

L'avènement de la danse augmentée

Mélanie Carpentier

Number 168 (3), 2018

Arts de la scène et numérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88843ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Carpentier, M. (2018). L'avènement de la danse augmentée. *Jeu*, (168), 20–25.

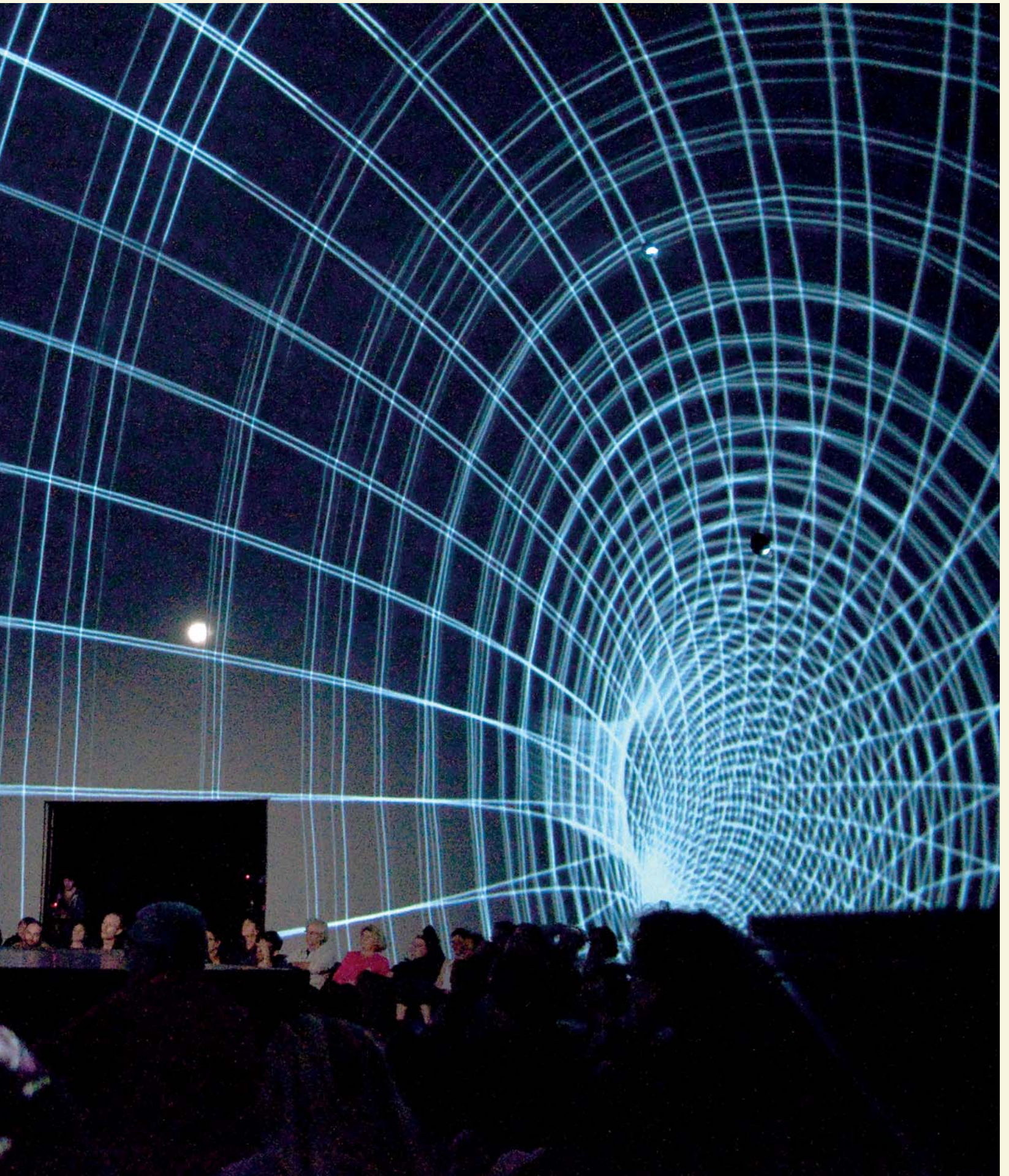
L'AVÈNEMENT DE LA DANSE AUGMENTÉE

