

La danse et les arts visuels à l'ère du numérique

Dance and the Visual Arts in the Digital Era

Marc Boucher

Number 78, Spring–Summer 2013

Danse hybride
Hybrid Dance

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/69043ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les éditions esse

ISSN

0831-859X (print)

1929-3577 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Boucher, M. (2013). La danse et les arts visuels à l'ère du numérique / Dance and the Visual Arts in the Digital Era. *esse arts + opinions*, (78), 10–15.

Droits d'auteur © Marc Boucher, 2013

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

La danse et les arts visuels à l'ère du numérique

L A D A N S E



E L E S A R T S

V I S U E L S

Dance and the Visual Arts in the Digital Era

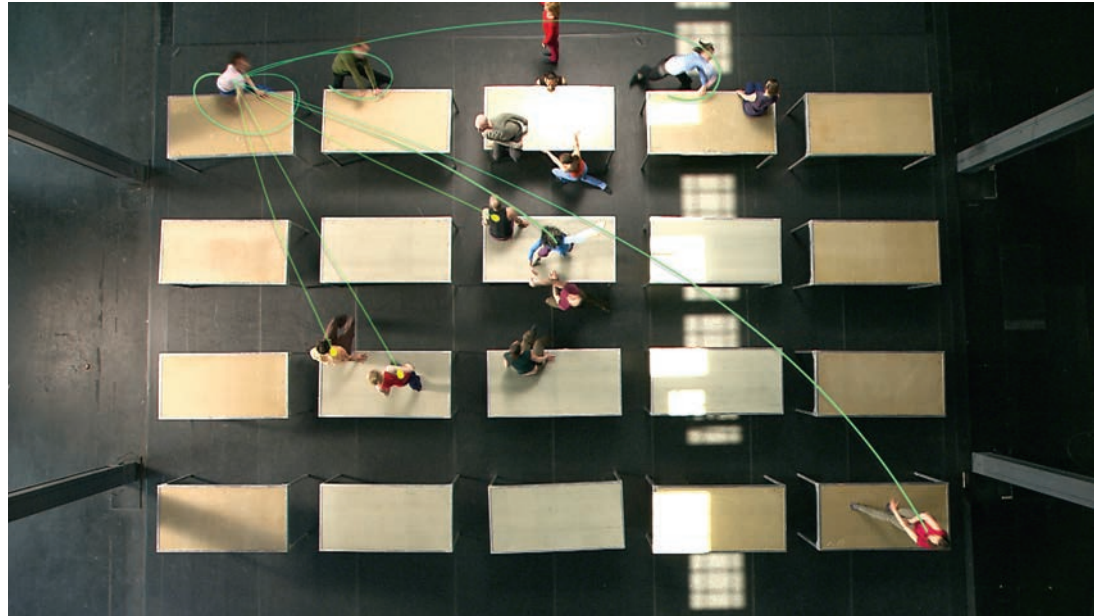


A T É R

N U M É R I Q U E

Marc Boucher

William Forsythe, *One Flat Thing, reproduced*, capture vidéo du projet *Synchronous Objects* | video still from the *Synchronous Objects* project, 2009.
Photos : permission de | courtesy of The Ohio State University & the Forsythe Company



William Forsythe, *One Flat Thing*, reproduced, capture vidéo du projet *Synchronous Objects* | video still from the *Synchronous Objects* project, 2009.
Photos: permission de | courtesy of The Ohio State University & the Forsythe Company

Quand il est question des liens entre les arts visuels et la danse, on aurait tendance à oublier le fait que cette dernière s'adresse à l'œil du spectateur avant de se déployer dans le registre de sa sensibilité intersensorielle, que l'on peut décrire en termes de perception proprioceptive, kinesthésique et synesthésique. Cela dit, grattez le chorégraphe et vous découvrirez peut-être un plasticien : Forsythe, Preljocaj, Saporta, Teshigarawa, Decouflé, Waltz et Lock, pour ne nommer qu'eux. Aussi, certains chorégraphes sont davantage plasticiens que danseurs, tel Jan Fabre.

