques.

La visioconférence, outil principal de création, a été utilisée dans les premières expériences de manière parcimonieuse, mais avec le temps nous avons réussi à obtenir un soutien de la part de la DUN, et bénéficié d'une utilisation plus fréquente. Les difficultés liées au décalage horaire ont été récurrentes : coordination des rencontres en fonction des disponibilités et des horaires de travail des différentes équipes, utilisation des salles et des espaces (pas toujours adéquats pour la danse), mise à disposition des dispositifs (demander, louer, solliciter des techniciens) ; les plages horaires possibles dans chaque pays s'étendent normalement entre 9h et 18h, ce qui ne laissait que des marges très étroites pour les rencontres. En revanche, un signal plus rapide, une bonne qualité d'image et de son nous ont énormément aidés.

En dépit des difficultés techniques, la présence humaine dans le projet a été sa force. La curiosité de la découverte et le partage avec l'autre, la capacité inventive, ainsi que la persévérance et le professionnalisme de l'équipe ont fait des expériences *Seuil-Lab* une réussite. La présence humaine, dans un contexte artistique, fait ainsi de l'utilisation de la technique une expérience d'introspection, qui stimule notre imagination et nous permet de trouver des points forts.

La recherche et la découverte : tester différents outils, dans la réalité de la mise en pratique de nos idées, a été l'un des défis de la recherche, non sans conséquences et découvertes. Par exemple, quand l'envoi d'un fichier ne fonctionnait pas avec un système, on cherchait immédiatement une autre façon de faire ; et si ce système ne marchait pas non plus, on continuait à tester et à partager, jusqu'à découvrir ce qui pouvait faire réussir chaque opération. Pourquoi se donner autant de mal à trouver un système adéquat ? Principalement pour pouvoir transmettre nos idées, ce qui s'est compliqué lorsqu'il s'est agi de transmettre les idées liées au mouvement dansé. Ainsi, dans les expériences *Seuil-Lab*, pour un mouvement pensé en face d'un des publics, l'autre pays devait connaître le résultat et ainsi pouvoir se questionner et choisir : interaction avec les danseurs de l'autre

pays, présence des danseurs d'un seul pays ? Si l'on place un danseur du côté droit, que signifie l'inversion de l'image pour l'autre pays ? La transmission d'informations de ce type produit des échanges de réflexions, souvent issues de l'imagination et de l'envie d'expérimenter, et renvoie donc pleinement au domaine de la création.

Il a également fallu montrer de *la persévérance* face à la technique, car les échecs ont été nombreux, et c'est là sans conteste un élément important dans cette forme de création. On peut le comparer aux répétitions chorégraphiques où les essais et les échecs font partie du travail quotidien, aident à construire des « dialogues » entre les danseurs et ce qu'ils veulent exprimer. De la même façon, à mon avis, l'usage de la technique doit s'inclure comme une écriture, un dialogue entre les équipes, les danseurs et les outils.

La motivation incite également à résoudre les problèmes et à persévérer dans la création ; sans elle, la quantité de travail et de contraintes n'auraient eu aucun sens (d'autant que la plupart des participants ont été bénévoles). La motivation qui a maintenu « la flamme vivante », malgré les contraintes, a été l'envie d'innover, ce qui a mené aux découvertes, mais aussi à pouvoir tester les idées.

L'imagination qui s'est déployée pour cette forme de création nous a permis aussi de pouvoir tester des « folies douces », car cet objectif appelait aussi à la collaboration. Ainsi, nous avons pu prendre en compte et étudier les idées des autres à partir d'idées de base, selon une dynamique de laboratoire, dans laquelle les propositions de tous, indépendamment de leur statut ou de la discipline, peuvent être prises en compte et jugées intéressantes. Dans le cas des différentes expériences *Seuil-Lab*, jouer avec des avions en papier, couper la « connexion » internet volontairement comme partie intégrante de la performance (*Seuil-Lab* 2012), mettre en place un décompteur dans la résidence pour évoquer un décollage de vaisseau vers l'espace, avec une danseuse qui « descend du ciel » (*Seuil-Lab* 2013), toutes ces idées sont apparues de cette manière, à partir de propositions spontanées, nées d'une forme de stimulation collective.

Pour la création d'une danse, conçue en collaboration et à distance, les difficultés de communication et d'échanges sont importantes. Les motivations, comme clé de voûte qui soutient le projet par-delà les difficultés, nous font rechercher les moyens de « trouver », par l'expérimentation, la créativité et l'envie de partager, les voies possibles vers la réussite de ces expériences.

Les autres problèmes à évoquer, et non des moindres, tiennent à la question des sens « intermédiés ». L'usage de la caméra provoque une sorte de « blocage » de certains sens, comme ceux du toucher et de l'odorat, tandis que le sens de la vue est excessivement sollicité. Ce « blocage » des sens qui entraîne une prédominance de la vue, se compense par des formes communicationnelles plus traditionnelles, gestes, regards, position de la tête ou des mains, à la recherche d'un lien avec l'autre qui se trouve en face. On peut prendre comme exemple l'expérience de *Seuil in progress* (2012) : la danseuse en France et le danseur au Chili ont eu le temps de répéter avec les dispositifs installés et la connexion Internet pendant une semaine, ils ont régulièrement improvisé, guidés par les chorégraphes de chaque côté. Dans les moments de face-à-face, les mouvements se sont développés de manière plus lente, avec des regards et des gestes, principalement des mains et de la tête. Dans les moments « aveugles », c'est-à-dire lorsque les danseurs ne pouvaient pas se regarder directement, les « boussoles » de leur danse ont été les chorégraphes et les retours de leurs propres images sur l'écran ; la danse a été plus large, plus développée, avec des séquences de mouvements étendus, avec aussi plus de variation de vitesse. Par ailleurs, comme l'attention se porte en permanence sur le *comment faire* et sur les dispositifs techniques, au détriment de la partie poétique de la création, cela déséquilibre parfois la recherche d'une danse plus sensible. Autrement dit, réfléchir en permanence à chaque mouvement par rapport à la caméra et aux dispositifs sur la scène a peut-être empêché les danseurs d'« entrer » véritablement dans la danse.

Il faut également avoir à l'esprit le fait que les espaces et le matériel devraient s'adapter à ces nouvelles formes de travail. L'idéal serait des espaces modulables pour pouvoir placer librement les dispositifs (caméras, écran, etc), ainsi que les équipes humaines, les danseurs, le public. Les conditions techniques sont importantes puisqu'il faut pouvoir disposer d'internet, de lumières adaptées aux

caméras, d'écrans ou de support de projection adaptables, d'équipements de qualité. L'adaptation de l'institution à ces nouvelles formes de travail serait aussi nécessaire, en autorisant par exemple l'utilisation de salles et de matériel 24 heures sur 24.

Dans cette dynamique, de création les éléments humains et techniques entrent en interaction et en dialogue permanents. C'est un retour constant vers l'objectif qui consiste à pouvoir, ou non, reconnaître où finit la danse et où commencent les technologies, une sorte de dialogue « amoureux », naturel et inconscient, qui consiste à matérialiser « l'âme » d'une danse nouvelle.

V.1.b. Les échanges communicatifs et perceptifs.

Je voudrais encore une fois attirer l'attention sur la manière dont les échanges entre l'humain et la technique peuvent stimuler la sensibilité, l'imagination, l'envie d'un travail de création avec les technologies. Cela passe par la «communication » au sens large du terme, c'est-à-dire celle qui implique l'usage des outils techniques (téléphone, skype, visioconférence) ainsi que les différents moyens de communiquer (parole, image, geste). Les réflexions doivent passer par l'interaction communicative du duo outils-formes de communication, vers une chorégraphie qui saisit un corps dansant en « communication » avec une intermédiation permanente. Dans ce sens, ce corps sensoriel (créateur, récepteur, émetteur) doit trouver le « langage » qui convient au danseur dans ce nouvel univers.

Le fait d'installer la visioconférence, outil conçu pour communiquer à distance, et de la placer dans une salle de spectacle, modifie son utilisation première, et ouvre d'autres perspectives par rapport à la danse. Dans ce contexte, la danse est capable de mettre à l'épreuve un outil technique en l'expérimentant, le transformant, l'incluant comme partenaire, ce qui me paraît important.

Dans le cas des expériences *Seuil-Lab*, l'outil technique a permis de trouver une gestuelle liée à la communication ; des regards, des positions du corps, des

jeux ont aidé à produire des sensations d'empathie, à oublier à certains moments « l'intermédialité » de la technique. Certaines pistes n'ont pu être travaillées par manque de temps, mais je les ai repérées comme étant des moyens efficaces qu'il faudrait continuer à développer ; elles se lient principalement au temps que les danseurs peuvent consacrer en continu au développement de leur danse, dans ce « seuil » que permet la connexion. Comme dans la danse *corps à corps*[303], le langage se concrétise en fonction du temps de pratique collective, car le temps est nécessaire pour commencer à établir une complicité de mouvement, un dialogue gestuel entre un corps et l'autre. De la même façon la danse « intermédiée » par la visioconférence commence à « apparaître » avec le temps de recherche et de partage.

Par ailleurs, au niveau technique, nous avons remarqué que le fait de placer la visioconférence dans un espace plus grand (une salle de spectacle) suppose de solliciter des outils annexes : une caméra plus puissante, ainsi que des supports de réception des images (écrans ou autres supports) à redéfinir selon les idées créatives. D'autres éléments de base comme la diversité des formes de représentation du corps sur la scène (physiques, en images vidéo, télétransmises) jouent un rôle important, en faisant « sentir », au sens d'un travail sensoriel, la danse d'une autre façon. Ainsi, le créateur de la danse (chorégraphe, danseurs et/ou l'équipe multidisciplinaire) doit concevoir un nouveau corps dansant, qui se dédouble et se multiplie sur la scène ; en autres termes, il faut considérer le corps sur la scène selon des paramètres qui n'existent que grâce à l'usage de technologies comme la visioconférence (interaction des danseurs en différents lieux de la planète, réception des images en direct à projeter différemment, possibles erreurs comme le delay et la pixellisation de l'image, etc).

En conséquence, comme on l'a remarqué au cours de cette recherche, l'utilisation de la technique comme partenaire de la danse modifie les perceptions de ceux qui dansent, de ceux qui créent la danse, ainsi que de ceux qui reçoivent la danse. Autrement dit, dans le cas de la vue, si l'on doit se concentrer sur l'image de l'autre, la technique doit faire en sorte que le danseur puisse avoir le maximum de

[303] La danse *corps à corps* désigne une danse sans intermédiation technique, où les danseurs et chorégraphes se confrontent directement au travail corporel et créatif.

possibilités d'échange avec cet autre qui se trouve ailleurs. Mais, dans ce cas, la perception de la danse à travers les yeux opère différemment, cela aura des conséquences au niveau de la disposition corporelle dans l'espace, du travail du corps pour la caméra, de la temporalité des mouvements, etc. Dans ce contexte, l'outil technique doit servir à guider, à élargir, à soutenir la danse qui se développe et qui n'est pas détachée de la « technique » (dans le sens de l'outil à utiliser), mais une danse qui se prolonge, qui se redéfinit à travers la technique qui la sert.

D'un autre côté, le phénomène d'une danse qui se modifie, à cause de, ou grâce à la technique, produit un effet en retour : les perceptions des danseurs et de ceux qui créent la danse influent sur les choix techniques, et la danse offre la possibilité de transformer les dispositifs selon les besoins de la création. Une fois les dispositifs choisis et placés, on ne peut pas réduire la création à ce seul format, la danse doit être attentive aux possibilités que donne la technologie choisie, et les dispositifs doivent être suffisamment souples pour la danse. Avoir en tête cette souplesse des options techniques fait découvrir d'autres applications ou usages. Par exemple, placer un système de visioconférence sur un plateau de spectacle nous a poussés à configurer cet appareil d'une autre façon, et à réfléchir à d'autres possibilités : placer la caméra au milieu, mettre deux ou trois écrans de diffusion, disposer de caméras plus puissantes, travailler le zoom avant ou arrière, etc. Je note tout particulièrement l'idée de *l'utilisation de la technique dans une relation de partenaire avec la danse* comme étant la clé de cet échange et de cette forme de création chorégraphique. Un échange qui ne coule pas de source, comme nous l'avons constaté dans les exemples passés en revue dans les chapitres antérieurs.

Dans les expériences *Seuil-Lab*, les technologies de communication (visioconférence) en lien avec le corps dansant (également vu comme un « médium » de communication) engendrent des échanges communicationnels non linéaires, des sortes de mondes parallèles qui se croisent selon l'envie, ou plutôt la « conscience » de celui qui définit la création. Ces sources de communication doivent s'observer, se concilier, se redéfinir entre elles, pour aboutir á une nouvelle forme de transmission, soit techniquement par les images télétransmises, soit à travers un nouveau langage corporel.

Dans le cas des créations chorégraphiques *Seuil-Lab*, je conçois la danse comme une interaction directe entre les danseurs, avec « l'intermédialité » de la caméra et la visioconférence, sans personne d'autre qui manipule ces échanges (en tout cas le moins possible). Le défi qui m'a intéressée était l'interaction entre les danseurs sur le plateau d'une salle de spectacle adaptée ; l'image transmise en direct et les choix des danseurs (guidés par le chorégraphe et l'équipe) ont été primordiaux.

La manière d'utiliser la technique, celle d'une danse dans laquelle l'interaction à distance est consciente, où les danseurs sont indépendants et peuvent improviser entre eux, semble plus riche chorégraphiquement parlant. Les mouvements proposés sont visibles par tous les danseurs en même temps, ce qui permet d'explorer la danse en temps réel et ensemble. Ils sont alors à la recherche d'une prise de conscience de leurs choix et des pistes à suivre. La danse devient l'acteur principal de sa propre création chorégraphique, et pour reprendre le concept de Jean-Marc Matos, « avec » la visioconférence qui l'accompagne.

En conséquence, nous sommes dans une configuration où l'état d'esprit ressemble à celui d'une création conventionnelle, face à face, corps à corps. De cette façon, les danseurs sont conscients de la présence de l'autre, de leur interaction. Ils sont capables d'établir une « communication ». Cependant, des éléments transgressifs se greffent sur cette configuration.

Un corps en image fonctionne comme un double en face d'un miroir, avec la différence que cette image a sa propre « vie » (soit l'image d'un autre venu d'ailleurs, mais aussi celle de lui-même en réplique). Ainsi, il est capable de prendre conscience de lui-même à travers l'autre, de tester ses propres mouvements en les proposant à son partenaire, et de les visualiser en dehors de lui- même. Il se dédouble selon plusieurs dualités possibles : proche et lointain, vivant et imaginaire, réel et virtuel. La présence et la représentation des corps élargissent la création chorégraphique avec un important apport des danseurs en interaction, présents en temps réel et interconnectés.

L'espace est limité par le cadrage de la caméra, mais en même temps plusieurs espaces se multiplient et se dédoublent sur les écrans et le web. Des espaces modulables s'imbriquent dans d'autres espaces plus grands, qui se construisent et se déconstruisent au fur et à mesure des choix techniques (cadrages, connections avec différents pays, etc), et peuvent se configurer comme des espaces croisés qui construisent à leur tour d'autres espaces. De manière plus transgressive encore, il est possible de créer des espaces sur toute la planète, de manière bien « réelle », et pas seulement imaginaire. Une réalité qui se concrétise selon le point de vue choisi : la réalité devient image, mais, si l'on dépasse « le seuil » et que l'on empiète sur l'autre côté, cette réalité devient image et l'image, réalité. Ainsi, des espaces « réels » en images et physiquement présents se mélangent selon la configuration de celui qui crée la danse. La « réalité physique » ainsi que la « réalité en image » seront variables selon les points de vue choisis. La configuration de ces espaces sera aussi dépendante des caméras, plateaux, écrans, etc. En conséquence, le chorégraphe devrait intégrer, dans sa structure chorégraphique, ses possibilités de construction d'espaces, lesquels peuvent enrichir sa création au niveau visuel comme conceptuel.

Les retards, dont il faut tenir compte, impliquent, quand à eux, une écoute de l'autre plus active, et davantage de patience ; il se crée autrement dit, lors d'une connexion impliquant un décalage horaire, un temps chronologique « impossible » dans la réalité concrète, qui se répercute sur la machine (la visioconférence). D'autre part, on trouve un temps relatif selon les endroits d'où se produit la télétransmission (pays, ville), tout comme un autre temps devient possible dans le cyberespace. Des personnes qui se situent dans des pays avec un horaire spécifique se rencontrent simultanément sur le web, malgré l'impossibilité logique de cet événement. Deux temps se rencontrent dans le « seuil » virtuel, celui qui appartient à chaque lieu ou pays, et un autre qui leur permet de se rencontrer (internet). En même temps, une multiplicité d'autres temps existe et peut se définir à travers la télétransmission. Si plusieurs pays participent à une télétransmission, chacun a son propre temps, selon sa position géographique, ils peuvent se rencontrer sur le net, mais aussi ce flux des temps qui confluent sur le web, peuvent interagir entre eux en produisant d'autres « seuils ». Par exemple, dans l'expérience *Seuil in progress* (2012), trois pays ont participé : le Chili, la France et la Colombie ; chacun d'eux

avait son propre horaire et les décalages entre eux variaient. Au début de l'expérience, la France a été en streaming sur le web (donc la France et tout pays qui le souhaitait pouvait suivre l'action), ensuite le Chili s'est connecté avec la France, créant deux temporalités décalées en plus du streaming sur le web, postérieurement la Colombie s'est interférée, bloquant le Chili, et on trouvait donc la France, la Colombie et le web en connexion. Ainsi la « relativité » du temps et des échanges possibles se multiplie à l'infini selon les choix chorégraphiques.

Ces points pris comme exemples peuvent aider à démontrer mon hypothèse sur la transgression des éléments de base de la création chorégraphique (corps, espace et temps) lesquels modifient les façons de percevoir, d'agir et de danser.

En fait, on peut dire qu'avec l'usage du web notre corps se « dédouble » comme dans les rêves. Il est immatériel et matériel, privilégie le sens de la vue pour se guider, les yeux fonctionnent comme une boussole, en considérant l'espace d'une autre manière. La conscience de l'espace se divise en deux plateaux : l'un matériel, où le corps organisme se déplace, et un autre concernant l'image projetée, laquelle montre un autre plateau, ailleurs. Ainsi, le corps ne peut pas physiquement passer du plateau à l'image, mais il se déplace par l'intermédialité des regards et des gestes, comme dans un simulacre. Les yeux se transforment métaphoriquement en « pieds » dans le sens que ce corps dansant se déplace ; il est guidé par ou vers le plateau opposé.

On peut à ce titre revenir sur l'analogie des rêves pour souligner que les sens se présentent comme des tunnels de passage qui modifient nos sensations, et en conséquence nos façons de percevoir. Ainsi, les paramètres sensoriels de la matière, du temps et de l'espace sont différents de ceux de la réalité quotidienne. L'univers qui se crée à travers l'usage de la visioconférence, s'envisage comme un « seuil » de passage vers un autre monde et la phénoménologie de la perception a beaucoup à dire à ce propos :

> L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible. Lui qui regarde toutes choses, il peut aussi se regarder, et reconnaître dans ce qu'il voit alors l' « autre

côté » de sa puissance voyante. Il se voit voyant, il se touche touchant, il est visible et sensible pour soi-même[304].

Ces paroles du philosophe Merleau-Ponty nous amènent à penser que les concepts de réalité et d'état du corps, dans le cas de la création de danse avec visioconférence, peuvent s'envisager selon la problématique d'un corps double, qui se voit et qui est vu. Cette idée philosophique du corps « voyant » et du corps « vu » prend un sens particulier quand on utilise la visioconférence : nous sommes en effet un corps qui se voit lui-même sur l'image en direct et qui, en même temps, est capable d'interagir avec lui-même. Le décalage de la télétransmission élargit la vision du danseur qui perçoit avec un léger retard ce qu'il vient de faire. Cette capacité d'observation presque simultanée permet à la pensée de capturer l'image de son « presque » immédiat, pour mieux assimiler une action, une image, un corps. Les réalités « physiques » et palpables ainsi que les réalités « visibles » intangibles en image voyagent selon l'envie de celui qui crée la danse, la matérialise et la perçoit. La dynamique de création, de perception, de réception de la danse et du corps dansant englobe le chorégraphe, les danseurs, les techniciens, et les informaticiens. Une « masse créative » se crée entre les savoir-faire, les idées, l'imagination, les découvertes, une « masse» participative et perceptive à la fois. Cet ensemble qui construit une nouvelle danse fait voyager le spectateur dans un univers de formes hybrides de « corps matières » et de « corps images », de « corps reflets » et d'autres « corps lointains » (en incluant son propre corps qui se dédouble, voyage et revient en images), le corps dansant qui s'observe en direct. En conséquence, les formes perceptibles s'élargissent avec cette interaction entre corps dansant et visioconférence.

Pour continuer dans cette logique, on constate que les sens sont modifiés par une nouvelle « réalité » que permet de construire la visioconférence. Cette « réalité » contient d'autres réalités qui se croisent, par exemple dans le cas de la connexion entre le Chili et la France, chaque pays vit sa propre réalité depuis son point de vue. Pour le phénoménologue Merleau-Ponty, « le vrai, c'est l'*objectif*, ce que j'ai réussi à déterminer par la mesure ou plus généralement par les *opérations* qu'autorisent les variables ou les entités par moi définies à propos d'un ordre de

[304] MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'esprit,* Gallimard, 1964, p. 18.

faits »[305]. Ainsi, le « vrai », dans notre cas un spectacle qui utilise la visioconférence, est déterminé par la mise en jeu de « faits » qui permettent la création à distance. L'expérience vécue dans chaque endroit différent sera une expérience perceptive propre, un mélange de situations hybrides entre les corps sur place, et les images de corps qui arrivent d'ailleurs. L'expérience est son propre « vrai », et en même temps réunit l'expérience globale vécue d'une autre manière par ceux qui sont en train de regarder Internet.

Pour Merleau-Ponty, « de telles déterminations ne doivent rien à notre contact avec les choses : elles expriment un effort d'approximation qui n'aurait aucun sens à l'égard du vécu puisque le vécu est à prendre tel quel et ne peut autrement être considéré « en lui-même »[306]. Ces « faits », totalement différents selon les différents points de vue possibles, sont amenés à se réunir dans un spectacle qui se produit avec des paramètres spécifiques à ce type d'expérience.

Ce que je pourrais critiquer dans cette approche de la phénoménologie est la vision abstraite, individuelle et invisible. La création en question, même si elle est effectivement une expérience perceptive abstraite, individuelle et invisible, est aussi une expérience collective, concrète et visible, grâce à « l'intermédialité » des technologies qui guident ceux qui perçoivent le spectacle avec des paramètres différents. On peut donc dire qu'il existe une « réalité » d'un spectacle qui ne peut exister sans les technologies.

De cette manière, on pourrait constater que les échanges d'informations se transforment en un phénomène perceptif communicationnel, «collectif» et guidé. Le spectacle se développe à partir de différentes réalités croisées, lesquelles peuvent être à la fois « réelles » ou « virtuelles », selon les points de vue. Ces perceptions passent inévitablement, de manière évidente ou plus abstraite, par des gestes liés à la communication, mais elles se transforment et se développent sous d'autres formes, même si la plupart du temps il faut faire appel aux codes gestuels de la communication conventionnelle. Par exemple, le fait d'être l'un en face de l'autre est encore une image forte de « connexion » entre deux individus ; deux

[305] MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Ed. Gallimard 1964, p. 31.
[306] *Idem,* p. 31.

danseurs qui se regardent avec insistance, par l'intermédiaire de la caméra, ouvrent alors un univers imaginaire important pour le spectateur. Le fait de se saisir d'un code commun, dans les expériences *Seuil-Lab*, a aidé le public à entrer dans l'expérience créative. Ensuite, d'autres idées se sont développées à travers l'improvisation, et il faudra continuer à les explorer, mais nous avons du moins créé un point de départ pratique, qui peut aider à penser théoriquement ce phénomène de création de danse « avec » les technologies de la communication.

V.1.c. Les choix et les réinventions.

Par le bais des expériences *Seuil-Lab*, une dynamique s'est instaurée, celle de la recherche et de l'expérimentation croisées en permanence, sous la forme d'une interaction multidisciplinaire nécessaire, et d'une « rétroaction » (ou « feedback ») constante.

Pour réfléchir à cette manière de travailler, je m'appuie sur les expériences *Seuil-Lab*, mais aussi sur les expériences des artistes de *Konic Thtr*, qui ont été pour moi, comme je l'ai déjà souligné, un exemple au niveau professionnel, et des collaborateurs. Je voudrais donc mentionner plus particulièrement une recherche de terrain réalisée en août 2014 à Barcelone, dans le cadre d'une bourse européenne (Visionair), recherche fortement liée à ma thèse qui m'a permis de rencontrer ces artistes, de discuter avec eux, et de suivre leur processus de travail.

Elle a été formalisée dans l'article *«* Comment et pourquoi concevoir un spectacle en temps réel et à distance : recherche en danse et utilisation de technologies de la communication, le cas des artistes *Konic Thtr* dans le contexte d'APAN[307], l'oeuvre *dQ14 Dancing in space ».* Cette recherche a eu lieu au studio des artistes à la *Fábrica de Creación Fabra i coast*, à Barcelone. Après un travail de quelques mois à distance (choix, coordination, réunion), *Konic Thtr* s'est mis à

[307] APAN (The Asia Pacific Advanced Network) : association sans but lucratif, qui réunit des membres de l'Asie Pacifique avec pour objectif de promouvoir la recherche en éducation, technologie et science dans le contexte de l'usage de réseaux avancés de télécommunication. Site officiel disponible sur : http://www.apan.net/ (consulté le 30/08/2014).

répéter. Une fois définis les paramètres de travail, ils ont fait des tests dans un studio, sans public, la création étant conçue pour être vue en Corée lors du congrès organisé par APAN. Les artistes étaient invités pour la troisième fois, de manière exceptionnelle, car en principe le congrès est uniquement scientifique. Si cette expérience artistique les intéressait, c'est parce qu'elle modifie les utilisations conventionnelles de la communication à distance, et propose une autre façon d'envisager son utilisation dans les différentes disciplines sollicitées. Ce spectacle *dQ14 Dancing in space* [308] s'est développé selon le format d'une performance « teledistribuída »[309] en collaboration avec *Konic Thtr*, qui a travaillé avec un duo de danseuses, Victoria Macarte à Barcelone (Espagne), et Yi Tzu Lee à Nantou (Taïwan), sur une musique interprétée en temps réel depuis Prague, en République Tchèque (Ivan Vokac au violoncelle, Jan Mracek au violon et Lukas Klansky au piano) et Miami aux Etats-Unis (Andrew Larson au violoncelle), dans une orchestration du compositeur et professeur Goo Boncheol (KAIST Graduate School of Culture Technology) de Corée. L'objectif était celui d'un événement scénique vu par un public présent, de fait, à Nantou (Taïwan), et un public sur Internet (streaming).

Le principal outil de télétransmission utilisé a été l'Internet, à la différence de *Seuil-Lab* qui a utilisé la visioconférence, forme de protocole et d'utilisation de la communication à distance différente, mais qui suit le même principe pour la création chorégraphique.

Avec cet exemple, j'ai trouvé des éléments me permettant de prolonger la réflexion. La première chose que l'on remarque dans ce congrès est la carte qui annonce l'événement (figure 89 a) selon un point de vue oriental. L'Europe et les autres continents ont une dimension plus restreinte, méconnaissable pour nous. Les lignes tracées en différentes couleurs montrent les principaux réseaux d'internet dans le monde actuellement. Une autre carte, plus habituelle pour nous (figure 89 b), met en évidence les contrastes entre des univers culturels différents, intéressants à souligner pour mieux comprendre à quels types de contextes est confrontée la

[308] Processus du spectacle des artistes *Konic Thtr*, *dQ14 Dancing in space* sur le site des artistes http://www.xanela-rede.net/xnl-laboratorio/dq14-dancing-in-space/ (30/09/2014)

[309] « Teledistribuida » : concept utilisé par les artistes pour dire qu'il s'agit d'une création en télétransmission en temps réel avec différents pays.

création. Le spectacle à construire inclut donc des défis technologiques et artistiques, mais aussi des échanges communicationnels et culturels.

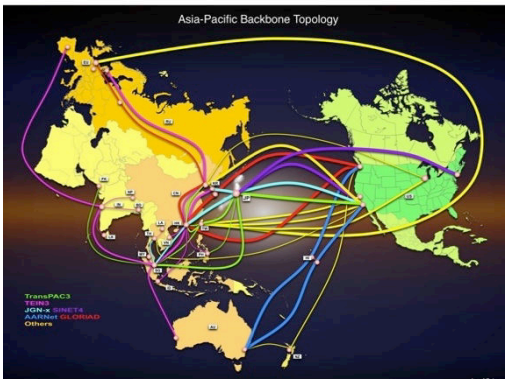


Figure 89 (a). Carte faisant partie des illustrations d'appel du congrès APAN[310], Réseau Internet du point de vue oriental, 2014.

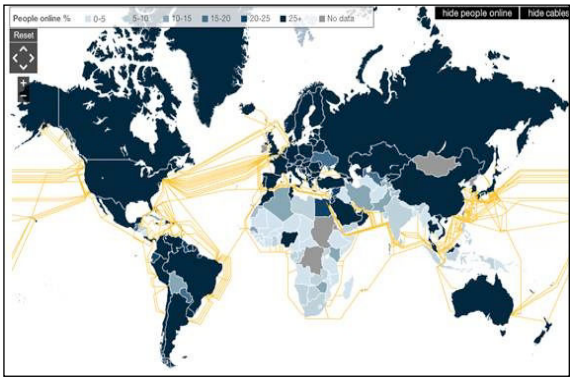


Figure 89 (b). Carte du Réseau Internet du point de vue occidental, 2009[311].

Sur le plan de la création, les artistes *Konic Thtr* ont suivi une méthode qui ressemble au processus de création de *Seuil-Lab*. Ce travail commence, approximativement six mois avant l'événement final, par une organisation à distance, des échanges entre les participants. Pendant cette période, Rosa Sanchez (*Konic Thtr*) construit des tests visuels, en imaginant comment le duo de danseuses pourrait interagir. Dans la figure 90, Rosa Sanchez teste sur elle-même, avec l'aide technique d'Alain Baumann (musicien et informaticien du duo *Konic Thtr*), des formes d'interactions qui peuvent être intéressantes. Ces tests se font à partir d'images de logiciels qui permettent de pré-visualiser un résultat possible. Sur cette même figure, Rosa Sanchez se dédouble, elle danse avec elle-même, elle est présente sur deux images colorées différemment, et on pourrait dire qu'il existe deux dimensions de la danseuse : son côté sombre et son côté lumineux, son corps physique et son corps « âme », par exemple. Dans la même série, les tests évoluent avec une transformation du corps, sectionné, recomposé, superposé, des formes interprétées à l'infini, avec l'idée de rencontres de corps sur l'Internet.

[310] Image correspondant au site officiel du congrès APAN, http://www.apan.net/ (12/10/2014)
[311] ROGET Thierry, « L'évolution de l'internet dans le monde : carte interactive 1998 – 2009 », in *cocktail web,* 10/12/2010, http://roget.biz/levolution-de-linternet-dans-le-monde-carte-inter-active-1998-2009.

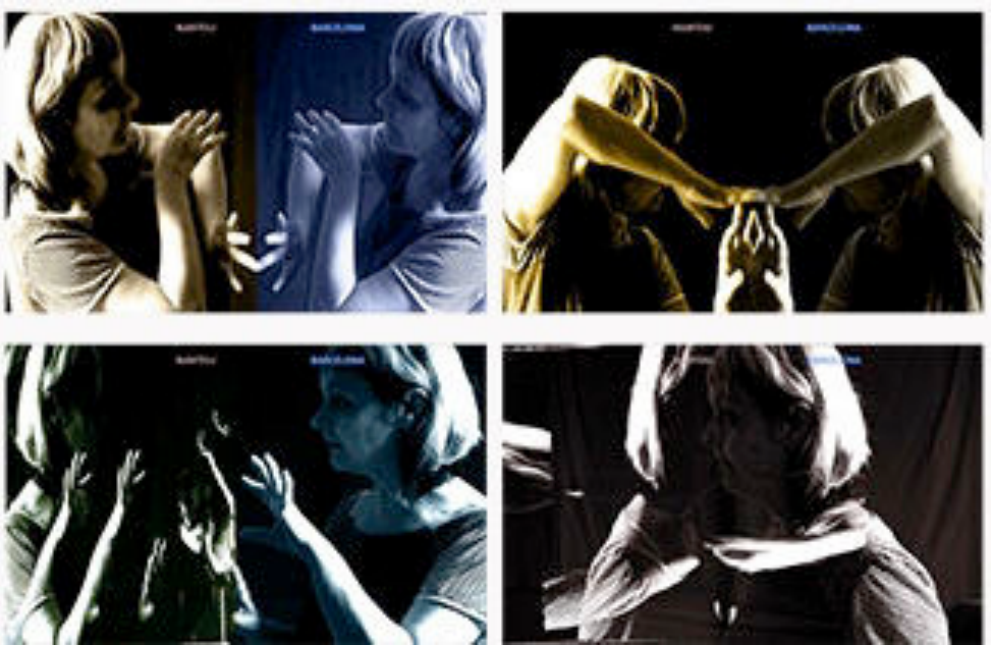


Figure 90. Tests réalisés par les artistes *Konic Thtr*. Rosa imagine et teste avec elle-même un simulacre de la création du duo, août 2014.

L'organisateur principal à Taïwan et les artistes construisent une partition, qui aidera à comprendre et à guider la création (figure 91). Cette partition dure 40 minutes, pendant lesquelles la participation de chaque « nodo[312] » est clairement définie dans le temps ainsi que l'action à réaliser. La participation de *Konic Thtr* se place aux quince dernières minutes de la partition en interaction avec Nantou, Prague, Barcelone et Miami. J'ai pu, moi aussi, construire des pistes pour guider la création (extrait en figure 84, p. 303) à travers un scénario qui inclut des dessins, repères de mouvements de danseurs, lumière, vidéo, musique, etc. Cette manière de communiquer les idées est souvent utilisée par les artistes, elle aide à penser la performance dans sa totalité, et à coordonner les différents participants. Par ailleurs, cette partition aide aussi à penser aux actions, disciplines, participants, et donc, de mon point de vue, à continuer à observer les possibilités de création.

[312] *Nodo* est un terme qui évoque la relation aux connexions entre espaces réels, non hiérarchisés en réseaux. C'est un point d'interaction, une connexion, une union. Source : dialogues avec l'informaticien de I2Cat, Gérard Castillo, à I2Cat Barcelone, 13/08/2014. Également en glossaire n°21.