Mélanie Carpentier

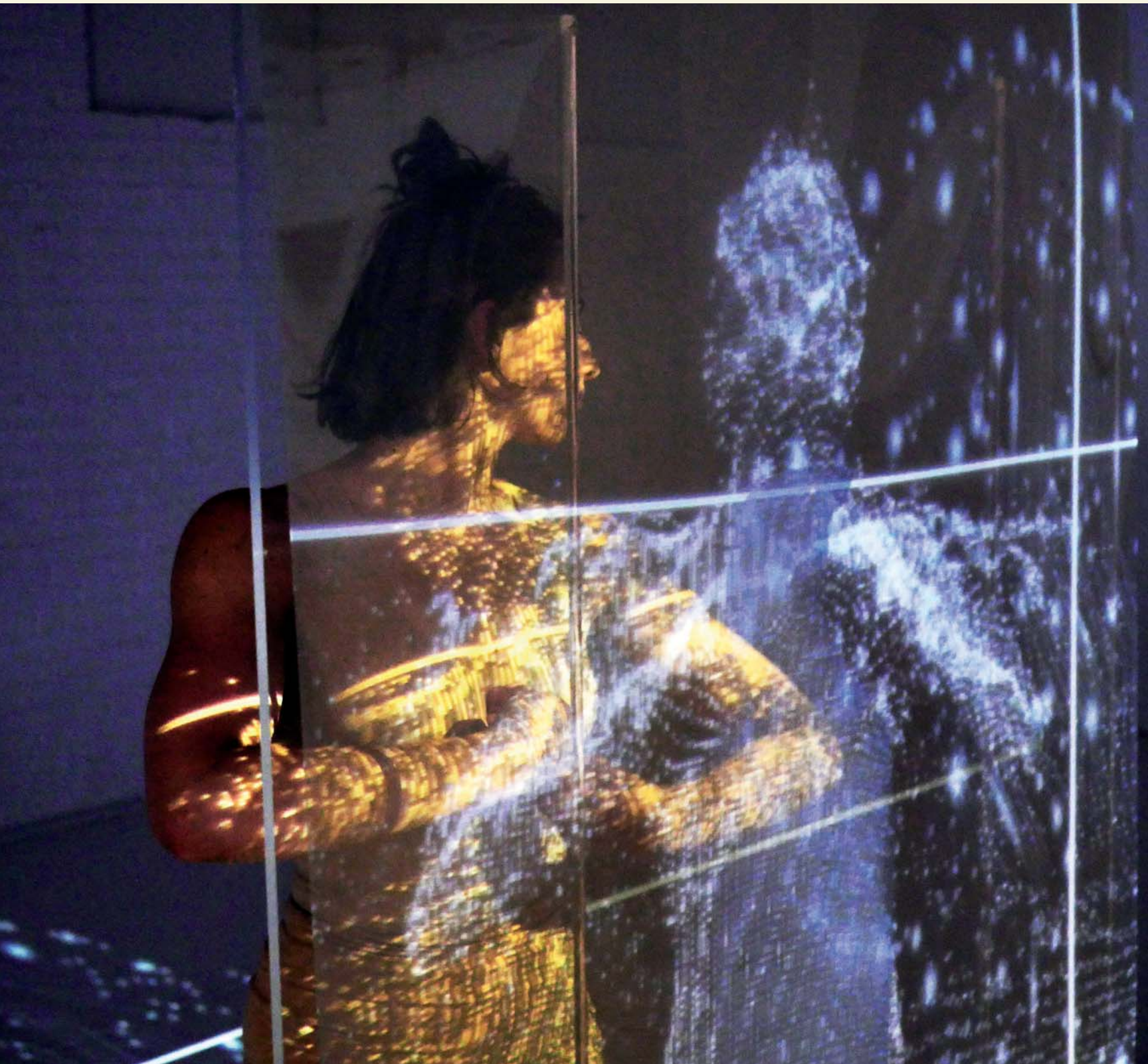
Cherchant à dépasser le simple effet cosmétique, les artistes de danse faisant un usage poussé du numérique créent de nouvelles zones de jeu en scène et hors scène, tout en prenant part à la réflexion sur le futur proche de nos sociétés, qui se transforment à grande vitesse.