Art du temps, de l'espace et du corps, la danse peut se lier avec pratiquement toutes les formes d'art. Par ailleurs, le 20^e siècle affirme qu'elle peut fort bien se suffire à elle-même, qu'elle le doit, même. Isadora Duncan danse sans décor, Mary Wigman crée une danse sans musique, à Hellerau, au grand dam d'Émile Jaques-Dalcroze. La danse ne peut toutefois pas se passer de lumière¹. Le corps et ses ombres, danse et éclairage, constituent la base de toute proposition scénographique. Ce qu'Adolphe Appia faisait valoir au début du 20^e siècle tient toujours au 21^e, d'autant plus que les technologies de l'éclairage se sont développées au point d'effacer la distinction entre le projecteur de lumière et le projecteur vidéo, ce qui est rapidement devenu banal après *Exaucé/Salt* (1998) d'Édouard Lock. Dans un passage de ce spectacle, une séquence d'images se déplaçait sur le fond de scène, à la manière d'un projecteur directif. Cette projection étant de forme circulaire et comportant parfois des plans rapprochés de visages, une impression étrange et paradoxale en résultait : quelle est cette lorgnette ? L'ubiquité des dispositifs médiatiques nous a depuis habitués à une panoplie d'effets en temps réel et aux jeux d'échelle et de temporalité. Les artistes ont adopté les outils numériques qu'ils ont trouvés lors du « virage technologique » des années 1990, outils qui ont depuis été remplacés par de nouveaux, inespérément plus performants. De quoi entraîner la danse dans de nouveaux univers et lui proposer de nouveaux partenaires.

Avec *Is You Me* (2008) de Benoît Lachambre, la scène devient un espace augmenté et éphémère ; le plancher de scène, blanc, est l'écran de visualisation de Laurent Goldring qui exécute des dessins en temps réel, en les improvisant selon les déplacements et mouvements de Lachambre et de sa partenaire, Louise Lecavalier. Pour son solo *Miroku* (2007),

1. Un contre-exemple : en mars 1994, Tangente Danse Actuelle rédigeait un programme comportant des caractères en braille à l'intention d'un public composé de voyants et de non-voyants, et ce, dans le cadre d'un événement « laboratoire » ayant pour thème « l'univers sensoriel et ses trajectoires imaginaires ».

When thinking of the connections between dance and the visual arts, we tend to forget that dance is directed at the spectator's eye before being deployed in its intersensorial sensibility, which one may describe in terms of proprioceptive, kinaesthetic, and synaesthetic perceptions. That said, behind the choreographer may well lurk a visual artist (Forsythe, Preljocaj, Saporta, Teshigarawa, Decouflé, Waltz, Lock, among many others who come to mind). Some choreographers, like Jan Fabre, may even be more visual artist than dancer.

Dance, the art of time, space, and body, can mesh with practically any art form. And as the twentieth century shows, it can very well suffice in itself; indeed, it must. Isadora Duncan danced without stage scenery, and at Hellerau, despite Émile Jaques-Dalcroze's best efforts, Mary Wigman created dance without music. Dance, though, cannot do without light.¹ Lying at the heart of all scenography are the body and its shadows, dance, and lighting. What Adolphe Appia taught us in the early twentieth century holds true in the twenty-first, all the more so in that lighting technologies have developed to the point of blurring the lines between light projection and video projection, which has become all but commonplace since Édouard Lock's *Exaucé/Salt* (1998). In one part of the show, a sequence of projected images moved across the backdrop, like spotlights. Circular in form and sometimes comprising close-up shots of faces, the projection produced a strange and paradoxical effect: what kind of lens were we looking through? The omnipresence of media devices has inured us to a plethora of real-time effects, constantly playing with scale and temporality. Artists adopted the digital tools discovered during the "technology shift" of the 1990s, tools that have since been replaced by new ones of exceptional high-performance, thus opening up dance to new worlds and potential new partners.