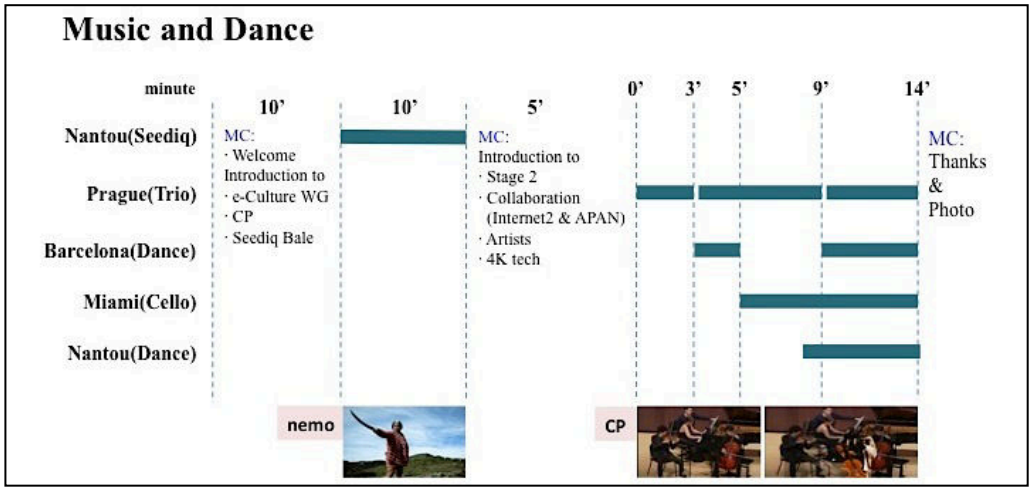


Figure 91. Partition réalisée par l'organisateur à Taïwan[313].

Ainsi, après l'organisation et le test en « privé » de *Konic Thtr*, le travail se développe de manière évolutive ; ils réalisent des tests entre eux deux, ensuite avec les installations et les techniciens de Barcelone. Cela se passe d'abord sans connexion internet (voir figure 92 a), ensuite en connexion avec la danseuse de Taïwan, (voir figures 92 b et 93 a), et finalement en utilisant tous les points de connexion, lors d'une répétition générale, quelques heures à peine avant le spectacle.

Figure 92 (a) : Rosa Sanchez et Alain Baumann, avec la danseuse Victoria Macarte à Barcelone. Ils testent des mouvements pour la caméra. (b) : test avec la danseuse à Taïwan, août 2014.

Figure 93 (a) : danseuse à Barcelone et danseuse à Taïwan en interaction virtuelle grâce à Alain Baumann qui rassemble les images dans un logiciel. (b) : spectacle « *dQ14 Dancing in space* », avec tous les nodos participant en temps réel ; point de vue de Taïwan, août 2014.

[313] Voir dossier complet en annexe DVD 3.a.

Le résultat de ce travail se visualise sur la dernière photographie, (figure 93 b), où on perçoit l'ensemble des compositions d'images, telles que le public de Taïwan les a reçues. Le travail de *Konic Thtr* est celui des deux danseuses signalées par les indications « Barcelona » et « Taïwan ».

Pour en revenir au processus de création, la première étape, d'organisation et de coordination à distance, a eu comme objectif, comme on l'a vu aussi pour *Seuil-Lab*, de profiter d'un temps de répétition, lequel est la plupart de temps difficile à réussir, car il faut rassembler tous les éléments qui se trouvent à distance, ce qui a un coût humain et technique (temps et argent). Le but de ce type de travail est de pouvoir optimiser les recours disponibles. Rosa Sanchez décrit ainsi son processus :

> Après une phase de réflexion, nous avons étudié deux directions de travail technologique qui nous intéressaient, en prenant la chorégraphie et la performance comme articulation entre les dispositifs technologiques et le mouvement du corps en action. En étudiant la partition, on a vu que nous devions intervenir avec un solo, où nous avons eu un peu plus de liberté de composition et d'utilisation technologique. Nous avons décidé d'utiliser une *kinect*[314] parce que cela nous a permis une interaction *in situ* dans notre *nodo*, sans être dépendants des problèmes technologiques de l'interaction en temps réel que produisent deux *nodos* à distance. Nous avons travaillé en interaction à travers la *kinect*, à l'aide des rapports de composition pour les mains et les bras, depuis le haut du corps parce que cela nous intéresse de travailler en plan moyen et en plan américain[315].

La performeuse décrit ainsi le déroulement des choix techniques et chorégraphiques lors d'un entretien réalisé à Barcelone dans le contexte de la recherche de *dQ14 Dancing in space*. Elle explique que cette façon de travailler leur convient, car ils sont plus libres pour créer et tester. Travailler à distance comporte des difficultés déjà mentionnées, comme le temps (disponibilité des équipes), la transmission de l'image (pixellisation, coupure de la connexion) et l'argent (temps de travail des équipes, location de salle et équipement). Pouvoir avancer de manière indépendante est un élément qui joue en leur faveur, afin de mieux profiter des moments de tests ensemble.

[314] *Kinect* est une caméra périphérique qui permet une interaction entre un corps en mouvement et des images en temps réel. Elle est souvent utilisée dans les jeux vidéo. Voir également en glossaire n°16.
[315] Interview de Rosa Sanchez par Vivian Fritz, 12/08/2014, à *la Fabra i coast*, Barcelone, Espagne. Traduction personnelle. Voir dossier en annexe DVD annexe DVD .3.a.

Du point de vue de la création chorégraphique, Rosa Sanchez explique comment elle a choisi le travail de duo avec la *kinect* en plan moyen et américain, pour se consacrer au haut du corps, un choix lié aux possibilités d'un travail plus simple et plus efficace. Le fait de n'avoir qu'une seule danseuse dans chaque lieu les a aussi aidés à se concentrer sur les échanges possibles entre les danseuses et *Konic Thtr,* avec Alain Baumann au logiciel et Rosa Sanchez comme directrice artistique. Au niveau des dispositifs, ils ont placé dans chaque lieu une caméra sur le plateau et un écran sur lequel les danseuses pouvaient voir le résultat de leur improvisation. Rosa Sanchez poursuit ainsi sa réflexion sur la création :

> Dans la seconde partie, dans laquelle nous avons proposé un duo, nous avons travaillé uniquement avec une caméra en direct. […] avec Alain, nous avons suggéré une réalisation en temps réel de l'image vidéo. Et pour cela, nous sommes allés un peu plus loin, en composant, en travaillant le mouvement comme une danse pour la caméra, ce qui était une écriture qui évoluait dans une composition symétrique de la rencontre entre les deux danseuses à Barcelone et à Taïwan, […] ; elle devenait kaléidoscopique, mêlant les corps pour faire en sorte que ces deux corps qui sont au début bien distincts, physiquement éloignés et occupant un espace, puissent se différencier visuellement, mais se superposeraient pour le public qui pourrait les percevoir comme un « tout »[316].

Une fois les dispositifs choisis, la danse se pense en accord avec les possibilités et les contraintes respectives. Rosa Sanchez ne perd jamais de vue son regard sur la danse, et les dispositifs techniques ne l'empêchent pas de développer ce qu'elle et Alain Baumann veulent proposer en spectacle. L'idée est donc de chercher une symétrie pour la danse qui produise des images de miroir « kaléidoscopiques » évoluant de concert malgré la distance physique. Les espaces différents, réunis, en forment un nouveau, dans lequel les doubles en images peuvent danser ensemble.

> Ensuite, nous avons dû simplifier un peu la réalisation en direct, en raison des questions de réseaux, de saturation du réseau qui ne nous permettait pas de faire le mélange en direct, mais il nous a permis de travailler le concept de rencontre et de danse pour la caméra[317].

Comme on le constate dans ces propos, l'artiste reconnaît qu'elle a eu besoin de simplifier les options de création à cause de problèmes techniques, mais cette option ne l'a pas empêchée de suivre le travail de recherche qu'elle a décidé de faire, et de profiter de la possibilité d'une « danse pour la caméra ». Cette forme

[316] Interview de Rosa Sanchez par Vivian Fritz, *op. cit.,* DVD 3a.
[317] *Idem*, Interview de Rosa, DVD 3a.

de danse médiée par la caméra est un travail conscient de ce que la danse accède à une autre dimension corporelle, spatiale et temporelle. La construction des mouvements dansés est conditionnée par l'« intermédialité » de l'appareil. Le corps en image, qui n'a pas de poids, perd les contraintes du corps « organique », en conséquence les mouvements peuvent se manipuler (post production ou logiciels qui permettent des effets en temps réel, comme c'est le cas dans le travail de *Konic Thtr*) les corps se dédoublent, exécutent des mouvements au ralenti ou qui se répètent, etc. Des formes « kaléidoscopiques », comme l'artiste le signale, se produisent à l'infini. Je relève particulièrement cette remarque en raison de mes propres réflexions par rapport à *Seuil-Lab*, puisque la possibilité d'une vision multiple a marqué mon esprit. L'expérience *Danse au seuil du monde : kaléidoscope* (2010) a renvoyé à cette même idée, sur laquelle j'ai continué à travailler dans les autres expériences, spécialement pour *Seuil : passeurs de rêves* (2013).

Il est intéressant de s'arrêter sur les propos concernant le processus de création de Rosa Sanchez, mais il ne faut pas oublier que ces choix se font en concertation avec Alain Baumann, ce qui suppose entre eux des échanges d'une complicité rare ; Alain Baumann représente en effet la partie technique du duo *Konic Thtr* :

> Du point de vue technologique … le plus intéressant pour moi a été de développer un outil en sachant que nous intervenons dans un espace de travail délicat. Nous avons eu des expériences antérieures, parce que l'on dispose d'un temps très limité pour résoudre plusieurs problèmes. Donc la proposition dans ce cas est d'avoir un outil prêt pour pouvoir très rapidement établir une communication entre les deux images lointaines (Barcelone et Taïwan). Ce qui m'intéressait ici, c'était de voir comment les danseurs communiquaient par les images. Ce qui m'intéressait était de placer les deux danseurs sur le même plan, j'ai aimé ça. L'idée était de faire quelque chose de technologiquement très souple, qui pourrait expérimenter ou simplifier ce qui était nécessaire[318].

L'artiste a suivi à la fois les consignes de l'organisateur d'APAN et les envies créatives de Rosa Sanchez, sans laisser de côté, pour autant, ses idées et ses propres envies du point de vue technique. Les contraintes liées au travail à partir de quatre points de connexion ont fait partie de ses réflexions, en permanence,

[318]Interview d'Alain Baumann par Vivian Fritz, 12/08/2014, à *la Fabra i coast*, Barcelone, Espagne. Traduction personnelle, Voir dossier « Visionair » annexe DVD 3.a.

pendant le processus. Les problèmes tels que la saturation du réseau internet, par exemple, qui engendre des problèmes d'images, de pixellisation, de fixation de l'image en perdant la sensation de mouvement, ont fait abandonner l'idée d'un travail de traitement d'images avec le logiciel qui leur ajoutait du « poids », sans parler d'éventuels problèmes de transmission, déjà effectifs pendant les tests. Choisir la simplicité technique a permis d'avoir une meilleure qualité d'images, mais n'a pas donné une création moins intéressante ; cela a permis, au contraire, de trouver des solutions plus créatives.

Ainsi, un travail de création dans ce format suppose un esprit motivé par des défis novateurs de recherche et de découverte en collaboration.

> APAN n'a pas tant pensé à faire une création très fixe, mais un cadre pour guider, et ça c'est très intéressant parce qu'on est confronté à des idées très différentes. Ce n'est pas comme quelque chose qui se prépare avec beaucoup de consentement, c'est quelque chose qui est en cours de préparation «vis-à-vis ». Tout le monde contribue selon son intérêt, « son grain de sable », et dans ce cas notre « grain de sable » était la composition visuelle et chorégraphique sur l'image des deux danseuses, comment les faire correspondre, interagir[319].

La possibilité d'instaurer des échanges, pour mener une quête en commun et réaliser un travail novateur, est la principale motivation des artistes *Konic Thtr*. Comme Alain Baumann le signale, tout le monde contribue à sa manière à la démarche. Chacun reste dans son rôle, mais rien n'empêche de dépasser les « seuils » disciplinaires pour apporter une nouvelle vision.

Dans ce travail réalisé en différentes étapes, le rôle de *Konic Thtr* a été de faire une proposition, principalement de danse, s'ajoutant à la partition prévue. Pendant le temps de travail préparatoire, il n'y avait pas trop de possibilités de chorégraphier, mais au moment des répétitions, la compréhension mutuelle entre les danseuses et l'équipe *Konic Thtr* a été la clé d'un esprit ouvert, dans une dynamique de contraintes comme le temps très limité, d'une capacité d'improvisation en danse et aussi pour la technique, de créativité pour résoudre des problèmes toujours présents. Rosa Sanchez affirme à ce propos que « même s'il n'y avait pas la possibilité d'un processus de création dans le temps, il s'est produit

[319]Interview d'Alain Baumann par Vivian Fritz, *op, cit,*. Annnexe DVD 3.a.

une bonne compréhension, malgré la distance géographique et culturelle[320] ». Ainsi, le processus créatif des artistes *Konic Thtr* se déploie selon leurs idées de création à l'origine, et les choix technologiques. De cette manière, il se produit une dynamique de création qui passe par la capacité à communiquer des idées, lesquelles sont accompagnées par les possibilités techniques dans un permanent *feedback.*

Dans ce sens, on peut confirmer l'idée que, tout comme dans les expériences vécues à travers *Seuil-Lab, dQ14 Dancing in space* repose sur la communication permanente entre les envies créatives, les possibilités techniques et le travail en équipe, ce qui constitue la clé des choix à effectuer. Cette forme de travail relève d'un défi, ouvre la voie à de nouvelles inventions, en particulier l'envie d'explorer une danse qui cherche à définir un corps et un espace scénique médiés par les technologies, mais aussi une grande capacité à « oser ».

V.2. LA CRÉATION VERS « UNE DANSE AU SEUIL » DES NOUVELLES TECHNOLOGIES.

On a pu constater qu'un travail à distance « intermédié » par les technologies de la communication, principalement la visioconférence, problématisait les éléments de base de la construction chorégraphique : corps dansant, espace et temps de la danse. Ainsi, la danse incarnée dans des « corps dansants » est obligée de rechercher de nouveaux langages et mouvements, lesquels trouvent leur source dans les gestes liés à la communication. Ces derniers permettent un décodage plus facile, et en conséquence un dialogue plus efficace et exploitable dans le domaine de la sensibilité et de la poésie d'une danse avec l'usage des technologies.

Que devient la danse avec les technologies de la communication ? Quelles sont ses caractéristiques ? Comment la penser ? Comment la créer ? Ces questions doivent s'envisager, comme nous l'avons vu, en fonction d'un univers nouveau et

[320] Interview de Rosa Sanchez, *op. cit.,* annexe DVD 3.a.

en changement permanent, et sous les angles socioculturels, philosophiques et scientifiques. En conséquence, l'identification de cette nouvelle danse touche de manière importante la méthodologie de sa création, c'est-dire son écriture, ce qui implique de se poser des questions quant aux possibilités du « corps dansant », des espaces scéniques et des formats de diffusion qui affectent la perception. Je développerai par la suite les principaux éléments à prendre en compte pour pouvoir se positionner face à une danse nouvelle qui se place dans la conjoncture du monde technologique.

V.2.a. La nouvelle vision perceptive d'un spectacle en temps réel, et à distance.

Les perceptions, comme indiqué dans les chapitres précédents, s'adaptent aux capacités corporelles liées à nos sens. Ainsi, nos expériences physiques et psychiques ont une influence sur nos perceptions, lesquelles se relient à la cognition et aux contextes socioculturels. Par conséquent, la question d'un spectacle en temps réel et à distance se présente comme un défi perceptif, cognitif et culturel, et la construction d'un tel spectacle suppose un environnement plus complexe que pour un « corps à corps ».

En effet, si plusieurs points techniques et humains doivent être pris en compte avant d'entamer le processus de création, ce chapitre veut démontrer que nous ne pouvons pas penser la danse de façon identique, lorsque nous utilisons des technologies, que lorsque nous faisons un travail chorégraphique en « corps à corps ». Nous devons être conscients que nous sommes face à un nouveau « monde » dans lequel les paramètres connus pour la danse ne sont pas envisageables de la même façon. Par exemple, en utilisant la visioconférence, le corps dansant se dédouble en images, il éveille donc autrement l'imaginaire, il communique et dévoile des mouvements qui évoluent dans des espaces et des temps parallèles, qui se croisent, qui se redéfinissent à l'infini, autant de formes impossibles sans l'apport des technologies.

Comment définir ces éléments pour une création interconnectée, en temps réel et à distance ? Des réflexions sont encore en cours, et les questions restent bien

plus nombreuses que les réponses … Ce qui m'intéresse personnellement, plutôt que de trouver une « recette » pour un spectacle de ce type, est la prise de conscience que le plus important est l'attitude, le fait d'avoir un état d'esprit particulier, de la même manière que l'on est conscient de suivre un cours de technique classique, moderne, ou une improvisation de danse contemporaine. Il y a des pistes à suivre, mais nous savons que les consignes diffèrent selon les cas. De la même façon, la danse créée selon le principe d'une « intermédialité » technologique doit être ouverte et disponible d'une autre façon. J'imagine un corps et une conscience similaires à notre état en situation de rêve. Dans ce contexte, nous sommes amenés dans un univers où les paramètres du quotidien ne correspondent pas à ce que nous expérimentons. Une immersion inévitable s'impose, les sensations se réveillent de manière différente, et les limites apparemment infranchissables d'un écran semblent disparaître. Les contraintes des dispositifs imposés se transforment en un voyage vers une corporalité à découvrir.

Il faut rappeler qu'à la différence des rêves, « vécus » de manière individuelle, les expériences menées avec Les outils technologiques peuvent devenir un rêve collectif, une sorte de « rêve partagé », à voir et à vivre de manière collective. Cette « expérience collective d'un rêve » impliquerait non seulement les danseurs sur scène et le public, présent et à distance, mais aussi toute l'équipe qui participe activement, en conscience, et prête à réagir, parce que l'expérience est toujours en partie imprévisible.

Pour continuer sur les perspectives possibles d'une danse avec l' « intermédialité » des technologies, il faut aussi prendre en compte l'attitude et l'état d'esprit qui doivent primer dans ce type de création. Ces conditions ne peuvent pas être détachées de l'« intermédiation » technique, comme dans le cas des dispositifs liés à la visioconférence (ou, dans *dQ14 Dancing in space*, l'internet), à la caméra, aux écrans, à la lumière, aux images télétransmises, et qui sont à repenser en relation avec la danse proposée. Dans ce contexte, les perceptions s'organisent et sont stimulées d'une autre façon. La conscience spatiale est centrée sur le sens de la vue, le plus sollicité dans cette création. Les danseurs doivent être attentifs à la fois aux dispositifs scéniques (cadrage de la caméra, décors, images, câbles, lumière), à leur danse, et au rendu des images en temps

réel, en interaction avec les autres espaces sollicités. Les techniciens et les informaticiens sont eux aussi en permanence en train d'observer et d'interagir selon les besoins de la création, toujours en temps réel. Enfin, le public est sollicité à travers diverses propositions visuelles sur la scène (danseurs sur place, images en direct).

Dans ce cas, la problématique de la création doit accorder une part importante des réflexions aux aspects techniques mais aussi physiologiques, lesquels joueront un rôle fondamental pour la prise en compte des limites et possibilités au niveau sensoriel. Avec les yeux, très sollicités dans la danse avec l'usage de technologies audiovisuelles et de l'informatique, se pose la question de la morphologie. Il se trouve qu'il existe un problème lié aux limites oculaires de notre perception. La vue transmet des informations à notre cerveau sur ce qui nous entoure, en lui permettant de faire une interprétation ; mais cette transmission dépend de la structure oculaire, car le champ de vision diverge selon les angles, selon une perception « conique ». Les phénomènes de perception et d'illusion d'optique (point aveugle, perception de la lumière, de la couleur, de la perspective, etc.) sont des éléments que l'on doit connaître pour pouvoir élargir les possibilités d'utilisation audiovisuelle et chorégraphique dans le contexte d'une télétransmission.

La sélection des images sur la scène est également liée à la capacité du cerveau à choisir les images selon les contextes de chaque spectateur qui détermine l'ordre des images à regarder. On a pu en voir des exemples avec l'utilisation de ce principe dans les travaux pour la caméra de Cunningham, qui a volontairement élaboré des séquences de danse différentes pour chaque danseur, forçant ainsi le spectateur à choisir. Ces idées sont applicables à la création de danse à distance : les dispositifs de projection, en plus des danseurs sur place, offriront un choix entre plusieurs éléments sur la scène. Dans mon cas, le fait de proposer une interaction directe entre danseurs qui se trouvent à distance et danseurs en temps réel a permis de constater que la vue est spécialement active dans le travail chorégraphique. Le danseur doit être attentif aux images des danseurs d'ailleurs et à sa propre image. Ainsi, le travail de la danse doit essayer de trouver un équilibre entre les sens les plus et les moins sollicités, et une méthode adéquate. Dans les deux cas

étudiés, *dQ14 Dancing in space* de *Konic Thtr* et les expériences *Seuil-Lab*, les danseurs sont soutenus par les chorégraphes et les techniciens (qui proposent et observent de l'extérieur) et les dispositifs (tels les écrans avec des images de grande taille).

D'un autre côté, il y a la question des interprétations possibles en fonction de la culture et des expériences vécues. Dans le cas du congrès APAN, on a pu observer le point de vue de l'Orient à travers la carte des réseaux mondiaux centrés sur l'Asie Pacifique, symboles de ce congrès, figure 89 (a) (p. 333), une carte étrange pour le monde occidental habitué à une autre représentation de la planète. Cet exemple montre bien comment les éléments culturels jouent sur la création à distance, ce qui implique des contraintes tout comme une richesse sur le plan de l'exploration d'autres manières d'envisager la création. Le fait d'expérimenter et de faire des échanges entre les différents « nodos », dans une continuité, peut contribuer au développement d'une création novatrice, de nouveaux codes de communication (comme un consensus de la diversité qu'apporte chaque lieu ou pays), pour aboutir à de nouvelles formes d'écriture chorégraphique.

Les trois points mentionnés ci-dessus peuvent servir d'exemples et montrer comment prendre en compte les facteurs liés à la technique ou à la physiologie au moment d'une création de danse en télétransmission. Laurence Louppe affirme que « des phénomènes optiques sont conditionnés, dans la civilisation occidentale, par les habitudes culturelles […][321] » ; elle donne l'exemple d'un atelier de danse de Susan Buirge, chorégraphe qui propose un travail sur le corps dans l'espace. Susan Buirge, citée par Laurence Louppe, remarque comment les participants s'accommodent de manière simultanée, en formant une espèce de configuration collective, homogène. Un travail d'improvisation qui pourrait dévoiler l'influence d'un conditionnement optique culturel sur les façons inconscientes de bouger. C'est-à-dire une espèce de convention collective inconsciente par rapport à la façon de bouger et concevoir l'espace.

[321] LOUPPE Laurence, *op. cit.,* p. 183.

Susan Buirge, qui a travaillé dans plusieurs pays dont le Japon, souligne le contraste entre la perception d'un travail chorégraphique et sa réception optique conditionnée par la culture qui l'accueille. Dans ce contexte, on peut imaginer à quel point il est important de contextualiser et de connaître les « nodos » de connexion à travailler. Cet élément peut non seulement favoriser un bon échange et une bonne coordination, mais aussi permettre de tirer profit de visions différentes sur un même sujet.

Si l'on en revient aux expériences *Seuil-Lab* ou aux créations de *Konic Thtr*, spectacles travaillés sur différents continents, on peut imaginer la richesse interculturelle que comportent ces créations. Il peut être intéressant de poursuivre une recherche sur les effets de la perception, de la compréhension, de l'imagination, sur la réception, dans chaque endroit, avant d'envisager un spectacle. Les idées avancées au fur et à mesure des échanges concernent les formes de représentation et de réception d'un spectacle qui, sûrement, n'a pas les mêmes effets d'un pays à l'autre. Autrement dit, si les échanges produits par la création avec différents pays pouvaient être plus conscients, les différences culturelles portées par les divers corps dansants pourraient produire un syncrétisme d'une esthétique dansée. Concrètement, par exemple dans les expériences *Seuil-Lab* entre le Chili, La France et la Colombie, on pourrait, avec le temps, adopter des formes gestuelles de chaque endroit qui se développeraient différemment à travers l'interaction de ces trois nodos, et donc développer collectivement une nouvelle danse qui porterait l' « âme » de chaque pays vers une « âme » commune.

Si l'on prend l'exemple de l'interculturalité de l'expérience *Seuil in progress* (2012), on note la fluidité de la danse entre les artistes de France et du Chili, parce qu'ils avaient déjà collaboré auparavant. Il y avait donc une connaissance de la danse partagée à partir d'une forme conventionnelle (corps à corps), ce qui a été un avantage pour le travail avec la visioconférence. En revanche, lors de la même expérience, la relation avec la Colombie, que nous n'avons jamais rencontrée, si ce n'est à distance, a posé quelques problèmes : les divergences sur la vision esthétique du spectacle ont suscité beaucoup de discussions pendant la résidence, car par exemple, pour eux, l'idée de danse contemporaine qui n'était pas la même que pour nous. Le travail d'une semaine en

connexion permanente entre la France, le Chili et la Colombie a aidé à prendre du temps pour nous concilier et travailler en commun. Il est certain que les endroits choisis dans chaque pays jouent un rôle, et pas seulement au niveau culturel : deux d'entre eux comportent des filiales d'art et d'esthétique (l'Université de Strasbourg et l'Université du Chili), tandis que le troisième pays a une filiale en audiovisuel et télévision (Colombie), d'où la différence dans la manière d'envisager la création artistique.

Du point de vue technique, lors de la même expérience *Seuil-Lab*, les dispositifs placés sur chaque plateau ont permis d'être face à face, et d'avoir un public sur place et à distance. Dans cette configuration, le regard des danseurs a dû travailler selon des étapes distinctes. Une vision directe, la plus confortable pour l'œil, quand la chorégraphie est conçue en face à face et que les danseurs ont la possibilité de regarder avec l'angle qui permet de voir plus clairement les objets. Mais il existe des angles morts, quand les danseurs doivent se déplacer sans forcément se voir ; ce regard situé hors du champ de vision suppose de percevoir ou d'imaginer l'autre. Le spectacle comprend aussi des angles aveugles, quand les danseurs sont restés totalement invisibles pour l'autre « nodo ».

Ainsi, le langage chorégraphique développé dans ces conditions a dû être travaillé en expérimentant les effets de perception et de réception des danseurs. L'improvisation a aidé à trouver certaines pistes, des éléments liés à des codes de communication (comme regarder fixement, s'éloigner, etc.) ont facilité le « dialogue » à travers des gestes dansés. En fait, la création d'un spectacle dans ces conditions se nourrit beaucoup de l'improvisation, qui permet de tester mouvements et outils, ainsi que de développer des techniques corporelles plus pertinentes dans ce contexte de création. Comme l'affirme Laurence Louppe :

> L'improvisation est une dialectique entre les sources profondes du danseur, l'événement suscité par l'expérience, et le regard qui fait retour et donne de nouveaux repères, ou au contraire déplace et recule les frontières du possible par un nouvel appel[322].

De ce point de vue, les conditions de création d'un spectacle à distance et en temps réel peuvent vraiment privilégier l'improvisation qui permet un dialogue

[322] LOUPPE Laurence, *op. cit.,* p. 224.

perceptif et plus adaptable aux besoins de ce type de danse. Les tests et la liberté lors d'une improvisation restent dans une logique communicationnelle ; cela débouche sur un dialogue dans lequel la réponse est conditionnée par une « écoute » qui passe par un visuel dans lequel les frontières matérielles des outils technologiques sont effacées par une danse qui fait voyager sans limites, si l'on trouve une méthode adaptée.

En ce sens, on voit comment le danseur peut développer différentes capacités sensorielles ; « un danseur producteur est encore celui qui peut proposer véritablement à son public des perceptions travaillées et rares, l'emmener vers ce point reculé où, souvent, il se découvre mieux lui-même »[323], écrit Laurence Louppe, confirmant le fait que le danseur peut faire un travail sensoriel toujours à découvrir et à réinventer. De cette manière, il est possible que la vision de cette danse particulière, qui se développe avec un travail à distance et en temps réel, se trouve principalement dans la capacité des danseurs et des chorégraphes à s'ouvrir à un usage perceptif différent.

V.2.b. La danse d'un « rêve collectif », « partagé », « éveillé ».

Le point qui revient souvent dans mes réflexions sur la danse et l'usage de dispositifs techniques, est celui du rapport avec les rêves. Les perceptions, intermédiées par les technologies qui permettent une connexion à distance et en temps réel à travers l'audiovisuel, ouvrent une large palette de possibilités d'usage de l'image. Dans ce sens, une danse où le corps dansant travaille avec un partenaire audiovisuel peut contribuer à « traduire » ou à « construire » le monde intérieur d'une danse invisible à nos yeux, une danse liée à l'imagination et aux sensations de ceux qui dansent ou créent la danse.

Dans ce contexte, je propose de réviser le schéma I, figure 22, de la première partie de la thèse (p. 105) et repris dans ce chapitre (p. 401), pour envisager les différents stades du corps dansant. Il s'agit de prendre conscience des

[323] LOUPPE Laurence, *op. cit.,* p. 215.

différentes conceptions du corps du danseur pour projeter vers de nouvelles possibilités le stade d'un corps dansant « paradoxal », un corps qui m'intéresse en particulier, qui invite à « rêver » à travers la danse et le partenaire technologique, qui pourrait être capable de rendre visible en images le monde concret et « virtuel » du danseur.

Le voyage que permet cette danse ressemble aux rêves, mais ce rêve « collectif » au niveau des sensations liées à l'espace temporel et à la matière. Le rêve se place dans un univers sensoriel où le corps « vit » les sensations comme dans la vie quotidienne, à la différence que les phénomènes « physiques » comme la matière, l'espace et le temps correspondent à d'autres paramètres plus larges. Ainsi, penser à un « rêve collectif », lequel se caractérise par le fait de vivre (au niveau sensoriel) et de visualiser (à travers le corps qui danse et les images projetées), permet de mieux comprendre le rapport d'une danse qui se développe dans le contexte des technologies. Le danseur voit dans son imagination, les situations qu'il vit corporellement et qu'il « verbalise » à travers son mouvement. Il vit ce processus en compagnie des autres qui peuvent à leur tour « voir » son rêve eux aussi (dans la danse sur place et avec les images), le vivre (s'immerger dans l'univers proposé par le spectacle) et le « verbaliser » (de manière symbolique dans le cas d'une interactivité à travers les dispositifs, participation performative, expression des sensations, etc.). Tout en pensant, en premier lieu, à tous ceux qui sont en train de participer à la création en temps réel (danseurs, techniciens, artistes visuels), il faut également envisager le public, qui peut aussi suivre la même logique (avec peut-être la verbalisation en moins, selon la proposition artistique).

Ainsi, on peut dire que le spectacle est une sorte de « Matrix[324] », comme dans ce film où les gens sont interconnectés par des fils qui transmettent les sensations. Dans le cas d'une danse avec un « rêve partagé », ceux qui sont sollicités pour « rêver » se trouvent « interconnectés » et sont conscients d'être en train de « rêver » (d'interagir avec un univers technique en s'immergeant dans un univers « virtuel »). Ils sont capables de maîtriser leur état sensoriel d'une certaine

[324] *Matrix* : film de science-fiction australo-américain sorti en 1999. Il parle d'un monde virtuel surveillé, dans lequel les gens vivent comme si c'était la réalité. Ils sont inconscients du fait que leurs vrais corps sont en état d'hibernation, interconnectés entre eux et avec une machine qui les manipule.

façon, en ayant conscience de ce « voyage » sensoriel. Le corps dansant conscient qu'il « rêve » partage cette conscience imaginaire à travers la visualisation en images que permettent les technologies. En conséquence, cette danse peut produire une immersion, un voyage à « vivre » par les sens et l'imagination.

D'autres réflexions concernant ce parallèle entre la danse « intermédiée » par les technologies et les rêves me semblent intéressantes à mentionner : celles de Robert Desoille, psychothérapeute, fondateur de la méthode du « rêve éveillé ». Dans son ouvrage intitulé *Exploration de l'affectivité subconsciente par la méthode du rêve éveillé* (1938), il propose une méthode de traitement psychologique, le « rêve-éveillé-dirigé » (RED). La psychologue Elisabeth Mercier décrit ce concept sur son site :

> Le rêve éveillé, état intermédiaire et nuancé entre l'état de veille et l'état de sommeil, entre le « physiologique » et le « psychique » est, par essence, le reflet de ce réservoir inépuisable où le sujet a accumulé, depuis sa naissance, ses angoisses, ses craintes, ses désirs, ses expériences, lesquels demeurent, en tout état de cause et face au monde extérieur, les facteurs déterminants de son comportement[325].

Cette méthode met le patient en repos, les yeux fermés ; guidé par le physiologue vers des sujets ou des images, il doit se laisser porter par son imagination en toute liberté, et dispose de diverses formes pour exprimer son expérience (écrire, dessiner, peintre), une sorte d'imagination active.

Sans entrer dans les détails, cet exemple me semble pertinent pour ma recherche concernant le parallèle entre une danse avec l'usage des technologies de la communication et les rêves. La danse est guidée par le chorégraphe vers un imaginaire qui prend en compte les sensations et la visualisation du danseur, lequel s'exprime avec le langage de la danse, mais est aussi soutenu par les dispositifs audiovisuels. Des expériences artistiques telles que le surréalisme ont déjà fait appel à ce monde « virtuel » des rêves, en cherchant des méthodes d'exploration et de représentation. Ainsi, cette danse qui se dédouble, avec un corps qui se détache des règles imposées par la matière, « voyage » dans des univers de réalités diverses, comme dans les rêves. À la différence, comme je l'ai mentionné, que les

[325] MERCIER Elisabeth, *Rêve Éveillé*, disponible sur le site de l'auteur : http://elisabethmercier.fr/historiquedureve/index.html (consulté le 24/11/2014).

expériences sont visibles et partagées sensoriellement par les spectateurs, bien qu'à des degrés divers selon les dispositifs proposés, logiciels interactifs, réalité virtuelle, réalité augmentée.

V.3. REDÉFINIR LES ÉLÉMENTS DE BASE DE LA CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE : QUELS CORPS, ESPACES ET TEMPS ?

Après être passés par l'histoire, les expériences et exemples de l'utilisation des outils technologiques, nous avons constaté que la danse se trouve dans un contexte non conventionnel pour ce qui est de la création. Je m'appuie sur la métaphore du rêve, pour les manières de concevoir le corps, l'espace et le temps à partir d'autres paramètres que la réalité matérielle. Ainsi, le corps dansant, son espace et son temps se trouvent dans une situation particulière dans la création par visioconférence, et ils doivent s'envisager autrement.

Je ne mets pas à l'écart le fait que le « corps dansant » d'une danse en « corps à corps», sans machine pour l'intermédier, a aussi une vision large que des chorégraphes et des théoriciens ont déjà explorée de manière interdisciplinaire (techniques corporelles, vision philosophique, socio-culturelle, conceptuelle, etc.). Par exemple, Merleau-Ponty envisage le corps de la manière suivante :

> Comme mon corps qui est l'un des visibles se voit aussi lui-même et, par là, se fait lumière naturelle ouvrant au visible son intérieur, pour qu'il y devienne mon paysage, réalisant, comme on dit, la miraculeuse promotion de l'être à la « conscience », ou, comme nous disons plutôt, la ségrégation du « dedans » et du « dehors »[326].

Si l'on pense à une vision phénoménologique du corps (qui se voit lui-même, qui est conscient des dimensions d'un monde intérieur et extérieur reliés), comme celle du philosophe Merleau-Ponty, on peut s'interroger sur ce corps qui est confronté à l' « intermédialité » de la visioconférence. Quel corps, quel espace, quel temps sont possibles dans ces conditions ? L'idée de « conscience » qui affleure dans les expériences *Seuil-Lab* est particulièrement reliée aux dispositifs. Cette idée de conscience, ou de ségrégation du « dedans » et du « dehors », prend

[326] MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, *op. cit*., p. 158.

donc un sens particulier parce que l'on peut, par exemple, se regarder de différents points de vue, en temps réel, sur les images.

