HAL
open science

Corps qui danse : pour une nouvelle définition de la danse

Marie Gintz

To cite this version:

Marie Gintz. Corps qui danse : pour une nouvelle définition de la danse. Art et histoire de l'art. 2019. dumas-02326083

HAL Id: dumas-02326083

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02326083

Submitted on 22 Oct 2019

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 PARIS 1
PANTHÉON SORBONNE

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
UFR 04 Arts et sciences de l'art

Marie Gintz

CORPS QUI DANSE

pour une nouvelle définition de la danse

Mémoire de Master 2 - Arts et Sciences de l'art
co-habilité École nationale des Télécoms
mention Design, arts, médias
année 2018-2019

Préparé sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz et de Françoise Parfait
Juin 2019

création personelle
détourage d'un corps qui danse

RESUME

Dans le vaste mouvement du progrès technologique, et principalement depuis la trans-disciplinarité du Bauhaus les formes scéniques ont pris des allures qui interrogent sur la place du corps. Il y est de plus en plus le sujet d'expériences et d'investigations et paradoxalement il semble disparaître dans sa valeur de vivant face aux instruments et appareillages qui le cernent, l'entourent et le remplacent. Dans ce nouveau contexte, quelle nouvelle définition de la danse pouvons-nous donner aujourd'hui ?

Mots-clés : danse contemporaine - nouvelles technologies - appareillages - corps qui dansent - dispositifs - chorégraphie - interdisciplinarité

Within the wide technological progress movement, and more particurlarly since the Bahaus' transdisciplinarity forms took an appearance that question the body's place;
It is increasingly being use as an experimental and investigational tool. Paradoxically, it seems that the body's living value is now disappearing in front of instruments and fittings that are surrounding and replacing it. In this new context, which definition of dance can we give today ?

Keywords : contemporary dance – new technologies – apparatus – dancing body – devices – choregraphy - interdisciplinarity

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.

Paul Valéry

VALÉRY Paul, « *la conquête de l'ubiquité* » (1928),Œuvres, tome II, *Pièces sur l'art*, Paris, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, p.184.

REMERCIEMENTS

Je tiens tout particulièrement à témoigner ma reconnaissance à mes directrices de mémoire Françoise Parfait, Catherine Chomarat-Ruiz, et Sohie Fetro, pour leur soutien et leur accompagnement durant les différentes étapes de cette recherche.

Je souhaite également remercier l'artiste Nsdos, pour son travail dont j'ai appris la cohérence, et qui m'a largement inspirée dans cette recherche.

Un grand merci à Bruno Amilhastre, professeur de danse classique au CRR (Conservatoire à Rayonnement Régional de Grenoble) qui m'a donné la passion de la danse lors de mes sports-études.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 11

I : LE CORPS QUI DANSE, UNE HISTOIRE D'APPAREIL
I.1.APPAREILLAGE, APPAREIL, DISPOSITIF
I.1.a Les vocables.....16
I.1.b Rien de neuf sous le projecteur.....18
I.2. 60-70, UNE ACCÉLÉRATION
I.2.a Le mouvement Fluxus, vidéo-corps-satellite.....18
I.2.b Merce Cunningham, la technologie chorégraphe.....19
I.2.c Le corps pisté.....21
I.3 UNE DÉFINITION DE LA DANSE À INVENTER
I.3.a Un besoin de définition.....22
I.3.b Un bref historique des penseurs de la danse.....23

II : LE CORPS QUI DANSE, DE NOUVELLES EXPERIENCES
II.1.L'INTERMEDIALITE DES OUTILS DANS LA DANSE
II.1.a Corps et nouvelles technologies : le face à face.....26
II.1.b Paul Valéry, le corps à coeur.....27
II.1.c Le corps performatif.....28
II.2. UN DUEL AMORE
II.2.a Corps à corps.....29
II.2.b Personne ne danse.....31
II.3 UNE NOUVELLE DÉFINITION SE DESSINE
II.3.a Le corps transporté.....33
II.3.b Julie Beauquel et Roger Pouivet, du corps au mouvement.....34

III : LE CORPS EN RÉSEAU
III.1. NUMERISATION ET SPECTACLE INTERACTIF
III.1.a Corps et écran.....38
III.1.b Le corps du spectateur.....39
III.2. LA TRANSFIGURATION DU CORPS QUI DANSE
III.2.a Corps virtuel.....40
III.2.b Le corps comme lieu.....41
III.2.c Une nouvelle catégorie s'impose.....42
III.3. LA TOILE COMME SCÈNE
III.3.a Le corps en réseau, #DANCE.....43
III.3.b Tous les corps en choeur, **vers une définition synoptique de la danse**.....46

CONCLUSION 48
ENTRETIEN avec NSDOS.....50
GLOSSAIRE 56
BIBLIOGRAPHIE 59

INTRODUCTION

« La danse est une suite de mouvements rythmés du corps (le plus souvent au son d'une musique). »[1]
Mais dans le vaste progrès des nouvelles technologies, toutes les formes scéniques ont pris des allures qui interrogent sur la place du corps.
Il y est de plus en plus le sujet d'expériences et d'investigations et paradoxalement il semble disparaître dans sa valeur de vivant face aux instruments et appareillages qui le cernent, l'entourent et le remplacent.

Et son contexte mondialisé, le spectacle vivant a détrôné les formes autrefois séparées répondant chacune à son code. La salle de spectacle est remplacée par la rue, le stade, la friche, l'hôpital et la prison, le musée propose des performances et de la vidéo, et enfin, réunissant toutes les géographies, la toile est le lieu le plus pratiqué pour voir et exposer les corps qui dansent.
Les avancées technologiques, principalement au niveau des télécommunications, interrogent les formes de relations et les transferts d'informations, la danse intègre l'usage des technologies sur la scène (l'image vidéo, l'internet, les dispositifs numériques). Les sources chorégraphiques sont innombrables et l'observation est difficile car captée par une multiplicité hétéroclite.
Le constat d'un corps omniprésent qui disparaît est un oxymore et l'étude devra cerner et trouver le périmètre de son sujet, dans cet entrebâillement corps et technique, arts et médias, corps à corps entre la désolation d'un monde nouveau qui éteindrait le vivant et l'exaltation du virtuel et de l'outil informatique qui augmente l'humain, le transfigure et multiplie les capacités à créer et réfléchir.

Mais alors, et plus précisément, où est le corps ?
Quel état des lieux et quelles relations, plus particulièrement depuis les années 60, entretient-il avec les dispositifs numériques dans les scénographies d'Art Vivant ?
Le corps augmenté signe t-il la disparition du corps vivant ?
Le mouvement des corps appareillés, projetés, filmés, connectés, instrumentalisés, les interactions sur la toile des danseurs et du public et de tous les intervenants et usagers, sont-ils la matière d'un nouveau langage qui impacte le sens ?
La danse nécessite t-elle une nouvelle définition ?

La tentative de réponse se fera sur la base de chorégraphies dans la danse contemporaine et de performances dans un ordre chronologique, ainsi que de rétrospectives incontournables comme celles du Bauhaus avec Oskar Schlemmer, du mouvement Fluxus et de Merce Cuningham.

Ce parcours historique éclaire sur l'évidence de tout temps, d'un appareillage intrinsèque au spectacle d'après la classification de Julie Burgheim ou le travail de Véronique Fabbri.

---

[1] *Le Petit Robert dictionnaire de la langue française,* Paris, Éditorial du Robert, 2003 et 2015

Dans cette trame, l'étude tentera de répondre à des questions relatives à cette tension entre corps, appareillages et instruments d'après la thèse de Vivian Fritz et d'observer la nature des propositions chorégraphiques et performées sans s'intéresser à la part primordiale de la musique afin de mieux cerner le sujet du corps.

Parallèlement, tout au long du mémoire, la réflexion tentera de trouver une nouvelle définition de la danse en s'appuyant sur les travaux de Julia Beauquel et en partant des propositions de Paul Valéry.

Enfin, le spectacle vivant se muant en un «véritable paradigme syncrètique»[4], l'étude s'intéressera à la toile, nouveau lieu du corps qui danse et qui impose son espace à une nouvelle définiton de la danse.

[1]FRITZ Vivian, Danse et nouvelles technologies vers d'inédites écritures chorégraphiques . Musique, musicologie et arts de la scène. Université de Strasbourg, 2015

[2]BEAUQUEL, Julia, et POUIVET Roger, éd. Philosophie de la danse. Aesthetica. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2010.

[3]VALERY, Paul. *Philosophie de la danse.* Paris: Éditions Allia, 2015.

[4]BERNAS, Steven, éd. *Le corps sensible*: colloque. Paris: L'Harmattan, 2013.

I. LE CORPS QUI DANSE, UNE HISTOIRE D'APPAREIL

I.1.a. Les vocables

Dans *Le spectacle vivant à l'ère du numérique*[1] Julie Burgheim énumère 6 techniques numériques au service du metteur en scène :

> 1) Des formes scéniques qui convoquent des images de synthèse, des images en 3D, mais aussi des dispositifs cinématiques, le Pepper's ghost, ainsi que le tulle ou le cyclorama qui dans certains cas peuvent êtres rendus interactifs. Ce sont des images qui font scène et qui s'incorporent dans la scénographie.
> 2) Des formes scéniques augmentées où les acteurs sont équipés de capteurs.
> 3) Des formes scéniques qui convoquent des figures artificielles.
> 4) Des formes scéniques connectées à un espace virtuel et qui interagissent avec lui par un jeu ; Des œuvres hors scène qui procèdent par immersion en convoquant individuellement le spectateur.
> 5) Des formes déambulatoires qui invitent le spectateur à la mobilité au sein de l'espace scénique.
> 6) Des formes de spectacles vivant transmédia comportant des reportages que le public peut visionner en amont ou en aval.

Cette classification est intéressante car elle élargit la notion d'appareil au sens d'appareillage et intègre les dispositifs numériques dans les scénographies de danse.