With Benoît Lachambre's *Is You Me* (2008), the stage becomes an augmented and ephemeral space, the white stage floor a screen for Laurent Goldring's real-time drawings, improvised according to the movements of Lachambre and his partner, Louise Lecavalier. For his solo show *Miroku* (2007), Saburo Teshigarawa used projections on three sides and danced in a huge light box. Though not serving to screen iconographic images, this scenographic arrangement suggests CAVE (Cave automatic virtual environment) technology, used at MIT and elsewhere for immersive virtual

1. A counter-example: In March 1994, Tangente Danse Actuelle drew up a program comprised of braille characters that was meant for an audience composed of both the seeing and the blind; this was part of a "lab" event whose theme was "the sensory universe and its imaginary trajectories."



Benoît Lachambre, *Is You Me*, 2008.
Photo: © André Cornellier

Saburo Teshigarawa emploie des projections sur trois côtés, et danse à l'intérieur d'une énorme boîte lumineuse. Bien qu'il ne serve pas à la projection d'images iconiques, ce dispositif scénique n'est pas sans évoquer la technologie CAVE (*Cave automatic virtual environment*), employée pour l'immersion en réalité virtuelle, au MIT et ailleurs. Grâce aux technologies numériques, l'interdisciplinarité devient souvent affaire d'interactivité en temps réel, et l'on peut jouer des arts entre eux comme on le fait des instruments musicaux dans le jazz, voire confier à un programme informatique la tâche de concerner, en une seconde, divers éléments du spectacle, suivant une série de paramètres prédéterminés. Par exemple, dans *Apparition* (2004) de Klaus Obermaier, un système de vision artificielle capte la forme du danseur, ce qui permet d'ajuster les projections sur le danseur en temps réel, le corps-écran étant en métamorphose continue. S'ajoute à cette projection sur écran dansant, une deuxième qui couvre le fond de scène; la précision du contraste entre les deux projections est saisissante.

L'emploi fréquent des projections vidéographiques et infographiques à la scène prolonge le principe de dématérialisation de l'œuvre d'art, tendance en arts technologiques identifiée par Frank Popper² en 1975, alors que le minimalisme en arts visuels imposait que l'on s'intéresse d'abord et avant tout à la perception de l'œuvre, à la dimension phénoménologique de l'expérience du sujet. Les arts des nouveaux médias n'ont pas pour autant rendu obsolète l'emploi de matériaux tangibles sur scène. Peut-être ont-ils même favorisé le développement d'approches plus inventives, sinon une volonté de « rematérialisation », possible expression d'une lassitude envers l'impérialisme des images de synthèse. Déjà, l'art-performance et le butô avaient contribué à valoriser le corps davantage en tant que matériau que comme vecteur de codes chorégraphiques, approche qui favorisait un corps à corps avec l'humus, l'eau, la

reality. With digital technology, interdisciplinarity often becomes interactive in real time. The arts can be made to play off each other as musical instruments do in jazz, or pre-programmed computer algorithms can be given the job of instantly arranging multiple elements of a show. In Klaus Obermaier's *Apparition* (2004), for example, a system of artificial vision captured a dancer's form, which allowed for real-time projection onto the dancer, whose screen-body was in constant motion. Meanwhile a second projection covered the backdrop; the contrast between the two was of stunning precision.

The frequent use of video and graphics on stage extends the idea of dematerializing the artwork, a trend in technologically-enhanced art that Frank Popper identified in 1975,² at a time when minimalism in the visual arts first and foremost drew attention to the perception of a work, to the phenomenological dimension of a subject's experience. Nonetheless, new media art has not made the use of tangible materials on stage obsolete. It may in fact have fostered the development of more inventive approaches, if not a desire for "re-materialization," possibly expressing a weariness with the imperial dominance of computer-generated images. Performance art and butoh had already helped foreground the body as material rather than as a vector for choreographic codes, an approach that favoured bodily contact with organic matter, water, stone, and fabric, to name but a few. It's a matter of accentuating the sensuality of dance or even making it outright dangerous, as in Vandekeybus' *What the Body Does Not Remember* (1987), in which the dancer throws a brick in the air.