Mais, comme je viens de le relever pour la danse « corps à corps » en général, il y a encore beaucoup à dire sur le corps dansant et ses possibilités. On peut imaginer ce que la médiation des nouvelles technologies dans le champ chorégraphique pourrait proposer comme vision du corps dansant et comme nouvelles perspectives de création. Par exemple, on pourrait établir un parallèle entre l'utilisation de la technologie (visioconférence, internet) et la découverte des micros et macro mondes qui ne sont pas perceptibles avec nos sens « nus ». Or, des mondes où les technologies agissent comme des prothèses qui améliorent nos performances sensorielles, ou les placent dans d'autres configurations sont envisageables. Par exemple, on peut ainsi penser à la découverte du microscope, qui améliore la vision « nue » pour observer des mondes minuscules, alors qu'avant il était impossible de savoir qu'ils existaient. De même pour le télescope qui a permis à l'être humain de découvrir d'autres mondes au-delà de notre planète. Ainsi la danse, « intermédiée » par la visioconférence (ou les technologies de la communication) découvre et explore un autre monde.

Avec l'utilisation de la visioconférence (ou technologies de la communication) le corps dansant montre un « dedans » visible pour les autres, d'où ma proposition de faire un parallèle avec les états de rêve, puisque le corps dansant dans un état « paradoxal » devient une réalité en image, avec un dedans et un dehors sans frontières. Ce corps dansant se redéfinit avec les technologies, et se déplace dans des espaces infinis sous différentes formes et temporalités.

La danse devient-elle un paradoxe elle-même ? Elle existe dans un corps, mais aussi hors du corps, elle est mouvement et absence de mouvement. Elle existe dans un espace, plusieurs espaces ou nulle part. Si l'on considère, par exemple, que la danse se trouve hors des limites du corps et de la « réalité » tangible et matérielle, on pourrait envisager d'autres définitions du corps, de l'espace et du temps dans le contexte de cette thèse.

Ainsi, je pourrais proposer quelques idées, concernant ces éléments de base de la création chorégraphique, qui peuvent aider à mieux comprendre comment envisager des paramètres de création pour le corps, le temps et l'espace de la danse dans le contexte de ma recherche. Je m'appuie sur des éléments théoriques et pratiques déjà développés, et l'une des propositions que je souhaite reprendre est celle de à l'analogie du rêve, qui évolue selon d'autres paramètres hors de la « réalité » quotidienne.

Sans chercher à imposer une méthode de création chorégraphique avec l'utilisation des technologies de la communication, je voudrais proposer des réflexions issues de diverses expériences qui peuvent aider à élargir le « vocabulaire » chorégraphique dans le contexte d'une danse mise à l'épreuve des technologies. Par la suite, j'envisagerai les moyens d'imaginer des dispositifs, en laissant de côté les visions esthétiques de création proprement dite, lesquelles seront infinies selon les recherches, les envies des chorégraphes et des créateurs. Les points à développer rappellent les possibilités que les dispositifs donnent à la danse pour observer, envisager, imaginer d'autres façons de danser.

V.3.a. Le « Corps dansant ».

On doit considérer le corps dansant depuis le point d'où est transmise l'image. Par exemple, dans le cas des premières expériences *Seuil-Lab* (2009 à 2012), on avait comme configuration deux « nodos » de connexion, le Chili et la France, et dans chaque pays des danseurs en « chair et en os ». Dans ce contexte, la transmission en direct (temps réel) transforme les corps de chaque « nodo » diffuseur en corps devenus image pour ceux qui reçoivent. Par exemple pour le Chili, les images des danseurs de France et d'eux-mêmes projetés sur les écrans sont des corps « réels » sous forme d'images. La même situation peut être envisageable pour les autres « nodos » qui reçoivent les images.

Le corps qui est sur place a son double en image au même endroit, et dans les autres lieux. Les corps « en chair et en os » présents sur chaque « nodo » émetteur, s'hybrident en image, car eux-mêmes se transforment en images qu'il est

possible de voir dans le lieu des danseurs en « chair et os », et qui sont diffusées ailleurs. Autrement dit, il s'agit de corps dansant interactifs en temps réel qui s'hybrident en créant une relation immatérielle en image, et matérielle d'un corps dansant sur place.

Les télétransmissions des danseurs depuis chaque lieu se rencontrent virtuellement en images. Ces rencontres se produisent sur les écrans, et connaissent des variables : visibles pour chaque point de transmission, visibles sur le web, certains danseurs envoyés sur un seul « nodo », tous les danseurs sur tous les « nodos », etc., c'est-à-dire que les images télétransmises de chaque danseur proposent ces rencontres en un seul endroit virtuel, lequel est à la fois visible par chaque « nodo », un seul « nodo », dans aucun « nodo », seulement sur le web, etc. Par exemple, les images « composées » où les danseurs se réunissent en images peuvent arriver à un « nodo » et repartir « recomposées » vers un autre « nodo ».

Sur les figures 94 (par la suite) et 95 (p.355), je propose d'envisager, à partir des exemples mentionnés, des possibilités de visualiser le corps dansant. Le schéma XI (figure 94) et le schéma XII (figure 95) montrent le corps dansant selon différentes possibilités qui sont celles d'une danse « intermédiée » par la visioconférence (ou internet).

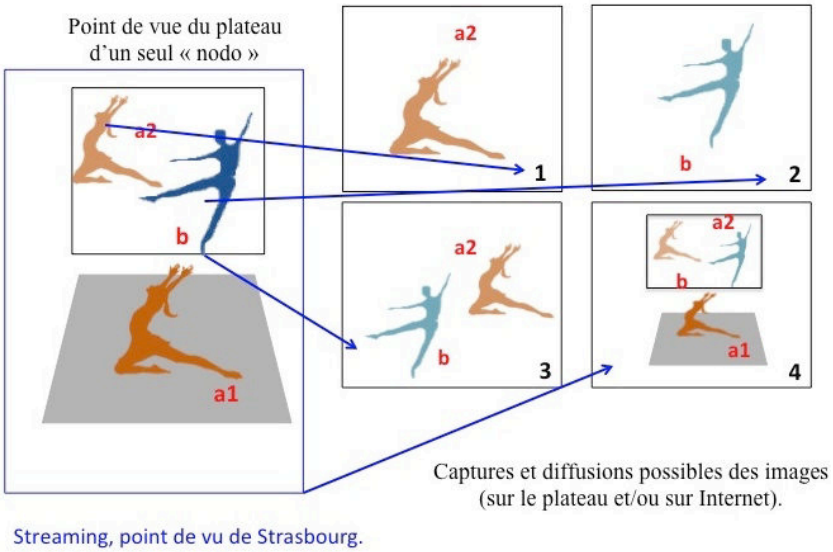


Figure 94, schéma XI. Plateau depuis le point de vue d'un seul « nodo » d'émission et de réception. À côté, les possibilités de récupération de l'image par le point de réception, et aussi sur le web (Schéma réalisé par Vivian Fritz).

Le schéma XI de la figure 94, montre un danseur (image de gauche) « en chair et en os » (a1) sur un plateau et peut correspondre à la configuration de *Seuil in progress* (2012). On a deux caméras, l'une au milieu du plateau (qui permet d'interagir en direct avec le danseur situé ailleurs) et une autre qui filme l'ensemble (danseur sur le plateau « en chair et en os » et images sur l'écran) depuis le public, en plan large. Sur l'écran, on voit le double en image (a2) du danseur sur le plateau, et le danseur venu d'ailleurs (b).

La caméra sur le plateau capture et envoie l'image en direct selon deux possibilités, soit vers le pays opposé, soit en récupérant l'image pour la renvoier sur le plateau en produisant un double du danseur sur place.

Dans les images de droite (même schéma XI), on peut voir quatre possibilités d'usage des captures d'images ; (1) : la capture de l'image du danseur sur le plateau peut être renvoyée sur le plateau, et/ou diffusée ailleurs, vers d'autres « nodos », ou/et sur le web ; (2) : la capture de l'image du danseur lointain (b) est diffusée sur le plateau, mais peut aussi être diffusée sur le web ; (3) : on pourrait ressembler les images du danseur sur le plateau (a1) et du danseur lointain (b), ces deux images pouvant être manipulées et renvoyées aux endroits opposés, sur le plateau et le web ; (4) : l'image de l'ensemble du plateau peut être envoyée sur le web mais aussi sur les autres « nodos ».

Un autre schéma aide à comprendre les possibilités de composition de la danse avec la visioconférence :

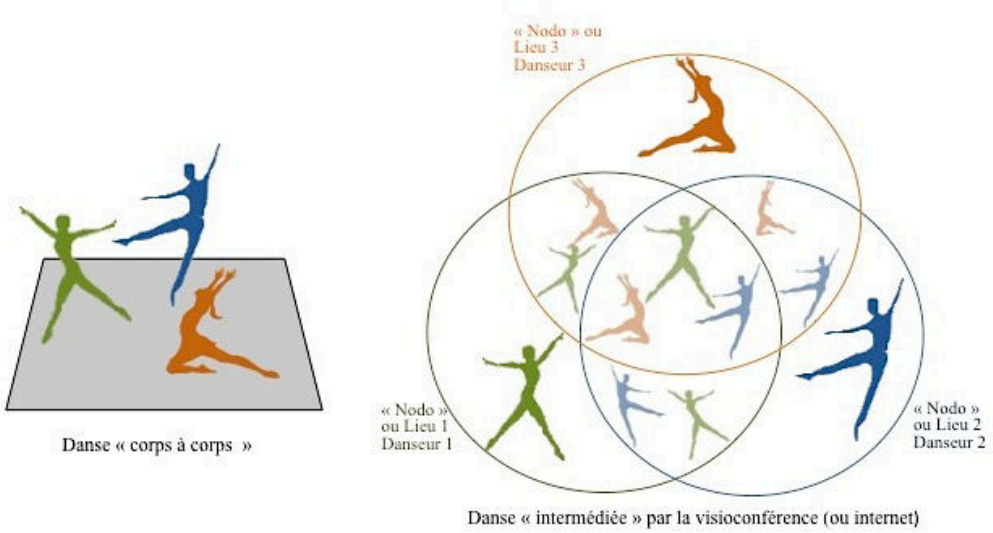


Figure 95, schéma XII) Le point de vue d'une création « corps à corps », et la multiplication de points de vue avec l'utilisation de la visioconférence ou internet. (Schéma réalisé par Vivian Fritz).

Sur le schéma XII, on voit à gauche un plateau avec trois danseurs en « corps à corps », sans intermédiation des dispositifs techniques. À droite, on voit trois endroits ou « nodos » représentés par une couleur différente (vert, bleu et orange) en connexion en direct. Les possibilités de composition chorégraphique se multiplient ; par exemple le chorégraphe peut choisir l'option dans laquelle le danseur 1 se voit lui-même, ou agit avec le danseur 2, ou le danseur 3, ou bien les trois dansent en même temps. Selon la créativité du chorégraphe, d'autres propositions, non représentées sur ce schéma, peuvent exister. Les alternatives sont multiples, d'autres formes de corps peuvent s'envisager au niveau esthétique ou conceptuel, par exemple l'image du corps venu d'un « nodo » qui est projeté avec des effets de transparence, de changement de couleur ou de taille, etc., ce qui jouera sur la conception chorégraphique.

V.3.b. L'Espace.

Comme je l'ai déjà mentionné, on ne peut pas séparer le corps dansant de son interaction avec l'espace et le temps. Si j'ai divisé en trois éléments cette nécessaire interaction, ce n'est que pour mieux décrypter la transgression introduite par les technologies de la télécommunication en partenariat avec la danse, et

donner quelques pistes pour réfléchir sur la création chorégraphique dans ce contexte.

Ainsi, l'espace suit les mêmes principes que le corps dansant, c'est-à-dire qu'il constitue un lieu depuis le *nodo* émetteur (topologique et matériel), lequel se double et se redéfinit en images. La nouveauté ici réside principalement dans un élargissement du concept d'espace : il se prolonge virtuellement vers l'autre *nodo* en images, et joue sur les points de vue possibles sur la danse. Par exemple, en reprenant le même schéma XI, (p. 353), on trouve un danseur (a) sur un plateau, et derrière lui deux images de lui-même (a2), mais aussi l'image d'un *nodo* distant (b). Deux espaces différents se mélangent dans les images, celui du plateau qui se dédouble comme le danseur (a) et (a2), et celui venu d'ailleurs (b). Un nouvel espace apparaît en image, un « seuil » où les espaces se rassemblent. L'espace où se trouve le danseur (a) s'hybride donc avec celui des images.

L'espace sur le web est un nouvel espace qui peut contenir tous les autres espaces en connexion, et avec des possibilités de connexions qui se multiplient. Par exemple sur le web, on peut mettre dans un streaming en temps réel tous les *nodos* participants, ce qui donnera la vision des différents publics ; l'espace sur le web contient des espaces qui sont liés en temps réel.

Autre point intéressant par rapport à l'espace, la caméra qui va transmettre les images divise la scène du plateau en espaces télétransmis et en espaces « aveugles » pour les autres *nodos*. Cela permettra au créateur de proposer une danse qui contient différents espaces, visibles pour le spectateur sur place et le spectateur d'ailleurs, ou uniquement visibles pour le public du *nodo* transmetteur. Cette vision de différents espaces parallèles qui cohabitent de diverses manières peut permettre de construire une danse qui se multiplie et dévoile d'autres univers, selon les points de vues que le chorégraphe veut donner. L'écriture chorégraphique pourrait ainsi devenir un labyrinthe à découvrir, à interpréter et réinterpréter selon les espaces à dévoiler et/ou envisager.

V.3.c. Le Temps.

La question du temps est encore plus complexe que celles du corps dansant et de l'espace, car sont en jeu différents plans. Cela ouvre la voie à une réflexion philosophique liée à une réalité démontrable. Avec l'utilisation des technologies de la télécommunication, des temps sont réunis de manière impossible dans une composition de danse n'utilisant pas cette technologie. En effet, plusieurs temporalités se croisent, et je propose d'observer tout d'abord le « Temps Universel » de l'observatoire de Greenwich, référent commun pour toute la planète, ensuite un « Temps Local » selon l'heure de chaque pays du « nodo » participant ; mais il existe également des temps parallèles, la coexistence de différents temps qui se rencontrent. Par exemple, dans le spectacle au Chili, la France était présente en temps réel, mais en France, il y avait un autre horaire, donc physiquement il se produisait une cohabitation temporelle réelle immatérielle, mais perceptible par les lointains participants. Il est donc question d'un temps relatif, puisque la temporalité des horaires de chaque pays, au moment de la réception et en raison du décalage de l'image, joue sur la fragilité du signal transmis, instable dans la transmission.

Le temps de la chorégraphie doit prendre en compte le temps de chaque transmission simultanée sans oublier que la connexion peut être variable selon les décisions du chorégraphe. L'artiste peut en effet choisir entre un temps ou un autre, selon la composition à proposer. Cependant, l'on doit toujours être conscient du retard (deley), un temps non gérable mais qui peut devenir un temps intéressant à chorégraphier.

Pour mieux comprendre l'impact de cette transgression temporelle dans un spectacle de danse dans ce contexte, une analogie est possible avec l'astronomie. Le rapport d'un travail à distance et en temps réel peut être illustré par mon expérience de terrain dans *Seuil : passeurs de rêves* (2013) à l'observatoire astronomique de Cerro Tololo. Juan Seguel, ingénieur et spécialiste en éducation, chargé de la cellule pédagogique du Centre astronomique, rappelle que l'astronome se place à un point temporel où il est capable de visualiser plusieurs temps différents à la fois. Cela s'explique : les corps célestes émetteurs de la lumière se

trouvent à différentes distances, traduites par une « transmission » de lumière qui arrive dans un espace-temps différent de celui de l'astronome observateur depuis la Terre. Ainsi est-il possible de voir simultanément plusieurs temps dans un seul temps.

Sur la figure 96, on voit l'ingénieur Juan Seguel montrer avec une image comment l'astronome, à partir d'un seul endroit, la Terre, voit plusieurs temps à la fois, réunis en un seul point de vue. Le schéma montre sur des rectangles des étoiles différentes, situées chacune dans des temporalités différentes. Dans mon exemple, les « étoiles » sont les danseurs, à la différence que ce que l'on voit se trouve dans différents endroits physiques, les *nodos*.

Figure 96. Juan Seguel montre le schéma symbolique du temps astronomique[327].

L'image montre comment il est possible de choisir un point de vue pour regarder les étoiles qui ont différentes temporalités, il s'agit d'une conception du temps située hors de ce que nous sommes en train de vivre dans le quotidien. Une variété de temps réunis dans un « même temps », est ce qui s'observe. Je vois cette même situation dans la danse « au seuil » d'internet. La danse voyage en image, en lumière, comme une étoile dans l'univers qui croise d'autres « étoiles », lesquelles sont aussi une source de lumière qui voyage.

Le temps de la danse se voit élargi, ce qui permet d'envisager un autre temps pour la chorégraphie. Cela donne une sorte de « magie » à une danse qui

[327] Photographie prise par Vivian Fritz pendant la recherche de terrain au Chili.

voyage dans la planète grâce à une multiplicité d'images sur le web en attendant de « l'attraper » pour la rendre visible selon la vision artistique de ce lui qui la crée. Cette multiplicité de danses qui inondent la planète se rassemble en un « seuil », lequel est choisi par celui qui crée la danse. En même temps, la diversité de temps qui se découvre échappe à notre propre conscience, et cohabite dans ce « seuil » à explorer.

V.3.d. Le « Corps dansant » comme un « Seuil » de création chorégraphique.

Selon un refrain populaire au Chili, « tout dépend du cristal avec lequel on regarde[328] », ce qui indique que tout est relatif. De ce point de vue, regarder le monde de la danse, en particulier le « corps dansant », sera plus relatif que dans son état « pur » (ou en orps à corps), sans utilisation des technologies. Comme avec un microscope, un caléidoscope, ou la visioconférence, ce que l'on regarde n'est pas possible à envisager sans la technologie choisie. Ainsi, le « seuil » de cette danse se trouve à la limite de nos propres conceptions du monde, et dans ce cas, on arrive à une question plus complexe, est-ce que l'on est au bord, à la frontière d'un nouveau monde et d'une nouvelle danse ?

On a vu que la danse contient en elle-même plusieurs univers, à l'intérieur du danseur, en interaction avec l'extérieur, dans le monde construit à travers l'interprétation, etc. Elle n'est pas seulement une forme qui bouge sur des rythmes, elle implique plusieurs univers qui concernant l'être humain. Ainsi, le fait de mettre le corps dansant dans la situation chorégraphique que permettent les technologies trouble principalement les sens, les canaux d'interaction avec le monde. Ils sont sollicités d'une façon différente, spécialement dans le cas de la vue. Cette interaction « intermédiée » par les technologies produirait un « seuil » de rencontres perceptives et visuelles. Parmi tous les éléments qui touchent directement les dispositifs et les perceptions, je voudrais aborder ce concept de « seuil » par rapport à cette rencontre entre danse et technologies.

[328] En espagnol : « todo depende con el cristal con que se mire », traduction libre par Vivian Fritz.

Le « seuil » est un concept qui renvoie à une limite qui rassemble d'autres limites, une frontière neutre, une cohabitation et un passage, et de ce point de vue notre danse « intermédiée » par la visioconférence se trouverait dans un « seuil » de conscience des espaces et du corps propre. Le corps devient un récepteur et un émetteur d'espaces hybrides, lesquels peuvent se déplacer de manière métaphorique à travers les images, avec la contrainte de ne pouvoir le faire « en chair et en os ». Par contre, le danseur se trouve dans le « seuil » d'une conscience par rapport à lui-même, il se multiplie et se concrétise en images, il se double d'un « moi » qui est visible par lui-même et par les autres. En conséquence, il regarde sa propre danse en dehors de son corps, dans une situation presque schizophrénique.

Ce « seuil » dialogue entre le réel et le virtuel de différentes situations, pays, cultures, rencontres. Ce « seuil » est aussi le fruit d'une interdisciplinarité, dans laquelle la danse est le sujet principal du dialogue. Ainsi, imaginer notre danse comme le « seuil » d'une porte donne une image de ce que peut signifier une danse qui se lance des défis et se découvre elle-même. Par la suite, je souhaite développer cette idée d'une danse qui n'existe qu'avec l'utilisation des technologies (visioconférence, internet), pour réfléchir à un spectacle vivant qui peut devenir une immense « porte des étoiles [329]» vers un monde à découvrir.

[329] Concept que je trouve très juste, et mentionné comme une métaphore de notre travail de création par Julien Mathis (vidéaste de l'équipe *Seuil-Lab* 2010). « La porte des étoiles » fait aussi référence à un appareil de transport interplanétaire imaginaire dans le film *Stargate* (1997).

CHAPITRE VI

L'OUVERTURE SUR UNE NOUVELLE SCÈNE NUMÉRIQUE

Arrivant à la fin de cette recherche, je voudrais rassembler toutes les réflexions, les questionnements, les difficultés et les réussites dans une vision plutôt positive des spectacles aux caractéristiques étudiées, ouverts à de nouveaux espaces, à de nouveaux publics et à de nouvelles formes de création pour la danse. Je reprends quelques exemples de *Seuil-Lab*, mais aussi de *Konic Thtr*, spécialement *dQ14 Dancing in space (2014).* J'aborderai par la suite des points de vue liés à une danse qui apporte de nouveaux éléments de réflexion et de méthode de création chorégraphique, avec l'utilisation de technologies qui permettent l'interaction à distance, et en premier lieu une possibilité de diffusion et de projection d'un spectacle sur un plateau qui englobe virtuellement la planète, et pourrait annoncer une danse plus démocratique ou une autre forme de « culture » en création.

D'autres questions se posent par rapport à la diffusion et à la possibilité d'attirer un nouveau public, totalement différent de celui fréquentant une salle de spectacle. Quelles sont les caractéristiques des spectateurs sur le web ? Quel âge ont-ils, pourquoi sont-ils attirés ? Quel intérêt peut avoir pour la danse ce type de public ? À travers les évaluations des expériences *Seuil-Lab* quelques pistes ont déjà été envisagées, pour aboutir à la conclusion que le public du web est difficile à identifier, un sujet qui déborde de cette thèse et que je mentionne seulement comme l'un des points à prendre en compte au moment de penser la danse.

Un autre élément à considérer est le « corps dansant » qui se place comme un élément clé de la création, dans lequel la société d'internet se reflète, se pense, et se projette. Envisager une danse dans un espace qui fait le tour de la planète, grâce aux technologies de la communication, concerne la plupart du temps différents pays et cultures. Cela me fait penser à des créations que l'on pourrait appeler « polyglottes », un terme que je prends dans son sens littéral (différents pays, avec différentes langues, sont obligés de communiquer), mais aussi dans un sens métaphorique qui inclut différentes formes de « langages » interdisciplinaires

(artistiques et techniques) avec lesquels la danse peut dialoguer. Se réunir pour créer ensemble produit un dialogue gestuel et un mouvement corporel qui appartient certes à chaque endroit, mais qui est amené à « communiquer » pour la recherche d'un langage chorégraphique commun, et doit aboutir à une danse construite ensemble, à distance et en temps réel.

Je voudrais également revenir sur quelques pistes nées de l'expérience pratique *Seuil-Lab* pour les lier à un possible modèle de création à distance. Ce modèle, comme je l'ai indiqué, ne cherche pas de « recette », mais plutôt à proposer des paramètres pour améliorer les dynamiques de coordination et de création entre équipes de création chorégraphique à distance. Penser un outil ou une méthode m'aide aussi à concrétiser les réflexions, à réunir les points traités dans cette thèse qui peuvent aider à ouvrir l'imagination et donner un point de départ pour de nouvelles recherches.

VI.1. UNE DANSE D'INTERFACE, VERS DES « PLATEAUX INTERCONNECTÉS »

Une interface[330], rappelons-le, renvoie au concept de frontière commune, entre deux ou plusieurs systèmes, qui permet de produire des échanges et des interactions. En ce sens, le concept de « seuil », selon le projet analysé dans cette thèse, prend une signification plus profonde et se « visualise» autrement. La danse, qui est un « système » complexe d'échanges expressifs et communicationnels, se confronte à d'autres « systèmes de danse » relayés par les technologies qui se traduisent en images venues d'ailleurs, en temps réel. De ce point de vue, la danse se transforme en un « système d'échanges » qui dépasse l'écran physique, et se déplace en images d'un côté à l'autre de la planète, en formant un immense plateau. Dans cette configuration, il est possible de réinventer une danse pour laquelle les limites du corps, en tant qu'organisme matière, n'existent pas, et de l'élargir aux limites de notre imagination.

[330] Définition dans le glossaire n°14.

Les possibilités d'écriture que permettent les captures et télétransmissions d'images sont étendues. Sur le schéma XII (figure 95, p. 355), j'ai proposé un schéma pour expliquer comment, dans une réalité informatique, mais aussi poétique, il est possible de construire un plateau qui se prolonge dans le cyberespace. Dans ce premier schéma, je me suis plutôt attachée à visualiser le « seuil » comme un espace en commun pour les danseurs, car cet espace réunit les danseurs « en chair et en os » (quand ils sont sur le lieu qui récupère leur image) et en image (transmise par la caméra). Ce « seuil » est un lieu de passage, et de rencontre.

Je propose en complément le schéma XIII, figure 97, qui élargit la vision d'un « seuil » de rencontre, par un regard sur un plateau qui se construit tout autour de la planète. Cette vision d'ensemble permet de préfigurer ces « systèmes de danse » sous une multitude d'angles différents. Sur cet énorme plateau planétaire cohabitent des corps « en chair et en os », dans un échange en continu (récupération des images sur un « nodo » fixe dans un lieu, traitement des images et ré-envoi aux autres, ou à soi- même, des images réunies en internet).

Schéma d'une danse dans un « seuil » planétaire qui s'élargit à un plateau qui englobe la Terre.

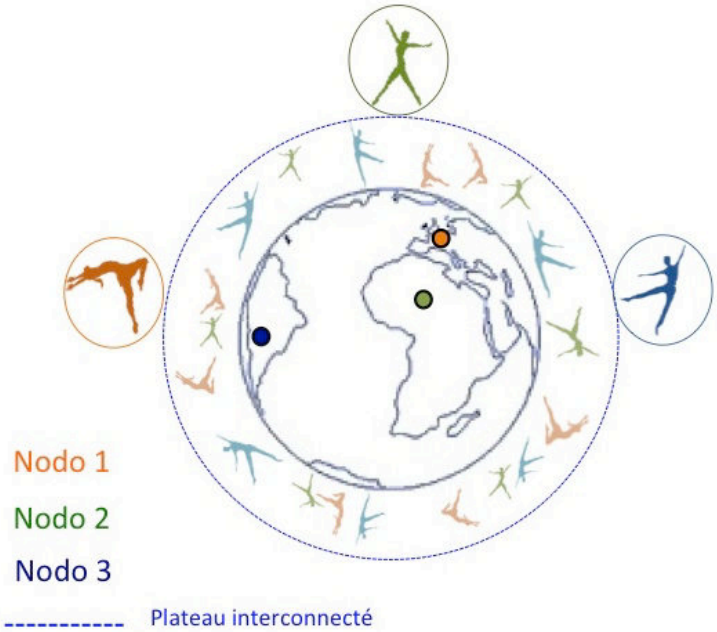


Figure 97. Schéma XIII[331]. Il représente les images sur internet, récupérables depuis n'importe quelle partie de la planète, suivant l'inspiration créative.

[331] Schéma réalisé par Vivian Fritz.

Sur le schéma XIII de la figure 97, je prends comme exemple trois « nodos » en connexion sur différents continents : Amérique du Sud (bleu), Afrique (vert), Europe (orange). La télétransmission produit un « seuil » global dans le cyberespace, ce que je traduis par des images qui font le tour de la planète. Chaque *nodo* pourra choisir quelles images recevoir, et comment choisir sa propre image et celle d'un autre, ou choisir seulement son double, ou les trois, etc. Elles peuvent arriver « pures », c'est-à-dire sans effets, ou avec différents traitements d'images (les retarder, les inverser, les mélanger, modifier les couleurs, etc). Tous ceux qui ont accès à l'adresse Internet, qu'ils soient conscients qu'il s'agit d'une expérience artistique ou qu'ils s'y retrouvent par « accident », pour ceux qui surferaient sur le web, disposent d'un aperçu des autres possibilités. La danse se multiplie comme un kaléidoscope géant qui évolue « virtuellement » autour d'un plateau imaginaire englobant la planète. Ainsi, à partir de cette configuration et de celles qu'ils choisiraient, une diversité de possibilités chorégraphiques et de potentielles combinaisons dans le cyberespace s'offre à ceux qui conçoivent la danse (chorégraphes, danseurs, créateurs). Le chorégraphe aura plusieurs points de vue sur la danse, plusieurs publics (selon la réception sur chaque « nodo » et sur le web), plusieurs possibilités de modifier la danse avec les différents outils techniques choisis. Le danseur peut interagir avec les *nodos* 2 et /ou 3 selon l'écriture chorégraphique choisie. Ainsi, chaque *nodo* aura une forme différente de « plateau », simultanément, et il y aura d'autres « plateaux » possibles sur le web, dans la même temporalité.

Placer la danse sur un « plateau virtuel » visible par tous dans le cyberespace, c'est envisager une relation perceptive et communicationnelle à différents niveaux. Les danseurs qui dansent « ensemble », malgré la distance, se trouvent dans un monde perceptif possible seulement avec l'utilisation des technologies de télécommunication, dans notre cas. Ils se trouvent métaphoriquement sur un « seuil » qui leur permet d'interagir ensemble. Ce « seuil » est à la fois visible par les différents « nodos » participants, et dans un espace plus large sur le web.

Cette question d'un espace scénique pour la danse, dans le cyberespace, est plus complexe que je ne l'indique sur le schéma, car aux infinies possibilités de

composition il faut ajouter les problématiques propres à une autre conception de l'espace. On peut imaginer ces formes d'espaces comme des flux permanents, c'est-à-dire instables, mobiles et transformables.

Lors de mon expérience de recherche à Barcelone pour le spectacle de *Konic Thtr*, *dQ14 Dancing in space* (2014), j'ai eu l'opportunité d'interroger les artistes sur la problématique de l'espace, dans le contexte des plateaux pour une danse « *télématique* » (selon le terme de *Konic Thtr*). Ainsi, pour Alain Baumann, la question de l'espace est « la plus délicate », contrairement à ce que l'on peut penser :

> […] on est en train de partager un espace avec d'autres, et la plupart du temps cet espace est déformé, dans ce cas […] la scène est plus ou moins facile. Les danseuses avaient un point de vue, une caméra, nous, on avait une limite suffisante dans cet espace pour pouvoir contrôler, pour équilibrer et presque simuler un espace en commun. Mais, la plupart du temps, c'est n'est pas le cas, car la plupart du temps l'espace se déforme. À travers le son, il est plus facile de donner un exemple, si quelqu'un joue dans un espace avec beaucoup de réverbération, l'autre espace est directement connecté à l'ordinateur, donc il y a un conflit d'espaces[332].

Ce qu'il faut souligner dans les propos d'Alain Baumann, c'est une vision pratique et technique de l'espace que je n'avais pas envisagée auparavant. Il montre comment ces relations d'espaces où les signaux informatiques jouent sur la réception et la diffusion des images impliquent un contrôle limité de la situation, créent des « conflits ». Ces « conflits » viennent, à mon avis, de notre espace de référence qui s'appuie sur notre expérience du quotidien concret, en contradiction avec la diversité des possibilités d'envisager « l'espace » dans une logique totalement différente d'un espace virtuel instable (dans le sens d'une nécessité constante de visualiser et penser) et qui « voyage » en images. Rosa Sanchez, renforce cette idée :

> […] quand se construit le projet, on doit penser dans cette double direction. Dans ce que l'on construit ici, et dans ce qui va revenir. Comment « *physicaliser*[333] », de manière métaphorique, cet « espace », comment on peut le rendre ... « perceptible » pour les danseurs au niveau imaginaire. Mais aussi, on est en train de construire quelque chose de

[332] Interview d'Alain Baumann, *op. cit.*

[333] Rosa Sanchez utilise le mot « fisicalisas » (physicalise) venu de « physique » (concret), en donnant une métaphore pour indiquer comment on peut « matérialiser » l'espace, dans l'imaginaire du danseur.

> physiquement réel, et donc cette dynamique de double direction me semble essentielle à comprendre[334].

L'artiste de *Konic Thtr* propose un regard dynamique sur des espaces en apparence différents, l'un imaginaire, qui existe dans sa pensée et qu'elle doit faire passer aux danseuses, et un autre réel, concret, qui se construit sur le réseau, mais qui finalement sont des représentations d'un même espace. Ainsi, en revenant à l'exemple proposé sur le schéma XIII, figure 95 (p. 355), ces espaces se transforment en différents choix que le chorégraphe (ou créateur) visualise d'abord dans sa pensée, comme pour Rosa Sanchez ; le défi est de pouvoir « matérialiser » cet espace scénique pour les danseurs, puis de pouvoir le construire à la fois visuellement en images et dans un espace matériel « concret ». Une fois comprises ces possibilités d'espaces, on peut commencer à construire, à écrire la danse. Le chorégraphe se transforme en « passeur » d'espaces scéniques qui habitent un « seuil » virtuel, et qu'il récupère selon son choix. Comme dans une « porte des étoiles », il « télétransporte » la danse en images. Les « cordonnées » de ces voyages sont gérées par le chorégraphe (ou le créateur), qui guide cette expérience. De cette façon, la danse se trouve dans un univers scénique avec un plateau modifiable, qu'il est possible de réinventer et de « capturer » à chaque entrée dans ce « seuil » de création.

D'autres questions se posent par rapport à ce « plateau planétaire » qui suppose diverses visions du concept d'« espace » et de flux dynamique d'une scène en temps réel sur le réseau. Il est important de considérer que cette dynamique engage les espaces perceptifs, et en conséquence, les personnes impliquées dans le processus (danseurs, créateurs, public).

Selon le philosophe Merleau-Ponty :

> L'intervention d'autrui ne résout pas le paradoxe interne de ma perception : elle y ajoute cette autre énigme de la propagation en autrui de ma vie la plus secrète - autre et la même, puisque, de toute évidence, ce n'est que par le monde que je puis sortir de moi. Il est donc bien vrai que les « mondes privés » communiquent, que chacun d'eux se donne à son titulaire comme variante d'un monde commun. La communication fait de nous les témoins d'un seul monde, comme la synergie de nos yeux les suspend à une chose unique[335].

[334] Interview d'Alain Baumann, *op. cit.* Annexe DVD.
[335] MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'Invisible*, Gallimard, 1964, p. 27.

Ce paradoxe de mondes intérieurs qui sortent pour exister à l'extérieur, selon Merleau-Ponty, ne correspondra jamais à ceux qui existent à l'intérieur de chacun, car la « traduction » perceptive de chaque individu en soi-même est une énigme. Mais ces mondes « privés », dévoilés en quelque sorte à travers une « interprétation », dans le cas de la danse, donnent, à l'extérieur de nous, des pistes de ce monde qui reste « invisible ». Le schéma (XIII), figure 97 (p. 363), que je propose, essaie de visualiser l'idée de cette traduction possible grâce aux technologies qui permettent la production d'images. Des petits mondes (plateaux) existent à l'intérieur de chaque *nodo*, lesquels, en même temps, sortent et communiquent entre eux en faisant de cette communication « le témoin d'un univers commun » (un seul plateau à travers la planète). Il existe une sorte de certitude invisible des mondes qui coexistent, et qui font que, comme l'affirme Merleau-Ponty, « la synergie de nos yeux les suspend à une chose unique ». L'énigme du monde perceptif se complique avec ce type de danse, où s'affirme la certitude qu'elle existe « organiquement » dans chaque *nodo*, dans les images, mais aussi dans une relation hybride qui joue avec les rapports entre un corps et un temps, non conventionnels, transgressés par les technologies. Cette connivence entre danse et technologies nous immerge dans l'univers d'une certitude d'existence « obscure », dans le sens de la phénoménologie perceptive de Merleau-Ponty :

> Mais dans un cas comme dans l'autre, la certitude, tout irrésistible qu'elle soit, reste absolument obscure ; nous pouvons la vivre, nous ne pouvons ni la penser, ni la formuler, ni l'ériger en thèse. Tout essai d'élucidation nous ramène aux dilemmes[336].