Le dispositif du latin *dispositus*, « qui prépare »[2] 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. D'après le travail de Vivan Fritz :

> «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 qui établissent les relations entre l'homme et la machine.» [3]

En Octobre 2018, l'artiste NSDOS, au Palais de Tokyo parle d'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.

Ainsi, le mémoire parlera indifférement d'appareils, d'apparaillages, d'instruments et de dispositifs dans le cadre de sa recherche sur le corps qui danse et l'époque actuelle n'étant pas ex-nihilo, la thèse de Véronique Fabbri doit être investie.

---

[1] Burgheim Julie, *Le spectacle vivant à l'ère du numérique,* IETM, Réseau International des Arts du Spectacle, Bruxelles 2016
[2] *Le Nouveau Petit Robert, Paris, Éditorial du Robert, 2009.*

[3] Fritz Vivian, *Danse et nouvelles technologies vers d'inédites écritures chorégraphiques.* Musique, musicologie et arts de la scène. Université de Strasbourg, 2015

I.1.b. Rien de neuf sous les projecteurs

Dans *L'art au temps des appareils*, ouvrage collaboratif sous la direction de Pierre-Damien Huyghe (esthétiques, L'Harmattan, 2006, Paris. p.93_p.123), Véronique Fabbri écrit une trentaine de page avec comme titre *De la structure au rythme* : l'appareillage des corps dans la danse. Pour ouvrir sa thèse elle définira d'abord ce qu'est l'appareil :

> «un appareil est un tel dispositif, qu'il permet d'infléchir une posture, d'orienter un geste, d'articuler un corps à l'espace.»[1]

puis expliquera que le corps qui danse a toujours été appareillé.
Elle montre que le justaucorps, les pointes ou le chignon de la danseuse classique constituent déjà un appareillage extérieur, visible, qui ne fait que souligner l'appareillage ordinaire du corps, d'une manière discrète.

le pas de quatre, Lac des Cygnes,2013

En effet, pointes, tutus, coiffes et corsets sont des appareillages de la danse. Le multiple de la danseuse est aussi une mécanique des corps qui font corps et par extension, les codes de la danse sont des appareillages. La lumière, le décor, les costumes et la musique sont autant d'appareillages. Dès l'antiquité, la danse qui visait à rapprocher l'Homme du monde des Dieux, utilisaient des accessoires, le voile entre autres, et des instruments, les cymbales, le lympanum et les flûtes, et se produisaient dans des lieux de rituels spectaculaires (temples).
Oskar Schlemmer, en 1920, questionne lui aussi l'appareillage du corps qui danse et crée pour *Le Ballet Triadique* des costumes-sculptures qui déterminent 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. 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.

Le constat de l'appareil constitutif du spectacle apparaît donc comme évident.
C'est en 1965, que Merce Cunningham introduit pour la première fois des technologies et le multimédia dans la chorégraphie, autres appareils de la danse.

[1] Huyghe Pierre-Damien (éd.). *L'art au temps des appareils.* Paris : L'Harmattan, 2005. Esthétiques.

I.2.a Le mouvement Fluxus, vidéo-corps-satellite

Fluxus est l'un des courants principaux de l'art vidéo. Il allie arts visuels, performance, danse, musique et littérature. Influencé par le mouvement, il questionne la place de l'art, le point de vue du spectateur et critique l'autorité du musée.
Né dans les années 60 en plein boom de la société de consommation et du mass média, Fluxus permet la rencontre d'artistes de disciplines différentes. En 1965, les géants Nam June Paik, John Cage et Merce Cunningham créent ensemble *Variations V*.
Dans cette œuvre, des dispositifs techniques permettent aux danseurs de déclencher du son et des images filmées, sur la scène. Des cellules photo-électriques réagissaient en direct aux mouvements de danseurs, ouvrant ou fermant les circuits sonores. Merce Cunningham danse en duo, avec une femme au milieu d'une installation d'écrans.

Variations 5, ina archives, 1965

Good Morning Mr. Orwell, french version, 1984

La figure de droite est une capture de la vidéo de la version française des trois variations de *Good Morning Mr. Orwell*, oeuvre de Nam Juin Pake en référence au roman de science fiction *1984* de George Orwell. Cette version de l'émission retravaillée est une sélection de séquences, qui sont fragmentées et mélangées dans un ordre différent de celui de la programmation initiale. L'objet de l'émission est mis au second plan, mais Nam June Paik a inséré des traces de la transmission par satellite. Le rapport au temps est présenté par le décalage horaire, indiqué par l'affichage ponctuel des times codes d'enregistrement. Merce Cunningham danse dans le studio de la chaîne de télévision américaine et son image, transmise vers la France, revient en feedback et se substitue au décor du studio. Les décalages des mouvements dans les deux images confrontées mesurent l'espace parcouru par l'image, soit 148 055 km entre New York et Paris via le satellite.

Merce Cunningham marque l'histoire des arts et débute la période de l'omniprésence des technologies et des médias dans la chorégraphie.

I.2.b Merce Cuningham, la technologie chorégraphe

A partir de 1919 Merce Cunningham explore de nouvelles manières de faire danser les corps et se passione pour la rencontre entre les images virtuelles projetées et les corps vivants. Mais c'est réellement en 1970 que le chorégraphe, danseur américain et partisan du mouvement fluxus va donner un nouvel élan et une nouvelle dimension à la danse en établissant des liens forts avec d'autres formes d'art comme les arts visuels, la musique, les arts plastiques… Dès lors, les spectacles de danse ne reposent plus forcément sur une ligne narrative, ni sur une histoire. Lorsque Merce Cunningham présente *Biped* en 1999 au Théâtre de la Ville, il montre le résultat de son travail avec le logiciel *LifeForms.* Sur le plateau, des envolées de corps en chair et en os se fondent et se confondent avec leurs images virtuelles projetées sur un écran transparent situé devant eux. Rosita Boisseau nous explique que :

> «C'est à partir du début des années 90 que Merce Cunningham après avoir exploré la vidéo se lance à l'assaut des nouvelles technologies. A quatre-vingts ans passés, il s'offre un défi périlleux et bosse d'arrache-pied. Curieusement, il mesure aussi parfois l'impossible adaptation aux corps humains d'une danse uniquement pensée sur ordinateur. Certains mouvements se heurtent aux limites anatomiques et doivent être modulés. Déjà mentalement complexe, la danse de Cunningham est devenue de plus en plus difficile à intégrer, exigeant des interprètes concentrés et véloces.»[1]

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 ses yeux comme un décor mobile.»[2]

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 créatif 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. »[3]

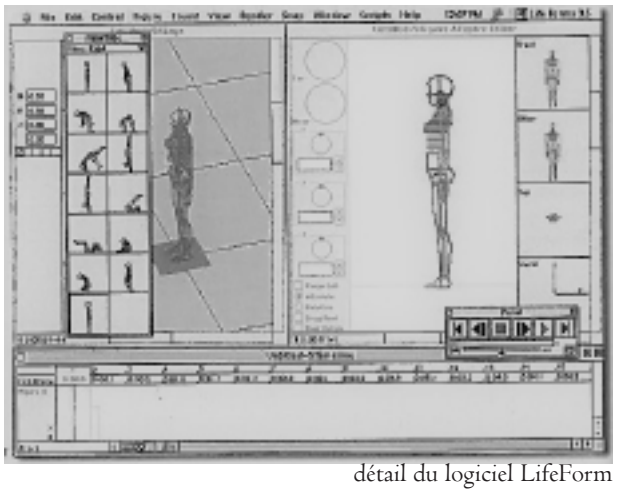
Déjà, Merce Cunningham dans cette proposition, définit la danse comme un mouvement et sous entend que la technologie est notre fantaisie. ll dédramatise, à l'avance, la technophobie qui allait arriver après lui, et prouvait que les nouvelle technologies sont un amusement et l'algorithme un jeu de hasard. 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.
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.

---

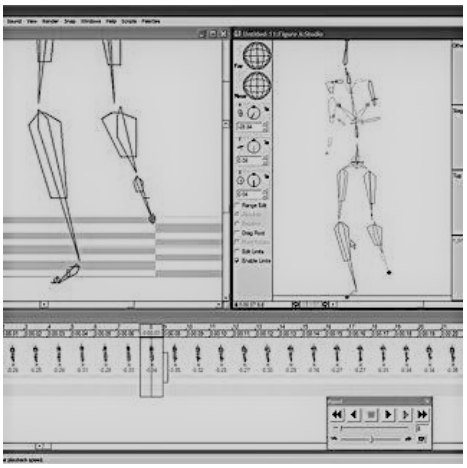
[1]BOISSEAU, Rosita, GATTINONI, Christian et PHILIPPE, Laurent. *Danse et art contemporain.* Paris : Nouvelles éditions Scala, 2011. Sentiers d'art

[2 et 3]Entretien entre Emanuele Quinz, Armando Menicacci et Andrea Davidson, *« Les nouvelles technologies changent-elles la danse ? »*, Maison Populaire, Montreuil, 2003.

Avant de convier sur scène ces tourbillons virtuels, les mouvements des danseurs, équipés de capteurs posés sur leurs articulations et leurs extrémités, (le système «motion capture») ont été enregistrés, retravaillés par ordinateur grâce au logiciel pour aboutir à ces formes abstraites.



détail du logiciel LifeForm



détail du logiciel LifeForm

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.
Ainsi, Merce Cunningham dialogue avec la technologie et lui donne, à part égale le rôle de chorégraphe.
Cet incroyable génie de l'artiste marque l'histoire de la danse pour toujours. Dans son travail, tous les prémices de nos interrogations sont contenues, il ouvre la contemporanéité et ne cessera d'être présent comme référence.
Il donne déjà, l'amorce de la nouvelle définition de la danse que l'étude tentera de parfaire.

D'autres artistes, avec l'évolution des dispositifs techniques, comme par exemple le motion tracking, le suivront et amèneront des perfectionnements à ses intuitions.