Matter and materials are not employed to produce only images but to fully solicit the dancing body. Like the body, but unlike projected images, physical objects have weight, are subject to gravity, and offer a degree of resistance to contact and effort. Because of their structural and physical qualities—elasticity, centre of gravity, density, consistency—which cause

2. Frank Popper, *Le Déclin de l'objet*, Paris, Éditions du Chêne, 1975, 143 p.

2. Frank Popper, *Le Déclin de l'objet* (Paris: Chêne, 1975), 143.



Benoît Lachambre, *Is You Me*, 2008.
Photo: © André Cornellier

Pierre ou le tissu, pour ne nommer que ceux-ci. Il s'agit ainsi d'accentuer la sensualité de la danse, ou même de la rendre carrément périlleuse avec le risque que peut représenter, par exemple, la chute d'une brique que le danseur lance en l'air dans *What the Body Does Not Remember* (1987), de Vandekeybus.

Matières et matériaux ne sont pas employés que pour faire image, mais pour solliciter pleinement le corps dansant. Tout comme le corps, et contrairement aux images projetées, les objets physiques ont un poids, sont soumis à la gravité et offrent plus ou moins de résistance au contact et à l'effort. Ils trouvent des échos psychiques et somatiques en nous, grâce à leurs propriétés physiques (élasticité, centre de gravité, densité, consistance) et structurales qui font qu'ils se comportent de telle ou telle manière. Pour leur part, les dispositifs technologiques « dématérialisants » sont devenus plus impeccablement performants et fiables que nous ne le serons jamais; ils sont de ce fait incapables de nous toucher comme la matière brute soumise aux mêmes lois que nous, lois qui nous affectent partout et en tout temps. Que ce soit avec ou sans l'apport des nouvelles technologies, il ne s'agit pas d'employer un décor pour faire image, mais de fournir des éléments tangibles à une interaction autant symbolique que mécanique. Ainsi, dans *One Flat Thing, reproduced* (2000) de William Forsythe, les tables se font agrès et tréteaux. Les propriétés physiques et cinétiques d'un objet influencent la performance du danseur, on pourrait même dire qu'elles la permettent. Le danseur ainsi que l'objet avec lequel il s'engage physiquement peuvent être analysés selon les facteurs du mouvement de Rudolf von Laban (temps, espace, flux, poids), alors que l'image projetée est limitée à l'espace et au temps (son flux est fixe). Sans poids, elle n'offre aucune résistance à l'effort et reste étrangère au réel.

Certains artistes technophiles pousseront l'interactivité jusqu'à la simulation, notamment pour créer des environnements scéniques où les danseurs semblent pouvoir toucher les formes tridimensionnelles projetées, en leur prêtant des propriétés qu'elles ne possèdent pas³. Il s'agit là d'une des avenues de l'interaction personne-machine, qui intéresse la danse autant que le théâtre technologique pour la genèse d'espaces hybrides. Les défis technologiques que représentent la simulation des propriétés de la matière et les interactions en temps réel ne sont

them to act in particular ways, they find psychological and somatic resonance in us. As for "dematerializing" technological devices, they are more reliable and precise in terms of performance than we can ever hope to be; by that very fact, they cannot touch us as raw matter does, subject as it is to the same laws as us, affecting us everywhere and all the time. With or without new technologies, it isn't a matter of using decor to create images but of providing tangible elements for interaction, both symbolic and mechanical. Thus, in William Forsythe's *One Flat Thing Reproduced* (2000), tables become trestles and apparatus, and the physical and kinetic qualities of the object influences—even enables—the dancer's performance. While the dancer and the object with which he or she physically engages may be analyzed according to the four factors of Rudolf von Laban's movement theory—time, space, flux, weight—projected images are limited to time and space; their flux is set and, weightless, they offer no resistance to effort and remain foreign to the real.