Intérieur de kondition pluriel, chorégraphie et performance de Marie-Claude Poulin, conception visuelle et imagerie virtuelle de Martin Kusch (coproduction Agora de la danse et Société des arts technologiques), présenté à la SAT en octobre 2011. Sur la photo : Marie-Claude Poulin et Emma W. Howes. © Dominic Paquin



Les démarches chorégraphiques impliquant le numérique fascinent pour leurs avancements, mais ne manquent pas de générer chez les chorégraphes des questionnements, des paradoxes, des doutes et constituent parfois des risques.



Outre les avantages qu'apporte le numérique en matière de diffusion de la danse, d'accessibilité, de transmission et d'archivage de son patrimoine via internet, l'intégration d'outils à la fine pointe de la technologie dans les processus de création ouvre le terrain à de nouveaux types d'imaginaires et de modalités d'interaction entre corps de chair et corps virtuels. Isabelle Van Grimde, Marie-Claude Poulin et Karine Ledoyen sont trois chorégraphes aux partis pris et aux préoccupations bien distincts. Elles ont néanmoins en commun d'avoir à repenser continuellement leur pratique depuis qu'elles intègrent des outils numériques à leurs créations. Touchant tant à la conception de nouveaux dispositifs et de scénographies interactives qu'à la physicalité des danseurs et à leur (télé)présence, les démarches chorégraphiques impliquant le numérique fascinent pour leurs avancements, mais ne manquent pas de générer chez les chorégraphes des questionnements, des paradoxes, des doutes et constituent parfois des risques.

ISABELLE VAN GRIMDE ET SES CORPS DU FUTUR

À travers ses créations scéniques (*Les Gestes*, *Symphonie 5.1*), ses expositions (*Le corps en question(s)*, *Corps secret/Corps public*) et les sites tirés de celles-ci, Isabelle Van Grimde a su raffiner son utilisation des technologies numériques pour les mettre au service de sa danse. Entourée d'une équipe de techniciens—dont le designer Jérôme Delapierre—et de chercheurs de différentes disciplines, la chorégraphe travaille actuellement au projet *Eve 2050*, qui se déclinera en trois œuvres distinctes : une série web, une installation immersive et interactive à venir à l'Agora de la danse, et une production scénique de grande envergure comptant dix interprètes et leurs clones, prévue pour 2020. Pour la série web, la créatrice a adopté un style cinématographique inspiré par la science-fiction et les théories du transhumanisme,

sollicitant la collaboration de spécialistes de divers champs d'expertise pour penser le scénario et les possibles formes d'hybridation de l'humain dans un futur pas si lointain. «Eve est un personnage symbolique qui est à la fois féminin et masculin, jeune et vieux—de 2 à 70 ans—, de cultures différentes, artificiel, organique, hybride et cyborg», décrit Van Grimde, soucieuse d'inclure une diversité de corps autres que ceux hyper-performants de la danse contemporaine et du ballet. «La série porte un regard sur le devenir de l'être humain d'ici 2050, ajoute-t-elle. On explore la possibilité que l'humanité se scinde en trois espèces distinctes : les fusionnés avec la machine et l'intelligence artificielle, les hybridés avec d'autres espèces organiques, et les purs et durs qui refuseront de s'augmenter ou qui n'en auront tout simplement pas les moyens, car il y aura de gros facteurs économiques reliés à ça.»

Depuis sa dernière pièce, la compagnie a mis de côté les capteurs et utilise désormais des caméras infrarouges (Kinect 1 et 2). Grâce à ces nouveaux outils, les corps des interprètes sont moins encombrés, et le travail peut se faire directement en studio plutôt qu'en labo 3D. «Les images de la série se retrouveront dans l'installation immersive, reprend Isabelle Van Grimde. On y ajoutera des couches d'imagerie 3D et elles deviendront interactives. Le spectateur sera capté et projeté en temps réel pour que chacun puisse créer son propre parcours à travers l'histoire d'Eve. Pour cela, on a développé une forme de panneau holographique qui fera aussi partie de la scénographie de l'œuvre scénique. Dans l'installation, chaque panneau sera géré par un ordinateur, tandis que, sur scène, on va fédérer tous les panneaux à travers un même ordinateur qui contrôlera aussi les caméras, les haut-parleurs et les projecteurs.» La pièce scénique, quant à elle, traitera de survie numérique, de rêve d'immortalité et de synchronisation de tous les êtres par le biais de l'intelligence artificielle.