I.2.c Le corps pisté

Le « *motion tracking* » est une technique de reconnaissance du mouvement permettant d'extraire les informations. Elles servent à nourrir des programmes divers et donnent toutes formes de créations commandées et contrôlées par le corps qui danse en direct : son, lumière, musique, effet.

La compagnie *Palindrome*, utilise le motion tracking. Elle est composée de quatre artistes (danseurs,chorégraphes, musiciens) et scientifiques (biochimistes, ingénieurs-informaticiens) et défend quant à elle, depuis 1983, l'idée que la technologie doit être utilisée dans le sens d'une rencontre entre les médias et les corps. Le centre d'intérêt de la compagnie est « l'interactivité ». La danse se tourne donc vers les technologies dites « nouvelles », utilisant les supports numériques.
Toujours active, la compagnie a suivi les évolutions techniques qui ont succédé à leur première création.

K-danse, pionnier dans la recherche danse-art-technologie en France, utilise également depuis 1979 différentes interfaces de capture du mouvement assurant la communication entre deux systèmes informatiques différents et exécutant essentiellement des opérations de transcodage et de gestion de flux d'information. Parmi les projets réalisés avec ce type de dispositif, citons notamment *Plaisir synthétique*, performance danse et image réalisée en « *motion tracking* » en 1983.

Dans les deux cas, c'est le corps pisté qui est le géniteur du spectacle. Autre chorégraphe, autres intervenants (caméra, logiciel), le spectacle prend des allures nouvelles, impulsées par l'avancée des outils numériques et technologiques.
La nécessité d'une nouvelle définition de la danse se fait sentir.

I.3.a Un besoin de définition

En effet, parent pauvre de la philosophie de l'Art, la danse aujourd'hui, par son ultra-présence dans des formes hétéroclites et variées de la technologie semble demander une nouvelle définition.

Les technologies numériques peuvent en effet intervenir au cours du processus de création ou encore servir de modèle à l'écriture, ce n'est donc pas la question de l'outil qui est essentielle mais celle de la forme d'une danse nouvelle alliée à ces outils et échappant au face à face du spectacle vivant.
La fonction de la danse n'étant plus simplement, comme elle a pu l'être autrefois, d'illustrer un récit ou bien d'accompagner une mélodie, et n'étant plus rattachée directement au rituel religieux , elle entre de façon massive et mondialisée dans le lieu social, urbain, et sur la toile.

La définition la plus usitée de la danse :

> « Suite de mouvements rythmés du corps (le plus souvent au son d'une musique) ; art, technique qui règle ces mouvements (chorégraphie) »[1]

ne suffit plus :

-Les techniques qui règlent ces mouvements sont accaparées par chacun et peuvent être opérées par un simple clic.
-Le corps exposé n'est pas toujours un corps vivant à observer mais une image virtuelle ou un corps dessiné et animé, il peut également être ici et là-bas en même temps.
-Les suites de mouvement peuvent être un seul mouvement décomposé en plusieurs danseurs et impossible à réaliser dans la réalité du corps (corps qui volent ou qui bondissent, corps apparaissant dans une scénographie comme par magie) …

Cette nouvelle morphologie de la danse appelle une nouvelle définition de la danse avec la notion déstabilisée du corps.

[1] *Le Nouveau Petit Robert,* Paris, Éditorial du Robert, 2009.

I.3.b Un bref historique des penseurs de la danse

Les philosophes antiques et principalement Platon dans *La République*, demandaient aux « communs » de pratiquer des expériences de maîtrise des arts pour construire un monde stable ; la danse s'inscrivait dans une pédagogie du citoyen.
Plus tard, les philosophes qui ont investit le domaine de la danse en ont livré des interprétations poétiques et symboliques. Dans son *Petit manuel d'inesthétique* Alain Badiou parle de Nietzsche qui voulait que le penseur soit comme un danseur-oiseau qui s'émancipe de la pesanteur pour penser avec légèreté et sans dogme. La danse devient métaphore de la pensée et elle advient avant le mot. Estelle Jacoby dans sa note critique *Penser la danse avec Deleuze* revient sur la définition du Monstre qui pourrait s'imposer pour penser le mouvement, une figure de rhizome qui ne laisse plus de place à aucune hiérarchie ou centralisation. Depuis Merce Cunningham, ce monstre serait le danseur dont le corps se transforme et se duplique à l'infini. Elle dit :

> « Nous pourrions donc pousser l'importance de cette figure du monstre jusqu'à affirmer que l'Art dans son ensemble est affecté par un devenir monstrueux qui est un devenir dansant »[1]

Certes ces pensées nous renseignent et arrivent au même moment que l'accélération dans les années 70 de la présence des nouvelles technologies dans la danse, mais elles sont perfectibles pour décrire l'état de la danse aujourd'hui.

L'étude doit se poursuivre encore pour chercher cette définition en investissant les nouvelles formes du spectacle vivant.

[1] Jacoby Estelle. *Penser la danse avec Deleuze*. In: Littérature, n°128, 2002. Biographiques. pp. 93-103.

II. LE CORPS QUI DANSE : DE NOUVELLES EXPERIENCES

II.1.a Corps et nouvelles technologies : le face à face

Le spectacle *Pixel* d'Adrien Mondot (informaticien et jongleur) et Claire Bardainne (artiste plasticienne, designer et scénographe), chorégraphié par Mourad Merzouki a marqué le présent du corps qui danse.

Leur rapport à l'image est celui du trompe l'œil. Ils cherchent à transformer la perception, à brouiller les pistes du vrai et du faux, à franchir les frontières quotidiennes du réel, faire apparaître des choses qui ne sont pas «possibles» : modifier, distordre et décaler le rapport au temps et à l'espace. C'est de ce point de rencontre qu'est né ce spectacle : la recherche de l'illusion.

Pixel s'inscrit dans la vulgarisation des arts numériques permettant au monde du spectacle vivant de s'enrichir et de prendre de nouvelles dimensions scéniques. L'avancée technologique confère aux chorégraphes de nouvelles matières et moyen de travailler l'expression corporelle qui ne se retrouve désormais plus bloquée aux barrières du corps humain. Face à ces nouvelles configurations de mises en scène, la place du spectateur se retrouve modifiée. Désormais, différents niveaux de lecture s'offrent à eux : horizontaux, verticaux, en profondeur, en fonction de la vidéo, des projections, des danseurs, ou des deux mêlés... De nouvelles technologies : vidéo, projection, sons, dispositif cinématographique, 3D, capteurs, interfaces, artificiel, avatar, virtuel se confrontent alors à la chair, au souffle, aux contacts entre les corps des danseurs, et leur offrent une nouvelle lecture.

Cependant, pour cette première création, Adrien M et Claire B utilisent des procédés visuels qui sont créés en amont et les projections visuelles sont plaquées dans l'espace scénique. Les danseurs doivent alors s'adapter à l'image numérique et font illusion d'une interaction. C'est une oeuvre de magie tout compte fait, de prestidigitation spectaculaire possible grâce aux performances technologiques actuelles.

Pixel, Adrien M et Claire B, 2014

Ce qui est intéressant, c'est que ce spectacle commence sérieusement à nous interroger sur la place du corps qui danse, cerné de technologies numériques. Met-il en péril l'approche de Paul Valéry qui place le corps au centre de la danse ?

II.1.b Paul Valéry le corps à coeur

Paul Valery dans sa *Philosophie de la danse* ne donne pas une définition exhaustive de la danse mais tourne autour de la notion et s'en approche poétiquement pour nous délivrer les fulgurances de sa pensée :

> «La danseuse n'a point de dehors, rien n'existe au delà du système qu'elle se forme par ses actes [....] la danse apparait comme un somnambulisme artificiel, un groupe de sensations qui se fait une demeure à soi [...] on pourrait la considérer comme une manière de vie intérieure.»1

Dans le spectacle Pixel , les danseurs sont face à un défi supplémentaire : en plus d'avoir à suivre la musique ils doivent suivre les images projetées indépendantes de leur monde. Ils sont en relation avec le monde extérieur et doivent utiliser une nouvelle lecture de leur espace, qui est celle du numérique. Nous ne sommes plus face au monde intérieur du danseur mais spectateur de deux mondes qui commencent à se rencontrer.
La définition de Paul Valéry qui isole le danseur dans son monde ne convient plus ici. Il nous manque l'interaction entre danse et médias.

Par peine de trouver leur place dans les catégories du spectacle (danse, théâtre, cirque), c'est dans d'autres lieux, et sous le nom de « performance » que les artistes tentent aujourd'hui de créer une danse sensible et émotive avec les technologies. Néanmoins, on peut dire que Pixel est encore attaché à une forme ancienne de la danse car l'interaction qui nous est montrée n'est pas vraiment en acte devant nous mais préfabriquée en amont par les scénographes.

Le spectateur est en attente d'une relation plus sensible.

Par difficulté à trouver sa place dans les catégories proposés par les institutons du spectacle vivant, la «performance» semble être une soluton que les artistes choisissent pour une recherche sensitive du mouvement en lien très étroit avec les nouvelles technologies.

[1] Valery Paul. *Philosophie de la danse.* Paris: Éditions Allia, 2015.

II.1.c Le corps performatif

En novembre 2018, l'artiste (danseur, musicien, hacker) NSDOS montrait ses «digital performances» tous les jeudis au Palais de Tokyo. Le troisième volet de sa performance du 25 Octobre 2019 appelé *SWITCH*, qui se déroulait au sous-sol du Palais de Tokyo est un exemple :

Quand NSDOS, de son vrai nom Kirikoo Des et son ami Dmitry Paranyushkin dansent, s'inscrivent sur les murs des algorithmes. Leurs corps sont connectés, et chacun de leurs gestes sont rattachés à des concepts :
-bras allant vers le haut = ascension
-tête vers le bas = soumission
-si l'autre le pousse = pulsion etc.
Les concepts sont représentés par des graphiques circulaires reliés les uns aux autres sous forme d'une chorégraphie murale qui évolue avec leurs gestes connectés.
Quand les deux danseurs sont agressifs l'un par rapport à l'autre le concept « pulsion » augmente, quand l'un baisse la tête c'est le concept « soumission » qui augmente etc…
Ainsi, à la fin du spectacle, une vaste fresque-mémoire nous est donnée sur le fond de scène et les deux artistes sont dans le noir.
C'est bien le corps sensible ici qui crée l'image.