En conséquence, notre danse se trouve sur un « seuil » perceptif nouveau, où elle existe, où elle est perçue, alors qu'elle habite plusieurs endroits à la fois. Ce monde de perceptions hybrides existe et coexiste selon différents paramètres, où l'espace et le temps s'apercevant autre mode, en élargissant les possibilités de penser et imaginer la danse. Une danse qui « vit », qui se « voit », qui trouve son origine sur un plateau « physique », mais qui est aussi imaginaire, immatérielle, stable et instable du point de vue de l'informatique et des lois physiques. L'espace s'élargit de partout, il se croise et coexiste avec plusieurs espaces possibles à envisager pour danser.

[336] MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'Invisible*, *op. cit.,* p. 27.

Je me demande si cette question de la perception peut trouver des réponses simplement par le fait de réfléchir sur un art particulier, celui de la danse. L'univers de la danse, nous ne pouvons pas le penser comme la vie quotidienne, parce qu'il est déjà une « énigme » en soi, comme l'écrit Laurence Louppe :

> Dans la théorie de la danse, en effet, le rapport à l'espace n'existe pas en soi : c'est nous qui l'instaurons […] l'espace est jamais donné : nous travaillons avec lui à chaque instant, tout comme il nous travaille. Plus encore d'ailleurs qu'une construction ou une structuration, l'espace est une « production » de notre conscience.[337]

En prenant en compte ces propos, on peut penser que cette danse au « seuil » sur un plateau interconnecté est peut-être une forme de compréhension de ce qui existe dans le monde intérieur de chaque danseur et de chaque chorégraphe comme une certitude. Des espaces virtuels invisibles, dont on sait qu'ils existent, qu'ils sont perceptibles sur l'état d'un « corps dansant », comme l'évoque Laurence Louppe.

Pour ma part, envisager un plateau planétaire avec les technologies devient une autre forme de production de notre conscience, avec la différence que, alliée aux technologies de la télécommunication, la danse permet de donner une autre vision de ces mondes invisibles qui habitent l'intérieur du danseur. La danse, dans une création à distance et en temps réel, expose des mondes individuels qui cohabitent avec d'autres mondes, lesquels se croisent dans un vaste univers commun. Cette cohabitation de la danse entre l'imaginaire de ceux qui dansent et les formes qu'il est possible de visualiser, ouvre une nouvelle porte pour la création.

Cette « capture » de la danse sur un « seuil » virtuel dans le cyberespace rassemble une infinité de formes possibles du corps dansant, et me fait penser à la vision des astronomes qui capturent les images des étoiles depuis leur propre point de vue, même si elles se trouvent dans différents espace-temps. Ainsi, sur un plateau planétaire, les danses existent dans un univers commun, même si elles viennent de différents espace/temps, elles sont choisies et visibles dans le spectacle à construire, selon celui qui écrit la danse.

[337] LOUPPE Laurence, *op. cit.*, p. 180.

Cette vision du spectacle nous confronte à des « problèmes » et « dilemmes », mais aussi à des « certitudes » qui mènent vers de nouvelles visions créatives, des découvertes pour une nouvelle danse.

VI.1.a. Comment penser le public pour une « danse au seuil d'un nouveau monde »?

Envisager un « plateau planétaire » suppose d'envisager pourquoi et comment présenter une danse, ainsi que le rapport au public, car, avec cette configuration, on doit impérativement penser à ceux qui regardent, à ceux auxquels on envoie cette danse. Ainsi, même si la question du public n'est pas au centre de ma recherche, elle prend de l'importance par rapport au fait que cette danse doit se « montrer », être diffusée pour quelqu'un. Il me semble évident que ceux qui créent un spectacle dans cette configuration doivent penser la danse en fonction d'autres paramètres.

Comme nous l'avons vu, pour une création de danse avec les dispositifs ici étudiés, nous devons affronter un corps dansant, un espace et un temps qui comportent d'autres variantes à construire. Ainsi, nous avons constaté que l'espace scénique est différent de celui d'une danse « conventionnelle », et qu'il utilise d'autres paramètres pour pouvoir se construire, s'observer, et se vivre pour le spectateur.

Le public est très divers. Par exemple, en prenant les expériences *Seuil-Lab*, avec Santiago du Chili et Strasbourg en connexion, on peut envisager les spectateurs présents comme un public « conventionnel », c'est-à-dire un public qui se trouve sur place dans le « nodo » de transmission ; le public présent dans la salle de spectacle à Strasbourg est donc un public conventionnel pour les danseurs qui évoluent sur le plateau de la salle.

Mais on peut également envisager le public « virtuel » du « nodo » opposé. Si on poursuit avec le même exemple, le public présent à Strasbourg sera un public virtuel, en image, pour le Chili. Les deux publics présents dans chaque « nodo »

(la salle de spectacle à Santiago du Chili et celle de Strasbourg) auront un public « virtuel » présent dans l'endroit opposé. Ainsi, le danseur aura une scène presque circulaire. Ce qui se traduit par plusieurs types de plateaux, comme une scène « invisible » hors du champ de la caméra pour le public opposé. Le public qui reçoit les images recevra en fait ce que l'on a choisi d'envoyer à travers la télétransmission.

Il existe encore un public faisant partie de la performance. Dans cette même configuration, le public « en image » pour l'endroit opposé pourrait, selon les choix du chorégraphe, faire partie de la performance, comme dans les expériences *Seuil-Lab*, où ces publics pouvaient se voir et interagir entre eux à distance.

On peut également prendre en compte le public invisible du web qui représente un univers particulier, difficile à identifier et à quantifier. Il est potentiellement présent sur le net, mais s'agit-il d'un public invité, conscient d'assister à un spectacle, ou d'un public qui « voyage » et explore le cyberespace, et voit le spectacle par hasard ? Il existe certes des possibilités de l'identifier, et, lors des expériences *Seuil-Lab*, j'ai fait des essais sur le site : on a pu quantifier les visiteurs, mais cela reste une information très succincte. Pour pouvoir l'approfondir, d'autres recherches, qui ne figurent pas dans cette thèse, seraient nécessaires ; mais quoi qu'il en soit, il faut considérer comme un public potentiel les gens qui ont accès au spectacle de manière virtuelle.

Il faut enfin évoquer un public international et interculturel. La danse se « déplace » vers les « nodos » de différents pays, mais connaît aussi une autre diversité sur le web qui implique des échanges entre différents pays, cultures, disciplines, échanges qui peuvent aboutir à d'autres formes de visualisation et de diffusion d'un spectacle à un niveau international.

Les points mentionnés amènent à réfléchir sur le public, et sur la façon de mener cette réflexion, ce qui reste encore à développer. La question du public se pose en effet non seulement par rapport à son identification (qui est-il, où se trouve-t-il), mais aussi sur la manière dont il arrive là, et sur ce qu'il est capable de percevoir. Comme nous l'avons constaté, le spectacle usant de l' « intermédialité »

des outils de télétransmission implique un changement sensoriel. Le spectacle à construire et à diffuser doit donc prendre en compte un public qui renvoie à différentes formes perceptives. Comment le penser, pour qui, vers quoi ?

Le fait d'imaginer un « plateau planétaire » nous place dans une situation de perception, d'un partage du sensible, tels que les envisage le philosophe Jacques Ranciere :

> J'appelle partage du sensible ce système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives[338].

Des mondes sensibles cohabitent dans un monde commun, et dans notre cas, le chorégraphe les donnera à voir dans des espaces et des temps prédéterminés. Mais d'un autre côté, il y aura aussi des espaces et des temps qui échapperont aux choix des artistes, et ces espaces sensibles seront indépendants de l'oeuvre même. C'est-à-dire que, par rapport à la diffusion sur internet, on sait que ce partage existe, mais il est difficile de savoir ce qui sera perçu, où, comment, et par qui.

Cette idée de partage du sensible me semble tout à fait pertinente dans ma recherche. Elle est applicable au concept du corps et des sens, ainsi qu'au rapport à l'espace. Ces différentes formes de partage, à travers par exemple la notion d'espace que permet l'usage des télécommunications, sont possibles grâce à l'interaction des danseurs sur la scène (en chair et en os et en images, sur place et à distance). Ce « partage » de différentes formes d'espaces (concret, virtuel / nodos et images) dans des temps multiples, fait appel artistiquement et techniquement à un corps dansant dans un état particulier, peut-être similaire à ce que je propose comme un état « paradoxal ». Le partage du sensible dans le « seuil » d'internet crée un « rêve partagé » visuellement, comme le développe Jacques Ranciere :

> Un partage du sensible fixe donc en même temps un commun partagé et des parts exclusives. Cette répartition des parts et des places se fonde sur un partage des espaces, des temps et des formes d'activité qui détermine la manière même dont un commun se prête à participation et dont les uns et les autres ont part à ce partage[339].

[338] RANCIERE, Jacques, *Le Partage du sensible*, Paris, Ed. La Fabrique, 2000, p. 12.
[339] *Idem*, p. 12

Ainsi, l'idée d'un public identifiable et d'un public « virtuel » est aussi une question culturelle, parce que, comme nous l'avons mentionné, la « réception » de l'oeuvre change selon la culture, l'expérience, l'apprentissage. Merleau-Ponty et Ranciere proposent des réflexions sur les espaces sensibles, des univers individuels et un univers en commun à partager, qui peuvent nourrir cette danse qui coexiste entre le virtuel et le « réel », le visible et l'invisible, la matière et les images.

Cette danse que j'imagine au « seuil » de notre monde, actuel et à venir, parle d'une humanité en changement. C'est une danse qui se dévoile au « microscope » des nouvelles technologies de la télécommunication, en faisant appel à nos sens d'une autre façon. C'est la naissance d'un nouveau « langage » pour un « village global », qui se développe instinctivement, inconsciemment, à chaque utilisation d'internet avec du texte, des images, de la vidéo, des signes ou des codes. Un « langage[340] » qui en réunit plusieurs, dans le sens pur du terme, mais aussi par différentes formes de communication au niveau culturel, disciplinaire, technique, etc. Une sorte de danse « polyglotte », qui réunit différentes langues dans la recherche d'une forme nouvelle permettant d'occuper ce « seuil » en tendant vers un nouveau monde.

VI.1.b. Une « danse au seuil » vers un rêve « polyglotte ».

Communiquer consiste à entrer dans un système de conventions, de façon à ce que les messages aient certaines caractéristiques pour être émis et reçus, et ainsi pouvoir transmettre les contenus dans le but de se faire comprendre. Pour parvenir à communiquer, chaque individu a dû passer par une série de référence et d'apprentissages.

Ces conventions du processus de communication prennent différentes formes d'encodage. Sans approfondir le sujet de la communication, contextualisée

[340] Selon le dictionnaire Le Petit Robert, le langage est « un système d'expression et de communication. Fonction d'expression de la pensée et de communication entre les êtres humains, mise en oeuvre au moyen d'un système de signes vocaux (paroles) et éventuellement de signes graphiques 'écritures) qui constitue une lange ». *Le Petit Robert de la langue Française*, 2015, p.1427. D'autres formes de langages sont aussi possibles comme le langage de signes pour les malentendants, dont les gestes sont la base.

dans la deuxième partie de la thèse, je voudrais seulement rappeler que, dans un système communicationnel, il faut au moins deux sources pour pouvoir produire une interaction entre l'émetteur et le récepteur d'un message. Cette situation d'échanges, apparemment simple, comprend plusieurs facteurs qui influencent les manières de communiquer, comme le contexte socioculturel et la forme d'interactivité (de quelle manière le message est envoyé et réceptionné). En conséquence, les formes de langage développées avec les outils techniques de communication (dans notre cas principalement gestuelles à travers la visioconférence) sont porteuses d'une culture et d'une société qui appartiennent à ceux qui envoient et qui reçoivent le message. Ainsi, dans cet échange où se produit un dialogue, un nouveau langage peut se développer.

Je voudrais revenir au rapport entre la communication et la danse. La danse peut être vue comme un système émetteur et récepteur de messages, dont le corps dansant est le « médium ». La danse contemporaine est à la recherche de nouvelles formes du « dire », ce que le langage courant n'arrive pas à faire, ou simplement pour le dire d'une autre façon. Dans cette recherche, les chorégraphes explorent des formes « d'écriture », un mot qui s'applique aussi à la composition musicale ou au cinéma et établit un rapport au « texte », terme venu du latin « *textus* » (« tissu », « trame »). On pourrait donc dire que l'écriture chorégraphique est une sorte de « trame » ou de « tissu » qui garde, communique, exprime les séquences d'une création.

De même, le corps dansant porte en lui-même une « écriture » visible, un langage qui, même s'il ne correspond pas à des codes de convention quotidiens, renvoie à des codes de communication expressive dansée liés à la culture et à l'expérience de ceux qui créent et interprètent la danse. Ainsi, la danse est un langage inséré dans le contexte où elle se développe. Écrire cette danse consiste à trouver des formes qui se fondent dans un univers de codes sensoriels qui se déclenchent comme un « décodeur » individuel. Les « codes sensoriels » dont s'inspire la danse peuvent trouver des conventions qui permettraient de communiquer à un autre stade, plus intuitif ou plus poétique. Autrement dit, la danse développe une relation communicationnelle qui, même si on ne la comprend

pas forcément avec l'intellect, arrive à nous transmettre quelque chose à travers une recherche différente de celle des « conventions».

Dans ce sens, on peut considérer la danse, univers complexe de « traduction » en soi, comme un univers artistique qui se complexifie encore davantage dans le contexte d'une configuration telle que celle de l'utilisation des technologies de la télécommunication. Le corps dansant, en interaction avec d'autres corps qui dansent à distance, trouve dans les machines (caméra, ordinateur, internet) une « intermédialité », une nouvelle membrane qui filtre, et fait aussi communiquer les corps qui dansent. Ainsi, cette danse chargée de codes expressifs à déchiffrer passe encore une autre frontière, à travers les machines qui transforment la danse à partir des médias audiovisuels.

Rosa Sanchez, de *Konic Thtr*, dans les entretiens réalisés au moment de la création *dQ4 Dancing in space* (2014), évoque une « dynamique », une « dialectique » :

> Une dynamique, une dialectique, quelque chose qui s'articule dans une direction, mais qui va dans une double direction qui doit compter aussi. C'est-à-dire, que cette dynamique incluse n'est pas seulement penser à la construction d'un espace virtuel, car les vecteurs vont dans une double direction, ils sont des flux en continu[341].

L'artiste aborde l'idée d'une danse qui doit se penser selon une dynamique de flux en continu, une dialectique qui commence à se transmettre dans une direction, mais qui doit penser en permanence les formes possibles de l'arrivée du « message » et de son retour. En raison des échanges avec un site ou « nodo » distant, la création doit donc être envisagée comme pouvant d'être vue d'un côté ou de l'autre. Ainsi, la danse entre dans un dialogue de « doubles messages » visibles dans le « seuil » virtuel de la télétransmission. De cette façon, on pourrait envisager la danse comme un contexte qui met en question les perceptions des danseurs face à cette configuration, tout comme celles des spectateurs qui la regardent. Cette danse de flux en continu dans une concordance de temps- espace- matière particulière, se confronte à la recherche d'un langage dansé « intermédié » par les techniques. Cette « traduction » que fait le corps dansant à travers sa danse devient

[341] Interview de Rosa Sanchez, *op. cit,*. En annexe DVD.

plus complexe avec le « filtre » technique. Cette danse « parle » à travers ses codes dansés et développe une « langue » qui, à force de chercher hors de son état habituel ou « conventionnel » (corps à corps), se transforme en une danse « polyglotte».

Or, « Polyglotte » vient du grec « *polus* », « nombreux », et « *glôtta* », « langue », qui « écrit, rédige en plusieurs langues, qui parle plusieurs langues »[342]. Ainsi, parler d'une danse « polyglotte» impliquerait plusieurs données : la danse comme langage corporel avec des danseurs s'exprimant en différentes langues, dans le sens littéral (espagnol pour le Chili, la Colombie et l'Espagne ; français en France, anglais entre quelques-uns, etc), mais aussi une danse construite avec plusieurs « nodos » qui se trouvent dans différents pays, et les « langages » corporels dans le sens technique (une danse qui passe par différentes formes de mouvements liées à l'utilisation de la caméra, et la conscience de l'espace pour le plateau conventionnel, la caméra, internet).

La danse, dans une création à travers la téléprésence (ou l'utilisation des technologies de la communication), devient une danse qui parle « diverses » langues, communique avec différents codes, crée un dialogue entre les danseurs et les différentes disciplines. Au-delà même de cette vision « polyglotte », elle devient créatrice d'un ensemble de langues, d'une nouvelle langue en construction qui réunit toutes les autres, et à partir desquelles elle a dû se développer.

Marshall Mc Luhan affirme que « tous les médias sont des métaphores actives, en ce qu'ils peuvent traduire l'expérience en des formes nouvelles »[343], et les envisage (dans notre exemple, par la visioconférence et internet) comme une « traduction » qui renvoie à une forme de vocabulaire, des systèmes verbaux et non verbaux, qui voyagent avec le seul objectif de transmettre, communiquer quelque chose :

> La parole a été la première technologie qui a permis à l'homme de lâcher son milieu pour le saisir d'une autre façon. Les mots sont une sorte de système de recouvrement de l'information capable d'explorer à grande vitesse la totalité du milieu et de l'expérience. Les

[342] ROBERT Paul, *Le Petit Robert dictionnaire de la langue française,* Paris, 2003, p. 2002.
[343] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias, op. cit.*, p. 80.

> mots sont des systèmes complexes de métaphores et de symboles qui expriment ou extériorisent sensoriellement l'expérience. Ils constituent une technologie de la clarté. La traduction de l'expérience sensorielle directe en symboles vocaux permet d'évoquer et de recouvrer le monde entier à n'importe quel moment[344].

MacLuhan suggère un lien entre le monde sensoriel caché à l'intérieur du corps et l'extérieur, où la technologie apporte une forme de traduction. Les mots sont considérés comme « la première technologie » par laquelle l'homme est capable de saisir le monde. Cette « technique » (les mots) a comme objectif de traduire les expériences, la pensée et le ressenti de l'être humain. À travers ces symboles de convention, l'intérieur et sa relation interactive avec le monde se développent comme un aller-retour entre l'intérieur et l'extérieur, les sensations et les pensées, les expériences vécues et celles communiquées. Ce sont, autrement dit, des conventions codées pour pouvoir communiquer au monde extérieur ce monde intérieur caché.

Dans ce cas, les expériences sensorielles du corps dansant et les systèmes de télécommunication à distance peuvent trouver cette nouvelle « langue » qui donnerait au monde extérieur une « vision » du monde encore mystérieux et caché à l'intérieur du danseur.

La danse en partenariat avec les technologies de la télécommunication réinvente le langage de la danse sous de nouvelles formes grâce aux machines. Elle remet en question les formes d'interaction et de communication, parce qu'il s'agit de différents « médiums » (le corps, l'« intermédialité » des machines, d'autres disciplines, etc.), de différentes « langues ». Une forme « polyglotte » parvient à établir dialogue et à rassembler des « langues » pour cette danse qui « habite » un autre monde, un monde dont on ne peut parler de la même façon que selon nos conventions actuelles, un monde où il faut parler sa propre « langue ».

[344] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias, op. cit.*, p. 80.

VI.2. QUELS PARAMÈTRES POUR ÉCRIRE LA DANSE AVEC LA TÉLÉPRESENCE ?

Pour poursuivre la proposition d'une création de danse en connexion, en temps réel, dans la perspective d'un spectacle avec téléprésence, je pense que l'on doit encore réfléchir à plusieurs éléments, et je souhaite reprendre la recherche menée à Barcelone sur le spectacle *dQ14 Dancing in space* (pour APAN 2014), spectacle lié au contexte de cette recherche.

Les artistes *Konic Thtr* ont suivi un long parcours dans le domaine de l'utilisation de la technologie. Ces derniers temps, leur ligne de recherche et de création en temps réel et à distance a abouti à une dynamique de création qu'il est difficile de trouver chez d'autres artistes, spécialement en danse. Alain Baumann remarque que pouvoir penser la danse et bénéficier des technologies adéquates pour chaque création sont des points importants pour une meilleure coordination, ce qui facilite considérablement les dynamiques de création. Mais ce qui est primordial, pour une danse à créer en temps réel et à distance, c'est la manière dont on fait appel à l'espace, car c'est l'un des points centraux de recherche pour la création :

> L'espace comme moi je le comprends, est partagé à travers la caméra. Cette expérience que nous avons réalisée pour APAN, est justement un pas vers un travail où nous avons le même outil à chaque endroit. C'est-à-dire que la danseuse à Nantou arrive à Barcelone, nous faisons un travail de composition, et après nous renvoyons la composition à Nantou. Mais ce qui est intéressant, c'est qu'à Nantou ils ont le même outil, donc le voyage des deux images est unidirectionel et nous avons exactement le même resultat, mais en gagnant la moitié du temps[345].

Pouvoir disposer du même équipement technique est important, non seulement du point de vue purement technique, mais aussi, et surtout, pour pouvoir construire une « cohérence », une « empathie spatio-temporelle » entre les endroits distants. Autrement dit, les équipe participantes doivent se « placer » dans le contexte créatif de chaque « nodo » : espace scénique (comment est la salle, où arrivent les images), esthétique (comment harmoniser la couleur, la taille des images venues de chaque « nodo »), le public (que va-t-on donner à voir au public), etc.

[345] Interview d'Alain Baumann, *op, cit,*. En annexe DVD.

Cette possibilité technique qui soutient la création joue inévitablement sur les échanges et la « communication » qui aide à la construction d'un « langage » artistique commun. Comme le souligne Alain Baumann, le fait de travailler avec les mêmes outils permet de trouver des « cohérences » qui aident à concilier le résultat des images et le temps du travail, éléments très importants dans le cas d'une création en temps réel. La fluidité dans la dynamique des échanges, avec des « cohérences » trouvées, facilite notamment le dialogue artistique des « nodos » participants.

Par ailleurs, l'une des découvertes dans cette recherche à Barcelone est le cas inédit de Victoria Macarte, une danseuse d'origine anglaise que j'ai eu l'opportunité de rencontrer. Elle travaille, depuis longtemps, avec les artistes *Konic Thtr* qui la sollicitent souvent à cause d'une spécificité dont elle est, à ma connaissance, la seule répresentante. En effet, sa formation de danseuse sort de l'ordinaire, car elle s'est faite exclusivement avec des artistes visuels. Ainsi, son approche corporelle de la danse est pensée, depuis le début, en collaboration avec la caméra. Victoria Macarte s'exprime en ces termes par rapport à son expérience de danseuse devant la caméra :

> Il y a un vide entre ce que l'on pense, ce que l'on fait et ce qui sort de la caméra. Mais petit à petit on apprend. Si seulement je pouvais danser comme on se voit avec la caméra… (elle refléchit)… et après apprendre les mouvements… Et puis, je ne savais pas que ça pouvait être possible[346].

Victoria Macarte cherche ses mots et parfois n'arrive pas à exprimer ce qu'elle ressent vraiment. Elle utilise un langage corporel et expressif plus riche que les paroles que je peux transcrire ici. Ce qu'il me semble intéressant de mentionner, en raison d'éventuelles questions par rapport à la « traduction », c'est que le texte que je propose d'analyser ne suit pas nécessairement une logique. Victoria Macarte, par sa façon de s'exprimer, apporte à cette recherche un regard personnel sur le mouvement dansé face à la caméra que je n'avais pas observé de cette manière. Elle évoque le fait qu'elle peut apprendre de nouveaux mouvements grâce à l'utilisation de la caméra, c'est-à-dire que la caméra capte des mouvements de la « réalité » du danseur situé en face, mais en même temps, grâce aux possibilités de

[346] Interview de Victoria Macarte réalisée par Vivian Fritz, 12/08/2014, à *la Fabra i coast*, Barcelone, Espagne. Traduction personnelle.

manipulation de ce même mouvement, qui peut se travailler à travers la vidéo et la caméra, une recherche peut être menée autour de ce mouvement. Par exemple, on peut capter le mouvement et l'exécuter à l'envers, plus lentement, plus rapidement, le multiplier, etc. Aussi le corps se trouve-t-il hors des limites de la matière (pondérale, organique, perceptive). Le plus étonnant est qu'elle reprend ces idées, et s'inspire de cette forme de mouvement, le reproduit à la vitesse de l'image, ou donne un autre ordre à la séquence, etc. Elle a donc raison quand elle affirme : « Si seulement moi je pouvais danser comme on se voit avec la caméra ».

> J'ai toujours été dans l'expérimental, par rapport à *Konic*, ils me donnent des consignes très claires, une partition très claire à partir desquelles surgissent des idées de scènes, et puis nous les développons avec la recherche, le jeu avec la *kinect*, la lumière, le microphone. On voit que les qualités de la technique sont comme un jeu, mais Rosa guide. Elle sait exactement ce qu'elle cherche et après apparaissent des choses, il n'y a pas d' idée fixe, nous allons en découvrant petit à petit. […] Je suis très « technologies», je viens d'un univers d'installations, de caméras[347].

La dynamique de création que décrit la danseuse permet de mieux comprendre comment se déroule une danse de ce type. Elle met en avant le fait « d'être guidée », car comme nous l'avons constaté dans les expériences *Seuil-Lab* et les exemples d'artistes, il y a une dimention « aveugle » pour le danseur qui bouge devant la caméra. Ainsi, être guidé permet être conscient de ce « double » espace scénique qui se produit avec l'usage d'une caméra : l'espace physique et l'espace en image.

Pendant les expériences *Seuil-Lab*, nous avons découvert que la création chorégraphique est impossible à suivre avec la même logique que pour une danse en « corps à corps ». L'état d'esprit de ceux qui créent, de ceux qui dansent, et de toute l'équipe en général, doit correspondre à cette nouvelle dynamique de création. De cette façon, on commence à découvrir de nouvelles formes, et, encore plus important, on commence à développer des « intuitions », « des mécaniques », « des dialogues », « des visions » perceptives à explorer pour ce type de danse. Par exemple, dans l'expérience *Seuil : passeurs de rêves* (2013), nous avons dû construire un dialogue entre les danseuses sur place à Strasbourg, les images projetées en temps réel des mêmes danseuses à Strasbourg (lieu avec public) et les images venues du Chili (danseuse à l'observatoire). L'équipe de Strasbourg, les

[347] Interview de Victoria Macarte, *op, cit,*.

artistes invités (*Konic Thtr*) et l'équipe du Chili ont dû être à l'écoute des contraintes (delay des images, temps pour tester la connexion au Chili) et de la construction chorégraphique, qui se joue pratiquement en improvisant en raison des limites du temps de connexion et des dispositifs. Une « partition » avec des idées artistiques nous a servi de guide, comme dans le cas de l'œuvre *dQ14 Dancing in space,* mais la réussite de cette expérience est redevable principalement au travail d'équipe.

Qu'est-ce qui incite à créer avec ces paramètres ? Nous avons déjà vu dans les expériences *Seuil-Lab* et celles d'autres d'artistes qu' il y a sans aucun doute un élément que l'on trouve comme axe commun, la curiosité, une envie de découvrir de nouvelles choses, de lancer des défis à l'inconnu. Victoria Macarte le formule en ces termes :

> Pavlova disait que les danseurs sont des lignes… (elle réfléchit). Il y a une conscience depuis l'intérieur vers l'extérieur qui joue beaucoup sur le plateau. L'équilibre avec la caméra, parfois j'ai peut-être bien conscience de ce que je montre, aussi c'est choquant, (elle réfléchit encore)… ce n'est pas le mot que je cherche … « mysterieux ». Si on pense tout le temps à montrer c'est très ennuyeux[348].

La danseuse met ainsi en évidence que, même s'il y a un travail de conscience en permanence avec la caméra, une dimension importante reste liée à l'interprétation de la danse. D'une part, elle est consciente que son image doit répondre aux demandes du chorégraphe et de la construction de la création, mais, d'autre part, elle se laisse porter par sa danse, une danse qu'elle ne maîtrise pas, qui échappe au contrôle de la technique, et qui la motive. Son corps devient un élément de composition artistique visuelle, « une ligne » dans l'espace, qu'il est possible de développer.

Finalement, ce qui peut être envisageable pour une danse « au seuil des nouvelles technologies », c'est de passer par la conscience des « dangers ou des espoirs », deux principes sur lesquels j'ai proposé à Victoria Macarte de réfléchir :

> Je le vois de façon assez positive, il y a toujours un danger, on peut prendre de mauvaises habitudes, utiliser un truc de magie, et la danse reste secondaire, esclave de la technologie. Mais tout de suite à un niveau pratique (elle parle de son métier et comment elle cherche), les

[348] Interview de Victoria Macarte, *op, cit,*.

> artistes m'appellent souvent pour travailler avec le visuel, il y a beaucoup de monde de l'audiovisuel qui cherche des danseuses, je ne sais pas pourquoi ; est-ce une mode ? Ou découvrent- ils que les deux choses (danse et audiovisuel) fonctionnent bien ?[349].

La danseuse répond de manière positive, tout en veillant à ne pas en rester à des créations banales qui oublient le côté sensible d'une recherche artistique avec la technologie. Faire de cette rencontre danse/technologie un duo avec de « mauvaises habitudes », selon l'expression de Victoria Macarte, risque de placer la création chorégraphique au deuxième plan, le plus important étant de montrer les derniers effets spéciaux des technologies. D'autre part, la danseuse s'interroge sur l'intérêt du monde audiovisuel pour la danse, une question que moi-même je me suis posée plusieurs fois de manière théorique et pratique. On pourrait donner plusieurs réponses, dont l'une pourrait être de pouvoir regarder le corps d'une autre façon, de prendre de la distance, de se reconnaître, d'imaginer, de rêver, de nous observer nous-mêmes en tant qu'humains en changement.

Je partage cette vision positive concernant cette forme de création, car, comme on l'a vu depuis le début de la thèse, les moyens techniques ne sont que des outils utilisés par les artistes. Le résultat artistique dépend de la passion et de la créativité mises à disposition, avec la persévérance, la recherche et la capacité d'invention, et son intérêt vient évidement de l'immense univers qui s'ouvre à partir de cette dynamique de création avec les technologies de la télécommunication.

Alors, pour un prochain *Seuil-Lab*, j'imagine que je devrais prendre en compte différents facteurs. Tout d'abord, l'organisation et de la coordination : ce point est la clé pour un bon déroulement, car l'idée artistique est liée à l'équipe conviée à participer, la proposition artistique prend forme autour d'une grande table ronde. Plus les objectifs sont concrets et clairs, plus il sera facile de faire évoluer la dynamique de création. À la différence d'un spectacle en « corps à corps », on doit prendre en compte la « virtualité » de son déroulement comme partie centrale de l'organisation. Il faut une prédisposition à se placer sur plusieurs espaces à la fois, parce que la capacité à se déplacer virtuellement sur chaque « nodo » participant, liée à ce que j'appelle une « empathie espace-temps » du

[349]Interview de Victoria Macarte, *op, cit,*.

spectacle qui inclut le contexte socioculturel de chaque « nodo », ainsi que le contexte général et particulier, est importante. S'il s'agit d'une institution, quelle est la ligne de travail suivie ? Quelles sont les motivations du/des coordinateurs/trices, et des danseurs ? Mieux l'on connaît le contexte de chaque « nodo », mieux l'on arrivera à se comprendre. Ensuite, la dynamique pratique de l'événement est importante, et elle doit comprendre les aspects techniques (lieux et matériel à utiliser), la construction d'une partition qui mentionne les rôles de chaque participant, les temps d'actions, etc. Il faut construire une dynamique fluide de communication entre les « nodos » dans le « seuil » à venir, c'est là le grand défi à relever.

Les tests de connexion constituent l'épreuve du spectacle à venir. Les techniques, les endroits choisis, dans l'idéal, devraient comprendre les dispositifs à utiliser dans le spectacle final. Mieux on résout les problèmes techniques, plus on pourra se consacrer à l'expérimentation et à la création, et plus on connaît les dispositifs proposés, plus on s'habitue à eux, et plus ils deviendront « partenaires » et « complices ». Le temps de travail en résidence me semble également primordial, car un « dialogue » se construit peu à peu, au fil des échanges.

Il faut encore citer des pistes sur le corps dansant, l'espace et le temps, réfléchir à ces éléments de base, qui influencent la création en temps réel et à distance, et constituent la problématique et la richesse du spectacle à construire. Sur ce point, je voudrais ajouter que l'artiste est porteur de la magie à révéler dans le spectacle. Si j'étais moi-même encore une fois confrontée à une nouvelle expérience *Seuil-Lab* , mon regard sur le corps dansant, et sa relation avec l'espace et le temps, serait plus aiguisé que lors des anciens *Seuil-Lab*. Ce travail sur le corps dansant peut prendre différentes formes, par exemple un corps avec des micromouvements qui se développent imperceptiblement pour le public sur place, mais sont visibles sur les images projetées, un corps dansant qui se trouve relié à son entourage (d'autres danseurs, des espace divers, les dispositifs), un corps qui exprime son intérieur et dont on « visualise» en images la pensée, un corps capable d'immerger le public dans un univers sensible en faisant oublier les dispositifs qui l'entourent, etc.

Par ailleurs, et même s'il reste encore beaucoup à en dire, « l'état d'esprit » face aux dispositifs est une autre clé. La danse se crée d'une nouvelle façon, dans un univers régi par d'autres paramètres. L'imagination de l'artiste est le « vaisseau », mais pour conduire ce « vaisseau », il faut « connaître » ses « coordonnées », « ses objectifs », oser, et savoir pourquoi on voulait s'engager dans ce voyage.

La question de la construction d'un « spectacle » sera aussi un point sur lequel il faudra s'arrêter, et je me demande si c'est là le terme correct à utiliser. La dynamique de création et de diffusion de ce type de danse alimente de nombreux débats. À mon avis, il est encore trop tôt pour envisager un tel « spectacle » selon la conception d'un spectacle de danse en « corps à corps ». Je proposerais plutôt le terme d'« expérience performative », dans le sens que propose Céline Roux dans *Danse(s) performative(s)* , « non pas comme un genre défini de manière formelle […] mais comme une attitude »[350] qui n'a rien à voir avec une mise en représentation, mais plutôt «un mode spécifique pour penser et vivre l'art, rendant chaque attitude performative particulière, dont l'analyse ne peut prendre corps que dans une mesure pensée du contexte dans lequel elle prend vie et fait acte »[351]. Ainsi, la danse avec l'usage des technologies de la télécommunication entre dans un contexte particulier du corps, un corps avec des sens à redéfinir, une expérience sensorielle qui se dispose librement à une action, à un acte. Cette « expérience performative » en danse incite à entrer dans un espace d'« habitation », dans le sens où l'on s'immerge quelque part, pour vivre sensoriellement quelque chose. C'est une invitation à se laisser porter par une forme de création qui implique une ouverture d'esprit au niveau sensoriel, expérimental, conceptuel, liée à l'art, tout en sachant qu'elle reste encore à définir et à délimiter selon de nouveaux paramètres.

