

“Exosquelette”, “Hub Sensitif”, “Powered Suit”... Quand la danse rencontre les nouvelles technologies, c’est tout un vocabulaire, souvent anglais, qui se cache derrière la fascination des images. Le festival Bains numériques d’[Enghien] décrypté pour vous. Par Thomas Hahn

Le corps augmenté

Le corps est aujourd’hui au centre de tous les discours et de toutes les attentions. En même temps, le virtuel s’empare du quotidien et la technologie investit l’humain, de l’extérieur comme de l’intérieur. Mais, curieusement, les procédés technologiques restent minoritaires en danse contemporaine. Leur expérimentation n’est pas seulement coûteuse financièrement, mais elle reste souvent opaque pour l’œil du spectateur. Si l’interactivité ne représente qu’elle-même, qu’apporte-t-elle à notre rapport au monde? Pour la transformer en véritable principe actif, la quatrième édition des Bains numériques réunit des recherches ambitieuses. En examinant la programmation, on est frappé par l’antagonisme entre deux manières d’aborder le rapport homme-technologie, qui est vécu soit comme une hybridation complice et excitante, soit comme un rapport de forces. L’approche la plus fusionnellement visionnaire, et la plus radicale, est celle du performeur australien Stelarc qui crée des exosquelettes, à savoir des robots qui prolongent le corps humain pour “l’augmenter”.

Mais le virtuel n’est pas un allié naturel de la danse, comme le constate le danseur Valéry Wolf dans *Spy*, un projet qui rend visible, en direct, les recherches des internautes sur Google: « Alors qu’une majorité d’activités professionnelles et de loi-

sirs impliquent d’être assis devant son ordinateur, comment l’interprète se réincarne-t-il? » Wolf part à « la reconquête de la respiration et de la disponibilité. » À l’arrivée, « la danse s’inscrit de façon organique et contraste avec le propos sur les nouvelles technologies », promet-il. Plusieurs créations du festival traitent du contraste, voire du conflit, entre le corps et le numérique. Dans *Percept 2.0*, Thomas Israël et Jacques Urbanska interrogent le corps numérique comme « digitalisé, pixelisé, remanié, corrigé, perfectionné, déformé, ajustable et façonnable à sou-

hait: un corps interfacé qui s’efface au profit de l’image que l’on veut lui donner. » Signe fort de cette opposition: dans son œuvre embryonnaire, *Percept*, le duo belge enferme le spectateur dans une boîte noire pour regarder la projection du performeur qui parvient au plafond de la boîte. Si le spectateur choisit de rester sur les gradins, il voit le danseur, mais doit reconstituer ce que voit la personne qui entre dans la “Box”. En somme, une fêlure typiquement belge. Pour les Bains numériques, ils rajoutent un écran géant et « la programmation de nouveaux



Omproduct: Matière d'être(S).

modules (acteurs) pour le logiciel d'interactivité Isadora ». S'agit-il de Duncan, dans la référence ? Philippe Combes, lui, utilise la machine-caméra, "augmentée" jusqu'à pouvoir capter mille images par seconde et donc capable de restituer les mouvements dans des ralentis extrêmes. Non seulement ces images vont creuser l'intimité des corps et « la face cachée et invisible » du mouvement, mais elles mettent l'imperfection des corps humains face à une « image proprement idéale (puisque non perceptible dans l'expérience réelle et commune) du corps ». Encore une affaire "d'espionnage", donc.

La rapidité de l'évolution technologique est un autre défi. Quand l'artiste aura exploré un phénomène interactif, développé une idée de spectacle et surmonté tous les obstacles technologiques, cette invention sera peut-être déjà supplantée par un procédé nouveau. Aussi, on peut s'étonner de voir le Japonais Suguro Goto proposer une pièce avec lien direct dans Second Life, alors que l'engouement planétaire pour cet univers virtuel est en déclin. Toutefois, l'expérience promet d'être singulière. Avec sa figurine dans Second Life, le spectateur internaute peut diriger un danseur réel qui porte un Powered Suit, sorte d'exosquelette pourvu de moteurs devenant un costume robotisé qui impose ses mouvements au danseur. Inversement, on peut monter sur scène et diriger, en dansant, son avatar dans Second Life. Résultat : « nos corps deviennent une combinaison de réel et d'informations générées par ordinateur et sont de ce fait améliorés ». Dans quel but ? Il s'agirait d'explorer « de nouvelles manières d'utiliser notre corps que nous ne pouvons découvrir qu'en les contrôlant de l'extérieur, par l'Internet ». Ce qui rappelle Merce Cunningham qui "augmenta" sa recherche sur le mouvement grâce au logiciel Life Forms.

Calligraphie, technologie, harmonie

Pour d'autres, l'émotion reste l'objectif premier. Le projet Mayakkam-Oxymore réunit arts plastiques, bhārata natyam, musique électronique et mélange du corps et du numérique. Nommé *Bharata Data*, c'est une invention de Cyrille Brissot qui cherche à marier, à travers la captation de mouvement,



Le Japonais Suguro Goto : Netbody.

danse ancestrale et nouvelles technologies. Concrètement, Sangeeta Isvaran exécute des mudras dans un gant de capteurs. Alors, enfin de l'harmonie entre danse et technologie ? « Cherchant, cherchant la vérité dans ce monde d'illusions », le collectif joue encore sur les contrastes. Mais quand l'harmonie est présente en chacun des arts qui se rencontrent, cela a tout son charme.

Dans sa *Cinématique de la chute*, le jongleur AdrienM propose l'eMotion, ou electronic Motion et met sa "chorégraphie numérique" au service d'une recherche « située à la jonction entre graphisme et mouvement », interrogeant ce qui reste de la jongle si le corps du jongleur est déstabilisé. S'agit-il alors de danse ?

Mais le projet le plus étonnant est peut-être ce *Monologue* taiwanais, réflexion sur la culture traditionnelle et la position de la femme à travers le "nu shu", une écriture développée par les femmes et utilisée exclusivement par elles. Par un dispositif interactif, les mouvements des danseuses produisent à l'écran des structures calligraphiques. Par le rappel de la condition féminine ancestrale, le corps devient le reflet des règles sociales. Par le mouvement chorégraphié, il agit comme le pinceau qui rend publique l'intimité du corps, de l'âme et de l'écriture. ❖

INFOS : Bains numériques *4, 5 au 13 juin.
www.bainsnumeriques.com