Some technophile artists push interactivity to the extent of simulation, creating stage environments where dancers seem to be able to touch projected three-dimensional forms, lending them qualities they do not possess.³ This human-machine interaction is as much of interest to dance as to theatre for generating hybrid spaces. The technological challenges of simulating material qualities and real-time interactions have a definite impact on the aesthetics of representation: they change not only the scenography but the dance itself. Real physical interactions with tangible material remain more convincing today than technologically virtualized ones. Be that as it may, dramatic art, choreography, and scenography are inextricable. To the extent that ground contact is all but inevitable in dance,⁴ one may conjure physical interactions in which various types of ground-cover are employed: carpeting, turf, sand, even broken glass (Teshigarawa, *Glass Tooth*, 2006)—indeed, anything we can dream up. Besides, one cannot conceive Kurt Jooss' *The Green Table* (1932) without a large conference table; nor *Im Bade wannen* (Suzanne Linke, 1980) without a bathtub; nor *Bras de plomb* (Paul-André Fortier, 1993) without Betty Goodwin's "props." Collaborations between choreographers and

3. Kim Vincs and John McCormick, « Touching Space: Using Motion Capture and Stereo Projection to Create a "Virtual Haptics" of Dance », *Leonardo*, vol. 43, n° 4, 2010, p. 359-366.

3. Kim Vincs and John McCormick, "Touching Space: Using Motion Capture and Stereo Projection to Create a 'Virtual Haptics' of Dance," *Leonardo*, Vol. 43, No. 4 (2010): 359-366.

4. Methods of suspension are sometimes used, however, as in *Man Walking Down the Side of a Building* (Trisha Brown, 1970), *The Rapture Series* (Noémie Lafrance, 2008-2018), *Immer das Selbe Gelogen* (Vandekeybus, 1991), and *Amu* (Wayne McGregor, 2005).

pas sans conséquence au niveau de l'esthétique de la représentation : non seulement la scénographie s'en trouve modifiée, mais la danse elle-même aussi. Les interactions physiques réelles avec la matière tangible demeurent aujourd'hui encore plus convaincantes que celles qui sont virtualisées technologiquement. Quoi qu'il en soit, il s'agit indissociablement de dramaturgie, de chorégraphie et de scénographie. Dans la mesure où le contact avec le sol est difficilement évitable en danse⁴, on peut d'abord songer, en ce qui a trait aux interactions physiques, à l'emploi de différents types de recouvrement : tapis de salon, gazon, sable, quand ce n'est pas du verre brisé (Teshigarawa, *Glass Tooth*, 2006) – enfin, tout ce qu'on peut imaginer. Par ailleurs, on ne peut pas concevoir *Der Grüne Tisch* (1932) de Kurt Jooss sans une grande table de conférence ; pas de *Im Bade wannen* (Suzanne Linke, 1980) sans baignoire, pas de *Bras de plomb* (1993) de Paul-André Fortier sans le « mobilier » de Betty Goodwin. Les collaborations entre chorégraphes et artistes visuels sont innombrables, qu'il s'agisse de la non-danse ou du ballet contemporain. Avec la non-danse, le corps est un élément parmi d'autres dans des compositions éclatées, indisciplinées et « indisciplinaires », où tout peut faire office de costume, de masque, d'accessoire ou de décor, passer d'un emploi à un autre. Les hiérarchies tombent, les choses se mêlent, les identités se confondent ; détournements, perversissements, travestissements. Difficile, parfois impossible d'isoler la danse de l'ensemble de la proposition artistique ; tout procède d'une logique qui n'aspire cependant pas à la totalité. La danse délaisse ainsi la scène et les conventions du lieu théâtral, rejette l'illusionnisme de la boîte noire, refuse le diktat de l'œil du prince, c'est-à-dire des lois de la perspective.