La scène de cette « expérience performative » en réseaux impliquerait un lien avec l'idée d'empathie espace/temps, c'est-à-dire la capacité de l'artiste à imaginer un spectacle multiple, sur plusieurs espaces en même temps. Quant au

[350] ROUX Céline, *Danse(s) performative(s)*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 30
[351] *Idem*, p. 30

public, il devrait être pensé en parallèle du concept créatif : où, comment, à qui veut-on faire vivre cette « expérience performative » ?

Tous les points mentionnés constituent une réflexion sur la possibilité de création d'une danse qui, à mon avis, ne représente encore que le sommet d'un « iceberg », dans la mesure où il reste beaucoup à découvrir. Mais le fait de synthétiser quelques pistes issues des expériences peut aider à concrétiser un éventuel spectacle à venir, à partir d'une base plus solide. Ne partant pas de zéro, les futures recherches créatives pourraient certainement aboutir à des formes plus intéressantes encore pour ce type de danse. Dans les expériences *Seuil-Lab* nous avons noté l'évolution à travers les créations, parce que les travaux menés, au fil du temps, aident à soutenir la thèse d'une danse à découvrir et à créer, fascinante et novatrice.

Dans l'idéal, j'aimerais pouvoir compter sur le temps et les outils techniques nécessaires à chaque « nodo », mais aussi sur le soutien humain interdisciplinaire. Ce dont il est question est de pouvoir travailler sous forme d'un « laboratoire », c'est-à-dire un endroit d'exploration et d'expérimentation avec des outils et des moyens humains pour aboutir à un résultat, ce que j'ai tenté de créer avec *Seuil-Lab*. Cela permet de se situer durablement dans un état hybride : entre le matériel de notre forme organique physique et l'immatériel des images. Cette coexistence dans un « seuil » qui permet l'existence d'une « danse » est un espace scénique qui a besoin d'être vécu et exploré. Le « nouveau monde » qui s'épanouit avec les nouvelles technologies doit, à mon avis, creuser plus profondément le domaine de l'utilisation de nos sens, qui permet de développer, comme on l'a constaté, un langage esthétique novateur.

Dans ce « seuil scénique », notre vision du monde change. Notre condition corporelle (principalement sensorielle) s'ouvre sur des univers qui permettent une exploration large de l'imagination, et mettent en relief de nouvelles possibilités sensorielles qui élargissent la pensée vers d'autres directions, spécialement l'utilisation du corps, de l'espace et du temps de la danse. Il est intéressant de souligner le contexte exploratoire, personnel et collectif, autour d'échanges permanents, en temps réel, qui forcent à agir sans réfléchir, en faisant appel à

l'instinct, à l'improvisation, aux réflexes, bien avant que n'intervienne la pensée ; cette dynamique est porteuse du point de vue de la création chorégraphique, car j'imagine un rapport à la technique *contact improvisation*[352], dans le sens d'une interaction qui a besoin de l'autre pour construire le mouvement. Dans le cas d'une « expérience performative » en réseaux, ce « contact » passe par les yeux, une forme immatérielle du toucher, et cette danse se développe en « relation » avec l'autre dans la mesure où sa réaction est toujours nécessaire pour pouvoir construire la danse.

La relation entre les danseurs, avec cette forme de création à distance et en temps réel, nous confronte à des paramètres qui sont aussi étendus, au niveau des possibilités sensorielles et de la représentation visuelle, qu'avec nos différentes façons de voir le monde.

Dans le cas de *Seuil : Passeur de rêves* (2013) par exemple, l'astronomie a guidé la création, et nous avons constaté que les astronomes nous proposent une autre vision du monde, qui se rapproche davantage de l'art que de la science. Ils sont capables de travailler l'idée de la matière, de l'espace et du temps, pour nous offrir une idée de l'univers que nous pouvons comprendre. Ils « inventent » et « imaginent » des techniques pour pouvoir donner forme et couleur à un espace que nos yeux nus ne peuvent percevoir. Ainsi, ils démontrent que le temps et la matière (en tant que lumière) sont relatifs. Ils nous permettent de voir les étoiles dans un espace-temps unique, et choisissent quel point de vue nous apporter. Ils deviennent « les passeurs » d'une possible réalité qu'ils nous transmettent de manière métaphorique par l'intermédiaire de leurs machines, et leurs télescopes deviennent d'énormes « vidéoconférences » entre l'espace interplanétaire et la Terre.

Et si nous pensions aux rêves ? Nous ne pouvons pas les « matérialiser » ou les montrer à quelqu'un d'autre, mais nous sommes sûrs de leur existence. Aussi n'est-il pas surprenant que la matière, l'espace et le temps se développent d'une autre manière. Ce qui est surprenant dans cette danse « au seuil » des technologies

[352] La *contact improvisation* est une technique de danse basée sur le principe physique : action - réaction. Elle a été développée par les danseurs Steve Paxon et Nancy Stark Smith aux Etats-Unis dans les années 70.

de la télécommunication, ce sont toutes les façons dont on est capable de montrer, à travers les images, un semblant du monde des rêves. Ici, la matière, l'espace et le temps sont autres, différents de notre réalité quotidienne. Une porte s'ouvre, qui «donne à voir » une autre réalité. Cette idée pourrait-elle s'approcher de la notion de « paranormal » ?

Pourquoi non ? Si de nouvelles recherches scientifiques vérifient actuellement des théories qui passaient pour relever du paranormal, comme par exemple le fait que la pensée est capable d'activer des machines[353], de la même façon la danse qui se place dans un espace-temps utilisant les technologies de la communication (téléprésence, internet) se trouve dans une dimension encore difficile à mesurer. «Penser » cette danse, dans le sens large du terme, c'est laisser les préjugés de côté et se laisser porter par des nouvelles idées et par l'imagination. Créer avec ces technologies reste donc encore très largement à découvrir, et mon expérience créative n'est qu'un petit apport compte tenu des diverses possibilités à venir.

VI.2.a. Un essai de modèle de création à distance.

Au fil de mes années de recherche, j'ai imaginé les conditions idéales pour une création. Cet idéal suppose pour le moins des conditions minimales pour bien travailler : principalement la résolution des problèmes techniques, organisationnels, financiers, institutionnels et humains, ainsi que trouver un espace pour pouvoir faire des échanges, et prendre le temps pour une recherche et une création dans la « continuité ». Les expériences *Seuil-Lab* ont permis de tester mes idées par rapport à un « *continuum* » de travail concernant la création de danse à distance en temps réel. Comme je l'ai montré, les nouvelles conditions techniques qui placent la danse dans d'autres paramètres de création ont besoin d'une adaptation, de la recherche de nouvelles méthodes, et de temps pour construire un dialogue qui

[353] Des personnes paraplégiques ou handicapées sont capables, par la pensée, d'activer des ordinateurs ou des prothèses. Voir par exemple l'article de CONGEDO Marco et JUTTEN Christian « quand le cerveau parle au machines » in journal électronique *Interstices Info, Explorer les sciences du numérique*. Publié le 04/07/2011 (consulté le 30/09/2014). Disponible sur : https://interstices.info/jcms/i_62192/quand-le-cerveau-parle-aux-machines

aboutira à un spectacle. Cette logique de travail, qui peut sembler unidirectionnelle dans ma façon de la décrire, est aussi pourtant un « *feed-back* » permanent, à petite et à grande échelle, pour chaque action de danse qui se produit dans ce « seuil » de création. Les artistes *Konic Thtr* ont aussi nourri ce processus, et m'aident à travers leurs expériences à avancer.

Il me semble nécessaire d'imaginer une méthode qui réunisse les nombreuses réflexions issues de cette recherche, et qui impliquerait la possibilité de pouvoir « visualiser » facilement « ce que l'on fait », « ce que font les autres », « ce qui revient », « ce qui est retourné ».

Pour pouvoir interagir en temps réel sur les idées, la coordination, les tests, la danse, etc., on a besoin d'une méthode pouvant être appliquée à ce travail chorégraphique qui implique d'agir avec d'autres, à distance et en temps réel, ainsi que de manière interculturelle et interdisciplinaire.

Selon cette logique, il est évident que le soutien d'une technologie qui pourrait remplacer les « chaînons manquants », pour apporter plus de fluidité à un travail réalisé dans des conditions adéquates, est impératif, et aiderait les artistes à avoir des bases pour résoudre des problèmes comme la coordination, la nouvelle conscience de l'espace et du temps, le résultat obtenu dans des endroits éloignés. En conséquence, j'ai imaginé un dispositif qui pourrait réunir ces idées sous la forme de logiciel. La rencontre de Gérard Castillo, chargé d'accompagner *Konic Thtr* dans le travail chorégraphique *dQ14 Dancing in space*, pour le congrès APAN, m'a permis d'élargir cette vision d'un travail chorégraphique à distance qui a besoin d'être amélioré. Gérard Castillo fait partie de l'équipe I2Cat[354] à Barcelone, et se charge de l'accompagnement technique de *Konic Thtr*. Ingénieur en réseaux informatiques, il devenu un spécialiste de formes rares de travail, encore inexistantes dans le domaine des formations : Gérard Castillo est capable de

[354] i2CAT est un centre technologique à but non lucratif qui soutient des activités d'I+D+i (recherche + développement + innovation) dans le domaine des TIC (technologies de l'information et de la communication) et de l'Internet de l'avenir, en pariant sur un modèle d'innovation basé sur la collaboration entre les entreprises, les administrations publiques, le monde académique et les utilisateurs, en établissant un environnement d'innovation ouvert, caractéristique de la culture d'Internet. Site officiel disponible sur : http://www.i2cat.net/en/presentation (consulté le 30/09/2014).

mesurer les signaux d'informations sur les réseaux internet qui circulent entre le « nodo », à l'endroit où il se trouve, et les trafics des autres « nodos ». Cette compétence a permis aux artistes d'évaluer en temps réel si les images émises, et celles qui arrivent, ont une qualité minimale pour leur création.

Ce dialogue technique est une clé pour pouvoir proposer de nouvelles idées artistiques, car en comprenant ce que font les uns et les autres, le dialogue s'amorce. Ainsi, les différents « nodos » peuvent apprendre à travers ces échanges, mais ils peuvent aussi découvrir les différents points de vue de l'espace à gérer (de chaque endroit physique), ainsi que les points de vue personnels (des idées à apporter pour la création), et ceux du contexte culturel.

Cette complicité entre les artistes et l'ingénieur, dans le cas de Barcelone, s'est instaurée comme le moyen de surmonter les problèmes, et a donné naissance, au fil du temps, à une véritable amitié, entre les personnes, mais aussi entre l'art et la technique. On peut voir aussi cette complicité comme une protection face à ce qu'Alain Baumann définit comme « le conflit », à savoir les chocs qui se produisent au niveau technique (différences techniques de chaque nodo) et socioculturel, et les imprévus. Pour résoudre ce « conflit », Alain Baumann propose la réflexion suivante :

> … c'est quelque chose de presque inévitable. L'idéal serait d'avoir deux scènes égales, donc que les deux performances soient totalement identiques, les mêmes caméras, les mêmes points de vue, les mêmes tailles d'écrans, le même placement du public[355].

Je peux comparer ces propos à mes propres réflexions et à celles des équipes participantes de *Seuil-Lab,* car l'une des questions de la deuxième partie de cette thèse porte justement sur la possibilité de bénéficier des mêmes conditions de travail, ce qui aide à mieux gérer l'« expérience performative » qui se déroule en temps réel. En effet, le moindre changement sur la scène, signal internet, lumière, déplacement de la caméra, peut produire un effet difficile à résoudre à l'instant où il se produit. On pourrait rétorquer que dans un spectacle « conventionnel » des imprévus surviennent aussi, et que l'équipe doit être attentive et créative pour les

[355]Interview d'Alain Baumann réalisée par Vivian Fritz à *la Fabra i coast*, Barcelone, Espagne. 12/08/2014. Traduction personnelle.

surmonter. Mais, la grande différence est que, dans notre type de création, la technique prend une place plus importante. Elle peut facilement échapper aux spécialistes et rien ne pourra se faire.

Par exemple, en reprenant le cas de *dQ14 Dancing in space* (2014), quelques heures avant le « spectacle », la réception des danseuses (le travail des artistes *Konic Thtr* à Barcelone) a été mauvaise, les images arrivaient en discontinu et en pixels, empêchant de pouvoir transmettre les propositions chorégraphiques travaillées par *Konic Thtr*. Le flux de l'information était instable, Gérard Castillo, en connexion permanente avec les ingénieurs des autres « nodos », cherchait d'où venait le problème, et Rosa Sanchez s'est arrêtée pour annoncer : « Nous allons annuler ». La création n'était pas possible dans ces conditions, et cela échappait totalement à toute l'équipe. Pendant quelques minutes, la frustration a gâché l'ambiance. En parallèle, nous avons observé les réactions de Gérard Castillo, sans que personne ne s'énerve ; nous étions tous conscients que ce type d'événement pouvait se produire. Heureusement, l'ingénieur a réussi à détecter le problème et les images ont commencé à arriver correctement. J'ai demandé à Rosa Sanchez si elle avait déjà annulé des spectacles lors d'expériences antérieures, elle m'a répondu (avec un sourire tranquille) : « Jamais, aujourd'hui c'était la première fois».

Un autre élément à ne pas oublier est le son, qui est aussi, la plupart du temps, un élément de base pour la création de danse. Dans le cadre de ma recherche, le son est un élément à mentionner pour avoir un aperçu de l'ensemble de la performance, mais il n'est pas à approfondir, car il échappe à mes compétences.

La réception d'une image dépend de la qualité du signal internet et de la caméra utilisée, tandis que dans le cas du son, la difficulté vient de la coordination entre l'image et le son qui se déplace différemment dans le cyberespace : les signaux ne sont pas constants, ce qui produit un décalage entre l'image et le son. Autrement dit, des musiciens qui se trouvent face à la caméra, s'ils font partie de la performance et deviennent visibles, doivent être synchronisés avec le son qu'ils émettent. Ce travail requiert des connaissances pluridisciplinaires pour pouvoir

détecter les problèmes, et les résoudre. Un travail d'équipe, une fluidité d'échanges, un « langage » commun sont encore une fois nécessaires. Pour résoudre cette difficulté, Gérard Castillo a eu besoin d'un prototype, « Mixer », actuellement en construction. Une partie des principes en cours de mise en place avec ce logiciel vient des expériences d'exploration avec des artistes comme ceux de *Konic Thtr*.

L'équipe de I2Cat aimerait produire une interaction entre ceux qui gèrent et ceux qui reçoivent l'information pour une oeuvre à distance et en temps réel. Le travail avec *Konic Thtr* aide à visualiser, dans la réalité, les besoins et les éventuelles solutions pour une création de ce type.

> C'est une problématique que nous avons toujours en tête ; quand tu essaies de t'occuper de plus de spectacles diffusés à distance, tu te rends compte de ce dont on a besoin, non seulement le canal de création, mais encore le canal d'intercommunication. Et cela, en principe, le logiciel le permet, parce qu'il te permet de créer deux environnements différents. L'environnement de production et celui de sortie[356].

Gérard Castillo illustre le fait que pouvoir participer à une création artistique permet de découvrir de nouvelles choses, ce qui permet aux ingénieurs et aux techniciens de porter un autre regard sur leurs propres outils. Ainsi, cette dynamique permet d'élaborer de nouvelles propositions, pour les outils, et pour les artistes. Pour exemple, dans le spectacle de *Konic Thtr, dQ14 Dancing in space* (2014), l'institution technologique I2Cat s'est montrée tout particulièrement intéressée, en raison des découvertes que permet cette utilisation des technologies. Gérard Castillo s'exprime en ces termes sur le travail avec *Konic Thtr* :

> Ils sont à jour de presque tout ce qui sort, et cela permet de faire des travaux beaucoup plus intéressants, tu peux créer des besoins de nouvelles créations, des développements nouveaux. C'est ce qui m'intéresse le plus, ce qui me plaît le plus, ce qui n'est pas du tout inventé[357].

De ce point de vue, le partenariat entre la danse et la technique se confirme une nouvelle fois comme bénéfique au niveau de la création, et pour la motivation face aux risques et aux défis. Le « risque » se trouve à plusieurs niveaux, par

[356] Interview de Gérard Castillo par Vivian Fritz, à I2Cat, Barcelone, Espagne, 12/08/2014. Traduction personnelle.
[357] Interview de Gérard Castillo, *idem*.

exemple sur le résultat de l'oeuvre, qui comprendra toujours des improvisations artistiques et/ou techniques. On peut réduire les « risques », mais il y aura toujours des éléments de « surprise » que l'on doit considérer comme partie intégrante de la performance : coupure de l'internet, images qui se fixent, etc. De ce point de vue, nous sommes face à une oeuvre de « l'imprévu », des « expectatives », suscitant une montée d'adrénaline, de vécus sensibles et angoissants… mais aussi d'une oeuvre que l'on doit laisser partir et revenir modifiée, qui prend en quelque sorte sa propre vie. Rosa Sanchez propose son regard sur ce type de création :

> Pour moi, il y a deux aspects qu'il me plaît de remarquer, l'un a un rapport avec la manière dont *Konic* entend la danse à partir d'une médiation technologique, et à partir de l'articulation d'un « tout ». Différentes disciplines se rassemblent pour créer ce « tout », et de ce « tout » est partie la danse. Ce n'est pas l'unique objectif, la danse, car la danse fait partie de chaque élément étudié séparément, et travaille pour produire une rencontre, pour créer quelque chose ensemble, comme une méta performance. Quelque chose qui inclut « tout », et « tout » fait partie d'un point de vue global. Les danseurs qui travaillent depuis un certain temps avec nous arrivent à le comprendre tout au long de l'expérience[358].

Le terme de « méta performance » fait référence à plusieurs éléments qui se rassemblent, et la danse appartient à ce « tout », ce qui me semble pertinent par rapport au travail de recherche sur une danse « intermédiée ». La danse fait partie de ce « tout », selon mon point de vue, comme une danse qui entreprend une sorte de « voyage » artistique, comme une aventure exploratoire dans l'inconnu, pour se questionner sur elle-même, sur ses langages, se découvrir selon un autre mode, dialoguer avec les autres disciplines et « retourner », en étant redéfinie. Cette manière de travailler et de comprendre la danse contient une dimension plus large et plus complexe qui, comme l'affirme l'artiste, est capable de se comprendre dans le vécu de l'expérience. *Seuil-Lab* trouve une logique dans les réflexions des artistes *Konic Thtr* ; la danse est proposée dans un contexte multidisciplinaire, lequel se dévoile dans la pratique et l'expérimentation. Le dialogue qui se développe entre artistes et techniciens est en lui-même une nouvelle « écriture » ; il parvient à trouver une complémentarité et à aller au-delà des différences qui séparent danse et technique, pour aboutir, comme le souligne Rosa Sanchez, à une « méta performance ». Cette forme de danse associe tous les éléments qui participent à un dialogue « polyglotte », pour es revenir à mon analogie (langage corporel, audiovisuel, diversité culturelle, exploration de l'imagination,

[358] Interview de Rosa Sanchez, *op. cit,*. En annexe DVD 3.a.

élargissement d'espaces, etc.), et trouvent une autre forme pour communiquer, une autre « langue ».

Les différents points de vue recueillis lors de ma rencontre avec les artistes *Konic Tht* et i2Cat à Barcelone me permettent de justifier la proposition des logiciels des ingénieurs de i2Cat, et de les confronter à ma propre vision d'outils qui pourraient aider à donner des pistes de base pour une création de danse à distance et en temps réel. Avoir vu des travaux artistiques avec l'usage de ce nouveau logiciel permet de constater dans le concret et de comprendre une écriture chorégraphique qui cherche à explorer et à dialoguer à travers l'expérience dansée.

VI.2.a.i. dQ14 dancing in space (2014) et ses dispositifs techniques.

Dans une première période de travail, le spectacle *dQ14 Dancing in space*, (APAN, Taïwan 2014) a été conçu à partir d'échanges entre quatre *nodos* (Taïwan, Espagne, République Tchèque, États-Unis). Les dispositifs sont représentés sur le schéma XIV de la figure 98 ci-dessous ; on y visualise les *nodos*, leurs outils techniques et les flux d'information vidéo, qui sont représentés par des « nuages ». On remarque que le son est envoyé par un système indépendant, il y a donc un problème de synchronisation avec l'image à gérer. On note aussi les appareils, notamment *Ultragrid,* le logiciel utilisé par Alain Baumann pour mélanger les images des deux danseuses et renvoyer le tout en temps réel.

Le schéma XIV de la figure 98 illustre les « voyages » des images. Pour en donner une idée plus claire, les photographies de la figure 99 montrent les images des danseuses, rassemblées dans un seul espace virtuel, qu'Alain Baumann a composées en temps réel, pour les envoyer à Taïwan. Les danseuses se dédoublent en images qui voyagent sur tous ces chemins complexes d'allers et retours.

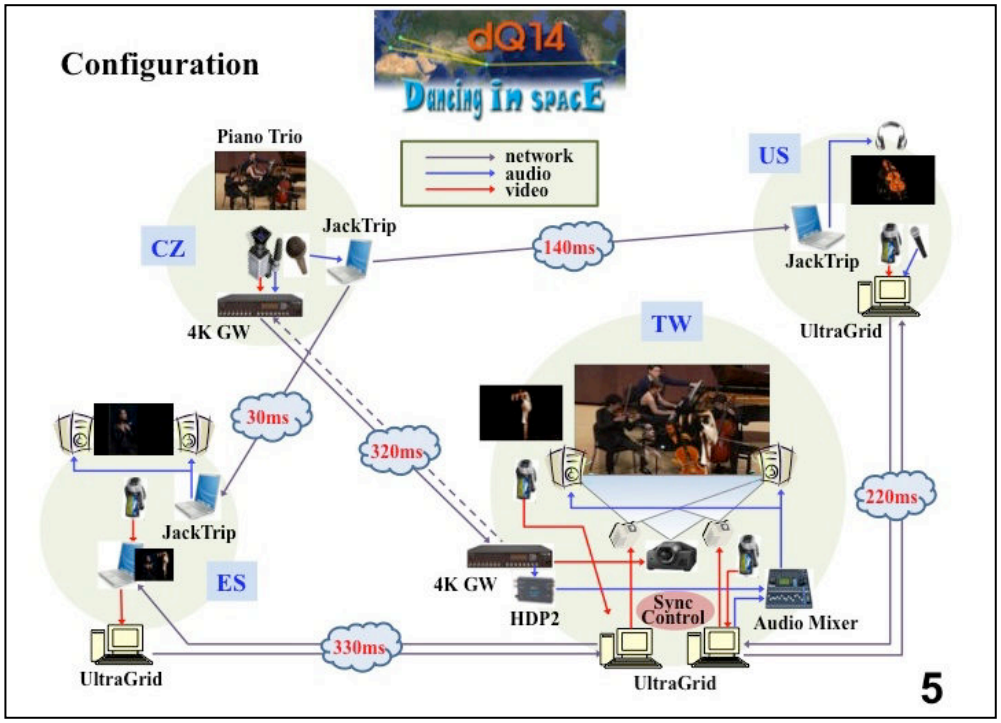
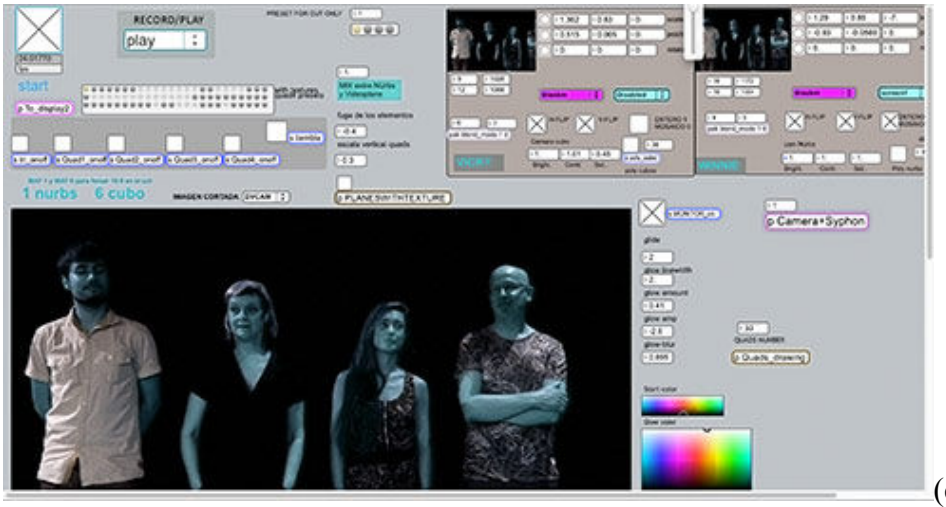


Figure 98. Schéma XIV réalisé par *Konic Thtr* et i2Cat, extrait du document présenté pour le projet « dQ14 Dancing in space », Barcelone, Espagne (2014) (document complet en annexe DVD).

(a) (b)



(c)

Figure 99. Photographies du logiciel *Ultragrid* utilisé par Alain Baumann[359], Solo (a), duo (b), l'équipe artistique à Barcelone salue le public de Taïwan (c).

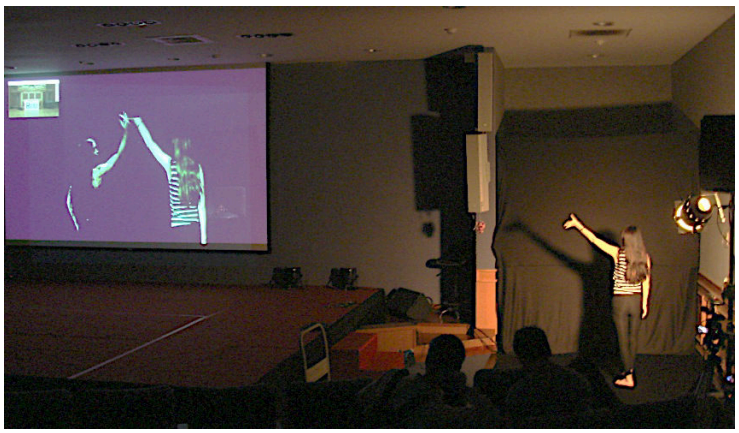
[359] Extrait du document réalisé par *Konic Thtr* et i2Cat, et présenté pour le projet « *Dancing in space* », Barcelone, Espagne (2014). Document complet en annexe DVD 3.a.

Comme le montre la figure 99, le logiciel *Ultragrid* permet de visualiser de manière plus concrète le travail de danse et des images, et d'effectuer un travail sur la vidéo en temps réel. Dans les photographies issues de ce logiciel, on voit différents moments de la performance. Dans le solo de Victoria Macarte (a), en interaction avec une lumière proposée par Alain Baumann avec la *kinect* et le logiciel, l'univers poétique se construit à partir d'un mouvement corporel qui donne vie à une lumière visible seulement sur l'écran. Victoria Macarte danse à la fois en imaginant et en visualisant sur la projection le résultat en temps réel de sa danse avec le cadre lumineux.

Pour le duo (b) entre la danseuse de Barcelone et celle de Taïwan, chacune physiquement dans un endroit différent de la planète, mais réunies en images, rassemblées dans le « seuil » virtuel que construit Alain Baumann, celui-ci avait demandé un fond noir pour pouvoir créer un équilibre et simuler un troisième lieu pour cette danse. Les danseuses se trouvent ainsi dans deux univers parallèles, celui du plateau dans chaque nodo, mais elles dansent ensemble sur les images. Cette dynamique suppose un dialogue, car les danseuses doivent être simultanément attentives à leur lieu « d'origine », spécialement à cause des dispositifs, et au monde immatériel qui se construit en direct sur les images télétransmises.

À la fin de cette série d'images, on visualise l'apparence du logiciel (c) avec l'équipe de participants à Barcelone, de gauche à droite: Gérard Castillo, Rosa Sanchez, Victoria Macarte et Alain Baumann. Ils se placent dans le champ de la caméra en imaginant le public qui se trouve à Taïwan pour le saluer, une image étrange quand on la regarde de mon point de vue, car nous ne sommes que cinq personnes dans l'espace vaste, presque vide, du studio de Barcelone, et je suis le seul « public ».

(a)



(b)

Figure 100. Photographies à Nantou (Taïwan), « nodo » où s'est déroulé le congrès APAN. Extrait du document réalisé par *Konic Thtr* et i2Cat, pour présenter le projet « *Dancing in space* », Barcelone, Espagne (2014). Document complet en annexe DVD.

La figure 100 (a) montre le résultat final de la performance, du point de vue de Taïwan. Sur l'écran, on voit les différents « nodos » participants rassemblés, et l'image d'une danseuse isolée (b) à côte de l'écran attire l'attention ; elle se trouve dans un petit endroit à côté du plateau, presque caché, en revanche son image projetée sur l'écran prend un intérêt majeur. (On peut se demander quelles sensations a pu vivre la danseuse à Taïwan, qui a un public « physique » présent derrière elle). Pour ma part, au moment où je reçois les images de Taïwan, je ressens de la déception, car ce qui est visualisé là-bas ne met pas vraiment en valeur le travail des artistes et ce qu'on a vécu à Barcelone. Le travail de *Konic Thtr* n'est qu'une petite partie de la performance totale, qui inclut d'autres artistes (les musiciens), mais il me semble qu'il a perdu dans son « voyage » une grande partie de la poésie insufflée au « départ ». En conséquence, la valeur de cette expérience tient principalement pour moi au processus vécu dans l'un des *nodos*, à

Barcelone, et à la remise en question des allers et retours d'un travail collectif, en ce sens que l'on doit vraiment rester très attentif à ce que le travail initié dans un point de transmission puisse « voyager » sans perdre son « âme ».

VI.2.a.ii. dQ dancing beyond time (2013)

Je voudrais à présent comparer ce travail à celui réalisé par *Konic Thtr* pour APAN, Corée du sud 2013. Le schéma XV de la figure 101 présente les *nodos* participants, les flux symbolisés par des nuages, et cette fois, une complexité plus importante du travail sur les images, prises en temps réel par Alain Baumann, qui circulent d'un endroit à un autre. Sur les images traitées, on voit des avatars et les incrustations de danseurs du Brésil, d'Espagne, République Tchèque et la Corée du sud. Le schéma XV permet de se rendre compte des difficultés de coordination, techniques et humaines, des différents *nodos* participants ; ce travail a impliqué un flux de vidéos plus complexe que dans *dQ14 Dancing in space* (2014), comme on le constate sur la figure 102 où la photographie permet de visualiser ce travail dans la réalité du spectacle. Diverses possibilités de création s'observent : différentes formes de mise à dispositions des images des différents pays, hybridation du corps sur la scène et des espaces en images, capteurs de mouvements qui permettent de « traduire » la danse en formes visuelles (avatars) en temps réel, qui font d'APAN 2013 un travail plus élaboré.

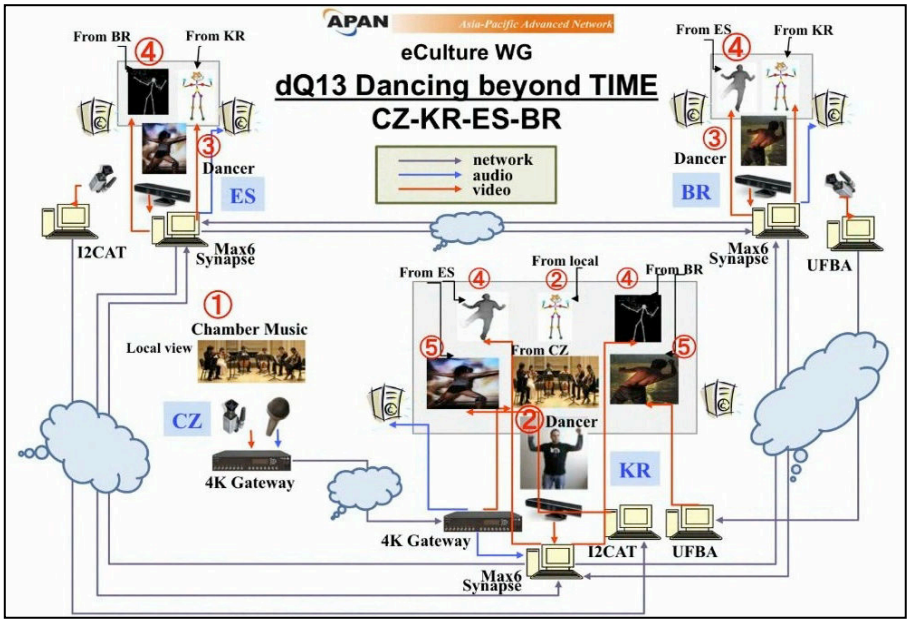


Figure 101. Schéma XV extrait de la vidéo[360] de démonstration de i2Cat.

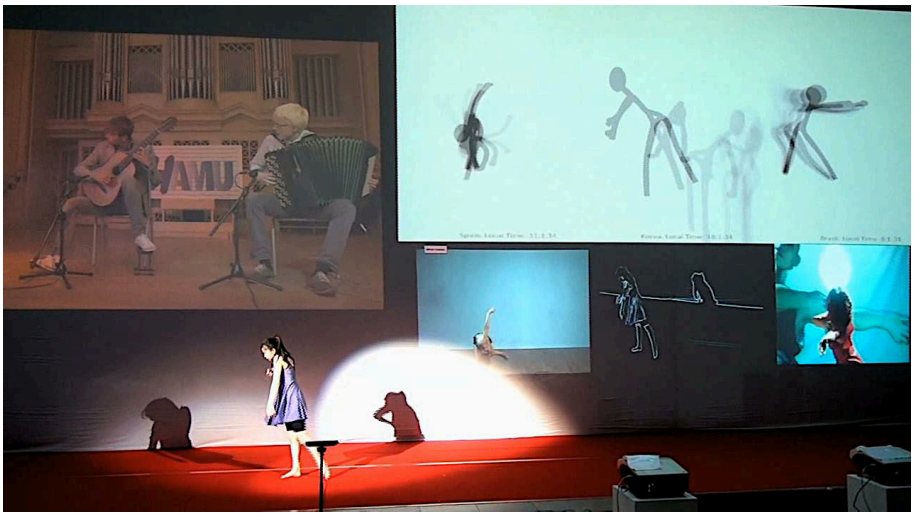


Figure 102. Photographie extraite de la vidéo de démonstration de i2Cat. On voit le point de vue du congrès en APAN (*nodo* en Corée du sud). Sur les écrans on voit à gauche les musiciens de l'orchestre de la République Cheque et à droite le travail de *Konic Thtr*, à différentes échelles. Brésil, Espagne et Corée du sud sur un jeu d'images. Vidéo complète en annexe DVD.

Sur cette même photographie, figure 102, la danseuse au Japon est plus présente, davantage mise en valeur, avec une composition plus réfléchie par rapport à l'usage de la lumière et les écrans. On peut facilement déchiffrer le travail en temps réel de *Konic Thtr* à travers, par exemple, la position de la danseuse sur le plateau et les lignes que dessine son corps sur l'écran. Cette image figure entre les images de danseurs venues du Brésil, d'Espagne, et des avatars, dans la même

[360] Vidéo complète en annexe DVD 3.a.

dynamique de capture du mouvement. Le flux d'informations et des images est plus complexe comme on l'a constaté dans la photographie et le schéma XV (figure 101) quant au travail des images (capture de mouvement, avatars, *nodos* en interaction, etc.).

