

Les avatars du corps dansant à l'ère du numérique

Danse, art visuel et musique «live» pour la nouvelle création de la chorégraphe Isabelle Van Grimde

23 janvier 2016 | Mélanie Carpentier - Collaboratrice | Danse

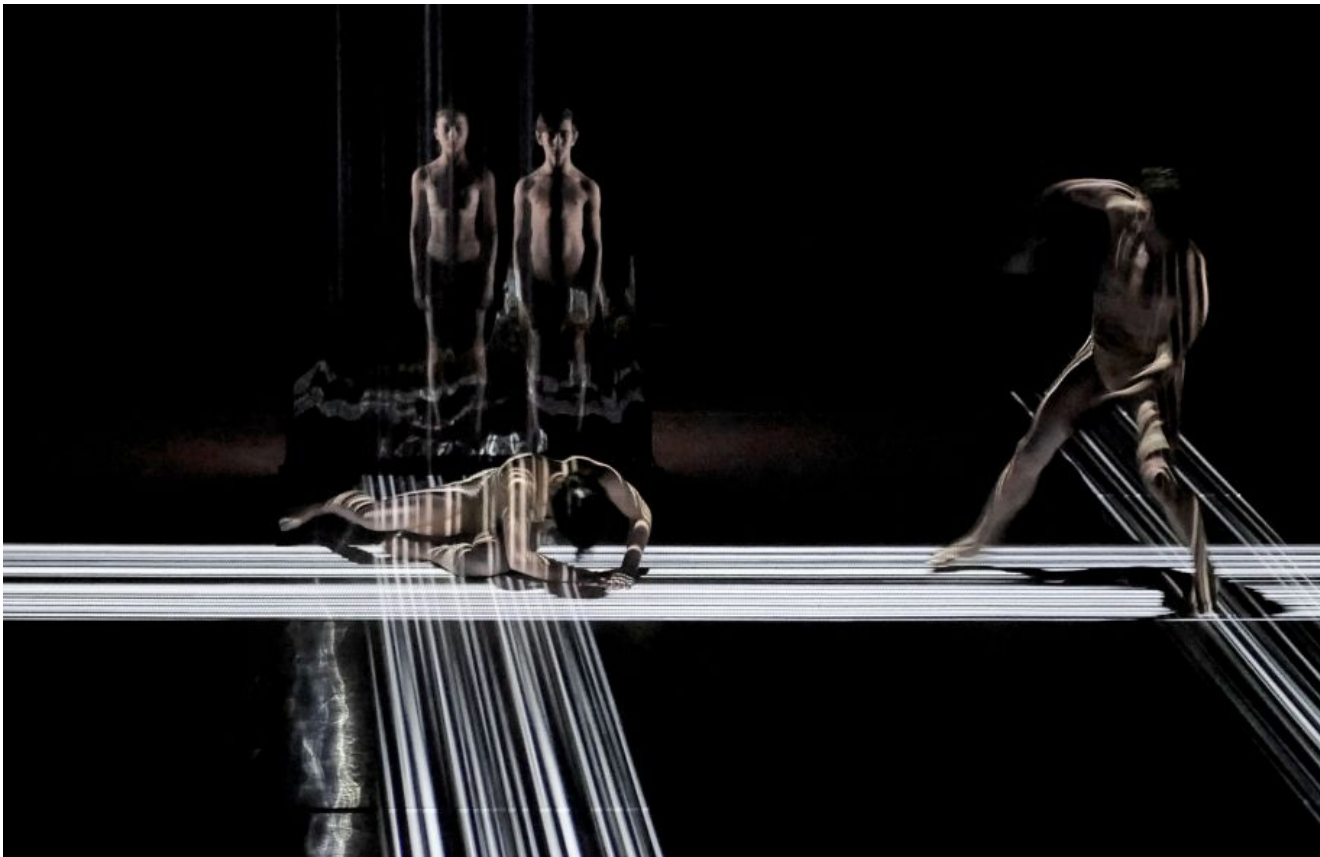


Photo: Jérôme Delapierre

Grâce au design d'interaction créé par Jérôme Delapierre, les danseurs interagissent en temps réel avec l'image et leurs clones virtuels.

Danse

Symphonie 5.1

D'Isabelle Van Grimde

À l'Agora de la danse du 27 au 30 janvier.

Quelle est la place de la danse dans le discours contemporain sur le corps ? Depuis une dizaine d'années, la compagnie Van Grimde Corps Secrets s'attelle ingénieusement à démystifier les rouages de l'organisme humain et à appréhender son devenir physique dans un monde où les progrès technologiques l'affectent perpétuellement et tendent à le transformer.