Eve 2050, création et chorégraphie d'Isabelle Van Grimde (Van Grimde Corps Secrets), installation interactive présentée à l'Agora de la danse en septembre 2018. Sur la photo : Chi Long. © Jérôme Delapierre

En matière de physicalité, la chorégraphe remarque que ces outils donnent plus de pouvoir aux interprètes, dont la présence se trouve décuplée et les limites du corps éclatées. Plus que de simples exécutants, ils prennent davantage de décisions en contrôlant les projections dans l'espace et en dialoguant avec leurs partenaires réels et virtuels. La formation d'Isabelle Van Grimde à ces nouveaux outils s'est, quant à elle, faite sur le tas : « Depuis le début, il a toujours été clair pour moi que je ne deviendrais pas une artiste numérique et que je ne ferais pas une démonstration de la technologie. Cela dit, il faut que je dirige le projet, et donc que je comprenne les possibilités des technologies avec lesquelles je travaille, ce qui représente une importante courbe d'apprentissage. Comme tout devient vite obsolète, c'est sans fin. Ça demande une infinie patience et complexifie totalement l'écriture scénique. Ne pas se laisser bouffer est un des grands défis des chorégraphes qui travaillent avec la technologie, ce qui exige une vigilance de tous les instants, sinon on ne dirige plus rien. »

RÉALITÉS MIXTES ET QUÊTE DU RÔLE DE L'ART CHEZ KONDITION PLURIEL

Formé en 2000, le collectif *kondition pluriel*, dont Marie-Claude Poulin, Martin Kusch et Alexandre St-Onge composent le noyau dur, s'avère un pionnier en ce qui concerne l'interaction entre danse, performance, arts visuels et arts technologiques. Transdisciplinaire dès l'origine, sa démarche priorise la traduction d'un principe d'un média à un autre, sur une base égale, en évitant à tout prix qu'une discipline se retrouve le décor d'une autre. « L'aspect minimal a été un garant de ne pas tomber dans le décoratif et le spectaculaire, affirme Marie-Claude Poulin, sceptique quant à l'usage des arts numériques comme faire-valoir promotionnel. On est vraiment dans une logique d'expérimentation et de non-divertissement. On a toujours fait du développement d'outils, car nos équipes comprennent des programmeurs et des ingénieurs électroniques dont certains sont des savants fous qui avaient envie de



participer à des projets artistiques. On définit notre propos en même temps qu'on crée nos propres instruments. En arts numériques, les outils ne sont pas là pour servir une narration extérieure ou une idée à illustrer, ils contribuent, génèrent du contenu, et deviennent contenu eux-mêmes. »

Au cours de ces nombreuses années de création avec les nouvelles technologies, *kondition pluriel* a adopté une diversité de dispositifs, dont des systèmes de capteurs et de caméra *tracking*, abandonnant assez vite la scène à l'italienne pour l'élaboration d'installations participatives rendant la frontière entre performeurs et spectateurs plus poreuse. Ils ont ainsi exploré les possibilités d'interaction avec l'environnement *full-dome* (notamment dans *The Future Room*¹, une œuvre conçue comme une boule de cristal oscillant entre utopie et dystopie, portant sur l'avenir de nos sociétés), entrepris des performances télématiques et avec géolocalisation, et commencent actuellement à intégrer le *machine-learning* et l'intelligence artificielle à leur processus. Quand de nouveaux outils technologiques émergent, les créateurs s'en emparent pour examiner les effets qu'ils ont sur la société et comment ces derniers transforment nos rapports. Leur création en cours induit ainsi une réflexion sur notre dépendance au monde miniaturisé des écrans. Dans *The Swarming Lounge*, présenté bientôt en Hollande², des

danseurs en chair et en os performeront pendant que des personnages virtuels apparaîtront sur les téléphones cellulaires des spectateurs. Jouant avec des couches d'interactions multiples, Marie-Claude Poulin parle de « stratification des présences³ » engendrée par les réalités mixtes.