Cependant, je regrette le peu d'interactions des danseurs entre eux. En d'autres termes, le travail est intéressant et nécessaire, mais je préfère une participation plus active des danseurs, comme dans l'expérience APAN 2014. Dans ce dernier cas, même si cela a été plus simple, le travail d'improvisation du duo correspond à une recherche plus poussée du mouvement corporel. On a noté le dédoublement de l'attention et l'effet d'imagination nécessaires pour faire cohabiter « deux lieux à la fois » (le *nodo* d'origine et l'image), donc la nécessité d'un langage corporel lié à la caméra est nécessaire, d'où l'importance d'une collaboration entre les danseurs et les artistes multimédias. De cette manière, le langage de la danse peut trouver une place, un sens, une écriture plus signifiante du langage corporel.

VI.2.a.iii. Logiciel Mixer[361] de i2Cat

Le logiciel « *Mixer* » de i2Cat est un prototype encore en phase de recherche et de développement à partir des expériences artistiques. Conçu pour pouvoir s'appliquer principalement à la télétransmission, TV, portables ou iPhone, son objectif est de pouvoir recevoir des images et du son avec un flux repérable sur le logiciel. Les manipulations de réception et d'envoi, ainsi que les effets spéciaux, sont visibles sur son interface. À la différence des travaux de *Konic Thtr* et de *Seuil-Lab*, ce logiciel permet un flux d'informations qui ne voyage pas d'un *nodo* à l'autre : le « mixage » de l'interaction des flux passe sur un « *cloud* » (« nuage »). Toutes les manipulations ne doivent pas aller et venir entre les *nodos*, mais toujours parvenir sur ce « *cloud* » qui réduit le trafic des images en les concentrant dans l'espace virtuel gérable et visible par tous ceux qui participent (voir figure 103). Ce

[361] Logiciel en création, *Mixer*. Droit d'auteur (Unidad Audiovisual de la Fundación i2CAT, UA (Audiovisual Unit), Visionair Project, Specifi Project).

qui est innovant, c'est la possibilité de pouvoir travailler à peu près dans les mêmes conditions de flux, et de pouvoir visualiser les résultats de ces actions en temps réel, ainsi la création se fait plus dynamique et collaborative[362].

Les échanges entre technique et arts contribuent à forger une autre image des disciplines respectives. Ainsi, chacune peut apporter, à travers les échanges et la collaboration, de nouvelles formes d'interaction. Dans le cas de la danse, cet exemple montre comment il est possible de créer des espaces plus fluides pour concevoir et créer une nouvelle forme de chorégraphie.

On peut imaginer qu'un logiciel comme *Mixer* est une forme de « plateau » qui permet de regarder à la fois ce qui ce passe et ce que l'on peut faire, avec tous ceux qui sont en train de participer, une sorte de « Dj » qui permet une création en temps réel. La figure 103 ci-dessous, montre l'interface du logiciel avec les entrées et sorties des différentes options de flux (son, vidéo) de chaque *nodo* ; la photographie présente certaines des options de manipulation des images, avec quelques effets possibles en temps réel.

Interface du Logiciel *Mixer* de I2Cat

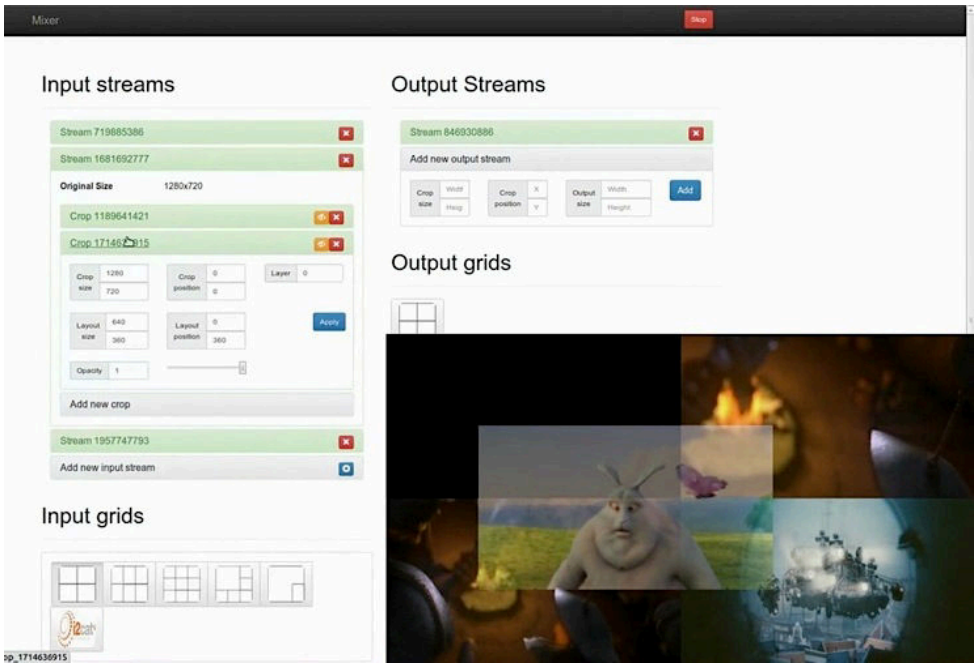


Figure 103. Interface *Mixer* de i2Cat, prototype de création et transmission d'images en interaction en temps réel. Extrait de la vidéo de démonstration en annexe audiovisuelle.

[362] Ce prototype sera bientôt disponible gratuitement pour être testé sur le web.

Test du logiciel Mixer

Sur les images qui vont suivre, on peut observer l'usage de ce logiciel à partir d'un exemple concret de création chorégraphique. Il s'agit d'un test entre trois connexions réalisées à l'*Intitut del teatre* à Barcelone, avec « *Mixer* » : deux danseuses et un musicien ont créé, avec l'aide de techniciens et d'ingénieurs, une danse avec musique à distance. Dans la figure 104, le schéma technique XV illustre les rencontres de flux sur le « *cloud* » ; sur cette forme de représentation visuelle on trouve un panorama des façons de configurer la relation de création à distance entre les *nodos* participants. Il est important de savoir dans quelles conditions on va travailler, c'est la mission de ce type de schéma.

Sur la figure 105, on voit les images séparées venus de deux endroits différents, cette fois de deux salles de l'*Institut del teatre* à Barcelone. L'objectif était de pouvoir tester le logiciel avec deux danseuses et un musicien. Il est intéressant de remarquer les options de construction de la danse en temps réel, avec le logiciel, en fonction du choix de la chorégraphe : position du corps dans l'espace, transparences, les deux danseuses dans le même espace, seules, etc. La photographie de la figure 106 par exemple montre le mélange de deux espaces avec les deux danseuses à distance ; la composition se déroule sans que les danseuses soient conscientes de la « deuxième » danse sur le plateau en images. On a l'illusion que les deux danseuses évoluent ensemble, sur le même plateau, on obtient des images « vivantes », qui bougent et dansent en temps réel.

L'écriture de cette danse se construit de différentes manières : il faut la concevoir avant d'utiliser les dispositifs, et cependant improviser à partir des éléments disponibles (danseurs à distance, musique, plateau).

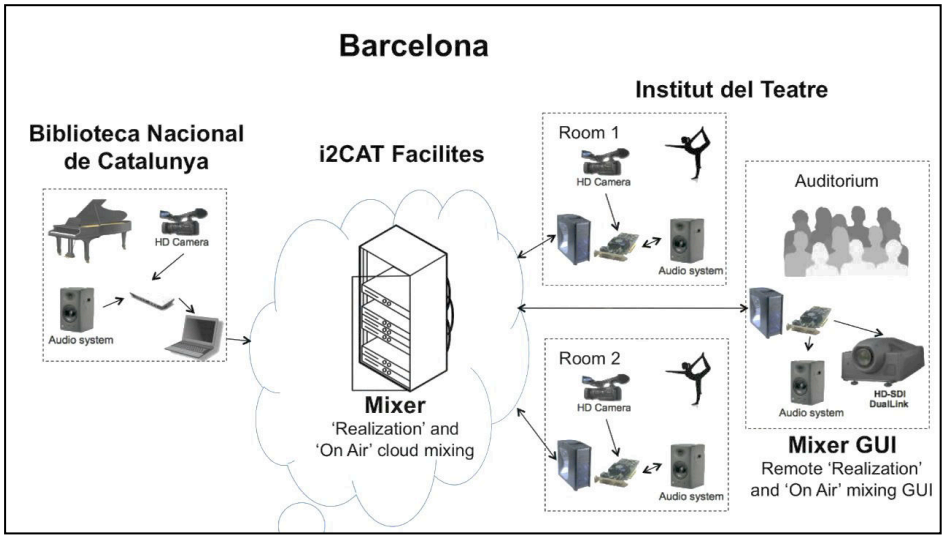


Figure 104 Schéma XVI. Les outils techniques et télétransmissions du test du logiciel *Mixer*[363].

Figure 105. Deux danseuses, chacune dans une salle différente de *l'Institut del teatre* à Barcelone ; un musicien sur l'image du milieu. Les trois images ici présentées sont visibles en même temps sur la projection.

Figure 106. Les deux télétransmissions sont travaillées en temps réel, produisant un seul espace scénique pour les deux danseuses, lesquelles se trouvent dans différentes salles à *l'Institut del Teatre* à Barcelone.

[363] Videos demostration Mixer, en annexe DVD 3.a.

L'autre point à relever dans cet exemple est la manière dont on peut visualiser dans le concret l'usage des éléments de base de la création en danse : le corps dansant, l'espace et le temps, de sorte qu'il est possible d'y transposer les questionnements et problématiques qui guident cette thèse.

Le corps dansant et sa relation avec l'espace/temps, venus de différents plateaux se trouvent réunis par le fait du logiciel. La danse connaît une double « vie » en parallèle, celle du corps en chair et en os dans chaque *nodo* (avec une danseuse en solo) et des corps immatériels en images (en duo). Les espaces se fondent, n'en forment qu'un seul, dans un « seuil » en image. Les danses passent de l'état de corps et d'espaces organiques à un état immatériel qui rompt avec les lois de la matière, comme dans les rêves : les danseuses apparaissent et disparaissent dans l'espace, les corps deviennent transparents, les espaces de chaque danseuse se confondent, elles changent de position de manière imprévue comme dans un saut temporel, elles se retrouvent ensemble et comme en dialogue (mais elles ne savent pas à quel moment elles sont ensemble dans les images).

Ceux qui manipulent ou construisent la danse sont ceux qui la choisissent. On perçoit l'intention du chorégraphe de créer un univers réflexif par rapport à cette danse, par exemple on voit les danseuses tantôt séparées, tantôt réunies ; ceci permet de comprendre qu'elles ne sont pas vraiment ensemble. Les danseuses ne peuvent pas interagir directement, cela relève du choix de l'artiste, mais, à mon avis, cela réduit les danseurs à n'être qu'une pièce de plus de la palette créative audiovisuelle.

On remarque que les corps, en chair et en os à distance, sont inconscients du résultat final de la « deuxième danse » sur le plateau en image. On peut penser que, dans le cas de la danse en corps à corps, les danseurs sont parfois, eux aussi, inconscients de la façon dont leur danse se présente au public, mais, dans le cas de la création à distance et en temps réel, on doit trouver le sens qui motive ce type de dispositif ; de mon point de vue, on le trouve dans l'interaction directe des participants, en communication et dialogue. Mais le point positif de ce test est d'essayer une méthode et de faciliter les actions techniques pour les artistes.

Mon intention ici n'est pas de promouvoir ce logiciel comme étant une grande découverte, mais plutôt d'envisager des avancées, imaginées au début de cette thèse, et découvertes au fil du temps. Les images des tests me rappellent la première expérience *Seuil-Lab* (2009) dans laquelle j'ai cherché à unir des plateaux distants dans un seul espace en temps réel, comme on le visualise d'une certaine façon avec la figure 106. Ces tests de « *Mixer* » rappellent aussi l'expérience *Seuil : passeurs de rêves* (2013) ; les techniciens et les artistes *Konic Thtr* ont interagit comme des « Djs des images », métaphore que j'aime proposer car les intervenants sont capables de travailler les images en temps réel, de les choisir, les mélanger, les relancer selon leur envie créative.

Ces exemples donnent une idée concrète de la manière dont la recherche mène aux réflexions et constructions de méthodes qui peuvent améliorer la création chorégraphique selon ce format de rencontres à distance et en temps réel. Ainsi naît une complicité nécessaire entre la technique et la danse, qui se nourrissent l'une et l'autre, jusqu'à ne plus connaître de frontières. Ce dialogue est nécessaire pour pouvoir agir sur le « nouveau monde » qui s'ouvre avec les technologies.

VI.3. DANSE AU SEUIL D'UN NOUVEAU MONDE, CRÉER, RE-PENSER, RÊVER ENSEMBLE.

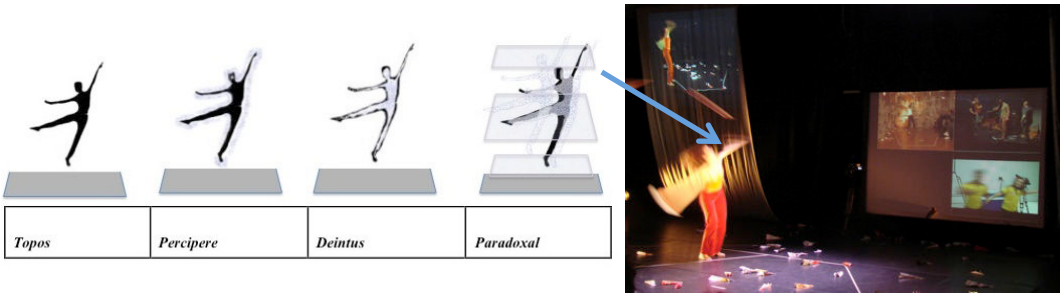
Il est évident qu'il faut encore du temps pour pouvoir nous situer dans une autre vision du monde, car, ainsi que je l'ai souligné plusieurs fois, les paramètres ne correspondent pas à ceux d'une expérience chorégraphique en « corps à corps ». Il faut donc être attentif et aborder les découvertes avec un état d'esprit dénué de préjugés. La danse utilisant la technique peut offrir une ouverture sur un nouvel univers, comme celui des « observatoires » qui nous donnent accès aux étoiles. Tout est dans le regard et l' « âme » de l'artiste. Là réside le secret de la magie pour créer dans « le seuil d'un nouveau monde ».

Je voudrais terminer cette étape avec un aperçu des expériences vécues, théoriques et pratiques, qui ont modifié ma façon de réfléchir sur la danse avec un partenaire technologique. Les espaces, les corps, le temps, explorés, questionnés, se

réunissent selon le point de vue de celui qui imagine et qui est capable de rendre visible cette danse. Pour le moment, elle ne cherche pas à être un « spectacle » abouti et/ou à diffuser à grande échelle, elle sert plutôt à se rassembler dans le paradoxe d'un partage intime, d'une empathie culturelle/spatiale de corps qui dialoguent dans des espaces insolites. Cette danse rêve dans un monde de consommation étouffante, de « temps qui est de l'argent », de « moments jetables », et d' « images insensibles ». C'est justement là que la danse doit ouvrir « une porte des étoiles » capable d'attirer l'attention sur nous-mêmes, sur notre monde, et d'agir sur ce monde.

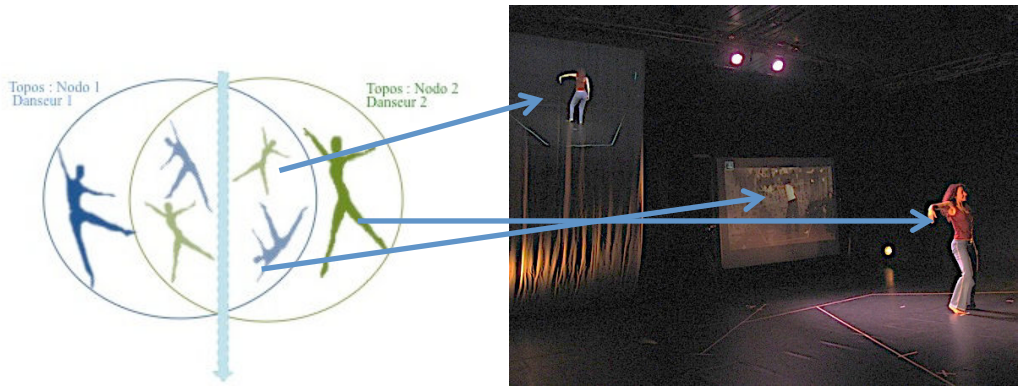
Consciente des nombreuses réflexions, essais, et idées de cette thèse, je voudrais résumer mon parcours pratique et réflexif à partir de schémas construits au fur et à mesure, pour proposer une vue d'ensemble de la manière dont les analyses se sont développées.

La danse « intermédié» par la visioconférence (laquelle peut s'appliquer à la télécommunication en général) produit d'autres formes de réflexion et de création. Ainsi, je débute la séquence des images suivantes avec le schéma I (figure 22, p. 107) consacré à la réflexion sur le corps dansant et ses possibles états en condition de danse. Le corps se trouvant dans un état « paradoxal » pouvait contribuer à la réflexion sur ce type de danse ; je rappelle qu'il est un corps capable de rendre visible à travers les technologies le monde intérieur invisible du danseur, et de partager cette expérience visuellement. Le rapport au paradoxal se trouve dans le stade du rêve où le corps agit comme dans la réalité matérielle, il sent les mêmes sensations que dans l'état d'éveil, mais le centre kinésique du corps (ce qui fait bouger le corps) est bloqué. Dans ma proposition, ce stade paradoxal agit comme dans le rêve avec la différence que le centre moteur du corps est actif à travers la danse et que les sensations vécues dans ce rêve sont visibles. Une photographie correspondant à *Seuil in progress* (2012) accompagne ce schéma dans le but d'illustrer par la pratique mon idée de corps immergé dans ce monde sensoriel visible à travers les images. Cet imaginaire visible comprend le danseur et/ou le chorégraphe.



Une réflexion sur les stades du corps dansant, reprise du schéma I (figure 22, p. 107).

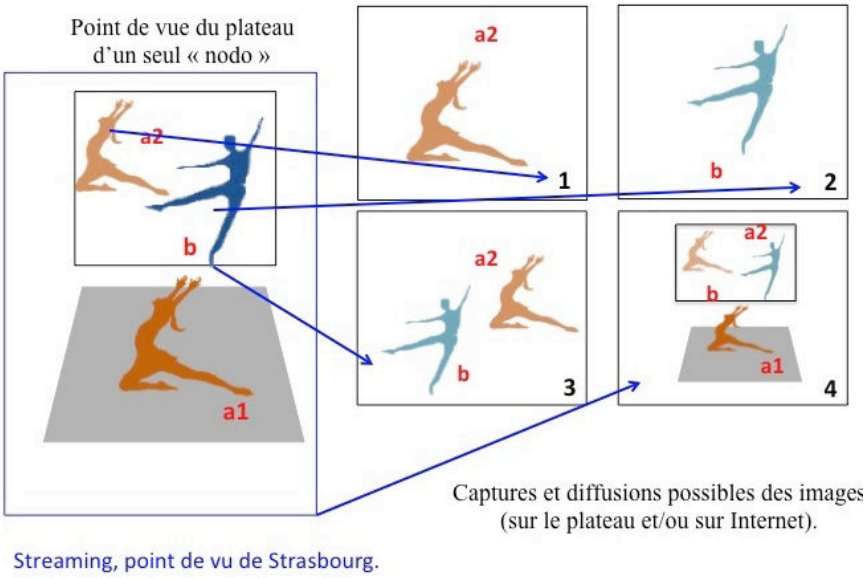
Ensuite, je rappelle à travers le schéma IV (figure 36, p. 174) comment ce corps dansant, avec son espace et son temps, se multiplie avec l'interaction à distance et en temps réel. J'ai pris comme exemple une connexion avec deux *nodos* qui peuvent être la France et le Chili dans le contexte de mes recherches. Une image de la même expérience *Seuil in progress* (2012) montre le plateau en France en connexion avec le Chili ; la danseuse a son double en image (sur l'écran à gauche), visualisé en même temps par le Chili (derrière elle).



Analyse à travers le schéma IV (figure 36, p. 172). Visualisation des images en transmission sur deux *nodos*.

Le schéma XI (figure 94, p. 353) montre la différence de points de vue possibles entre une danse en « corps à corps » et une danse en télétransmission. Cette idée se développe dans les conditions d'interaction avec la participation de différents *nodos* où les possibilités de réfléchir la danse avec les images se multiplient encore davantage.

Schéma XI.



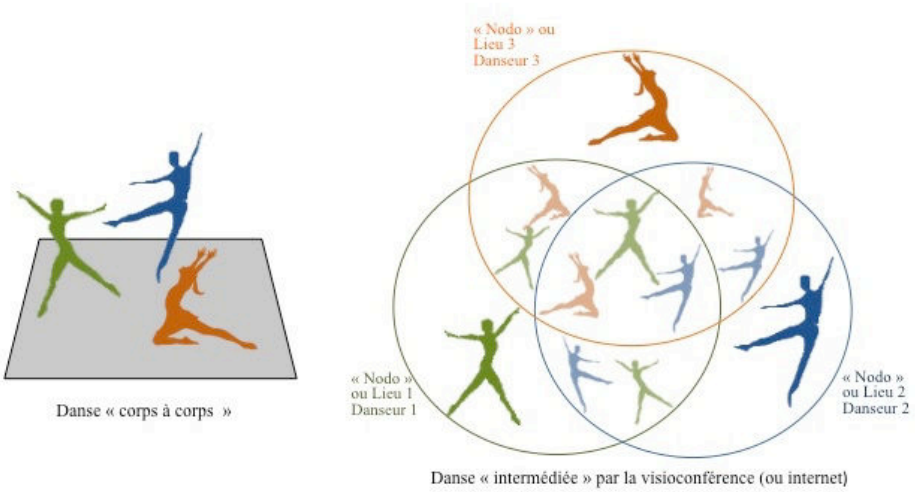
Je poursuis par une mise en dispositif des expériences *Seul-Lab* à travers le schéma XI (figure 94, p. 353). Cette configuration permet de « capturer » différentes images de danse, ce qui donne de multiples possibilités au chorégraphe pour ré-écrire et re-penser sa danse.

Figure 107, reprise de *Seuil in progress* (2012). Cette série de photographies illustre la réflexion proposée par le schéma XI.

Dans la figure 107 à gauche, on voit une caméra fixe dans la salle à Strasbourg qui récupère l'ensemble de la mise en scène, une image à gauche sur le tissu montre l'image de la danseuse comme l'a reçue le Chili en temps réel, une autre image au fond du plateau montre le danseur du Chili en direct. Ainsi, à droite

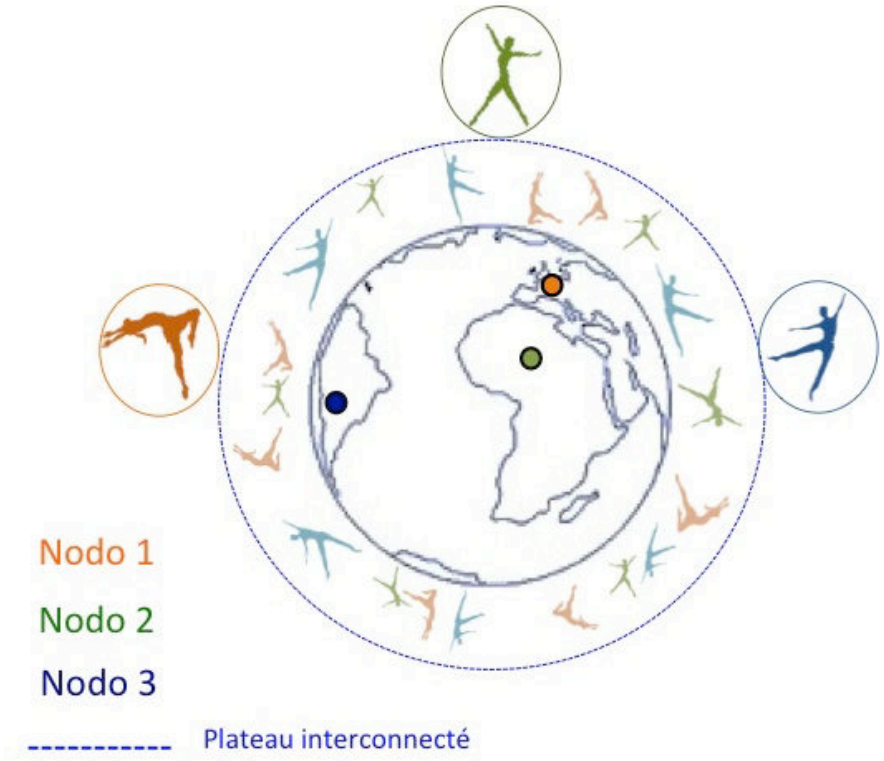
sur la série des quatre images (comme dans le schéma XI), on voit l'image récupérée de la caméra sur le plateau (laquelle dans la composition de danse est projetée sur la scène pour le public à Strasbourg), et à côté l'image du danseur au Chili ; ensuite les deux images sont collées (danseur au Chili et à Strasbourg), et on a enfin l'image de l'ensemble du plateau à Strasbourg. Toutes ces sources d'images qu'il est possible de récupérer peuvent être travaillées en fonction de la composition chorégraphique : on peut les projeter sur le plateau avec des effets imaginés par le chorégraphe, mais aussi les envoyer dans un pays lointain et sur le web. Cet exemple est vu d'une autre perspective sur le schéma qui suit, repris du schéma XII (figure 95, p. 355). Il compare deux situations de création : à gauche, sur un plateau une danse en « corps à corps », et à droite avec l'usage de la télétransmission. Si l'on s'appuie sur l'exemple présenté sur la figure 107, on peut penser que la situation de connexion entre trois *nodos* peut s'appliquer à une composition ayant une diversité infinie.

Schéma XII



Ce schéma XII, complète le précédent en proposant trois *nodos* et quelques possibilités de choix entre les danseurs participants pour pouvoir imaginer et composer la danse.

Schéma XIII



Le schéma XIII, (figure 97, p. 363) pévoque un plateau géant qui enveloppe (de manière imaginaire) la planète, ce qui permet de visualiser la possibilité de capture sur le web d'une danse encore à re-penser et re-composer.

Sur ce schéma XIII, je transpose le principe à un univers plus vaste qui inclut la planète complète, « un plateau géant », sans frontières, englobant différentes cultures, ainsi que la possibilité de créer autre chose comme conséquence de cette interaction : une danse consciente de cette nouvelle « réalité » « polyglotte », avec d'autres codes, développés en collaboration et en interaction permanente. On peut alors imaginer, avec une grande diversité du travail en images et d'une danse en « corps à corps » (sur le *nodo* qui envoie la transmission), la composition d'une danse qui se projette comme une danse à partager, à diffuser, à faire voyager dans une variété d'univers espace/temps recomposés comme le créateur de danse le décide.

Schéma XVI

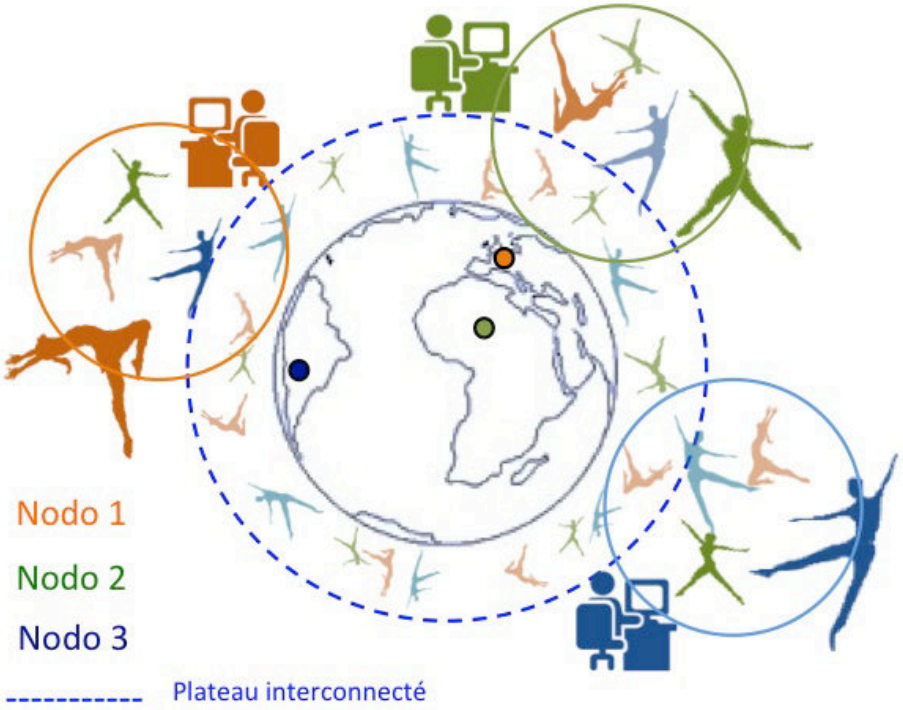


Figure 108, Schéma XVI, complément du schéma XIII et qui représente un idéal de travail de composition.

Sur le dernier schéma proposé (XVI), je complète les idées présentées. Les danseurs/euses de chaque *nodo* (ou pays) sont « en chair et en os » et composent entre eux une danse en commun, ils/elles sont accompagnés/ées par des équipes techniques diverses. Les danseurs/euses en chair et en os de chaque *nodo*, en parallèle des danseurs/euses en images en temps réel des autres *nodos*, se trouvent dans un espace/temps reconfiguré. Cette danse dans un « seuil » virtuel voyage sans savoir exactement ni *où* ni *à qui* elle arrivera, ni *comment* elle reviendra. Sa meilleure valeur sera liée à l'expérience réalisée.

Les exemples analysés et les expériences vécues se reconfigurent à travers les réflexions ici proposées, et je ne peux m'empêcher d'imaginer un idéal, avec la dernière image : la danse d'un « rêve collectif », à construire et à partager avec les technologies, des outils créés aussi pour nous-mêmes en tant qu'êtres humains, et donc à notre service, et dans ce cas, au service de la danse.

CONCLUSION

Cette thèse de doctorat est consacrée à une danse reconfigurée par l'usage des nouvelles technologies. La première partie a présenté des recherches déjà réalisées grâce à l'usage de l'image (photographie, cinéma, informatique) dans l'histoire de la danse. Il s'agissait de donner un point de départ aux hypothèses sur les possibles modifications des éléments de base de la création en danse (corps, espace et temps) par l'usage des technologies, lesquelles peuvent contribuer à de nouvelles formes d'écriture chorégraphique. L'analyse des créations et de la pratique de différents artistes ont mis en lumière plusieurs problématiques relatives aux dynamiques de création en danse.

Mon double parcours, théorique et pratique, m'a amenée à proposer une méthodologie de travail, et à créer un laboratoire artistique multidisciplinaire, *Seuil-Lab,* afin de mettre à l'épreuve, à travers les expériences créatives, les différents éléments de réflexion exposés dans la deuxième partie de ce travail. Ceci s'est révélé extrêmement complexe, non seulement en raison de la somme de travail nécessaire (organisation, temps consacré, difficultés administratives, etc.), mais également par le fait de devoir conjuguer théorie et pratique. Cependant, malgré les difficultés rencontrées, cela a enrichi les réflexions émergeant par la pratique, de même que les réflexions théoriques ont contribué à la recherche en laboratoire. Ainsi, durant les premières étapes de *Seuil-Lab* (2009-2012), les créations se sont principalement réalisées entre un plateau « conventionnel » (salle de « théâtre ») et deux ou plusieurs plateaux de pays lointains, à distance et en temps réel. Les dispositifs techniques ont rendu prioritaire l'interaction visuelle directe entre les danseurs (à travers les caméras et la visioconférence) et le placement du public dans chaque lieu. Cette configuration a permis une multiplicité de points de vue possibles depuis chaque *nodo*[364] participant, ainsi que depuis internet.

[364] Je rappelle que *Nodo* est compris en tant que récit des connexions entre espaces réels, non hiérarchisés en réseaux. C'est un point d'interaction, de connexion et d'union. Voir également en glossaire n° 21.

Les usages de l'espace, la recherche d'un *langage dansé* et les dispositifs, en particulier la visioconférence, se sont constitués en tant que centres des tests pratiques. Des instruments d'évaluation divers (entretiens, questionnaires, documents audiovisuels) ont aidé à mieux comprendre les principes de création et de réception des expériences *Seuil-Lab*. En prolongeant cette dynamique, nous avons cherché par la suite à tester d'autres formats, à travers des expériences comme *Kinder Seuil* (éducation) et *Passeurs de rêves* (performance/installation sur un bâtiment) ; ces créations ont pu impliquer l'usage de la visioconférence.

La dernière partie de cette recherche a présenté des analyses et des réflexions qui reprennent les expériences pratiques, en les confrontant à de nouvelles possibilités de création, notamment à travers les collaborations avec les artistes *Konic Thtr* et des institutions académiques et technologiques. Des pistes de réflexion ont été développées à travers ces expériences de création qui se heurtent aux difficultés de la pratique, et révèlent les points forts d'une création de danse à distance.

Étudier cette forme de création chorégraphique signifie relever divers défis et s'investir dans plusieurs champs disciplinaires : d'une part les langages de l'art vidéo, du cinéma, de la télévision, et, d'autre part, les connaissances au niveau technique, notamment en télécommunication. Ainsi, cette union entre danse et technologie s'ouvre à des univers inconnus, autour d'une recherche « communicative » et expressive qui trouve principalement son origine dans le geste et les sens. Il s'agit dès lors d'une danse créatrice d'espaces hybrides (topologiques et virtuels) convergeant vers un « seuil » sur la Toile, et permettant des rencontres « extraordinaires ». Les corps se redéfinissent à travers leurs doubles en images et dans les interactions entre lieux et danseurs de temporalités multiples. La danse et son partenaire technique se complètent pour créer les univers scientifiques et poétiques d'une nouvelle forme d'écriture chorégraphique.

Comment nommer cette danse ? Cela reste difficile à définir de manière stricte, mais on pourrait proposer les termes de *« danse télématique »*[365], ce qui

[365] *Télématique* est compris en tant qu'un « ensemble des techniques et des services qui associent les ressources de l'informatique et celles des télécommunications ». Il s'agit d'un ensemble de services, autres que les services télégraphiques et téléphoniques, qui peuvent être obtenus par les

entrerait dans la logique de l'usage de la visioconférence. Dans un sens plus poétique, comme on l'a envisagé dans cette thèse, il est possible de la désigner comme la « danse d'un rêve partagé », ou encore une « danse au seuil des nouvelles technologies ». Ce type de danse se déploie avec des formes d'écriture chorégraphique reflétant un ensemble de transformations sociales, culturelles et physiques.

Ainsi, les résultats analysés dans le contexte de cette « *danse télématique* » mettent l'accent sur les éléments qui conditionnent ce type de création chorégraphique. Il est pertinent de prendre en compte les *choix techniques*, ceux qui produiront une *intermédiation* pour la danse à penser et à créer. Ces choix incluent la *scénarisation*[366], à envisager comme ce qui concerne les paramètres d'un *langage dansé* et d'une *narration* à concevoir d'une autre façon. Autrement dit, un langage et une narration qui prennent en compte les *transgressions au niveau perceptif et cognitif* du corps, de l'espace et du temps et qui dégagent de nouvelles *méthodologies* et de nouvelles visions d'un monde à explorer, en particulier par internet. Par conséquent, il est nécessaire de s'interesser aux éléments de l'écriture chorégraphique situés entre la danse et le monde des télécommunications (visioconférence, internet), qui impliqueraient une redéfinition des rôles de créateur, de danseurs et du public.

