

anomalie digital_arts n°2

Digital Performance

edito.

Emanuele QUINZ

□. A la suite du numéro 1 sur les différentes étapes Du Corps à l'Avatar, anomalie voulait affronter la notion d'interface, dans le cadre de la reconfiguration que les technologies numériques sont en train d'opérer dans l'univers de la création artistique. Le projet originaire était de concevoir un volume sur les interfaces en analysant à la fois les applications liées aux arts de la scène et une série d'extensions critiques, de positions théoriques. Après des longs mois de *chantier*, cet ambitieux projet de recherche donne finalement lieu à ce numéro 2 d'anomalie DIGITAL PERFORMANCE et au numéro 3 INTERFACE THEORY.

L'exploration des implications de l'utilisation des interfaces numériques dans le contexte du spectacle est à la base d'une stratégie de recherche plus vaste, qui a conduit anomos à l'organisation de plusieurs colloques - *Danza & Nuove Tecnologie* (Bolzano 1999), *Movimenti Sensibili* (Roma 2000), *Nouvelles Interfaces pour la Danse* (Paris 2000) - et à la réalisation du volume collectif *La Scena Digitale* (Venezia Marsilio 2000). Dans la même stratégie rentre la récente fondation du MediaDanse lab, né d'une convention entre anomos et le Département Danse de l'Université Paris 8.

1. Nouvelles Interfaces pour la Danse

La première section d'anomalie n.2 reprend les actes du colloque Nouvelles Interfaces pour la Danse, qu'anomos a organisé et qui a eu lieu à Paris le 10 décembre 2000, dans le cadre d'ISEA 2000 (International Symposium for Electronic Arts, <http://www.isea2000.com>). L'objectif de ce colloque était de présenter quelques exemples de dispositifs numériques interactifs qui ouvrent de nouvelles perspectives au monde de la danse.

Les interfaces employées dans le domaine de la danse et de la performance sont principalement des systèmes de Motion Capture, grâce auxquels les mouvements des danseurs et des acteurs sont transformés en informations numériques qui peuvent être utilisées ensuite de différentes manières.¹

Les premières explorations avec ces interfaces mettent en interaction le mouvement avec des événements sonores : le corps du danseur devient une sorte d'*hyperinstrument* (Machover), il actionne de sons et des séquences. Le modèle historique est sans doute *Very Nervous System* de D.Rokeby. Un des exemples plus récents (et amusants) de ce type d'interface mouvement/son est l'*Instrumented Footwear for Interactive Dance* développé par Joe Paradiso au Medialab du MIT.

Egalement, le groupe Palindrome a conçu un certain nombre de systèmes hardware et software qui permettent au danseur de contrôler et influencer d'autres médias - musique, vidéo et lumières - qu'ils présentent lors de performances / démonstrations.

Toujours au Medialab du MIT, Flavia Sparacino a développé *DanceSpace*, un plateau interactif pour un danseur, capable de coordonner et synchroniser le mouvement avec la musique et les images projetées sur un écran. Le but est d'"étendre la gamme des possibilités expressives du performeur plutôt que de suggérer des modalités de

remplacement du corps du danseur avec un corps virtuel.”² Pour cela elle parle de *Performance Augmentée*.

Le dernier exemple présenté pendant le colloque peut sembler extrême. Partant de la thèse du corps humain comme obsolète, non adapté aux nouveaux environnements, Stelarc démontre que les technologies ne sont plus des prothèses, des extensions des facultés ou des fonctions humaines, mais deviennent composantes du corps. Les interfaces proposent de nouvelles frontières au corps.

Termine cette section l'intervention de Scott deLahunta, que depuis des années s'engage dans la recherche sur les impacts des technologies sur l'univers de la danse.

2. la scène des interfaces

A body is designed to interface with its environment. (STELARC)

2.1 Partant de la considération que le corps est la première interface entre nous et le monde, depuis quelques années les gurus des nouvelles technologies, comme Marvin Minsky ou Hans Moravec soutiennent que dans le futur (pas trop éloigné) les interfaces corporelles vont assumer un rôle de plus en plus important : le complexe des interfaces commence à investir totalement le système perceptif, c'est pourquoi le corps, en tant que sujet de la perception, et première interface entre nous et le monde, redevient central. La diffusion des technologies de la Réalité Virtuelle ou Augmentée, des wearables computers nous poussent vers une immersion totale, ce qui signifie perception plus complète : “aux canaux visuel et sonore s'ajoute le canal gestuel, qui ouvre ainsi à l'échange kinesthésique.”³

Par conséquent, les arts aussi se déplacent progressivement vers la scène (numérique), envisagée comme environnement rendu sensible par les interfaces.

Et l'environnement n'est pas seulement l'espace qui entoure un sujet, mais tout le complexe de conditions physiques et relationnelles dans lequel le sujet se trouve, agit, se définit. Le spectateur, autant que l'acteur se trouvent à l'intérieur de la nouvelle scène : sujets donc d'un nouvel univers, où ils ne se confrontent plus simplement avec des textes, avec des objets ou des systèmes informatiques, mais aussi avec d'autres sujets.

2.2 Je voudrais évoquer ici la définition de *scène numérique*, concept pour nous central. Pour synthétiser, on peut identifier trois modèles de 'scène numérique' :

1/ le premier lié à l'environnement réel : la scène rendu sensible, intelligente grâce aux interfaces, aux systèmes de motion capture. A ce modèle se réfèrent des matérialisations très diverses, qui impliquent différents niveaux d'interactivité et de participation du public : des installations interactives (comme les *Reactive Environments*, par ex. *Very Nervous System* de David Rokeby, 1983-1995 ou les *Ambienti Sensibili* de Studio Azzurro) à l'*Intelligent Stage* (Robb Lovell), véritable scène pour la performance.