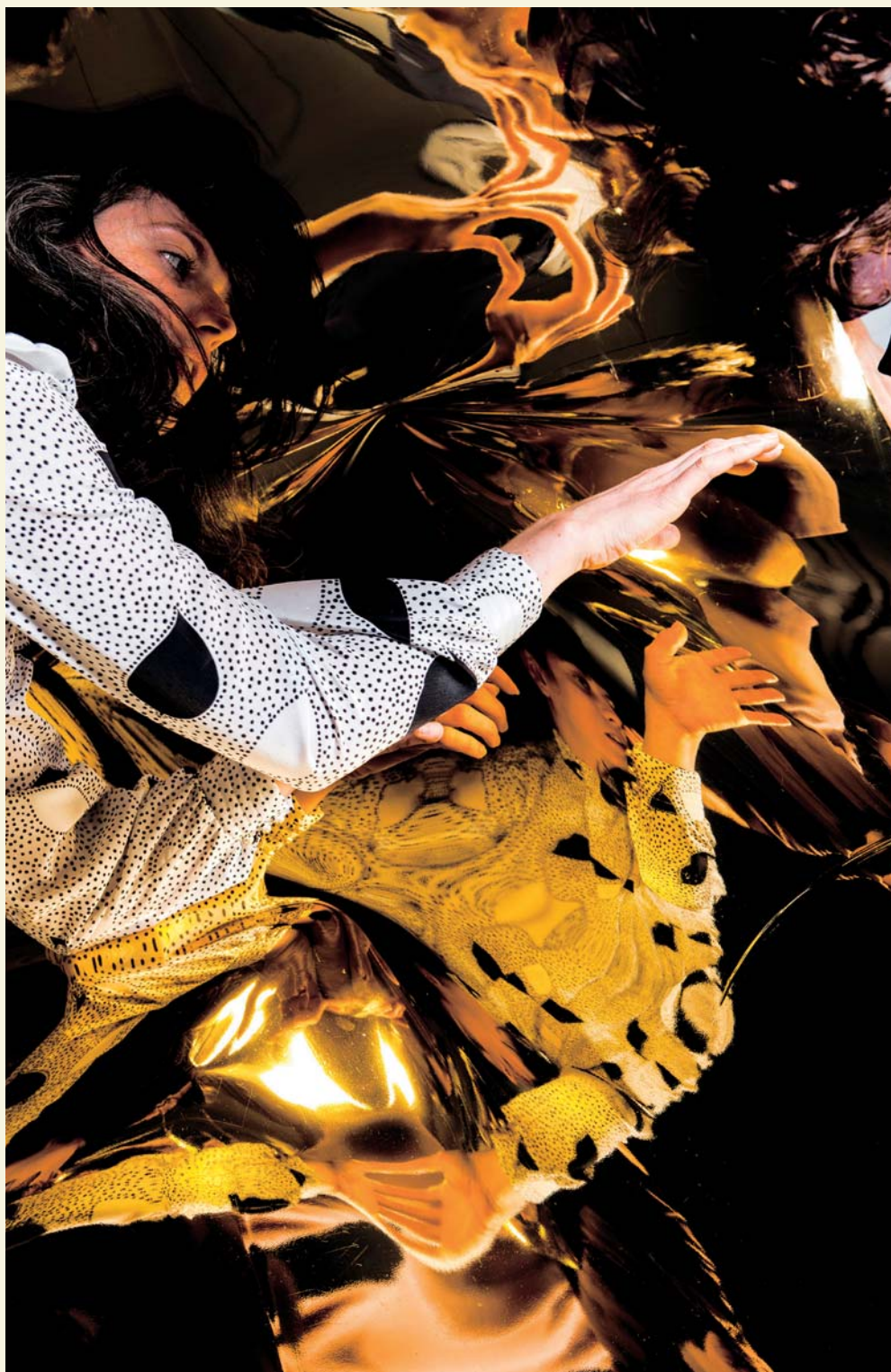
Un projecteur robotisé programmé à l'aide d'intelligence artificielle permet de projeter l'ombre des personnages virtuels présents sur l'écran des cellulaires dans l'espace de l'installation. L'entrelacement entre le réel et le virtuel devient ainsi de plus en plus complexe : « On veut créer des liens et parfois tromper le spectateur, explique Poulin, faire en sorte qu'il soit tiraillé entre ce qu'il voit sur son téléphone et les danseurs présents dans l'espace. On travaille aussi avec un costume qui capture les données du squelette de quelqu'un qui danse, et on applique ses données au personnage 3D. Les danseurs réel et virtuel peuvent alors danser ensemble. »

Pour Marie-Claude Poulin et ses complices, le fait que ces outils puissent générer une part d'inconnu stimulante d'un point de vue corporel, chorégraphique et philosophique contribue à ce que l'art ne fasse pas qu'embrasser la technologie pour ses possibilités spectaculaires, mais qu'il continue de jouer son rôle de lanceur d'alerte.