Au sein de la compagnie Par B.L.eux, Benoît Lachambre (B.L.) multiplie les collaborations avec des danseurs, performeurs, plasticiens et musiciens (eux) et, avec *Confort et complaisance* (2000), propose une œuvre que l'on peut encore considérer emblématique de la non-danse. Le spectateur doit d'abord déambuler dans l'installation chorégraphique de Julie Andrée T., qui a des allures d'exposition d'art biologique ; il est amené à éprouver une certaine confusion ou désorientation, le temps de comprendre où sont la scène et les places (John Cage préparait les pianos, on peut aussi préparer les spectateurs). Corps nus, suspendus ou avachis, objets en plastique, fourrures, proximité des interprètes, bassine, canapé gonflable en plastique PVC transparent sur lequel un danseur est assis en grand écart latéral ; tout est donné à voir tel quel, les spectateurs aussi puisqu'ils se font face, dans deux gradins opposés. À l'exhibitionnisme des performeurs correspond l'exhibition des spectateurs. Il s'agit de danse, mais tout est d'abord d'ordre visuel, public inclus (et sans tenir compte de la dimension sonore).

Lachambre avait en quelque sorte donné le ton un an plus tôt avec *Délire défait* (1999), sorte d'autobiographie chorégraphique multimédia, où il assumait les rôles d'interprète, de chorégraphe et de concepteur. L'espace de jeu évoquait un gymnase, par le dessin géométrique au sol de lignes colorées, rouges, jaunes et bleues ; une aire de jeu dont les règles étaient à inventer. On le constatait quand Lachambre décollait le *gaffer* (ruban gommé) du *marley* (tapis de danse) pour se l'enrouler autour de la tête, nous faisant passer d'une esthétique visuelle à la Mondrian à une performativité à la McCarthy. Le recours à la captation vidéo des spectateurs était tout aussi ingénieux et favorisait, paradoxalement, une plus grande proximité entre l'interprète et eux. Ici, rien de l'inconfort que *Confort et complaisance* pouvait créer chez certains spectateurs en raison de sa crudité sans vergogne. Chez Lachambre, la scénographie est parfois plus saisissante que la chorégraphie, et c'est par la qualité de présence des interprètes que passe alors l'essentiel de la danse.

Les dispositifs et technologies médiatiques répondent au désir, sinon à l'impératif d'aller toujours plus loin en danse, d'aller ailleurs,

4. On aura cependant parfois recours à des dispositifs de suspension, de Trisha Brown (*Man Walking Down the Side of a Building*, 1970) à Noémie Lafrance (*The Rapture Series*, 2008-2018), en passant par Vandekeybus (*Immer das Selbe gelogen*, 1991) et Wayne McGregor (*Amu*, 2005).



Klaus Obermaier, *Apparition*, 2004.

Photo : permission de | courtesy of Klaus Obermaier & Ars Electronica Futurelab

visual artists are innumerable, whether it be “non-dance” or contemporary ballet. In “non-dance,” the body is one element among many others in blown-up, undisciplined, and “non-disciplinary” compositions where anything can serve as costume, mask, accessory, or decor, changing uses along the way. Hierarchies fall, things get mixed up, identities merge, through subversions, perversions, diversions. It is difficult—sometimes impossible—to isolate the dance from the artistic proposal as a whole; everything proceeds from a logic that, nonetheless, does not aspire to totality. Dance may thus forgo the stage and its theatrical conventions, reject illusionism and the black box, refuse the dictates of the “prince’s eye,” that is, the laws of perspective.

With his company Par B.L.eux, Benoît Lachambre (“B.L.”) multiplies his collaborations with dancers, performers, visual artists, and musicians (“eux,” or them), and, with *Confort et complaisance* (2000), proposes a work that may still be considered emblematic of “non dance.” Spectators must first perambulate through Julie Andrée T.’s dance installation, which looks like an exhibition of biological art, and experience some confusion and disorientation before understanding where the stage and seats are (John Cage prepared pianos, one can also prepare audiences). Naked bodies, suspended or slumped, plastic objects, fur, the proximity of the dancers, bowls, inflatable sofas made of transparent PVC on which a dancer does the splits: everything is seen as it is; spectators too, since they face each other on two opposing tiers. The performers’ exhibitionism is matched by the exhibition of spectators. It is all about dance, but everything is first of a visual nature, the audience included (irrespective of the audio dimension).