Kirikoo Des l'explique parfaitement :

> «J'ai travaillé pour ce projet avec Dmitry, qui vient de la scène Computer Science, il a une approche scientifique de l'art [....] on pense que le travail du danseur 2.0 doit se faire avec le travail des nouvelles technologies [...] et qu'aujourd'hui, toute la gestuelle des nouvelles technologies a été appliquée par des non danseurs. Y'a un truc presque pas naturel, pas sensuel dans notre rapport à l'objet. On voulait retrouver ça et donc créer des outils que le danseur peut s'approprier où il peut avoir la main dessus, comme un musicien avec un logiciel, et du coup avoir un spectre qui soit plus large que celui juste du mouvement mais plutôt celui du protocole, de l'algorithme. Toutes mes performances sont liées au lien externe au corps, au lien psychique qu'on peut avoir lorsqu'on bouge, et comment du psychique on peut revenir à un état de mouvement et pouvoir le communiquer avec des non danseurs.»[1]

[1]Entretien réalisé à Paris le 14.04.2019

II.2.a Corps à corps

La notion de corps à corps exprime la tension qui existe aujourd'hui entre les corps vivants sur scène et la technologie qui les accompagne. Il semblerait que pour le spectateur il y est une tension, un corps à corps qui fait gagner l'un ou l'autre aux yeux du public. Tel spectacle serait «trop charnel», tel autre «trop numérique». Dans l'intention de toujours séduire son spectateur le chorégraphe joue avec ses deux outils, corps et média, et tente d'équilibrer les doses, quelquefois il ne veut pas de complaisance et mène des expériences avec le public comme témoin et observateur. On assiste alors à une vaste scène de création et d'improvisation.

Dans certaines pièces, le rapport entre l'espace d'expression et le danseur est tellement intime que cette union devient presque indissociable pour que le spectacle prenne tout son sens.

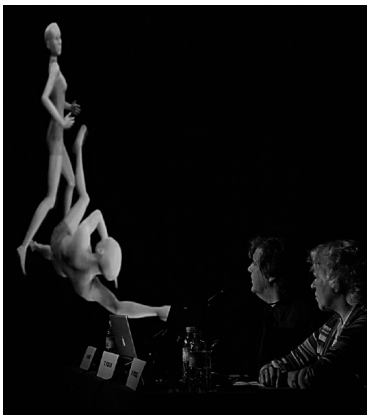
C'est le cas de *Glow*, pièce collaborative montée en 2006 par la compagnie Chunky Move, dirigée par le chorégraphe Gideon Obarzanek, et de l'ingénieur allemand Frieder Weiss. Durand 27 minutes, une danseuse génère grâce aux mouvements de son corps un univers graphique projeté sur scène grâce à des impulsions lumineuses.
Le dispositif numérique mis en place pour cette pièce est simple et repose principalement sur le concept de motion tracking, technique centrée sur la capture de mouvement. Des caméras infrarouges installées tout autour de la scène, captent les mouvements et déplacement sde la danseuse sur scène en temps réel. Les caméras sont ensuite reliées à un logiciel informatique interactif. Ce dernier permet d'interpréter les données des contours de la silhouette du danseur et de les transposer en faisceaux lumineux. Ce protocole technique est tout aussi important, qu'indispensable au danseur. En effet, sans le système de caméras infrarouge, la pièce perdrait tout son sens. Cela n'empêcherait en aucun cas le danseur de s'exprimer, et sa gestuelle resterait semblable. Sa danse ne serait pas modifiée car aucune contrainte physique ne repose sur le danseur dans cette installation numérique (absence de capteur présent sur le corps par exemple). Néanmoins, la plus-value visuelle instaurée dans *Glow* ne sera plus perceptible, donnant ainsi lieu à une pièce sans « intérêt ».
C'est en effet dans cette notion d'interactivité en temps réel que repose l'importance de la pièce.

Cette notion d'interactivité entre le corps et le dispositif lie par ailleurs très intensément le danseur à son espace d'expression. Le fait que de la gestuelle de l'artiste, découle des projections lumineuses en temps réel ressert encore plus ce lien. Cette union peut faire partie du cadre de «l'intime». En effet, au grès de chaque représentation réalisée par différent danseur, la résultante visuelle ne sera jamais identique. Les mouvements d'un danseur donneront naissance à une projection lumineuse unique.Quelquefois ce corps à corps se termine par une alliance remarquable ce qui est le cas pour *Glow*. Quelque fois le chorégraphe décide de supprimer les corps gênant et de parler encore de chorégraphe car il met en scène des robots qui dansent.

Chunky Move, Glow, 2006

II.2.b Personne ne danse

Le but du projet *NoBody Danse* (2012), du groupe de recherche LartTech est de construire une œuvre info-chorégraphique isolée de tout corps physique. le Sacre du printemps, le ballet propose une danse numérique en 3D de particules symbolisant le corps humain. Avec cette configuration, les artistes du groupe LartTech tentent d'exprimer « la magnificence d'une danse totalement libérée du corps de ses interprètes». Dans ce projet, les images ont tout simplement remplacé le corps des danseurs physiques qui sont inexistants dans la représentation dansée. Un paradoxe intéressant se dégage ainsi : l'image créée par le numérique prend une place tellement importante que le corps des interprètes se voit dissout.



NoBody Danse, 2012

En 2014, le chorégraphe et metteur en scène Romeo Castellucci monte sa propre version du *Sacre du Printemps* (composé par Igor Stravinsky et chorégraphié originellement par Vaslav Nijinski en 1913). Dans cette mise en scène, Castellucci supprime les corps vivants et les remplace par des robots, fixés en hauteur, qui pulvérisent vers le sol de la poussière d'os. "Bip bip" et clignotements de lumières rouges donnent le rythme.

Cette mise en scène peine à trouver un registre car elle est à la fois œuvre picturale en action, chorégraphie informatique et robotique, balle de corps non vivants puisque c'est de la poudre d'os, mais parlant de la vie puisque c'est de la poudre d'os…
Nous restons confondus et émus par cette disposition et avons du mal à ne pas qualifier cette œuvre de danse.

Où est le monde intérieur du danseur de Paul Valery ?
Où est le mouvement corporel de Merce Cunningham ?
Où est la suite de mouvements rythmés du corps de la définition du dictionnaire Larousse ?
Et pourtant, nous sommes bien face à une danse.

Ces extrêmes de la création technologique nous plongent dans un abîme où la définition de la danse semble se perdre dans les méandres des formes nouvelles. Ce sont les théoriciens de l'art qui vont nous aider à reprendre nos esprits.

Véronique Fabbri, philosophe de l'art, calme le jeu et explique qu'il ne faut pas s'alarmer d'une disparition du corps vivant.
Elle réhabilite en quelque sorte la relation amoureuse entre technologie et corps que le titre de cette partie propose : « un duel amore » et non « à mort ».

Tout est permis en art et peu importe les catégories, elle affirme que dans aucune mesure le numérique tue le corps qui danse. Mais la danse confrontée aux dispositifs numériques permet une nouvelle lecture du mouvement et du corps. Désormais le danseur se retrouve maître, créateur d'image où le dispositif technique lui confère de nouvelles possibilités d'expression ne se limitant pas qu'à son propre corps.
Elle élimine l'idée d'un numérique qui détruit mais le réhabilite comme un outil qui construit et amène de la plus- value.

La peur de la disparition du corps et les utopies de corps idéaux, sont présentes 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.

Mais une autre approche est possible, 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.

> «ce qui est technique c'est de ne pas se faire bouffer par le numérique. Que le numérique serve la danse et inversement.»[1]

Cette remarque exprime bien l'idée d'un duel amoureux entre le numérique et le corps. Il semble que le spectacle de Roméo Castelucci serait défini comme une œuvre chorégraphiée sans danseurs sur scène et sans en faire une tragédie car il comporte même dans l'absence de corps, une forme d'âme humaine.

Ce qui apparaît important, toujours dans le but de mieux cerner la danse aujourd'hui, c'est de s'interroger sur ses déplacements des corps sur ou hors scène, corps des spectateurs et corps des danseurs, corps des robots et robots seuls en scène.

[1]Interview d'Adrien Mondot et Claire Bardainne, Théâtre auditorium Poitiers, 2011 https://vimeo.com/17284519

II.3.a Le corps transporté

Le corps trouve différentes places dans les nouvelles formes de représentations :
-Absent
-Représenté par des images télévisuelles
-Suivi par des robots extérieurs à la scène et créateurs d'effets
-Interagissant avec des robots sur scène
-Interagissant avec des robots à sa ressemblance
-Interagissant avec des corps virtuels
-Déformé par des effets techniques
-Filmé et projeté sur d'autres scènes en synchronisation

Le corps dans la représentation aujourd'hui est ainsi transporté, ce qui signifie qu'il passe d'un état à un autre en permanence.
Dans le spectacle *THEATRE* (2014) de la compagnie Superamas, toute l'imagerie du spectacle crée un trouble du spectateur qui ne sait plus qui est sur scène tant les effets sont parfaitement maîtrisés. Les danseuses vivantes glissent sur scène pendant que les danseurs virtuels les accompagnent en rythme. Le spectateur n'en est pas moins réceptif et sensibilisé et la chorégraphie impressionne comme une chorégraphie de danse classique.