En conséquence, du point de vue des *choix techniques* et de *l'intermédiation* que ces derniers produisent dans la danse, on remarque que ces aspects déterminent la façon d'envisager la création, et par là même les expérimentations et les formes d'écriture chorégraphique. Le choix technique – dans le cadre de cette thèse, la visioconférence – constitue le point de départ des options testées dans la mise en scène adoptée pour chaque expérience *Seuil-Lab*. Il change nos réflexions par rapport à la conception de la chorégraphie, mais l'intention première reste de pouvoir créer une relation fusionnelle entre les

usagers d'un réseau de télécommunication (télécopie, téléécriture, vidéographie, etc.). Voir référence glossaire n° 30.

[366] « L'origine de la scénarisation est à chercher dans le domaine de l'audiovisuel et de la mise en scène d'un texte écrit, qu'il soit théâtral, littéraire ou cinématographique. Dans ce dernier cas, le texte écrit est le scénario. » HENRI France, COMPTE Carmen et CHARLIER Bernadette « La scénarisation pédagogique dans tous ses débats » in *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 2007, p. 15. http://www.ritpu.org/IMG/pdf/ritpu0402_henri.pdf (consulté le 10/01/2015)

éléments de base de la création chorégraphique (corps, espace, temps) qui se trouvent redéfinis par la technologie choisie. Autrement dit, la recherche doit se baser sur les dynamiques interactives des éléments artistiques et techniques.

McLuhan affirme que « les technologies sont des moyens de traduire ou de transposer une sorte de connaissance sur un autre mode»[367]. Ainsi, le monde d'internet, qui change les interactions du corps dansant et les rapports à l'espace et au temps, peut ouvrir sur un monde perceptif et cognitif encore à déchiffrer. La danse agit comme un passage entre différents univers possibles : matériel/virtuel, perceptif/cognitif, pratique/onirique, des éléments qui sont capables de construire un nouveau monde sur internet, un « seuil » permettant de danser de manière autre que selon les règles de la physique.

La danse avec *l'intermédialité* de la visioconférence devient créatrice d'espaces, de corps et d'idées qui se combinent avec d'autres formes de *scénarisation* et de dialogue entre disciplines (artistiques et techniques). Cette nouvelle combinaison d'éléments, clé pour la création, devrait se constituer comme un « tout », sans frontières qui le divisent. Mark Weiser, scientifique spécialiste en informatique et communication, évoque l'importance de l'usage des technologies. Selon lui, une vraie réussite signifie leur incorporation comme élément « naturel » du quotidien. « Les technologies les plus puissantes sont celles qui disparaissent. Elles se fondent dans le tissu de la vie de tous les jours jusqu'à ce qu'on ne puisse même plus les en distinguer»[368]. McLuhan affirme que « les technologies sont des moyens de traduire ou de transposer une sorte de connaissance sur un autre mode»[369].

Cette *scénarisation* ne peut pas être détachée des nouvelles visions du concept de « l'espace » qui apparaissent dans cette configuration technique. Le corps, lui-même conteneur d'espaces (intérieur, onirique, formel, poétique, etc.), influence l'état d'une danse qui est capable de construire son propre lieu pour se

[367] Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg I : la genèse de l'homme typographique*, *op. cit.,* p. 79.
[368] Mark Weiser cité in *Comment le web change le monde*, *l'alchimie des multitudes*, PISANI Francis et PIOTET Dominique, Paris, Pearson Education, 2008, p. 51.
[369] Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg I : la genèse de l'homme typographique*, *op. cit.,* p. 79.

dévoiler. Céline Roux, dans son livre *Danse(s) Performative(s)*, explique cette complémentarité de la danse et de l'espace :

> La notion d'espace pose les conditions nécessaires à tout mode de représentation du corps. Historiquement, qu'il soit relatif à la place du village ou à la rue, ou encore de manière plus établie à la salle de bals ou à la scène de théâtre, l'espace de la danse est déterminé par le cadre social et esthétique du lieu dans lequel elle se déploie. Chaque lieu implique des modalités et des formes d'expression spécifiques[370].

De ce point de vue, contextualiser la danse et son partenaire technique se traduit par un élargissement des réflexions sur une *scénarisation,* et il est pertinent de la définir avec de nouveaux paramètres. Il s'agit par exemple de la redéfinition des espaces et des corps créés, ceux qui sont physiques (topologiques) et ceux qui existent en images, modifiés par nos formes de socialisation et de communication par internet. Le terme de *scénarisation* est aussi évoqué par les nouvelles technologies, en particulier par des plateformes pédagogiques qui cherchent à utiliser de nouvelles méthodes d'apprentissage à distance. Ces recherches pourraient compléter les travaux de cette étude, menée dans sa partie pratique au cours des expériences *Seuil-Lab*. France Henri, Carmen Compte et Bernadette Charlier, pédagogues et chercheurs dans le domaine de l'informatique et dans l'éducation à distance, consignent dans leur article « *La scénarisation pédagogique dans tous ses débats* » :

> Dans le domaine de l'audiovisuel ou du théâtre, scénariser une histoire consiste avant tout à lui donner vie, c'est-à-dire à créer du mouvement, à passer à une vision multidimensionnelle pour faire vivre une expérience par le spectateur. Le découpage par unités et leur juxtaposition, qu'il s'agisse de scènes, d'actes, de séquences qui seront assemblées au montage, permet l'expression d'une multiplicité de points de vue[371].

Scénariser à travers internet implique des échanges perceptifs clés au niveau des interactions du corps, au moment où il devient nécessaire qu'une personne soit capable de guider la création. Cette nécessité s'explique par le fait de devoir maîtriser et guider de nombreux points « aveugles » (hors du champ des *nodos* opposés) et des images multiples envoyées et récupérées par les différents participants.

---

[370] ROUX Céline, *op. cit*., p. 86.

[371] HENRI France, COMPTE Carmen, CHARLIER Bernadette, « La scénarisation pédagogique dans tous ses débats » in Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire, 2007, 4(2) http://www.ritpu.org/IMG/pdf/ritpu0402_henri.pdf (consulté le 10/01/2015) p. 15.

> En effet, dans la scénarisation médiatique, le metteur en scène de théâtre ou de cinéma et le réalisateur médiatique font appel à des spécialistes des corps de métiers impliqués dans la création visée (interprètes, techniciens, spécialistes de décors, costumes, ou, en amont, à des scénaristes, dialoguistes, etc.). Ils utilisent les compétences de chaque professionnel pour exploiter pleinement les spécificités du média choisi. Ils jouent le rôle de « chef d'orchestre. »[372]

Dans l'article mentionné, un terme attire l'attention, celui de « chef d'orchestre ». Une analogie semble possible avec des choix et des guides que j'avais proposés durant *Seuil : passeurs de rêves* (2013), par exemple une sorte de « dj » qui choisit et transmet à volonté les images en temps réel. Dans le cas de la danse, le « chef d'orchestre » est le créateur (chorégraphe, directeur) qui porte en lui des compétences en danse et qu'il peut transposer vers le domaine technologique, voire vers d'autres disciplines. Cette réflexion amène à retenir d'autres concepts, le *langage* et la *narration,* directement liés à la communication, au monde perceptif et expressif.

Si l'on cherche un *langage* et une forme de *narration* plus appropriés pour ce type de danse, ma proposition est d'explorer l'improvisation et le langage gestuel, où semblent se trouver des éléments de réponses (quelques-uns ont été évoqués à propos des expériences *Seuil-Lab*). L'improvisation laisse des espaces de liberté pour pouvoir explorer, tout en restant attentif aux découvertes ; de plus, elle a aussi une dimension communicative dans laquelle le geste trouve une place importante comme le confirment les philosophes Anne Boissière et Catherine Kintzler :

> Le geste d'improvisation constituante opère en ce sens à la manière d'un tube de Newton, qui force les choses ordinaires à montrer leur face extraordinaire, telle qu'elle apparaît dans des conditions qui disqualifient l'environnement habituel[373].

De cette façon, la danse se saisit de l'improvisation et de l'univers gestuel dans la recherche d'un dialogue qui passe par le filtre de la téléprésence, en reprenant des codes conventionnels « ordinaires » pour trouver des pistes « extraordinaires ». Les réflexions d'Anne Boissière et de Catherine Kintzler sur la

[372] HENRI France, COMPTE Carmen et CHARLIER Bernadette*, op. cit.*, p. 17.
[373] BOISSIÈRE Anne et KINTZLER Catherine, *Approche philosophique du geste dansé, de l'improvisation à la performance*, Presse universitaire du septentrion, Pas-de-Calais, 2006, p. 28.

danse improvisée mettent en valeur le geste au-delà d'un « art du geste ». Les philosophes affirment que « La danse, dans sa nouveauté et sa vie propre, confronte la pensée esthétique à ses propres limites ; elle n'est pas seulement un art du geste mais un art qui fait geste »[374]. Si la danse est un « art qui fait geste », c'est parce qu'elle est inévitablement liée à des formes de dialogue propre au corps, au-delà du fait qu'ils dansent ou non. La danse en tant qu'« art qui fait geste » explore une dimension qui dépasse les codes gestuels de la communication conventionnelle, elle est capable de transmettre à travers ses propres formes gestuelles (modifiées ou réinventées par le mouvement).

> Être danseur, c'est choisir le corps et le mouvement du corps comme champ de relation avec le monde, comme instrument de savoir, de pensée, et d'expression. […] Un grand artiste en danse est celui qui a opté de façon autonome et consciente pour un certain état de corps[375].

L'affirmation de Laurence Louppe complète mes réflexions et les expériences vécues. Le corps dansant, confronté à une *intermédiation* avec la visioconférence, peut se redéfinir, se réinventer, se reconstruire à l'infini, en créant les narrations d'un mouvement qui choisit de nouveaux « mots » avec ses propres gestes, des mots qui « parlent », qui dialoguent de manière universelle sur un « seuil » planétaire. Comme on a pu le constater, ce langage et cette narration de danse se trouvent dans une dynamique communicationnelle entre le monde perceptif et cognitif, et sont reconfigurés différemment par les télécommunications.

Les *transgressions au niveau perceptif et cognitif* appellent de nouvelles méthodologies et des visions du monde distinctes, notamment par le croisement disciplinaire et l'usage d'autres « langages » venant des arts vidéo, du cinéma, de l'informatique, etc. Ces codes trouvent des points communs avec l'intermédiation de la caméra (en particulier en direct) et jouent avec les méthodes de travail, les manières de communiquer, la narration et la *scénarisation* d'une danse « *télématique* ».

> Ce ne sont jamais un texte ou des paroles qui définissent l'intrigue, mais c'est le mouvement qui exprime un récit, des actions, des souvenirs. De manière complémentaire, la division de l'espace et la structure temporelle, empruntée au cinéma, contribuent à véhiculer l'histoire. En général, la caméra est mobile, comme au cinéma, et utilise toutes les possibilités de

[374] BOISSIÈRE Anne et KINTZLER Catherine, *op, cit.*, p. 7.
[375] LOUPPE Laurence, *op. cit.*, p. 61.

> trucage ; et la bande-son ajoute à l'action filmique une coloration émotive[376].

Claudia Rosiny, chorégraphe et spécialiste du travail d'intermédiation avec la caméra, permet d'envisager quelques possibilités de création chorégraphique applicables à cette thèse. Les expériences *Seuil-Lab* ont mis à l'épreuve ce type de configuration qui problématise la création chorégraphique, au moment de redéfinir des espaces, un temps et un corps qui « exprime un récit, des actions, des souvenirs ». Cette forme de création implique des rôles à redéfinir, en particulier ceux du *chorégraphe, des danseurs et du public*. En d'autres termes, où commence et où finit le rôle du chorégraphe, des techniciens et du public ?

Marshall McLuhan insiste sur le rôle que peuvent jouer les technologies :

> Toutes les technologies tendent à créer un nouvel environnement humain […] Les environnements technologiques ne sont pas simplement d'inertes contenants d'êtres humains : ce sont des processus actifs qui refaçonnent également les êtres et les autres technologies[377].

Or, le chorégraphe, les danseurs et le public forment un ensemble de participants qui se fondent avec les techniciens, les informaticiens, les environnements (virtuels et matériels), etc. Le processus de nouvelles dynamiques dans la création de danse avec la téléprésence redéfinit et élargit les rôles des intervenants. La plupart du temps, il est difficile de délimiter les rôles en raison des collaborations nécessaires qui impliquent une « empathie » et une participation hors de ses propres disciplines ; par exemple, les danseurs éprouvent le besoin de connaître le fonctionnement d'une caméra, les techniciens doivent imaginer les mouvements de danse. En reprenant les propos de McLuhan, il est possible de conclure que les processus chorégraphiques permis avec la visioconférence sont créateurs de nouveaux plateaux, « refaçonnent » les individus participant à la création (chorégraphe, danseurs, public, techniciens, etc.), et déclenchent, comme un *feed-back*, de nouveaux rôles et de nouvelles techniques à redéfinir et à inventer.

---

[376] ROSINY Claudia, « La narration du mouvement en vidéo-danse. Modes narratifs d'une forme artistique intermédiatique » in *Littérature, La littérature et la danse*, n° 112, Persée, Lyon, 1998, p. 80.

[377] McLUHAN Marshall, *La Galaxie Gutenberg I : la genèse de l'homme typographique*, Saint-Amand, *op. cit.*, p. 19.

D'autres éléments sont également à prendre en compte : *l'industrie culturelle* et la *production artistique*, auxquelles se confronte la danse. La création d'un spectacle vivant est peu envisageable sans possibilité de diffusion et sans rétribution (économique ou de reconnaissance, voire les deux). Or, comment diffuser, vendre ou obtenir le retour d'un spectacle à distance et en temps réel sur le web ? Des éléments de réponse ont été proposés dans les divers travaux explorés ici, ainsi que dans les différentes évaluations effectuées au fil des expériences *Seuil-Lab*. Je suis tentée d'approfondir ces réponses par les analyses des recherches sur l'éducation à distance, qui impliquent un marché et des dynamiques de production et de diffusion. Roxane Ologeanu, spécialiste en visioconférence et en enseignement, relaie certains avantages de ce champ disciplinaire :

> Dans son rapport, Maryse Quéré retient quatre avantages potentiels des télécours : l'abaissement des coûts pour les publics à petits effectifs ou dispersés, le partage de l'excellence, l'aménagement du territoire et la coopération internationale[378].

Il est certain que le moindre coût des spectacles, notamment pour le public, peut être avantageux, voire démocratique, comme l'a suggéré Gonzalo Leiva[379] lors d'un forum sur les expériences *Seuil-Lab*. La diffusion à grande échelle ainsi que les échanges et collaborations au niveau international constituent également les avantages de ce type de spectacles. Cependant, il nous reste encore à définir ce que ces dynamiques peuvent apporter de manière concrète au développement des spectacles vivants sur le cyberespace ou à l'amélioration des conditions de travail des artistes de danse (chorégraphes, danseurs, régisseurs, etc.). Des questions similaires ont été posées par des organismes intéressés par l'avenir du marché culturel, comme i2Cat qui mène actuellement une étude sur ce sujet, à travers des questionnaires et des entretiens avec des spécialistes, étude à laquelle j'ai été invitée à participer. Il est nécessaire de rester attentif aux recherches à venir qui pourraient éclaircir l'ambivalence de l'avenir d'une danse qui se trouve située entre des dangers et des avantages, et qui met en question la création artistique, par exemple dans le sens de devoir sacrifier la création face aux intérêts commerciaux.

---

[378] OLOGEANU Roxana, *Visioconférence dans l'enseignement supérieur : expérimentations et usages*, *op. cit.*, p. 9.

[379] Commentaire du professeur Gonzalo Leiva lors de l'expérience *Danse au seuil du monde : kaléidoscope,* 2010, cité à la page 224 de cette thèse.

Je souhaite enfin revenir sur la question de la *place* et de *l'avenir* d'une danse « au seuil de ce nouveau monde ». McLuhan affirme qu'il s'agit d' « Un nouveau prolongement établi entre les sens et les facultés d'un nouvel équilibre conduisant, pourrait-on dire, à de « nouvelles perspectives » - de nouvelles attitudes et de nouvelles préférences en de nombreux domaines »[380]. De la même manière, un prolongement se produit pour la danse dans le contexte d'un partenariat technique, comme c'est le cas avec la visioconférence. Les perspectives s'ouvrent vers des « plateaux » pour une création chorégraphique hybride entre lieux géographiques et topologiques, virtuels et immatériels sur internet. Sans perdre de vue les nombreux questionnements et les craintes que peut susciter la danse « *télématique* », une révision critique et une posture analytique face à ses points forts et ses points faibles mène à des découvertes intéressantes sur les méthodologies de création qui comprennent des collaborations ou des méthodologies distinctes, des interactions multiples. Dans cette perspective, il est possible d'envisager une danse riche en nouvelles idées créatives, une danse sensible et poétique.

Pour le scientifique Francisco Varela,

> Le corps et l'esprit peuvent être synchronisés. Nous pouvons développer des habitudes dans lesquelles le corps et l'esprit sont pleinement coordonnés. Il en résulte une maîtrise connue non seulement de l'individu médiant lui-même, mais visible pour les autres - nous pouvons facilement reconnaître par sa précision et sa grâce un geste animé par une pleine conscience. Nous associons typiquement cette présence aux actions d'un expert, tel un athlète ou un musicien[381].

Ainsi, l'union de la danse *avec*[382] la téléprésence s'envisage comme une dynamique entre les éléments « matière » (corps organisme et machines) animés par l' « *âme* » (ou « *spirit* » selon le terme de Varela). Cette « *âme* » se trouve dans l'immatérialité du monde sensible habitant à l'intérieur du « corps », soit le corps dansant, soit la virtualité proposée par les technologies. De cette manière, corps et *âme* (esprit) sont sans frontières, le corps et la machine se complètent (à travers la visioconférence par exemple) et convergent en un seul élément capable de se

[380] McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias, op. cit.*, p. 152.
[381] ROSCH Eleanor, THOMPSON Evan et VARELA Francisco, *op. cit.*, p. 60.
[382] Le terme danse « *avec* » les technologies est repris des réflexions du chorégraphe Jean-Marc Matos, développées plus largement dans le chapitre II de cette thèse (voir p. 133).

redéfinir à la recherche d'un nouvel art dansé. Mais ce type de création, même s'il se présente comme novateur et transgressif dans le sens d'une ouverture à d'autres langages « corporels/visuels », comporte de nombreux problèmes et risques. Par exemple, les artistes peuvent abandonner des projets en raison de la complexité de l'organisation et de subventions trop peu élevées, d'autres se laissent éblouir par les technologies et privilégient les effets spéciaux, ou finissent par construire un outil expérimental de plus pour les informaticiens ou les artistes visuels, etc. À l'opposé, des artistes travaillent en collaboration avec les technologies de la télécommunication et contribuent à la découverte de nouveaux usages de ces technologies (internet, logiciels, audiovisuel,…) ; ainsi, en collaborant avec des chorégraphes, d'autres disciplines peuvent trouver un bénéfice dans l'exploration de ces compétences sous un angle inédit. Les nouvelles possibilités de création chorégraphique que permet l'intermédiation technique se développent et favorisent de nouvelles perspectives de création.

Mais ceci suscite à nouveau des questionnements. Comment trouver l'équilibre et la pertinence d'un corps dansant avec l'usage de la visioconférence ? Comment accrocher « *l'âme* » de la danse à un corps qui « voyage » et se multiplie en image sur le web ? Comment la danse peut-elle être « traduite » par les techniques, tout en gardant ses principes artistiques ?

Cette thèse a proposé une analyse approfondie du contexte d'une danse qui se conçoit avec les technologies de la communication. Les réflexions nées des tests, des échanges et des collaborations multidisciplinaires renvoient à de nouvelles perspectives possibles pour la création. Les avantages et les problèmes rencontrés constituent une richesse en termes d'expériences et de découvertes, en particulier au regard des redéfinitions des éléments chorégraphiques de base : le corps dansant, l'espace et le temps. Cette danse est-elle vraiment à l'opposé d'autres danses qui n'utilisent pas les technologies ? La danse contemporaine est par définition à la recherche de nouveaux langages. Les expériences *Seuil-Lab* confirment que le corps dansant s'adapte et développe d'autres stratégies sensorielles et du mouvement lorsqu'il a besoin d'exprimer sa danse. Ce corps

dansant rencontre sa dimension « paradoxale »[383] avec les technologies des télécommunications, en élargissant ses propres potentiels imaginatifs et poétiques, pour nous immerger dans une autre forme de danse : une danse à inventer, et/ou à rendre visible en images, sans pour autant perdre le corps « matière » présent.

Dans le prolongement de cette recherche, je me propose de poursuivre l'exploration de pistes susceptibles d'améliorer le travail collaboratif à distance, dans des formes pratiques et théoriques. Le principe d'un travail en équipe multidisciplinaire est nécessaire pour poursuivre une collaboration transversale entre les différents spécialistes concernés (artistes, techniciens, ingénieurs, etc). Une des possibilités serait de continuer le travail de recherche initié ici, dans l'optique de concrétiser des méthodes qui amélioreraient l'organisation et la visualisation des idées chorégraphiques, par exemple créer des équipes pouvant travailler en face à face, mais à distance, grâce à un logiciel et des applications pouvant résoudre les difficultés rencontrées, en particulier l'interaction corps à corps. Dans ce contexte, il s'agit de se centrer davantage sur les échanges entre le langage corporel et la « *scénarisation* », des interactions amenant à « rêver », à rendre visible et à partager une danse d'un monde à venir. De cette façon, une création à distance pourrait rassembler une « troupe » sans frontières, ni disciplinaires, ni géographiques, ni culturelles. L'univers de la danse *avec* les technologies s'envisage alors comme l'ensemble de visions de l'« ordinaire », de la quotidienneté avec les technologies, et de l'« extraordinaire » des rêves à créer et à visualiser ensemble.

[383] « Paradoxal » dans le sens proposé dans le chapitre II.1.a (« Le corps dansant et ses états » p. 102) « le corps dansant dans l'état paradoxal est capable de rendre visible à l'extérieur de lui-même ses états intérieurs invisibles à travers l'usage des technologies de l'image ».

GLOSSAIRE

Le glossaire suivant est proposé pour orienter les lecteurs, car je me suis vue dans le besoin de concilier vocabulaire technique et création chorégraphique. Je me suis basée sur les significations suivantes pour pouvoir développer mes réflexions. La plupart des termes mentionnés ont été trouvés sur des sources en adéquation avec la perspective de mon travail, d'autres n'ont pas de source précise et sont le résultat de mes propres réflexions, soutenues par mes lectures et/ou mes recherches pratiques.

1. **Avatar** : « du sanskrit *avatara* qui signifie « descente, incarnation ». Le terme, repris par le numérique, désigne une représentation virtuelle, avec des caractéristiques physiques et psychologiques que se donne un joueur qui s'introduit dans un univers virtuel où il va rencontrer les avatars d'autres joueurs. Ces univers ou cybermondes ont des caractéristiques graphiques largement inspirées des jeux d'aventures. Ils sont créés en VRML (Virtual Reality Modeling Language) et permettent l'affichage et la manipulation des images 3D sur les pages web »[384].

2. **Application** : « En informatique, ce terme désigne, soit un logiciel permettant d'accomplir des tâches (logiciel d'application), soit les tâches elles-mêmes (développer des applications). On parle parfois de système d'application. Dans le secteur du multimédia, l'application désigne le produit réalisé lui-même »[385].

3. **Blog** (Internet) : « Contraction de « web » et de « log », site personnel en libre accès, en principe, et dont l'auteur -ou l'éditeur- le blogueur (en anglais : blogger) s'exprime sur un sujet ou dans un domaine quelconque, comme s'il s'agissait d'un journal intime, espérant ainsi rencontrer un public qui partage ses centres d'intérêt »[386].

4. **Campus virtuel :** « Un campus virtuel désigne tout site web ayant pour objet de s'adresser à une communauté d'apprentissage en mettant à sa disposition les ressources pédagogiques et les fonctionnalités de communication et de collaboration correspondantes. Certains de ces sites choisissent une métaphore graphique représentant un campus physique avec ses amphis, ses bibliothèques, ses salles de cours, etc. »[387]

5. **Cyber** (angl : cyber) : « Utilisé comme un préfixe, le mot désigne un élément marquant un lien avec le multimédia, les images de synthèse ou les mondes virtuels en général »[388].

[384] JUHEL Françoise (direction), *Dictionnaire de l'image*, Paris, Vuibert, 2006, p. 46.
[385] BALLE Francis (direction), *Lexique d'information communication*, Paris, Dalloz, 2006, p. 19.
[386] *Idem*, p. 40.
[387] Définition proposé par le site du Services Numériques de l'Université de Strasbourg. https://services-numeriques.unistra.fr/schema-directeur-numerique/les-programmes/acces-contenus-et-services/campus-virtuel.html (consulté le 12/12/2014)
[388] BALLE Francis (direction), *Lexique d'information communication*, *op. cit.,* p. 120.

6. **Cybermonde** (angl. Cyberspace) : « Traduction du mot anglais *cyberspace* inventé par l'écrivain américain de science-fiction, William Gibson, qui publia en 1984 un roman futuriste intitulé *Neuromancer*, dans lequel il imaginait un monde virtuel fondé sur des réseaux informatiques. Par extrapolation, le terme désigne le monde des médias inauguré par l'essor du numérique »[389].

7. **Cybernétique :** Concept développé par Norbert Wiener, qu'il est possible de résumer comme « […] ensemble d'éléments en interaction, les interactions entre les éléments peuvent consister en des échanges de matière, d'énergie, ou d'information. Ces échanges constituent une communication, à laquelle les éléments réagissent en changeant d'état ou en modifiant leur action. La communication, le signal, l'information, et la rétroaction sont sont des notions centrales de la cybernétique et de tous les systèmes, organismes vivants, machines, ou réseaux de machines »[390].

8. **Cyborg** : « Se définit comme l'association d'un organisme vivant et d'un dispositif technologique avec des composantes artificielles. Ce terme a été inventé en 1960 par Manfred Clynes dans le cadre de recherches sur la biotechnologie »[391].

9. **Chroma Key** : « système d'incrustation qui permet un effet spécial pour la vidéo et le cinéma. Il agit sur une image capturée sur fond vert, ce qui permet d'intégrer dans une même image des objets filmés séparément »[392].

10. **Dispositif** : « Du latin *dispositus*, « qui prépare ». La notion de dispositif s'entend d'abord dans une acception technique pour désigner l'agencement d'un mécanisme ou de plusieurs techniques (on parlera par exemple de dispositif scénique) avant de prendre en compte les relations qui s'instaurent entre l'objet technique même et ses utilisateurs. Du même coup, la notion a eu une certaine fortune dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC). Celles-ci proposant en effet des formes d'interactivité diverses, elles sont bien au centre de dispositifs qu'on analysera en termes de relations entre l'homme et la machine »[393]. Définition selon Giorgio Agamben : « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. » Dans le sens de dispositifs immersifs: « La profanation des dispositifs, au sens d'une restitution à l'usage et à la propriété des hommes. Le dispositif n'est donc pas à sens unique : il n'a pas pour seule finalité une fonction de contrôle social, esthétique et idéologique. Il peut -il doit- être excédé. Tout dispositif s'expose au détournement, au renversement, au débordement. Il est donc avant tout un truchement

[389] *Idem*. p. 120.
[390] Syti.net, *Cybernétique, la science de systèmes* http://www.syti.net/Cybernetics.html (consulté le 12/08/2014).
[391] MILON Alain, *La Réalité virtuelle, avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005, p.16.
[392] Définition personnelle basée sur des lectures et ma propre pratique.
[393] JUHEL Françoise, *op. cit*, p.115.

réversible dont l'efficacité tient à son élasticité. Nous verrons notamment que cette qualité de réversibilité, de retour, de retournement, qualifie -ou tente de qualifier- les dispositifs immersifs. »[394]

11. **Exosquelette** : « Ensemble mécanique ajusté au corps dont les mouvements sont mesurés par capteurs. Ces mesures sont envoyées en temps réel à un ordinateur et sont analysées par un logiciel, soit pour étudier le mouvement, soit pour contrôler un modèle de synthèse »[395].

12. **Hypermédia** : « Hypermédia vient d'hypertexte. L'hypertexte : Programme informatique interactif comportant une structure textuelle non linéaire, composée fondamentalement de *nœuds* et de liens entre ces *nœuds*, et mettant à la disposition de l'utilisateur un certain nombre d'opérations lui permettant de se déplacer dans cette structure. Les *nœuds* sont des blocs de texte qui comportent certaines zones activables (pointeurs, boutons) conduisant à d'autres blocs de texte ou ouvrant des fenêtres pouvant comporter d'autres zones activables conduisant à d'autres *nœuds*, et ainsi de suite. Le réseau de liens constitutifs de la structure de l'hypertexte se développe ainsi en étendue et en profondeur. Le fait pour l'utilisateur d'accéder aux différents *nœuds* de l'hypertexte en parcourant son réseau de liens est appelé navigation. La définition du terme hypermédia commence en ces termes : Structure du même type que celle de l'hypertexte, mais dont les *nœuds* comportent, outre des informations textuelles, des informations visuelles et sonores »[396].

13. **Interactive** : « Limite commune à deux appareils/ dispositifs qui permet la communication, l'échange d'informations entre deux éléments d'un système. »[397] Selon Birringer la notion « interactivité » peut être définie ainsi : « connecter les corps à des interfaces numériques-prend tout son sens si nous en faisons la lecture dans le contexte des processus de conception qui construisent un système nerveux étendu, transindividuel »[398].

14. **Interface** : « Plan ou surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unis par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques. / Limite commune à deux systèmes, permettant des échanges entre ceux-ci. / Dispositif permettant la

[394] Giorgio Agamben cité par FREYDEFONT Marcel « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) » in *Agôn, Brouiller les frontières. Utopies de la scène, scènes de l'utopie*, n° 3, p.10. Disponible sur http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559 (consulté le 12/08/2013).

[395] Glossaire *Interagir avec les technologies numériques,* Nouvelles de danse, 52. Ed. Contredanse, Bruxelles, 2004, p.165.

[396] Définition propose par BUREAUD Annick, article objet d'une communication dans le cadre du Colloque R.A.T Réseau Art Technologie, CYPRES, 1997 in POISSANT Louise (direction), *Dictionnaire des Arts Médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1997.
Disponible sur http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.php#2-note (consulté le 18-03-2012)

[397] LOPEZ Miguel et SERONT Grégory, « Sur une précision de la notion d'interactivité dans les systèmes informatiques » in CORIN Florence (direction), *Interagir avec les technologies*, Bruxelles, Contredanse, 2004, p.76.

[398] BIRRINGER Johannes, « La danse et la perception interactives » in CORIN Florence (direction), *Interagir avec les technologies,* Bruxelles, Contredanse, 2004, p.100.

liaison de deux circuits électroniques ne devant pas avoir de répercussion l'un sur l'autre. / En informatique, jonction entre deux matériels ou logiciels leur permettant d'échanger des informations par l'adoption de règles communes ; module matériel ou logiciel permettant la communication d'un système avec l'extérieur. / Personne qui assure l'échange d'informations entre deux domaines, deux services, deux personnes : *Faire l'interface entre le producteur et le consommateur*. »[399]**.** Selon Milon : « Tous » les appareillages matériels qui permettent l'interaction entre l'univers de l'information numérisée et le monde ordinaire »[400].

15. **Intermédialite** : « On entend l'intermédialité comme hétérogénéité; comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation; comme recyclage dans une pratique médiatique, le cinéma par exemple, d'autres pratiques médiatiques, la bande dessinée, l'opéra comique, etc. ; comme convergence de plusieurs médias, comme interaction entre médias, comme emprunt; comme interaction de différents supports, comme intégration d'une pratique avec d'autres ; comme adaptation, comme assimilation progressive de procédés variés ; comme flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos ; comme faisceau de liens entre médias ; comme l'événement des relations médiatiques variables entre les médias… »[401].

16. **Kinect** : est une caméra périphérique qui permet une interaction entre un corps en mouvement et des images en temps réel. Elle est souvent utilisée dans les jeux vidéo.

17. **Mapping** : « Le *mapping* est une mise en correspondance, un procédé consistant à connecter un port de données à un autre. Le terme *mapping* est employé dans divers sens, dans le champ des technologies de l'information, selon le contexte d'utilisation (bases de données, infographie, programmation, etc.). Sur le plan purement conceptuel, il s'agit toujours essentiellement d'établir un lien entre deux choses distinctes au départ, de manière que l'on puisse passer harmonieusement de l'une à l'autre »[402].

18. **Média /medium**: « *étymologie* **:** *Média* est le pluriel du mot latin *medium* (milieu, intermédiaire). / On nomme **média** un moyen impersonnel de diffusion d'informations (comme la presse, la radio, la télévision), utilisé pour communiquer. Les médias permettent de diffuser une information vers un grand nombre d'individus sans possibilité de personnalisation du message. C'est la raison pour laquelle on parle également de **média de masse** (ou mass-media). Néanmoins, on utilise le terme dans des acceptions plus floues, pour désigner des moyens de communication tels que le langage, l'écriture ou la musique. / En peinture et dans les arts appliqués, on

[399] Dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert*, Éditorial du Robert, Paris, 2009, p. 1354.
[400] LEVY Pierre, *Cybertculture*, Rapport au conseil de l'Europe, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 42.
[401] Définition par MARINIELLO Silvestra, « Médiation et intermédialité » in *Les définitions de l'intermédialité*, CRI (Centre de recherche sur l'intermédialité), Montréal, 1999 (consulté le 10/11/2013) Disponible sur : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/sphere1/definitions.htm
[402] Glossaire Contredanse, *op. cit.*, p.165.

utilise le terme *medium* pour désigner une technique utilisée (ex. : l'aquarelle est un medium). / On devrait en toute rigueur dire un *medium* (sans accent) et des *media* (sans accent), mais le terme *medium* évoque par trop le music-hall et les arts divinatoires et la confusion orthographique trop présente. Finalement, l'usage tend à se répandre de parler d'un *média* (avec accent) et de plusieurs *médias* (avec accent) »[403].

19. **Modélisation** : « Description dans un langage compréhensible par l'ordinateur de la forme, du mouvement et des caractéristiques d'un objet ou d'un ensemble d'objets qui crée un modèle. / La modélisation permet la construction, entre autres, du modèle 2D et du modèle 3D. Une modélisation comprend une partie appelée modélisation géométrique et une partie appelée modélisation fonctionnelle »[404].

20. **Motion capture** : « La capture du mouvement est le plus souvent appelée "motion capture" qui est le terme anglais. La motion capture est un procédé d'animation de personnages virtuels. Le principe de ce procédé est basé sur la capture de mouvements d'un acteur réel pour les appliquer ensuite au modèle virtuel. Ceci permet d'enregistrer les mouvements réels d'une entité (humain, animal, objet…) »[405].

21. **Nodo** : Concept qui relate la relation aux connexions entre espaces réels, non hiérarchisés en réseaux. C'est un point d'interaction, de connexion, d'union.

22. **Proactivité** : « Type I : capacité d'un système à agir dans le but de répondre à un événement qui n'a pas encore eu lieu et qui a déjà existé au moins une fois. Type II : capacité d'un système à répondre à un événement qui n'a jamais existé »[406].

23. **Réactivité** : « Capacité d'un système à agir en réponse à un événement de son environnement »[407].