In a sense, Lachambre had set the tone one year earlier with *Délire défait* (1999), a kind of choreographed multimedia autobiography in which he took charge of concept, choreography, and dance. Geometric motifs on the floor of red, yellow, and blue lines suggested a gym; a playground for games whose rules were yet to be invented, as evinced when Lachambre

quitté à laisser le corps vécu derrière – et cela, qu’il s’agisse de films de danse, de vidéodanse, de danse virtuelle ou d’installations chorégraphiques, comme celle de Steve Paxton intitulée *Phantom Exhibition* (2009). Entourés par des images projetées sur les quatre murs et le plafond de cette installation immersive, les visiteurs sont présumés capables de percevoir la relation entre le corps humain et la gravité, entre l’intérieur et l’extérieur du corps et la structure de son système osseux. Des données de mouvement (*motion tracking* et *motion capture*) peuvent par ailleurs être utilisées pour créer par leur visualisation de nouvelles formes artistiques. Un cas exemplaire est *Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced* (2009) de William Forsythe et l’Ohio State University, qui a abouti à des formes sculpturales virtuelles – d’où l’ajout de « *Synchronous Objects for* » au début du titre de l’œuvre initialement conçue pour la scène. Ces formes abstraites sont générées par *motion tracking*⁵ en combinaison avec des procédés de visualisation de données. On peut visionner sur le site web du projet une vingtaine de *Synchronous Objects*, sous la forme d’images fixes, animées ou interactives⁶.

On pourrait distinguer deux mouvances dans les collaborations entre la danse et les arts visuels : l’une tend vers l’épuration et favorise les technologies numériques, et l’autre, les mélanges les plus hétéroclites. Cette polarité n’opère pas nécessairement dans les mêmes axes que d’autres conceptualisations par lesquelles on cherche à comprendre l’œuvre, qu’elles soient d’ordre esthétique (illusionniste–critique ; abstraction–théâtralisation), philosophique (réel–virtuel ; autonomie–hétéronomie des arts) ou stylistique (design–trash ; minimaliste–kitsch). Alors que la collaboration « à la Cunningham » était basée sur l’autonomie des disciplines artistiques et culminait dans leur interférence, dans l’esprit de l’avant-garde actuelle, la collaboration telle qu’elle est incarnée par la non-danse, loin de privilégier l’autonomie, la renie. Mais ce que l’on entend par « danse » demeure provisoire, on ne peut pas toujours aisément la séparer du théâtre, de la performance, du mime⁷. Avec le tournant numérique dans les arts s’affirme une avenue nouvelle où les disciplines conservent leur autonomie, mais offrent leurs doubles numériques afin que les données puissent être combinées à d’autres, de manière à en arriver à des formes inédites, tels les *Synchronous Objects*.

5. Il n’existe pas en français de terme pour désigner ce procédé qui consiste à traquer, littéralement, les déplacements du danseur ou d’un quelconque objet. Avec la capture de mouvement (*motion capture*), par contre, on s’intéresse non seulement à la mobilité mais aussi à la motilité du corps, c’est-à-dire aux mouvements de la tête, des membres et du tronc. Cette capture se fait avec plus ou moins de précision, selon le nombre de marqueurs disposés sur le corps et les technologies en jeu (mécaniques, optiques, magnétiques ou autres).

6. <http://synchronousobjects.osu.edu/content.html#>

7. L’ubuesque *Mori el Merma* (1978), pièce née de la rencontre de Juan Mirò et du théâtre de la Claca, partage un air de famille avec la vidéo *Painting, Wall Whip* (1974) de Paul McCarthy. La première œuvre est décrite diversement (marionnette, carnaval de masques, mime ou ballet), alors que la seconde constitue « de la peinture en tant qu’action » (*painting as action*), selon son auteur. Pour leur part, les Ribot, Lacey, Stuart, Waltz, Lachambre et Platel ne se formalisent sans doute pas que des tiers ne considèrent pas leur art comme de la « danse ».