THEATRE, Superamas, 2014

Ces nouveaux dispositifs ne créent pas une nouvelle catégorie qui ne serait plus de la danse, mais ils posent bien la question de sa définition. C'est le travail de Julia Beauquel et Roger Pouivet qui va nous renseigner.
Avec eux, nous avançons vers une définition de la danse qui consacre le mouvement et non le corps, même si le corps est le corps du spectateur en miroir, comme dans les performances de NSDOS.

Qu'en est-il quand ce corps est sur les écrans de la toile et qu'il est le corps de l'internaute ?

II.3.b Julie Beauquel et Roger Pouivet, Du corps au mouvement

Dans leur philosophie de la danse, Julia Beauquel et Roger Pouivet précisent que ce que nous observons dans les spectacles de danse tient «au déploiement spatial et temporel d'une suite de mouvements» et que le corps n'est pas une fin esthétique en soi. Ils précisent que le mouvement est une alliance du corps et de l'esprit (corps du danseur et déploiement spatial et temporel), et qu'il est le medium primordial du spectacle de danse.

Rudolf Laban disait que le mouvement était constitué de quatre éléments : l'espace, le temps, le poids et la forme, mais qu'il était en même temps l'esprit. Julia Beauquel et Roger Pouivet précisent que le mouvement est pensé par le chorégraphe et né d'un danseur pensant. Ce mouvement allie aussi l'émotion et la rationalité.

> «Il y a de bonnes raisons de réfuter la distinction entre ce qui serait d'une part de l'ordre de la sensibilité ou de l'irrationalité et ce qui relèverait de l'intelligence ou de la rationalité d'autre part. La distinction traditionnelle entre les problèmes de l'émotion (ou du sentiment) et les problèmes de la raison est fausse»[1]

Le mouvement général qui est aussi le mouvement des objets scéniques que la technologie ajoute et mêle aux corps des danseurs constitue le nouvel objet de la danse et relègue le seul corps physique (détaché de son esprit) à un rôle parmi d'autres.

> « Les propriétés chorégraphiques « surviennent » sur des corps en mouvement : elles dépendent de ces corps, covarient avec eux, mais ne leur sont pas réductibles » [2]

La performance de NSDOS au palais de tokyo est une illustration de cette nouvelle définition de la danse. Même si Dmitri est au centre de sa création, ce qui intervient et compte dans son projet c'est le mouvement et les interactions avec les gens qui dansent, c'est ce que l'on a appellé la « communication kynéstésique » : la danse active notre réflexe miroir, c'est-à-dire notre tendance involontaire à refléter le comportement de nos congénères afin de recueillir des informations sur leurs états internes. En imitant involontairement l'expression faciale d'autrui, nous obtenons une idée de ce qui se passe en lui. Ce réflexe expliquerait également comment certains types de danses parviennent à traduire des sensations ineffables suscitées par la musique.

Le *Sacre du Printemps* de Romeo Castellucci qui est une chorégraphie de mouvement de poudre d'os consacre lui aussi le mouvement sans considérer les interactions des danseurs inexistants mais les émotions que procurent un mouvement de poussière.

Le mouvement du simple corps qui danse tout seul, puis de celui qui danse avec l'autre sur scène, puis de celui qui danse avec sa compagnie ou son ballet, doit être aussi envisagé comme le mouvement général et planétaire sur les réseaux

---

[1] Beauquel, Julia, et POUIVET Roger, éd. Philosophie de la danse. Aesthetica. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2010.

2 *idem.*

LE CORPS EN RÉSEAU

III.1.a Corps et ordi-tablette-smartphone

Norbet et Nicole Corsino, sont à la fois chercheurs et chorégraphes. Ils développent des oeuvres qu'ils appellent *navigations chorégraphiques*, elles permettent par des moyens de communication avec le spectateur, à l'aide de tablette tactile ou de smartphones, d'offrir une nouvelle expérence dansée. L'objet-écran sera parfois instigateur du mouvement et partie intégrante de l'experience. On parle alors de transmission du mouvement.
É

Leur application «drague» l'utilisateur:

> «votre binôme dansant a son propre environnement et sa propre suite chorégraphique qui vont se superposer aux vôtres et s'inscrire dans le décor où vous avez choisi de les emmener.»[1]

Dans *Self Patterns* (201) les extérieurs s'augmentent et se transportent avec soi grâce à des objets mobiles de communication; et grâce à la réalité augmentée. L'utilisateur, inscrit les séquences chorégraphiques relativement à des signes architecturaux, historiques ou paysagers. Il y a scénographie du mouvement dans le cadre et le cadre lui-même amorce une narration comme géographies de l'instant et des lieux.
En plus de se prendre en selfie le spectateur peut cadrer, photographier ou filmer à sa guise les danseurs virtuels en les intégrant au décor bien réel qui l'environne.

N+N Corsino, Patterns, 2019

Peut on ranger ce dispositif dans la catégorie «Danse»?
Il est bien un lieu où s'opère le mouvement et sa forme innovante de chorégraphie.Il fait bien partie de ces nouvelles formes qui ont du mal à être «labelisées» par les puristes.
Le chercheur, «armé» de sa tablette, devra interroger cette nouvelle invasion en s'interressant aussi au corps du spectateur dans les salles.

[1]nncorsin, site web, présentation des créations, http://nncorsino.com/fr/2016

III.1.b Le corps du spectateur

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.

Konic Thtr, Before the beep, 2012

C'est une performance de danse interactive. Le public peut participer de manière ludique par le biais de divers dispositifs technologiques : interagissant directement sur la composition sonore par le biais de capteurs de mouvement et lumière, participant de la pièce par SON image captée par des webcams et projetée sur scène, ou bien depuis son téléphone portable en envoyant des textes qui formeront la narration d'une partie de la pièce. Before the Beep fait référence aux relations interpersonnelles médiatisées par les technologies de l'information. En confrontant le corps à ces technologies, Before the Beep explore comment celles-ci changent notre idée de présence et redéfinissent les narrations et les individus.

Dans le deuxième volet de la performance *SWITCH* (2018) de NSDOS, le public est invité à mettre un casque qui par le biais de commande vocal (touche l'épaule de la personne sur ta droite, suis là, arrête toi etc) donne des ordres aux danseurs à la manière d'un chorégraphe autoritaire. Public, danseurs et techniciens tous ensemble sont les acteurs d'une chorégaphie dans le musée du Palais de Tokyo. Puis Un dj arrivait, passait de la musique techno, un barman nous distribuait gratuitement des bières et tout le monde dansait, comme dans une boite de nuit. Sans catégories professionnelles (danseurs ou pas), sans age et sans aucune condition préalable, tout ce beau monde participait à une expérience chaotique de la danse en train de se réinventer dans un grand musée parisien. D'autres formes encore s'agrègent à notre nouvelle liste où tout se mélange et où le corps virtuel prend une place d'acteur à part entière.
C'est le cas de propositions où la fiction est générée, non pas par une imagination humaine mais par le propre mouvement d'un acteur présent (public ou professionnel) muni d'instruments.
Ces nouvelles formes décloisonnent les notions de «professionnels du spectacle» mais plus encore créent un corps «sensible» numérique plus vrai que vrai.

III.2.a corps virtuel

Isabelle Van Grimde crée un spectacle total avec *CORPS EN QUESTION (2017), et* envisage de nouvelles perspectives.

> « la chorégraphie demande de constamment se familiariser avec de nouvelles méthodes et technologies. »[1]

Il s'agit pour l'artiste de créer des interactions en identités réelles et virtuelles et de faire dialoguer des corps à divers stades de leurs vies. En présentant ce travail non pas centré sur la danse, mais surtout sur le corps, l'oeuvre cherche à sortir des clichés de la danse, un point important à une époque de l'image où l'idée du bonheur, d'un style de vie auquel on devrait tous aspirer nous fait passer à côté de beaucoup de choses.

Ce projet, qui se développe selon différentes étapes d'expérimentation, visible 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.

C'est bien du corps dont il est question, plus que du mouvement, corps surprenant et nouveau qui nous est doné à expérimenter, dans sa nudité, dans son image, dans sa forme, dans ses sensations et émotions. Spectacle très esthétique où notre propre corps entre dans un intimité.
Sa chorégraphie donne une large part d'action au spectateur en ligne, qui peut naviguer dans l'espace avec sa souris et choisir de lire ou non les vidéos qui sont semées sur son cheminement. Chacun a le choix de son programme, et de l'issue de la chorégraphie.

Isabelle Van GrimDeBody in question(s), 2017

[1]Van GrimeDe Isabelle, site web, *Le Corps en questions*, Body in question(s),2017

III.2.b Le corps comme lieu

Le projet *e-pormandos afeto/umbrales* (2009-2012) réalisé à distance entre le Brésil par Ivani Santana et l'Espagne par le studio Konic Thtr, est visible en streaming sur le web, 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. Les créateurs 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.»[1]

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, qui provoque 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.

Deux mondes, qui en forment un troisième, possible seulement avec l'Internet.

Cette mutation touche la problématique du corps en tant qu'interprète, mais aussi en tant que lieu. Le corps devient lieu et lieu-corps.
Armando Menicacci l'affirme :

> « on voit apparaître aujourd'hui un interprète-lieu et un lieu-interprète.»[2]

Ce projet offre une manière d'envisager la nouvelle scène chorégraphique, médiatisée, qui prend vie sous diverses formes, et l'Internet devient un plateau de danse.

[1] extraits de conversations entre Vivian Fritz et Konic Thtr, *Danses et nouvelle tecnologies,* décembre 2011, traduction Vivian Fritz
[2] Menicacci Armando,*»(Nouvelles) éspèces d'espaces»* in Revue Quant àla danse n°3, février 2006, Images en manoevres Editions/Le mas de la danse, p.28

III.2.c Une nouvelle catégorie s'impose

En investissant les travaux chorégraphiques qui circulent sur la toile, force est de constater qu'ils échappent au classement de Julie Burgheim qui ne concernaient le spectacle vivant qu'au sens physique et sur scène.
Avec l'Internet, un nouveau type apparaît sur la scène : la danse en ligne par l'utilisation du réseau internet; où le corps vivant est hors du spectacle vivant mais dans l'infiniment grand de la planète et en perpetuel mouvement.