1. Après avoir été exposée quatre mois au Musée d'arts appliqués de Vienne, début 2018, *The Future Room* a ouvert le IX Symposium 2018, à la Société des arts technologiques, à Montréal.

2. Au sein de la grande exposition *Robot Love*, ayant pour thème « Sommes-nous devenus maîtres ou esclaves des robots ? »

3. Durant l'entrevue, Marie-Claude Poulin me montre sur l'écran de son cellulaire un personnage qui se balade en temps réel dans l'espace du café filmé par son appareil. L'avatar bouge et s'assoit sur mon sac, à côté de moi. Même une fois l'écran éteint, le sentiment d'une présence non visible persiste. C'est ce à quoi réfère Marie-Claude Poulin lorsqu'elle parle de « stratification des présences ».



De la glorieuse fragilité, chorégraphie de Karine Ledoyen (Danse K par K), présenté à l'Agora de la danse en novembre et en décembre 2018. Sur la photo : Ariane Voineau. © David Cannon

artistes pour inclure le numérique, la créatrice identifie un danger quant à ce qu'elle perçoit comme une course à l'avant-garde : « C'est à qui va faire quoi en premier. Je ne veux pas dire entre nous, artistes, mais dans les discours de nos dirigeants au sujet des politiques culturelles. »

Avec ces nouveaux outils, la chorégraphe est en train de découvrir une tout autre façon de créer, comportant ses avantages, mais aussi son lot d'inconvénients et de risques. « Ça prend parfois deux ou trois plantages avant de maîtriser parfaitement la technologie. Maintenant, est-ce que les diffuseurs et le public sont prêts à ça ? C'est presque un travail à faire au préalable », affirme-t-elle, n'ayant pu aller jusqu'au bout d'un de ces processus à cause du temps investi pour faire fonctionner un dispositif correctement : « J'ai perdu un temps fou, mais aussi la concentration de l'équipe de danseurs, qui sont formés pour danser et non pour faire des tests technologiques. »

S'ouvrant à des dramaturgies plurielles et à de nouvelles écritures, ainsi qu'à la possibilité d'être dans plusieurs temps simultanément, Karine Ledoyen dit toutefois vivre un grand paradoxe : « La danse doit rester quelque chose de contemplatif, et le numérique a le pouvoir de déplacer le spectateur au centre. Je suis très intéressée par les modes d'interaction que ça génère, mais, en même temps, je me méfie de la manière dont on modifie les codes de réception d'un spectacle. Sera-t-on encore capable d'apprécier la contemplation qui nécessite de la patience et, parfois, d'appriivoiser l'ennui ? En intégrant l'interaction avec le spectateur, je gagne à partager des sensations, mais, en contrepartie, qu'est-ce que je perds ? La danse sera-t-elle assez résistante à ces changements apportés par les technologies ? » En réaction au discours à la mode concernant le numérique et à l'effet superficiel attendu, la chorégraphe concentre ses recherches sur la fragilité humaine, mais aussi sur les failles et la non-fiabilité du numérique. « C'est aussi une responsabilité de l'artiste de mettre sur scène ce qui ne veut pas être vu », conclut-elle. ●

KARINE LEDOYEN ET LA FRAGILITÉ NUMÉRIQUE

Représentant, pour Karine Ledoyen, un coût important en matière de temps et d'énergie, l'intégration du numérique est le fait de sa rencontre avec le compositeur et programmeur Patrick St-Denis. Les artistes travaillent en ce moment à intégrer des bracelets permettant de recueillir les données des pulsations cardiaques des interprètes et des spectateurs. « C'est ma responsabilité en tant que créatrice

de rester au fait de mon époque, affirme celle qui a entamé une maîtrise en recherche-création afin de mieux « dompter la bête ». Ça ne signifie pas que je suis en accord avec tout ce que le numérique apporte en scène. Au-delà de l'effet, mon attrait pour le numérique est surtout de donner un sens supplémentaire à mes créations. C'est une couleur de plus à ma palette. Les dispositifs sont développés afin de mettre l'humain au centre. » Mentionnant la pression mise par les bailleurs de fonds sur les