Marc Boucher a été formé aux arts du cirque et à la danse. Il s’est graduellement tourné vers la recherche, alliant théorie et pratique. Détenteur d’un doctorat en études et pratiques des arts de l’UQAM (2002), il s’intéresse à la sensorialité, à la cognition et à la vision périphérique.

pulled the gaffer tape from the marley floor and rolled it around his head, taking us from a Mondrian-like visual aesthetic to a McCarthyesque performance. Capturing spectators on video was just as ingenious, as it paradoxically brought spectators and performers closer together. None of the discomfort here that *Confort et complaisance* might have created for some audience members with its unapologetic crudeness. With Lachambre, scenography is sometimes more striking than the choreography, the quality of the dance essentially resting on that of the dancers’ presence.

Media technologies and devices answer to a constant desire—if not an obligation—to take dance further, take it elsewhere, even if it means leaving behind the experiential body—be it in dance films, video-dance, virtual dance, or dance installations such as Steve Paxton’s *Phantom Exhibition* (2009). Surrounded by images projected onto the four walls and ceiling of the immersive installation, visitors are presumed to be capable of seeing the relationship between gravity and the human body, between the interior and the exterior of the body and its bone structure. Data from motion tracking and capture can be used to create new art forms through visualization. A prime example is *Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced* (2009), by William Forsythe and Ohio State University, which led to virtual sculptural forms (hence the addition of “Synchronous Objects for” to the title of the work initially meant for the stage). These abstract forms are generated through motion tracking⁵ together with ways of visualizing the data. Twenty-odd of these “synchronous objects” may be viewed on the project’s website in the form of fixed, moving, or interactive images.⁶

One can distinguish two trends in collaborations between dance and the visual arts: one tends toward purification, with a predilection for digital technology, and the other toward a most heterogeneous mix. This polarity does not necessarily function along the same axis as other conceptualizations by which we understand a work, be they aesthetic (illusionist/critical; abstraction/theatricalization), philosophical (real/virtual; autonomy/heteronomy of the arts), or stylistic (design/trash; minimalist/kitsch). While “Cunninghamesque” collaborations were based on the autonomy of artistic disciplines and culminated in their interconnection, in the mind of the present avant-garde, collaborations such as “non-dance,” far from favouring autonomy, repudiate it. But what is understood as “dance” is ephemeral and cannot be easily separated from theatre, performance, or mime.⁷ With the digital shift in the arts, a new avenue is emerging where disciplines preserve their autonomy yet offer their digital doubles as data that can be combined with others to arrive at such original forms as “Synchronous Objects.”

[Translated from the French by Ron Ross]

5. Motion tracking consists of literally tracking the movements of the dancer, or of any object for that matter. Motion capture, on the other hand, is concerned not only with the body’s motion but its *motility* as well, that is, with movements of the head, limbs, torso. The capture can vary in its precision, depending on the markers placed on the bodies and the technologies used (mechanical, optical, magnetic, etc.).

6. <http://synchronousobjects.osu.edu/content.html#>

7. The Ubuesque *Mori el Merma* (1978), the outcome of an encounter between Joan Mirò and La Claca theatre, has affinities with Paul McCarthy’s video *Painting, Wall Whip* (1974). The former is variously described as puppet show, carnival of masks, mime, or ballet, while the latter the author himself calls “painting as action.” As for Ribot, Lacey, Stuart, Waltz, Lachambre, and Platel, they hardly care that others do not consider their art as “dance.”

Marc Boucher was trained in the circus arts and dance. His work has gradually shifted toward research combining theory and practice. With a Doctorate in art studies and practice at UQAM (2002), his interests lie with sensoriality, cognition, and peripheral vision.