Cette perspective exaltante n'est pas pour autant révolutionnaire car même quand il s'agit d'un simple corps dansant avec d'autres corps physiques, la question philosophique du lieu se pose. Merleau-Ponty envisageait le corps de la manière suivant : 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 »[1].

Le corps, dans cette perspective, n'est pas fixe, déterminé une fois pour toutes, mais mouvant, en devenir et sujet à différentes mutations, tant représentationnelles que physiques. Il est malléable et, jusqu'à un certain point, devient un matériau de création. Les récents développements de la science et des technologies numériques jouent un rôle fondamental dans cet imaginaire du corps humain.

Finalement, tout est une histoire de conscience de notre corps dans un contexte en permanence changeant, mais il reste le sujet central de notre réflexion. Nous sommes un corps qui se regarde.

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'«appareillage» de la toile (sm artphone, tablette, ordinateur).

Quel corps, quel espace, quel temps sont possibles dans ces conditions ?

[1] Merleau-Ponty Maurice, *Le Visible et l'invisible*, op. cit., p. 158

III.3.a Le corps en réseau #DANCE

Nous assistons à 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 «polymorphe», dans le sens où elle est capable d'incorporer différents langages technologiques et de produire une danse d'échanges sensibles et poétiques au-delà des frontières. Les technologies agissent comme des prothèses qui améliorent nos performances sensorielles, ou les placent dans d'autres configurations d'espace et de temps. Le temps est l'immédiateté. L'espace est la planète via les satellites .Le corps est intimement lié aux appareils technologiques.

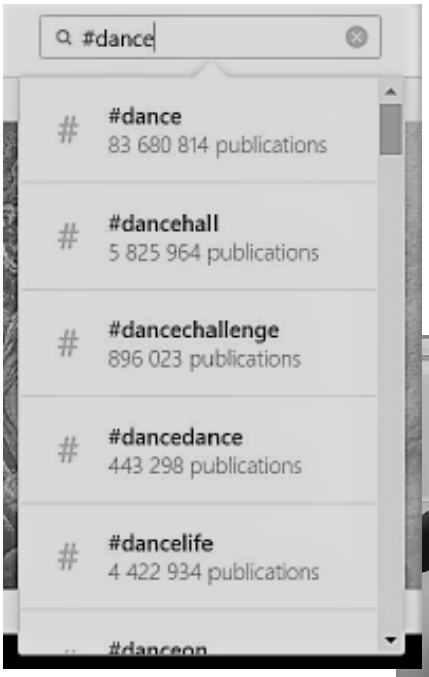
YouTube, Instagram, Snapachat, Tik-Tok sont des nouveaux lieux pour inventer la danse.
Sources d'inspiration incroyable, ils permettent de découvrir, d'apprendre et de partager des gestes.
Les vidéos en ligne et les réseaux sociaux sont un laboratoire global en ligne pour la danse en train de se faire en permanence.
Par exemple, les enfants du Japon s'inspirent des mouvements d'une vidéo YouTube créée à Detroit, s'entrainant dessus pendant quelques jours et publient une nouvelle vidéo, pendant que les adolescents en Californie prennent la vidéo japonaise et la remixe avec un air local pour créer un nouveau style de danse en lui-même. Et ceci arrive tous les jours.

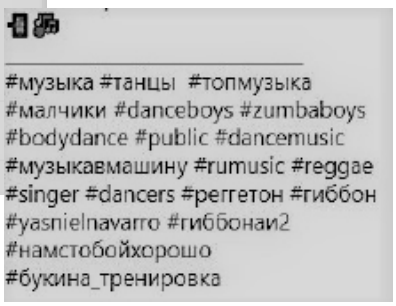
Pour la recherche, des phénomènes de danse sur internet sont retenus. Le *Whip* ou le *Nae Nae* sont des exemples de chorégraphies appelées «danses virales». Ce sont des gestes courts, à l'image de l'immédiateté de l'Internet, que chacun peut apprendre, et répêter et partager à nouveau. Le *Harlem Shake* est une vidéo présentant un groupe de personnes, souvent vêtues de costumes, dansant de manière loufoque sur le morceau Harlem Shake du compositeur de musique électronique Baauer. L'expression trouve son origine du mème (élément ou un phénomène repris et décliné en masse sur Internet) homonyme ayant fait le buzz en février 2013 sur le site d'hébergement de vidéos YouTube. Lors du phénomène HARLEM SHAKE, une nouvelle vidéo était publiée toutes les 20 secondes.

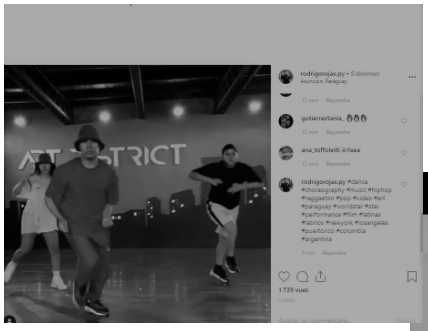
Si le dab, le twerk, la tecktonik, le voguing et tant d'autres danses ont fait l'objet d'une grande visibilité sur Internet. On pourrait aisément se dire qu'à l'heure de la globalisation, le partage de biens culturels reflète une volonté d'horizontalité et d'abolition des frontières.

capture de la vidéo «How to Nae Nae», YouTube, 2017

capture de la vidéo «How to Whip», YouTube, 2017







carmeladancehaifa ת לשתף
חוויה המהדהדת והמרגשת עם
הסטודנטים המדהימים של UA
of Dance.
ה היה תענוג לנוע יחד, להחשף
תף בשיח על המחול והעשייה
שלנו. מצפות ומקוות למפגשים נוספים
בעתיד הלא רחוק!
הנפלא מתוך Zvika Toren הצילום של
'there' של
itsan

captures du résultat #DANCE sur l'application Instagram

Ces différentes techniques d'enregistrement vidéo influencent les styles chorégraphiques : les «jumpers» qui naissent dans les années 1990, dans le nord de l'Europe et inventent une danse sur de la musique techno (hardtech), composée de sauts saccadés et rapides, se filment de profil. C'est ainsi que tous les amateurs de *jumpstyle* se sont filmés et ont appris à refaire les pas de cette danse. Par ailleurs, tout cadrage d'une chorégraphie doit tenir sur l'image du format instagram par exemple. On ne chorégraphierait pas de la même façon des mouvements dont on sait qu'ils seront filmés par un drone.

La danse post internet est donc une danse faite pour le mobile et l'internet.

capture de la vidéo «Jump Style 2002», YouTube, 2017

Elle implique une série d'aller-retour du corps à l'écran qui forme une vaste chaîne scène-internet-scène-internet et un grand mouvement sans discontinuité. Ce ne sont pas simplement des posts de chorégraphies sur les réseaux sociaux, il s'agirait plutôt d'un mouvement artistique nouveau. Le terme post-internet a été emprunté à l'art contemporain, au sujet des artistes en réseau, et pour lesquels cela a donné une certaine esthétique.

Le collectif d'artistes-danseurs (La) Horde, s'intèresse aux danses post-internet, et a choisi de créer *To Da Bone* (2017) où des danseurs de jumpstyle autodidactes isolés et connectés sur internet sont invités, dans le même lieu à créer en réalité physique un spectacle.

(LA) Horde, To Da Bone, 2017

Le concept de 4e mur (mur imaginaire situé sur le devant de la scène, séparant la scène des spectateurs et « au travers » duquel ceux-ci voient les acteurs jouer) a disparu de la scène pour que les spectateurs voient ce qui se passe dans l'espace scénique. Ici, les danseurs de (La) Horde font le rapport entre ce 4e mur de la scène et l'écran de l'ordinateur ou du smartphone.

Le lien entre les danseurs se fait réellement par Internet : les danseurs se filment et postent les vidéos. L'apprentissage et la communauté se développent ainsi, par va-et-vient entre les mondes online et offline. C'est une espèce de mime planétaire qui s'installe répondant au besoin le plus archaïque de l'homme d'entrer en relation avec l'autre homme en face de lui.

III.3.b Tous les corps en choeur, vers une définition synoptique de la danse

Enrichie de toutes ces formes post-Internet et de toutes ces chorégraphies connectées l'univers de la danse s'amplifie devant nos yeux et sur nos écrans. Elle s'est déplacée :

> «Je viens de la street culture, j'ai appris à danser dehors (...) et de la scène Computer Science (...) j'ai deserté les lieux de danse. ça ne m'a plus intéressé au bout d'un moment j'avais l'impression d'être face à une société qui ne marche pas : un chorégraphe-ses danseurs, un prof-ses élèves.»[1]

Elle est devenue une hydre polymorphe qui peut effrayer mais l'étude de ses variations et la pénétration de son sujet a réduit notre peur initiale, comme toute connaissance réduit toute peur. Ce n'est plus le constat d'une danse impactée par le numérique mais le constat d'un monde numérique investi par la danse.

Son temps étant devenu l'immédiateté de la toile et non plus la représentation qui comme son nom l'indique est inscrite dans un temps plus long car elle nécessite une présentation avant la représentation, c'est-à-dire une répétition et une chorégraphie pensée.

Son nouvel espace ayant dépassé les temples, les estrades, les salles des châteaux ou même la rue, il est devenu l'espace planétaire via les satellites. Et son sujet principal qui est le corps est appareillé dans un dispositifs d'instruments. Le corps ne pourra plus compter sans ce dispositif qui lui « colle au corps » aujourd'hui.

Alors l'aube d'une nouvelle définition se dessine calmement car le corps qui danse est toujours le corps qui danse même s'il ne suffit plus à définir ce qu'est la danse et qu'importe.
Si la danse devient un mouvement, un flux, un échange planétaire, une fluidité immédiate interactive et interculturelle des corps en seul corps ; définition que nous pouvons appeler synoptique car englobant toutes les nouvelles formes et nouveaux contextes mondialisés; elle n'est pas le corps qui danse pris isolement dans sa nature profonde d'être en acte.