24. **Réalité augmentée** : « Le terme « réalité augmentée » a été inventé à Boeing en 1990 par le chercheur Tom Caudell. Lui et un collègue, David Mizell, ont été invités à venir avec une alternative aux diagrammes et coûteux dispositifs de marquage ensuite utilisés pour guider les travailleurs sur le plancher de l'usine. Ils ont proposé de remplacer les grands panneaux de contreplaqué, qui contenaient des instructions de câblage conçus individuellement pour chaque plan, par un appareil monté sur la tête qui afficherait des schémas spécifiques d'un avion à travers eyeware high-tech et les projeter sur polyvalentes, planches réutilisables. Au lieu de reconfigurer chaque planche de contreplaqué manuellement à chaque étape

[403] Dictionnaire en ligne *Techno-science.net.* (consulté le 12/06/1013)
Disponible sur http://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=4221
[404] Glossaire Contredanse, *op. cit*, p.166.
[405] Site « La motion capture » (consulté le 27/10/2013)
Disponible sur : http://c.chasserat.free.fr/TPE2/defhistorique.html
[406] LOPEZ et SERONT, *op. cit*, p.76.
[407] *Idem,* p.76.

du processus de fabrication, les instructions de câblage personnalisées seraient essentiellement portés par le travailleur et modifiées rapidement et efficacement par le biais d'un système informatique »[408].

25. **Scène augmentée : «** La notion de scène augmentée est une extension explicitée d'une notion qui se rattache au monde numérique et à la réalité virtuelle. Celle-ci s'est développée à l'origine au service d'un grand nombre de domaines industriels. Elle recourt la combinaison de plusieurs technologies : la stéréoscopie, le tracking et l'haptique notamment »[409].

26. **Streaming** : « […] technique permettant le téléchargement et l'écoute simultanée d'un ficher audio et/ou vidéo. Le *streaming* est très intéressant dans le cas de contenu multimédia, puisqu'il permet d'entendre ou de visualiser presque instantanément le contenu, sans avoir à attendre que le fichier soit entièrement transféré »[410].

27. **Système réactif** : « système émetteur d'une action en réponse à un événement de l'environnement »[411].

28. **Système proactif** : « système émetteur d'une action qui n'est pas une réponse à un événement de l'environnement »[412].

29. **Téléprésence** : « Transmission des perceptions sensorielles, principalement visuelles et tactiles, d'une personne en un lieu vers sa projection virtuelle dans un autre espace, lui donnant ainsi l'impression d'être sur place et lui permettant de communiquer et d'agir à distance en temps réel »[413].

30. **Télématique :** « Ensemble des techniques et des services qui associent les ressources de l'informatique et celles des télécommunications". Ensemble des services, autres que les services télégraphiques et téléphoniques, qui peuvent être obtenus par les usagers d'un réseau de télécommunication (télécopie, téléécriture, vidéographie, etc.) »[414].

31. **Traitement en temps réel** : « Exécution des instructions d'un programme par l'unité centrale, qui se traduit en une série d'opérations effectuées sur des données ou des informations, entre le moment où celles-ci sont entrées dans un système informatique et celui où elles en sortent. Ce traitement est réalisé en temps réel, c'est-à-dire de manière (presque) immédiate »[415].

32. **Transmedia** : « nouvelle forme de narration qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer un univers

[408] CAUDELL Tom, AR (Augmented Reality), définition de réalité augmentée (consulté le 12/07/2013) Disponible sur : http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/presentations/hci-history/tsld096.htm
[409] FREYDEFONT Marcel, *op. cit.*, p.24.
[410] Glossaire Contredanse, *op. cit.*, p.167.
[411] LOPEZ et SERONT, *op. cit.*, p.75.
[412] *Idem,* p.75.
[413] Glossaire Contredanse, *op. cit*, p.167.
[414] CNRTL, *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, *op. cit.,* URL
[415] *Idem*, URL..

(une franchise). Grâce à leur spécificité d'usage et leur capacité technologique, chaque support employé (TV, Internet, mobile, radio, édition, tablette, événement, jeu vidéo, etc.) développe un contenu narratif différent offrant au public un regard nouveau et complémentaire sur l'univers et l'histoire. Les différents éléments qui composent cet univers peuvent être explorés et compris indépendamment les uns des autres : il s'agit de points d'entrée multiples et optionnels dans l'histoire »[416].

33. **Transmédialité** : « Il s'agit de la mise en relation de pratiques médiatiques différentes et complémentaires (texte, image, son), qui donnent lieu à des configurations plus complexes de type audio-scripto-visuel (analyse de corpus plurisémiotiques, interaction texte-image, hypertextes CD-rom, etc.). »[417] Du point de vue de la danse, Birringer indique : « tandis que la danse numérique reconquiert une incorporation et une représentation dans les dimensions particulières physiques, affectives, proprioceptives et tactiles de l'expérience avec laquelle l'interaction crée son espace à travers un processus informatique et un processus corporal interne. En même temps, la transmédialité nous transpose d'une vision anthropocentrique du corps-danseur dans un espace réel à l'interspatialité des environnements virtuels, des communications homme-machine complexes et virtuelles qui impliquent une programmation. »[418]

34. **Visioconférence ou vidéoconférence** Un outil de communication bidirectionnelle de groupe, qui privilégie l'articulation de l'audiovisuel et des télécommunications. Sans doute l'ordinateur n'y est-il pas absent puisqu'il se retrouve au sein de l'équipement standard de toutes les salles de visioconférence. Mais c'est pour être sollicité de manière auxiliaire, par deux biais essentiellement : d'une part, celui du traitement du signal et de l'automatisation des prises de vue et de parole ; d'autre part, celui des équipements annexes (micro-ordinateurs et logiciels d'affichage, type Power Point).[419]

[416] Blog de Transmedia Lab. (consulté le 12/06/1013)
Disponible sur http://www.transmedialab.org/definition/
[417] *Idem*, p.167.
[418] BIRRINGER Johannes, *op. cit*, p.100.
[419] Gaëtan Tremblay et Pierre Moeglin cités par Roxana OLOGEANU, in *Usages de la visioconférence dans l'enseignement supérieur*, groupe de recherche sur les enjeux de la communication (GRESEC), Université Stendhal-Grenoble 3, septembre 2000 (CONSULTÉ LE 02/11/2013) disponible sur : http://www.educnet.education.fr/superieur/rapports.htm

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES : Arts visuels, danse, littérature.

BENEDETTI Mario, *Cuentos completos Benedetti*, compilation de PACHECO José Emilio, Madrid, Alfaguara, 2002.

BERNARD Michel, *De la création chorégraphique*, Pantin, Recherches Centre national de la danse, 2001.

BOISSEAU Rosita, *Philippe Decouflé*, Paris, Textuel, 2003.

BOISSIÈRE Anne et KINTZLER Catherine, *Approche philosophique du geste dansé, de l'improvisation à la performance*, Presse universitaire du septentrion, Pas-de-Calais, 2006.

BUREAUD Annick et MAGNAN Nathalie (direction), *Connexions : Art réseaux média*, Paris, Ecole nationale supérieure des Beaux Arts, 2002.

COMMENGE Béatrice, *La Danse de Nietzsche*, Paris, Gallimard, 1988.

CRÉMÉZI Sylvie, *La Signature de la Danse contemporaine*, Paris, Chiron, 1997.

DANIEL Malcom, PARRY Eugenia et REFF Theodore, *Edgar Degas*, Paris, Bibliothèque nationale de France, 1999.

DELAHAYE Guy, *Pina Bausch*, Arles, Actes Sud, 2007.

FEIERABEND Peter et FIEDLER Jeannine (direction), *Bauhaus*, Tandem, H.F.ullmann, 2006.

FONTAINE Geisha, *Les Danses du temps*, Pantin, Centre national de la danse, 2004.

FOREST Fred, *Art et internet*, Paris, Editions Cercle d'art, 2008.

FRIZOT Michel, *Etienne-Jules Marey*, Paris, Centre de la photographie, 1984.

GARCIA Maria Elena, PLEVIN Marcia et MACAGNO Patricia, *Mouvement créatif et danse, méthode Garcia-Plevin*, Ed. Gremese, Roma, 2008.

GINOT Isabelle et MICHEL Marcelle, *La Danse au XX siècle*, Tours, Larousse, 2002.

GOLDBERG Rose Lee, *La performance : du futurisme à nos jours*, Paris, Thames & Hudson, 2001.

GRAHAM Martha, *Mémoires de la danse*, Paris, Babel, Actes sud, 1992.

HARRIS Melissa (direction), *Merce Cunningham : un demi-siècle de danse*, Paris, Plume, 1997.

HILL Paul, *Eadweard Muybridge*, Paris, Phaidon, 2001.

JAFFRE Olympe, *Danse et nouvelles technologies : enjeux d'une rencontre*, Paris, L'Harmattan, 2007.

LABAN Rudolf, *Espace dynamique*, Bruxelles, Nouvelles de Danse, Contredanse, 2003.

LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005.

LISTA Giovanni, *Cinéma et photographie futuristes*, Paris, Flamarion, 2008.

LISTA Giovanni, *Loïe Fuller, danseuse de la belle époque*, Paris, Editions d'art somogy, 1995.

LOUPPE Laurence, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contradanse, 2004.

MAGROU Rafaël (direction), *Frédéric Flamand*, Paris, Actes sud, 2008.

MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2004.

MEREDIEU Florence, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Tours, Larousse, 2005.

NORMAN Sally-Jane, « Corps/espaces interactifs » in *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art,* Paris, Centre National de la Danse, 2002.

OMORI Yoshi et ZANA Patrice, *Les Cris du corps*, Paris, Editions Alternatives, 2004.

PATNAIK Deba P., *Aperture Master of photographe, Barbara Morgan*, Köln, Könemann, 1999.

PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Edition du regard, 2001.

PAUL Christiane, *L'Art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2003.

ROLAND Dominique (direction), *Art et culture(s) numérique(s). Panorama international*, Paris, Co-édition du Centre des arts d'Enghien-les-Bains et l'institut Français, 2012.

ROUSIER Claire (direction), *Être ensemble*, Pantin, Centre national de la danse, 2003.

ROUX Céline, *Danse(s) performative(s)*, Paris, L'Harmattan, 2007.

OUVRAGES : Anthropologie, esthétique, philosophie.

BACHELARD Gaston, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1972.

BACHELARD Gaston, *Le Nouvel Esprit scientifique*, Paris, PUF, 1934.

BARTHES Roland, *La Chambre claire, note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.

BOURRIAUD Nicolas, *L'Esthétique relationnelle*, édition Les presses du réel, Dijon, 1998.

BRESSAN Yannick, *Principe d'adhésion au théâtre : approche historique et phénoménologique*, Paris, L'Harmattan, 2012.

GARCIA DE LA HUERTA Marcos, *Critique de la raison technocratique*, Paris, L'Harmattan, 1996.

JEUDY Henri-Pierre, *Le Corps comme objet d'art*, Paris, Armand Colin, 2005.

LE BRETON David, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 1999.

LE BRETON David, *Histoires de corps à propos de la formation du danseur*, Paris, Cité de la musique, Ipcm, 1998.

LE BRETON David, *Le Savoir du monde : une anthropologie des sens*, Paris, Métailié, 2006.

LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.

MERLEAU-PONTY Maurice, *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.

MILON Alain, *La Réalité virtuelle, avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005.

RANCIERE Jacques, *Le Partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000.

VALERY Paul, *Eupalinos, l'âme et la danse, dialogue de l'arbre*, Paris, Gallimard, 2008.

VALERY Paul, *Œuvres*, tome II, *Pièces sur l'art*, Paris, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960.

OUVRAGES : médias, communication et informatique.

FAYON David, *Web 2.0 et au-delà ; nouveaux internautes : du surfeur à l'acteur*, Paris, Economica, 2008.

LEVY Pierre, *Cybertculture*, Rapport au conseil de l'Europe, Paris, Odile Jacob, 1997.

McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 1968.

McLUHAN Marshall, *La Galaxie Gutenberg I : la genèse de l'homme typographique*, Saint-Amand, Gallimard, 1977.

MOLES Abraham, *L'Image : communication fonctionnelle*, Belgique, Casterman, 1981.

MOLES Abraham, *Art et ordinateur*, Paris, Blusson Editeur, 1990.

MUMFORD Lewis, *Technique et civilisation*, Paris, Seuil, 1950.

PISANI Francis et PIOTET Dominique, *Comment le web change le monde, l'alchimie des multitudes*, Paris, Pearson Education, 2008.

OUVRAGES SCIENCES ET ART : psychologie, cognition.

CORRAZE Jacques (direction), *Image spéculaire du corps*, Clamecy, Rhadamanthe, 1980.

DIDI-HUBERMAN George, *Invention de l'hystérie. Charcot et l'iconographie photographie de la Salpêtrière*, Paris, Macula, 1982.

ROSCH Eleanor, THOMPSON Evan et VARELA Francisco, *L'Inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1993.

ARTICLES SCIENTIFIQUES : danse et nouvelles technologies, philosophie.

BINKLEY Timothy, « L'ordinateur n'est pas un médium » in POISSANT Louise (direction), *Esthétiques des arts médiatiques*. Tome 1, Canada, Presses de l'Université de Québec, 1995, p. 195-213.

BIRRINGER Johannes, « La danse et la perception interactives » in *Interagir avec les technologies*, Bruxelles, Nouvelles de danse, 2004, p. 99-115.

DE LAHUNTA Scott, « Convergences entre danse et technologies » in *Revue Danse et nouvelles technologies*, Bruxelles, Contradanse, trimestrielle n°40-41, 1999, p. 23-45.

GUIGOU Muriel, « Le corps du danseur et son double virtuel » in FINTZ Claude (direction), *Du corps virtuel… à la réalité des corps*, Actes du colloque de décembre 2000 à Grenoble, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 137-146.

GIURCHESCU Anca, « Le symbole de la danse comme moyen de communication » in COUCHOT Edmond (direction), *Des images, du temps et des machines, dans les arts et la communication*, Paris, Actes Sud, 2007, p. 265-272.

NORMAN Sally-Jane, « Corps/espaces interactifs » in *Oskar schlemmer, l'homme et la figure d'art,* Paris, Centre national de la danse, 2002, p.152-164.
KIRCHMANN Kay, « Oskar Schemmer », in FEIERABEND Peter et FIEDLER Jeannine (direction), *Bauhaus*, Tandem, H.F.ullmann, 2006, p .280-28.

MATOS Jean-Marc, « Danse avec technologies : Le corps d'une utopie ou le corps d'un conflit ? » in CORIN Florence (direction), *Revue Danse et nouvelles technologies*, Bruxelles, Contradanse, trimestrielle n°40-41, 1999, p. 65-79.

MENICACCI Armando, « (Nouvelles) espèces d'espaces » in *Revue Quand à la danse*, Images en manœuvres, Éditions/Le mas de la danse, n°3, février 2006, p. 28-32.

ROSINY Claudia, « La narration du mouvement en vidéodanse. Modes narratifs d'une forme artistique intermédiatique », in Littérature, *La littérature et la danse*. N°112, Persee, Lyon,1998. pp. 75-87

SCHEPER Dirk, « Le théâtre expérimental d'Oskar Schlemmer » in ROUSIER Claire (direction), *Oskar Schlemmer l'homme et la figure d'art*, Paris, Centre national de la danse, 2001, p. 43-54.

VALERY Paul, « La conquête de l'ubiquité (1928) » in *Œuvres*, tome II, *Pièces sur l'art*, Paris, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, p. 1284-1287.

URL OUVRAGE

DECOLLOGNE Julien et SIMON Gilles, *Intégrer images réelles et images 3D. Post production et réalité augmentée* (03/11/2013)
Disponible sur : http://www.loria.fr/~gsimon/ra/

TEXTES : festivals, colloques, biennales, expositions.

GRIMAL Claude, « un orchestre de danseurs », in revue *Ballet Danse, l'Avant scène,* sept/non, festival d'automne 1982.

LAVIGNE Emma et MARCEL Christine, « Danser sa vie, art et danse de 1900 à nos jours », Catalogue exposition Centre Pompidou, Ed. Centre Pompidou, Paris, 2011.

LE COZ Françoise, « Les spectacles de Loïe Fuller et les arts visuels » in *Loïe Fuller*, *Danseuse de l'art nouveau*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2002, p. 27-40.

LISTA Giovanni, « Loïe Fuller et le cinéma » in *Loïe Fuller*, *Danseuse de l'art nouveau*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2002, p. 71-80.

LISTA Giovanni, « Extraits d'une physiologie de la ville » in Programme du Ballet national de Marseille, « Metapolis 2 », juillet 2006.

FLAMAND Frédéric et HADID Zaha, « Metapolis2, Silent collisions et La cité radieuse », Catalogues du Ballet de Marseille dans le cadre du Festival de Marseille, 2006.

URL : Journée d'étude, exposition.

Journées interdisciplinaires de Lorient, 13 mai 2003 (consulté le 12/05/ 2013) Disponible sur : http://ledico.lamaisondelautonomie.com/index.php?id=50

Exposition de Jim Cambell, Chris Marker et Eadweard Muybridge « Walking + Falling », du 2 avril au 5 septembre, 2011, Vancouver Art Gallery (13/08/2014)
Disponible sur :
http://projects.vanartgallery.bc.ca/publications/Walking_and_Falling/?p=318

DICTIONNAIRES

BALLE Francis (direction), *Lexique d'information communication,* Paris, Dalloz, 2006.

JUHEL Françoise (direction), *Dictionnaire de l'image*, Paris, Vuibert, 2006.

LE MOAL Philippe (direction), *Dictionnaire de la danse*, Larousse, 2008.

Le Nouveau Petit Robert, Paris, Éditorial du Robert, 2009.

Le Petit Robert dictionnaire de la langue française, Paris, Éditorial du Robert, 2003 et 2015.

MANZANO Michaela (direction), *Dictionnaire du corps*, Paris, PUF, 2007.

URL DICTIONNAIRES

Atelier de cartographie, *Sémiologie graphique : image graphique et image figurative,* Paris (consulté le 07/10/2014).
Disponible sur : http://cartographie.sciences-po.fr/node/8

CNRTL, Centre national de ressources textuelles et lexicales (consulté le 08/11/2013).
Disponible sur : http://www.cnrtl.fr/etymologie/âme

POISSANT Louise (direction), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1997 (consulté le 18-03-2014)
Disponible sur :
http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.php#2-note

Techno-science.net. (consulté le 12/06/1014)
Disponible sur :
http://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=4221

URL SITES : Artistes, compagnies de danse, laboratoires et centres de documentation.

« E.A.T 9 Evenings : théatre & engeneering ».
Disponible sur : http://www.9evenings.org/variations_vii.php

ANOMOS, Laboratoire Médiadanse.
Disponible sur : http://www.anomos.org/mediadanse/

ANTUNES Marcel, Site officiel de l'artiste.
Disponible sur : http://marceliantunez.com/

A-Reality, Laboratoire artistique.
Disponible sur : http://www.a-reality.org/

BALLET DE MARSEILLE, dirigé par FLAMAND Fréderic.
Disponible sur : http://www.ballet-de-marseille.com/

CENTRE DES ARTS ENGHIEN-LES-BAINS.
Disponible sur : http://actualites.ecv.fr/la-vie-de-l-ecole/expositions/5e-festival-des-bains-numeriques/

COMBES Philippe, Site official de l'artiste.
Disponible sur : www.cie-cavecanem.com

CRI (Centre de recherche sur l'intermédialité), définition par MARINIELLO Silvestra, « Médiation et intermédialité » in *Les définitions de l'intermédialité*, Montréal, 1999.
Disponible sur : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/sphere1/definitions.htm

DCA, Compagnie dirigé par Philippe DECOUFLE.
Disponible sur : http://www.cie-dca.com/

FONDATION DANIEL LANGLOIS, Site officiel
Disponible sur :
http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=103.

GOURFINK Myriam, Site de l'artiste.
Disponible sur : http://www.myriam-gourfink.com/

HEILIG Morton, Site de l'artiste.
Disponible sur : http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html

K-DANSE CA.
Disponible sur : http://www.k-danse.net/

KONIC THTR., « DQ14Dancing in space », processus du spectacle.
Disponible sur :
http://www.xanela-rede.net/xnl-laboratorio/dq14-dancing-in-space/

KONIC-LAB, Laboratoire artistique.
Disponible sur : http://koniclab.info

LALALA HUMAIN STEP CA.
Disponible sur : http://www.lalalahumansteps.com/new/

LEMIEUX.PILON 4D ART, Laboratoire de danse.
Disponible sur : http://www.4dart.com/

MAPA D-2, Communauté virtuelle de danse, dirigée par SANTANA Ivani.
Disponible sur : http://www.mapad2.ufba.br/

MORGAN Barbara, Site de l'artiste.
Disponible sur : http://www.afterimagegallery.com/morganandcallahan.htm

Museevirtuel.ca
Disponible sur :
http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiques-media_arts/art_mediatique-media_art-fra.php#definition

N+N CORSINO CA.
Disponible sur : www.nncorsino.com

OBERMAIER Klaus, Site de l'artiste.
Disponible sur : http://www.exile.at/

PALINDROME CA.
Disponible sur : http://www.palindrome.de/

POLICOM, Entreprise, Site officiel en France.
Disponible sur : http://www.polycom.fr/

RANCH Trika, Site official de l'artiste.
Disponible sur : http://www.troikaranch.org/

REDCLARA, Plateforme virtuelle scientifique de soutien universitaire latino-américain.
Disponible sur :
https://www.redclara.net/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=311&lang=es

REUNA, Réseau universitaire national, Science et éducation, Chili.
Disponible sur : http://www.reuna.cl/

Satellite Arts Project, site oficiel de Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz.
Disponible sur :
http://timeline.1904.cc/tiki-index.php?page=Satellite+Arts+Project

SEUIL-LAB, Laboratoire artistique.
Disponible sur : www.seuil-lab.com

SOMBONORIA, Site officiel des artistes.
Disponible sur : http://sombonoria.bandcamp.com/

STERLAC, Site official de l'artiste.
Disponible sur : http://stelarc.org.swf

Transmedia Lab.
Disponible sur http://www.transmedialab.org/definition/

TRINITY LABANCONSERVATOIRE OF MUSIC AND DANSE.
Disponible sur : http://www.trinitylaban.ac.uk/Laban

ULTIMA VEZ CA.
Disponible sur : www.ultimavez.com

UNISTRA, Service numérique.
Disponible sur :
https://services-numeriques.unistra.fr/schema-directeur-numerique/les-programmes/acces-contenus-et-services/campus-virtuel.html

VIVISECTOR, Site des artistes.
Disponible sur :
http://www.exile.at/vivisector/index.html?viviMain=viviReviews.html

XANELA, Plateforme artistique.
Disponible sur : http://www.xanela-rede.net/

JOURNAUX

A.C, Interview de BARTHES Patrice, « Une recherche sur l'animalité par le virtuel » in *Midi Libre,* 18 octobre 2004.

OTT Lise, « Barthès converse avec son double virtuel » in *Midi Libre*, 20 mai 2004.

URL ARTICLES SCIENTIPHIQUES

HENRI France, COMPTE Carmen, CHARLIER Bernadette, « La scénarisation pédagogique dans tous ses débats » in *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 2007 (consulté le 10/01/2015).
Disponible sur :
http://www.ritpu.org/IMG/pdf/ritpu0402_henri.pdf

OLOGEANU Roxana « visioconférence dans l'enseignement supérieur : expérimentations et usages » (consulté le 06/01/2015)
Disponible sur :
http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2001/ologeanu/index.php

URL JOURNAUX ET REVUES : arts, économie, science.

Anchors Aweigh at the Glasgow Film Festival in *Gene Kelly Fans*, 20/02/2012-11:00 (consulté le 06/07/2014)
Disponible sur :
http://genekellyfans.com/musicals/anchors-glasgow/

CAUDELL Tom, AR (Augmented Reality), définition de réalité augmentée (consulté le 12/07/2014)
Disponible sur :
http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/presentations/hci-history/tsld096.htm

CONGEDO Marco et JUTTEN Christian « Quand le cerveau parle au machines » in journal électronique *Interstices Info, Explorer les sciences du numérique*, publié le 04/07/2011 (consulté le 04/08/2014).
Disponible sur :
https://interstices.info/jcms/i_62192/quand-le-cerveau-parle-aux-machines

DEAGS Alban, « Wim Vandekeybus : Dance & short fiction films (1990-2006) » in Revue *Le mag cd* (consulté le 05/07/2014).
Disponible sur :
http://www.classiquenews.com/ecouter/lire_chronique_cd.aspx?id=339

FREYDEFONT Marcel « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) » in Revue Agôn*, Brouiller les frontières, Utopies de la scène, scènes de l'utopie*, n°3 (consulté le 12/08/2014).
Disponible sur : http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559.

Journal électronique *JDN l' économie de demain*, 31 mars 2011 (consulté le 10/11/2013).
Disponible sur :
http://www.journaldunet.com/solutions/systemes-reseaux/marche-de-la-telepresence-video-conference-en-2010.shtml

Journal électronique *Lametropole.com*, « Norman: un hommage à Norman McLaren », 24 mars 2014 (consulté le 10/05/2014).
Disponible sur :
http://www.lametropole.com/article/arts-et-spectacles/theatre/norman-un-hommage-à-norman-mclaren

LACHAUD Jean-Marc, « À corps défié ! » in Revue *Le passant ordinaire*, n°42, septembre - octobre 2002 (consulté le 05/07/2013).
Disponible sur :
http://www.passant-ordinaire.com/revue/42-465.asp

MARCY Normand, « Amélia : Force centrifuge », 23 octobre 2003 (consulté le 21/01/2013).
Disponible sur :
http://voir.ca/cinema/2003/10/23/amelia-force-centrifuge/

MERCIER Elisabeth, *Rêve Éveillé*, (24/11/2014)
Disponible sur :
http://elisabethmercier.fr/historiquedureve/index.html

PAIK Nam June, « Histoire de l'art vidéo » (consulté le 15/03/2014). Disponible sur :
http://stephan.barron.free.fr/art_video/paik_parle.html

PLOHMAN Angela, « Char Davis » in *Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*, 2000 (consulté le 03/09/2013).
Disponible sur :
http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=103

THALMANN Daniel, « Des avatars aux humains virtuels autonomes et perceptifs », EPFL-DI-Laboratoire d'infographie (consulté le 05/07/2013). Disponible sur :
http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/publications/FI98/fi-sp-98/sp-98-page56.html

ROGET Thierry, « L'évolution de l'internet dans le monde : carte inter active 1998 – 2009 », in *cocktail web,* 10/12/2010 (consulté le 01/12/2014)
Disponible sur :
http://roget.biz/levolution-de-linternet-dans-le-monde-carte-inter-active-1998-2009.

PRIEUR Éléonore, « Un clip fustige les intoxiqués de Facebook » in *Le Figaro.fr* (08/11/2013)
Disponible sur :
http://www.lefigaro.fr/livres/2013/11/07/03005-20131107ARTFIG00504-un-clip-fustige-les-intoxiques-de-facebook.php

VIDÉODANSE à Anger (consulté le 09/05/2010).
Disponible sur : http://www.cndc.fr/pages/cadrevideodanse.htm

VILLODRE Nicolas, « Cover Girl (La reine de Broadway de Charles Vidor) » in *Objectif cinéma* (consulté le 21/03/2013).
Disponible sur :
http://www.objectif-cinema.com/spip.php?article4942&artsuite=0

VIRILIO Paul, « La tyrannie de l'instant » in *L'humanité*, 22 février 2002 (consulté le 12/03/2013).
Disponible sur : http://1libertaire.free.fr/TyrannieInstant.html

URL : conférences, entretiens.

Conférence de Joëlle DENOIT, « La photographie : une sociologie off ? » in *Master-culture.info*, 22 septembre 2006 à Polin. Dans le cadre du festival de la photographie à Nantes (consulté le 05/07/2013).
Disponible sur :
http://www.master-culture.info/conferences/photographie.sociologie.master.culture.htm

Conférence de Myriam Gourfink , « De l'idée au geste », à l'EdNM, Université Paris 8 (consulté le 02/11/2013).
Disponible sur : http://www.ciren.org/ciren/conferences/220206/

Entretien avec Blondine Pinon*,"I'll be your mirror" de Cécile Babiole et Blandine Pinon A*rt.tv, 20/10/2008, (consulté le 02/12/2013).
Disponible sur : http://www.arte.tv/fr/i-ll-be-your-mirror-de-cecile-babiole-et-blandinepinon/397686,CmC=2266074.html

Entretien avec Emanuele Quinz, Armando Menicacci et Andrea Davidson, « Les nouvelles technologies changent-elles la danse ? », *Maison Populaire,* Montreuil, 2003 (Consulté le 30/06/2012)
Disponible sur : http://www.maisonpop.net/spip.php?article267

Entretien avec Scott deLAHUNTA par KUYPERS Patricia, in *Contredanse. Recherches prospectives : danse et nouvelles technologies*, n°42 (consulté le 05/07/2013).
Disponible sur :
http://www.contredanse.org/index2.php?path=content/tribune/ndd26/scott.htm

Vidéo démonstration, *« Soi Moi »* création de N+N Corsino, (consulté le 16/06/2014)
Disponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=mI0MoIb5CgE

Vidéo reportage de Mathilde Monnier, site Gaite Live, « Carnet oubliques » (consulté le 02/11/2013).
Disponible sur :
http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/mathilde-monnier-d-abord-l-espace-apres-la-danse

Thèses et mémoires

HEILDELBERGER Aurore, *De la mesure à la démesure vers le dionysiaque : une étude de l'excès dans l'œuvre du chorégraphe et cinéaste flamand Wim Vandekeybus*, Thèse en Arts du spectacle (mention études chorégraphiques), sous la direction de Jean-François ROBIC, Université de Strasbourg, 2012.

FRITZ Vivian, *La création chorégraphique contemporaine face aux nouvelles technologies. De l'impact de cette confrontation sur la création, sur la diffusion et sur la réception de l'œuvre*, Mémoire Master 2, Arts du spectacle (danse), sous la direction de Jean-Marc LACHAUD, Université de Strasbourg, 2009.

OTT David**,** *Collaboration dans un environnement virtuel 3D : influence de la distance à l'objet référencé et du 'view awareness' sur la résolution d'une tâche de 'grounding',* Mémoire Master sous la direction de Pierre DILLENBOURG, Université de Genève, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'éducation, 1999.

DVD

ATLAS Charles (réalisateur), *Merce Cunningham Dance Company Biped / Pond Way*, entretien à Merce Cunningham, MK2, Paris, 71 mn, DVD, 2006.

DECOUFLE Philippe (réalisateur), *Kaléidoscope*, Compagnie de danse DCA (interprétation), Sony Music, Paris, 113 mn, DVD, 2004.

HEBERT Bernard (réalisateur), *Le Petit Musée de Velasquez*, Compagnie de danse Lalala Human Steps (interprétation), Cine Qua Non Films, Montréal, 50 min, VHS, 1994.

LOCK Édouard (réalisateur), *Amelia*, Compagnie de danse La la la Human Steps (interprétation), Québec, 138 mn, DVD, 2002.

Maya Deren, Dance films, Annexia distribution, Revoir, Paris, 46 mn, DVD, 2008.

MC LAREN Norman (réalisateur), *Pas de deux*, Office National du film du Canada, 13 mn, VHS, 1968.

Metapolis, Silent collisions, La cité radieuse, Ballet de Marseille (interprétation), Coordination de diffusion Ballet National de Marseille, 88 mn, DVD, janvier 2008.

VANDEKEYBUS Wim (réalisateur), *Dance & short fiction*, Compagnie de danse Ultima vez (interprétation), 5 for SIlver, The making of Blush movie, Blush underwater : the making of, Ultima Vez, Bruxelles, 52 mn, DVD, 2006.

EN ANNEXE DVD

Dans le DVD, figurent les annexes dans différents dossiers et formats : photographies, vidéos, pdf, etc.

1.-EXPÉRIENCES SEUIL-LAB (étape I)

1.a. Expérience 1 : *Danse au seuil du monde* (2009).

Audiovisuel :

- Vidéo Seuil-Lab 2009 : Expérience finale complète, salle d'Évolution Université de Strasbourg (France), et salle Isidora Zegers, Université du Chili (Chili).
- Vidéo 2seuils : Démonstration, images du Chili et de la France en parallèle.

Documents :

- Article presse : RAMOS Catalina, « El arte y la tecnología se unieron en interesantes videoconferencias a través de las Redes Académicas internacionales » in Revue *Red en Accion*, REUNA, Chili, 2009, p.11-12.
- Questionnaires Chili (2009).

1.b. Expérience 2 : *Danse au seuil du monde : Kaléidoscope* (2010).

Audiovisuel:

- Répétition danseuses Collège Doctoral Européen (CDE, octobre).
- Répétitions Collège Doctoral Européen (CDE, novembre).
- Interview de quelques membres de l'équipe (vidéo).
- Vidéo Seuil-Lab 2010 : Expérience finale complète, Collège Doctoral Européen (CDE, France), Salle Alonso de Ercilla, (université du Chili, Chili)

Documents :

- Programme de la journée d'études « Arrêtmédia usage du web ».

1.**c. Expérience 3 : *Seuil in progress* (2011-2012).**

Audiovisuel :

- Répétition en visioconférence, Patio, université de Strasbourg (2011).
- Répétition visioconférence, bâtiment ATRIUM, Université de Strasbourg (2011).
- Résidence, salle d'Évolution, Université de Strasbourg, France (2012).
- Test lumière, salle d'Évolution, Université de Strasbourg, 2011.
- Workshop avec Konic Thtr, Université de Strasbourg (nouveau Patio) avril 2012.
- Vidéo reportage (espagnol, sur internet, sous-titré https://vimeo.com/35832833)

- Vidéo expérience complète (3 nodos : Chili, France, Colombie, avril 2012).

  Documents :
- Presse REUNA.
- Exemples d'études 1, 2, 3 et 4 (2011-2012).
- Questionnaires, Strasbourg (2012).
- Scénario et consignes.
- Chronogramme projet (2011-2012).
- Chronogramme résidence, (3 nodos : Chili, France, Colombie, 2012).
- ART : Étude lumière et décoration.
- Dossier : Konic Thtr (projet et Curriculum Vitae).

1.d. Rapport Seuil 2009-2012

2.-EXPÉRIENCES SEUIL-LAB (étape II)

2.**a. *Kinder Seuil* (2013)**

Audiovisuel:
- Vidéos Chili, École Pierre Teilhard de Chardin.
- Vidéo France, École Élémentaire Jean Fischard.

Documents :
- Dossier du projet
- Questionnaires (Chili-France).

2.b. *Seuil : passeur de rêves* (2012-2013)

Audiovisuel:
- Seuil-lab : residence
- Tololo : terrain à l'observatoire astronomique.
- Vidéo : performance.

Documents :
- Croquis (pdf)
- Konic Thtr : projet (pdf)
- Dossier du projet (pdf)
- Pistes de recherche (pdf)
- Plainning résidence (pdf)
- Terrain Tololo (pdf)

3.-AUTRES DOCUMENTS LIÉES À LA THÈSE

3.a. Dossier *Visionair* (bourse de recherche en innovation technologique, union européenne):
- Recherches réalisées à Barcelone, août 2014, financement bourse *Visionair*.
- Dossier (a) « Projet DQ dancing in Space » (pdf) et report APAN (pdf).
- Dossier (b) : « Terrain » (photographies et vidéos) - Interview Gérard Castillo I2CAT-Interview Konic (vidéo, audio).

- Dossier (c) : Vidéos démonstration, gentillesse d'I2cat.

3.b. Document pdf :

- Valorisation des compétences « Un nouveau chapitre de la thèse ». Formation Espace avenir, Université de Strasbourg, 2014.

4.- TRAILER vidéo présentation *Seuil-Lab*, 2012.