2/ le deuxième modèle se réfère aux environnements virtuels (*Virtual Environments* ou *Virtual Reality*). Cette voie a été expérimentée dans la danse par Yacov Sharir, avec *Dancing with the virtual Dervish* (1996) et dans le théâtre par Mark Reaney. Il existe aussi des formes hybrides entre le premier modèle et le deuxième (et qu'on appelle avec différents noms, comme *Augmented Reality*, ou *Mixed Reality*).

3/ le troisième modèle se réfère à des chorégraphies ou des dramaturgies interactives entièrement sur support digital : des CD-Rom (comme *La morsure* d'Andrea Davidson 1998-2001), des DVD-ROM, aux vidéos ou aux créations on-line.

« Je dit que la scène est un lieu physique et concret qui demande qu'on le remplisse, et qu'on lui fasse parler son langage concret. » (ARTAUD)

2.3 La deuxième section explore les rapports entre la scène (pas seulement de la danse, mais aussi du théâtre et de la performance) et les interfaces numériques.

Nous sommes habitués aujourd'hui à voir des écrans sur la scène, de vidéos utilisés comme décors : utiliser les technologies est devenu un must. Mais cette utilisation trop souvent n'est pas motivée, sinon par cet effet de mode.

C'est peut-être pour cela d'ailleurs qu'on continue à parler d'art avec les technologies, alors que, une fois passé la stupeur en face des nouveaux instruments, il faudrait rapidement recommencer à parler d'art tout court. Mais il y a une autre lignée, plus exigeante, où les technologies notamment interactives sont intégrées pas seulement dans le dispositif scénique, mais aussi dans la dramaturgie, dans la chorégraphie, bref dans le processus d'écriture de l'œuvre (passage de la scène à la 'scène numérique'). Robert Lepage, Dumb Type, Giorgio Barberio Corsetti (avec Studio Azzurro), Societas Raffaello Sanzio sont des exemples célèbres et déjà classiques. Mais il y a d'autres projets, d'autres perspectives qui s'ouvrent et qui exploitent le réseau (Verde, Atzori), les Réalités Virtuelles (Reaney), la vidéo interactive (Paci Dalò), l'intelligence artificielle (Pizzo) pour fonder de nouvelles formes de spectacle.

Pour aborder cette perspective d'intégration des nouvelles machines dans les trames de l'œuvre et de processus de création et de réception, nous avons essayé de multiplier les approches et les registres : interviews, textes critiques, parcours historiques, présentation de projets et de recherches.

2.4 Il n'y a rien de plus loin, selon Walter Benjamin⁴, de l'œuvre d'art de l'époque de la technique que le théâtre et les arts de la scène en général. Si le théâtre propose une expérience de l'immédiateté, où l'interprète et le spectateur sont présents corporellement l'un à l'autre dans un même lieu et au même moment ("hic et nunc"), pour le cinéma (par exemple) cette présence passe à travers la médiation d'un appareillage technique.

Cela implique, selon Benjamin deux conséquences :

1/ la prestation de l'acteur n'est plus présentée entièrement, mais ses limites spatio-temporelles sont données par le montage;

2/ l'acteur perd la possibilité d'adapter son interprétation au public.

Irréversibilité de l'objet technique : dans ce cas, la perte de l'aura ne se caractérise pas seulement comme une transformation de l'interprète qui devient un élément parmi les autres de la machine de représentation, mais surtout comme clivage de la co-présence entre acteur et spectateur, comme explosion du "hic et nunc". Le rapport à la technologie (la caméra, l'écran) remplace le rapport direct entre acteur et spectateur. A tel point, que comme le souligne Benjamin, la distinction entre eux n'est plus substantielle mais fonctionnelle. La médiation technique s'oppose et empêche l'immédiateté du corps.

Mais avec l'interactivité, cette perspective se renverse : l'œuvre retrouve une forme d'immédiateté.

Mais ce passage cache en réalité un paradoxe. Comme le suggère Weissberg, toute pratique utilisant les technologies n'est pas "une *immédiation*. [...] Plus la médiation mime la transparence, plus la prégnance de sa fonction est massivement ressentie et plus le logiciel et ses matériels deviennent complexes et substantiels. [...] Se tenir en contact passe toujours par une médiation. Et si on recherche la transparence, on interposera toujours plus d'interfaces sophistiquées pour concrétiser cette transparence."⁵

En substance, les artistes cherchent à utiliser et même à multiplier les actions des médias, les médiations, pour atteindre une sorte d'immédiateté.

Immédiateté de l'action, du feedback interactif, de la transparence de l'interface, de la relation corps/environnement, qui n'est pas seulement celle de la scène (de la performance, du théâtre et de la danse) mais aussi celle de la vie.

¹ Cf. l'article de DELAHUNTA, *Choreographing In Bits And Bytes: Motion Capture, Animation and Software For Making Dances*, in MENICACCI, QUINZ (éd.), *La Scena Digitale. Nuovi Media per la danza*, Venezia Marsilio 2001.

² in *La Scena Digitale*, op.cit.

³ J.L.WEISSBERG, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*, Paris L'Harmattan 1999, p. 20.

⁴ W.BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in *Ausgewählte Schriften 1*, Frankfurt a.M. Suhrkamp Verlag 1977, p.150-162..

⁵ WEISSBERG, op.cit., p.53.