Le monde on line n'est pas là pour tuer le monde off line, mais plutôt pour l'augmenter.
Plutôt que d'enfermer ou de retrancher du monde, il donne accès à un panel d'informations et de nouvelles rencontres qui la nourrissent.

En croyant perdre l'humain les nouvelles technologies nous le font rencontrer, à condition de le vouloir car c'est bien à nous de rechercher cette âme si chère à Paul Valery.

[1]Entretien avec NSDOS; réalisé le 14.04.2019 à Paris, voir p.50

La recherche de l'âme humaine depuis les temps antiques des rituels religieux où la danseuse appareillée de son voile tourne autour de l'hôtel sacrificiel, jusqu'à aujourd'hui où les satellites nous permettent de danser avec des new-yorkais dans notre salle de bain et d'exposer notre chorégraphie sous forme d'une représentation instantanée au monde entier par l'intermédiaire de notre téléphone portable, restera toujours le tracas de l'Homme.

Chorégraphe ou simple internaute, il utilisera tous les moyens que sa culture lui donne pour s'emparer de cette recherche.
De plus en plus appareillé, professionnel de la danse ou simple quidam, le créateur de danse depuis le génial Merce Cunningham jusqu'à NSDOS ou l'inventeur *Harlem Shake,* exprimera le mystérieux mouvement primordial qui définit l'homme avant l'écriture ou la parole.

Le corps qui danse, flirtant dans un duel amoureux avec les nouvelles technologies qui lui créent une créature à sa ressemblance, se voit déstabilisé dans sa définition de vivant, transporté, augmenté, transfiguré, et absenté de la chorégraphie.

Mais les penseurs de l'art nous raisonnent et nous apprennent à mieux cerner la danse et son corps dans la multiplicité des propositions , leur philosophie replace le corps dansant au centre de notre sujet et de notre essence.

Si la définition la plus usitée de la danse est :
«La danse est une suite de mouvements rythmés du corps (le plus souvent au son d'une musique)»[1] est mise à mal dans les nouveaux contextes ; si sa nouvelle définition devenait : « la danse est un flux planétaire et permanent de mouvements du corps et de ses appareillages » ; le corps qui danse, objet et sujet central, lui ne varie pas, ni dans sa définition physique, ni dans sa définition philosophique.

Il est toujours un réseau biologique qui se meut sous l'impulsion d'une force magique qui est le mouvement, depuis le mime, relation première de l'enfant face à sa mère, jusqu'à la danseuse étoile qui donne sa vie et son corps à la danse.

[1] *Le Petit Robert dictionnaire de la langue française,* Paris, Éditorial du Robert, 2003 et 2015

NSDOS

aka Kirikoo Des
Artiste performeur hackeur danseur musicien danseur

Entretien réalisé le 14.04.2019
à Paris

Comment tu te définis ? Quel artiste es-tu ?

J'ai l'impression que ton travail pose les questions du corps qui danse à l'ère du numérique. J'ai vu, l'année dernière tes performances au Palais de Tokyo, est ce que tu pourrais me les expliquer ?

Le Palais de Tokyo m'a proposé un travail en résidence. j'ai utilisé le Palais de Tokyo comme lieu, pour mieux définir mon angle d'attaque. C'était nouveau pour moi de travailler dans un musée. J'ai travaillé pour ce projet avec Dmitry, qui vient de la scène Computer Science, il a une approche scientifique de l'art, c'est très intéressant. Il a fait beaucoup de performances, on a un projet musical ensemble. On a ouvert ensemble un laboratoire de recherche autour du combat et de la danse. On a travaillé essentiellement sur un art martial russe qui s'appelle le systema. On a ouvert une première cellule à Berlin, puis on nous a proposé de faire des workshops un peu partout, en Russie, en Italie, en Angleterre... L'idée était d'avoir une recherche axée plutôt sur la bio-mécanique, pas vraiment la danse, mais plutôt le travail cinétique qui peut y avoir entre des individus qui sont en mouvement et donc travailler sur la synchronisation, la respiration... des tech, plutôt employées pour des méthodes de combat que de danse.
Je sais que le ballet russe s'inspire des mouvements des Spetsnaz (force militaire de l'armée russe), eux ils ont cette approche là, je pense moins qu'en France.

On pense que le travail du danseur 2.0 doit se faire avec le travail des nouvelles technologies. Aujourd'hui, toute la gestuelle des nouvelles technologies a été appliquée par des non danseurs. Y'a un truc presque pas naturel, pas sensuel dans notre rapport à l'objet. On voulait retrouver ça et donc créer des outils que le danseur peut s'approprier... où il peut avoir la main dessus, comme un musicien avec un logiciel, et du coup avoir un spectre qui soit plus large que celui juste du mouvement mais plutôt celui du protocole, de l'algorithme.

Toutes mes performances sont liées au lien externe au corps, au lien psychique qu'on peut avoir lorsqu'on bouge, et comment du psychique on peut revenir à un état de mouvement et pouvoir le communiquer avec des non danseurs.
Avoir un langage commun qui soit simplifié mais où l'énergie est plus forte. Juste regarder un ballet de danse c'est voyeuriste total, ça m'intéresse moins.
J'ai envie que les gens soient aussi impliqués physiquement et que la performance dépasse le simple fait de regarder.
Quand le public danse, j'ai un feed-back qui est réel. Plus que quand un public applaudit.
Ce travail avec Dmitry continue de bouger, à l'image des nouvelles technologies, il n'est pas figé, il progresse. C'est un projet qui ne se finit jamais, et il n'est pas seulement à nous, on peut le laisser à des gens... Y'a cette idée d'open source.

J'ai toujours fait de la recherche autour du son et des nouvelles technologies. Et aujourd'hui je me rends compte que je peux générer du mouvement avec le un moment donné. Mais, on rentre dans une autre application où la commande vocale est aussi intéressante. Quand un chorégraphe dirige des danseurs, il les dirige à la voix et non aux mouvements.

Dans le premier volet de votre performance, on voit une fresque d'algorithme se créer derrirèe vous pendant que vous dansez, comment est-elle génerée ?

Pour la première partie de la performance, c'est sur une autre recherche que j'avais travaillé, celui de la métaphore, soit comment le discours scientifique peut s'appliquer à une chorégraphie. On a essayé de répondre à la question «comment une personne qui n'a aucune approche de la danse peut se mettre dans un protocole de danseur?» grâce à la musique, à la narration et aux instructions. Quand tu regardes la performance, c'est une chorégraphie qui se crée devant toi. Comment créer une oeuvre dansée où celui qui regardait devient producteur de sens ?

Tu crois à un apprentissage alternatif de la danse ?
Un autre que le traditionnel prof-groupe d'élèves danseurs ?

Bien sur, je viens de la street culture ; moi la danse je l'ai apprise dans la rue, au Trocadéro, à la Défense. Et puis y'a eue la loi de Sarkozy, il a interdit les regroupements de plus de 25 personnes sur la voie publique, ça a changé l'approche de la danse... beaucoup d'écoles de hip-hop ont ouverts après ça.
Quand on allait danser à la Défense, on se faisait virer par les CRS.

//on discute un peu politique, social, street-culture
d'apprentissage de la danse, de partitions chorégraphiques

Et un apprentissage de la danse par le biais des technologies numériques ?

Je travaille avec un chercher qui s'appelle Xavier Bossari qui a crée une application qui s'appelle «l'Application à danser» repris par les centres de danse. L'idée c'est de créer une chorégraphie avec des personnes qui n'ont jamais fait de danse en utilisant l'iPhone comme outil d'apprentissage.

Elle pose aussi la question de quelle danse on veut voir, la danse est codifiée et sociale; peut être il pourrait y avoir une danse qui n'est pas dans ces codes là. Peut-être pourrait on inventer un langage commun ?

Oui, apprendre du hip-hop à quelqu'un qui n'en a jamais fait, ça me paraît compliqué, pareil pour la danse classique.
Pour moi, la danse ça dépasse ça. On peut avoir le corps qu'on veut, l'attitude qu'on veut, c'est pas ça la danse. C'est une expression intérieure, un chaos au niveau du mouvement.

Qu'est ce qui t'es venu en premier ? la danse ? la musique ?

Mon père est ingénieur, donc j'ai toujours eu des outils technologiques qui m'ont permis de faire mes premières expériences de création musicale, sans pour autant me dire que j'allais en faire mon métier. J'ai commencé à danser à 16 ans, et c'est là que la musique m'est apparue comme moyen créatif.

J'ai l'impression que c'est la force de ton travail. Tu peux nous faire performer au Palais de Tokyo, nous asseoir à la BnF avec ton travail ..... ou nous faire danser au Palais Brongnart pour le festival Ina Sound. Tu as une grande liberté de création autour du corps et de la musique...

Oui, et tout est lié. Quand je fais la musique je le fais avec une approche de danseur. Ce qui m'intéresse c'est de voir les gens en mouvement, et de voir quel type de sons interragit avec quel type d'émotion.

Tu connais le travail de Castelucci ?

oui j'ai vu son Sacre du Printemps ! (...) Ce qui l'intéresse c'est le mouvement danser c'est seulement humain
le mouvement il est global, ceux qui ne comprennent pas ce genre de création, manquent de poésie... comme s'il y avait une frontière entre technologie et poésie.

Est ce qu'il t'arrives d'être refusé par certains lieux ?