S'inscrivant dans la continuité du vaste chantier de recherche entamée dès 2004 avec l'exposition *Le corps en question(s)*, le processus de création de *Symphonie 5.1* s'est enrichi au contact de concepts propres aux sciences dures (imagerie médicale numérique, recherche sur les cellules souches, clonage). « *La question actuelle de la numérisation du corps est quelque chose de totalement nouveau, affirme la chorégraphe Isabelle Van Grimde. Ça ne fait pas si longtemps que tout le monde peut voir et*

voyager à l'intérieur de son propre corps. Dans cette pièce, je me suis plus particulièrement penchée sur les nouvelles identités qu'on se crée dans l'espace virtuel, la façon dont elles interagissent avec nos personnalités et identités physiques. » Loin de diaboliser l'impact des nouvelles technologies sur l'identité, l'oeuvre intègre et met en valeur les doubles virtuels des interprètes dans un dispositif scénique interdisciplinaire.

Une palette de corps atypiques

En présentant un 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 »*, ajoute Isabelle Van Grimde. Intégrant de jeunes étudiants de l'École supérieure de ballet du Québec dans l'espace scénique, il s'agit ici de créer des interactions entre identités réelles et virtuelles et de faire dialoguer des corps à divers stades de leur vie, de leur évolution.

« J'ai voulu intégrer des enfants parce qu'ils sont nés en partie dans le monde virtuel. Ils ont déjà pour la plupart une identité numérique dès leur naissance. Leur présence sur scène s'inscrit aussi dans une démarche visant à montrer des corps auxquels on est très rarement confrontés en danse, puisqu'on mobilise le plus souvent des danseurs dans la très performante partie de leur vie adulte. »

« En danse contemporaine (et en ballet encore plus), on est souvent confrontés à des corps auxquels le public ne peut pas vraiment s'identifier, continue-t-elle. Dans ce cadre, il est important de continuer à mettre en scène des corps de différents âges et états, pas toujours formés à la danse — comme c'est le cas de l'actrice Marie Brassard dans l'exposition. J'avais envie de continuer cette exploration pour voir ce que devient une gestuelle de danse contemporaine sur des corps plus âgés qui ont distillé la maîtrise de la danse, et des corps plus jeunes qui n'ont pas encore acquis toute cette maîtrise », explique la chorégraphe.

Nouveaux horizons scéniques en 3D

Musique, image et performance *live* tissent étroitement cet univers grâce à une technologie de *mapping* appliquée à l'image (animation visuelle projetée sur des structures en relief), une technique appliquée au son dans le spectacle *Les gestes* (2013) qui permettait un dialogue entre danseur et musicien.

L'auteur de cet impressionnant dispositif scénique est aussi le designer de la plateforme numérique du *Corps en question(s)*. *« Jérôme Delapierre fait partie d'une nouvelle race hybride d'artistes qui travaille en vidéo en manipulant l'environnement en trois dimensions et en temps réel. Tout est interactif pour les danseurs, c'est eux qui déclenchent le mouvement de l'image sur scène par l'intermédiaire de technologies infrarouges. Ça permet de créer de nouveaux espaces familiers et non familiers, complètement numériques. Plongés dans cet univers, les interprètes ont beaucoup de contrôle sur leur environnement. Il y a non seulement des possibilités de dialogue entre eux, mais aussi avec leurs clones et avec la musique. »* Les compositeurs Tim Brady et Thom Gossage, signant la musique *live* des oeuvres de la chorégraphe, feront eux aussi par moments leur apparition sur scène pour interagir avec l'image.

« Dans cette recherche du rapport entre le réel et le virtuel, de l'identité et du temps, on veut oublier le temps linéaire au profit de l'instantané, précise-t-elle. La difficulté pour diriger les danseurs était de créer leur présence. Par moments, je joue avec l'ambiguïté ; d'ailleurs, il y a des parties où il n'y a

personne de réel sur scène. Pour les interprètes, il leur fallait trouver une nouvelle place — car ce n'est pas toujours eux la chose la plus importante sur scène —, savoir quand ils devaient dépasser les images et quand ils devaient se fondre en elles. »

Orchestration numérique-charnelle

Dans ce cadre numérique, l'idée de corps primal, centrale dans son approche de la danse, ressurgit pour entrer en tension avec l'image d'un corps du futur. *« Plus qu'un matériau, c'est un endroit où on va chercher les impulsions, une partie du corps où les interprètes se connectent. Le corps primitif est un élément important pour affirmer une présence physique, charnelle, qui dépasse l'image. Il est presque plus important que le corps du futur. »*

Quant à la transdisciplinarité qui caractérise ses oeuvres, Isabelle Van Grimde envisage de nouvelles avenues pour son médium. *« Je pense que la danse pourrait prendre une plus grande place dans le discours contemporain sur le corps. Les artistes visuels veillent à cette discussion depuis longtemps. En tant que chorégraphes, nous sommes bien placés pour poursuivre ce dialogue. On a l'habitude d'orchestrer beaucoup de choses : le mouvement dans l'espace dans son rapport avec la musique et avec une scénographie. Ça me semble naturel d'évoluer dans cette direction, même si c'est exigeant, car il faut bien connaître les disciplines des autres pour pouvoir diriger. Cela demande de constamment se familiariser avec de nouvelles méthodes et technologies. »*

En parallèle des représentations, il sera possible de visiter l'installation interactive *Le corps en question(s)*, présentée au Laboratoire de l'Agora de la danse.