Pas vraiment, j'ai deserté les lieux de danse. ça ne m'a plus intéressé au bout d'un moment j'avais l'impression d'être face à une société qui ne marche pas : un chorégraphe, ses danseurs. J'ai rencontré des danseurs qui acceptaient de livrer leurs corps à un quelqu'un (le chorégraphe) toute leur vie. Je trouve ça triste.
Déconstruire ça et comprendre qu'aujourd'hui une chorégraphie peut être crée par quelqu'un qui n'a aucun lien direct avec la danse, c'est possible. Avoir un propos sur la danse, sans danseurs, c'est aussi possible, et les machines offrent cette possibilité... Tu sais, c'est étonnant, longtemps on a voulu danser comme des machines. Quand tu vois les premiers poppers, ils imitaient les robots. On arrivera peut-être à un moment de singularité où l'homme sera mixé à la machine.

Mon travail permet d'ammener la danse dans des territoires où à priori il ne peut pas s'exprimer.

Dans ma performance pour l'Ina Sound j'ai pu réaliser un rêve de gosse. Créer du mouvement, dans un esprit tribal, organique tout en utilisant les machines, qui visuellement ont une poésie. Je montre volontairement les machines et la projection de mon écran.

Je viens du mouvement Fluxus, et m'inspire des premières oeuvres artistiques qui utilisaient les écrans, les postes de télévisions et l'esthétique qui s'en suit.

Pourquoi l'écran est là ?

Faire de la musique en codant, et faire de la musique avec un instrument c'est deux états du corps différents, et deux endroits du cerveaux différents qui sont stimulés.
Si tu regardes mes vidéos sur YouTube, il y en a une où je met des vidéos trackers sur des insectes et avec une captation de mouvement qui génère des algorithmes, je crée de la musique.

Qu'est ce que tu penses de la place qu'a aujourd'hui la recherche en nouvelles technologies en lien au spectacle dansé ?

J'ai vu de grandes compagnies utiliser les nouvelles technologies parce que les subventions poussent à créer des oeuvres numériques et souvent, la technologie est plaquée sur le corps du danseur, je pense au spectacle, et j'insiste sur le mot spectacle, PIXEL d'Adrien Mondot et Clair B sur une chorégraphie d'Elie Sherkaoui, où ici le danseur est seulement victime de la technologie. C'est juste un danseur dans un environnement technologique.
Si on rentre dans l'idée où les technologies doivent être mises en valeur en mettant le danseur en péril, où il devient juste opérateur et lui-même machine, dans ce cas on se trompe. Même politiquement ça suivrait l'idée que la machine va nous dépasser.

Alors je dis pas que c'est évident, plus j'avance plus j'essaye de trouver des technologies qui me permettent de continuer à danser et beaucoup de technologies ne sont pas aptes à ça, parce que pas crées par des danseurs ou des gens qui ont cette sensibilité là.

Pour mieux comprendre ces nouvelles relations, il faut aller voir les rebelles, Roland Petit m'a beaucoup inspiré, j'ai eu la chance de travailler avec lui.
C'était très positif.
Je crois qu'on va vivre une crise économique et sociale et qu'on va devoir s'inspirer des personnes qui sont «dans la merde» depuis longtemps.

Appareil : Objet, machine, dispositif électrique, électronique, mécanique, etc., formés d'un assemblage

Appareillages : Ensemble des objets et des appareils techniques de petit volume.

Chorégraphie : La chorégraphie (du grec ancien khoreÌa (danse en choeur) et graph- (écriture)) est l'art de composer des danses et des ballets, principalement pour la scène, au moyen de pas et de figures.

Choréologie : La discipline qui cherche à déterminer de quoi est fait le mouvement humain. Elle permet de cerner les liens entre le mouvement, son contexte et les autres dimensions humaines qui le déterminent (individuelles, sociales et culturelles). Cette étude est réalisée par l'analyse des composants du mouvement dont: le corps, ses parties mises en mouvement et leurs inter-relations, la dynamique, les rythmes et le phrasé, les rapports à l'espace et entre personnes, les rapports au son, etc. C'est ce qu'on appelle: l'analyse choréologique du mouvement.

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 »

Dispositif : 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 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.

Intermedialité : « 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… »

Kinesthésie : PSYCHOL. Sens du mouvement; forme de sensibilité qui, indépendamment de la vue et du toucher, renseigne d'une manière spécifique sur la position et les déplacements des différentes parties du corps. La kinesthésie exploratrice avec les modifications synchrones des impressions cutanées, renseignant sur la forme, l'état des surfaces, le volume, le poids, etc. (...) [intervient] pour permettre l'identification (Piéron, Sensation,1945, p. 41).
En partic. Représentation dynamique d'un objet tactile qui peut constituer un schéma directeur dans la composition artistique.

Giorgio Agamben cité par FREYDEFONT Marcel « Les contours d'un théâtre immersif (19902010) » 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

Motion Tracking : Est également connu sous le nom de match moving sera défini comme l'art d'extraire l'information de mouvement depuis une unique séquence vidéo.

Nouvelles technologies : Les « nouvelles technologies » désignent des domaines très évolutifs des techniques diverses, pouvant rendre plus accessible les rapports entre hommes et avec les machines : au sens large, toute la « haute technologie » ; au sens étroit, les nouvelles techniques de l'information et de la communication.

Performance : Une performance artistique est une action artistique comportementale entreprise par un (ou des) artiste(s), face à un public. Elle occupe une place de premier plan depuis le xxe siècle. L'œuvre peut être présentée en solo ou en groupe, être accompagnée d'éclairages, de musique ou d'éléments visuels réalisés par l'artiste, seul ou en collaboration, et produite dans des lieux les plus divers, des galeries d'art aux musées et aux espaces « alternatifs »

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.

Toile, WWW (World Wide Web) : littéralement la « toile (d'araignée) à l'échelle mondiale, communément appelé le Web, et parfois la Toile, est le système hypertexte public fonctionnant sur Internet.

OUVRAGES : Arts visuels, danse, littérature.

ANTUNEZ, Marcel·lí, éd. *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images: études et témoignages.* Théâtre XXe siècle. Lausanne: Age d'homme, 1998.

BADIOU, Alain. *Petit manuel d'inesthétique.* L' ordre philosophique. Paris: Éd. du Seuil, 2011.

BEAUQUEL, Julia. *Danser, une philosophie*, 2018.

BEAUQUEL, Julia, et POUIVET Roger, éd. Philosophie de la danse. Aesthetica. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2010.

BERNARD Michel, De la création chorégraphique, Pantin, Recherches Centre national de la danse, 2001.

BERNAS, Steven, éd. *Le corps sensible*: colloque. Paris: L'Harmattan, 2013.

BOISSEAU, Rosita, GATTINONI, Christian et PHILIPPE, Laurent. *Danse et art contemporain.* Paris : Nouvelles éditions Scala, 2011.

BOUSTEAU, Fabrice et FONDATION EDF (éd.). *La belle vie numérique!* 30 artistes de Rembrandt à Xavier Veilhan. Paris : Beaux arts éditions, 2017.

BUETTNER, Stewart. *L'art comme expérience.* Paris : Gallimard, 2016.

DEGAINE, André. *Histoire du théâtre dessinée: de la préhistoire a nos jours, tous les temps et tous les pays.* Paris : A.-G. Nizet, 1992.

DIODATO, Roberto. *Esthetique du virtuel,* Librairie Philosophique J, 2011.

DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.* Cambridge, Mass : MIT Press, 2007. Leonardo.

HUYGHE, Pierre-Damien (éd.). *L'art au temps des appareils.* Paris : L'Harmattan, 2005. Esthétiques.

IHDE, Don. *Bodies in Technology.* Nachdr. Electronic Mediations 5. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

MOHOLY-NAGY, László. *Peinture, photographie, film et autres récits sur la photograhie.* Paris : Gallimard, 2006.

PICON-VALLIN, Béatrice et ARISTEI, Maria Teresa (éd.). *La scène et les images*. Paris : CNRS éditions, Arts du spectacle. Les voies de la création théâtrale, 2001.

ROUX, Céline. *Danse(s) performative(s): enjeux et développements dans le champ chorégraphique français*, 1993-2003. Le corps en question. Paris: Harmattan, 2007.

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

VALERY Paul, Eupalinos, l'âme et la danse, dialogue de l'arbre, Paris, Gallimard, 2008.

VALERY, Paul. *Philosophie de la danse.* Paris: Éditions Allia, 2015.

WALTER Benjamin. Montreuil : Éditions théâtrales, *L'oeuvre d'art à l'ère de reproductibilité* 2017. Répertoire contemporain.

ARTICLES SCIENTIFIQUES : danse et nouvelles technologies, philosophie.

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

DICTIONNAIRES

Le Nouveau Petit Robert, Paris, Éditorial du Robert, 2009.

Le Petit Robert dictionnaire de la langue française, Paris, Éditorial du Robert, 2003 et 2015

URL DICTIONNAIRES

CNRTL, Centre national de ressources textuelles et lexicales
Disponible sur : http://www.cnrtl.fr/

URL : conférences, colloques, rencontre, expositions, entretiens.

Entretien avec Emanuele Quinz, Armando Menicacci et Andrea Davidson, « Les nouvelles technologies changent-elles la danse ? », *Maison Populaire*, Montreuil, 2003

Rencontre Ateliers numériques en scène. *Comment intégrer des dispositifs numériques et interactifs dans la création scénique?* IETM, Amesterdam, 2016. Disponible sur http://www.dav-massifcentral.fr/?Ateliers-Numerique-en-Scene

Exposition Danser Brut au LAM, Villeneuve d'Ascq du 28 septembre 2018 au 6 janvier 2019
Disponible sur https://www.musee-lam.fr/fr/danser-brut

URL SITES : Artistes, compagnies de danse, laboratoires et centres de documentation.

DANSE POST INTERNET.
http://www.dansepostinternet.com/

K-DANSE CA.
Disponible sur https://www.k-danse.net/

LE CORPS EN QUESTION(S).
http://corpsenquestions.com/

LA HORDE CA.
https://www.collectiflahorde.com/

N+N CORSINO CA.
Disponible sur : www.nncorsino.com

PALINDROME CA.
Disponible sur : http://www.palindrome.de/

SUPERAMAS
https://superamas.wixsite.com/superamas