

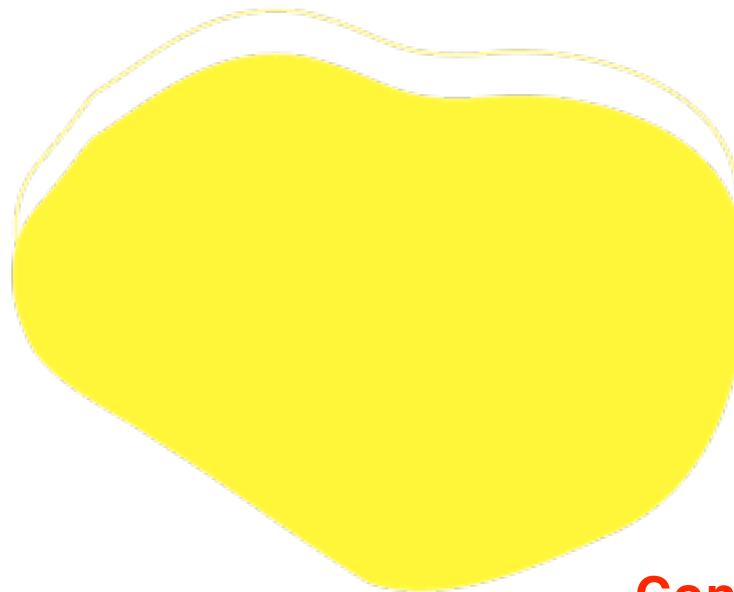
DOSSIER DE

CRÉATION



compagnie
VOIX

1



Contact

Compagnie Voix
8 place Henri Savin, 71100 Chalon sur Saône
Siret 834 972 796 00025
Licence PLATESV-R-2021-001470

contact@compagnievoix.com
compagnievoix.com

Maria Leon Arraez
06 48 67 31 30
maria@compagnievoix.com

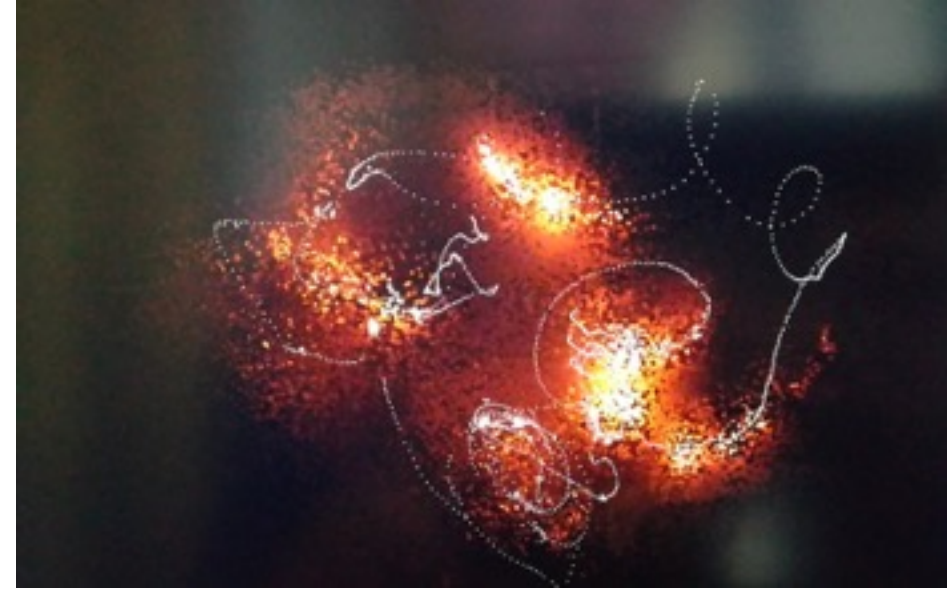
RéticulationS

Spectacle de danse contemporaine avec un dispositif visuel numérique
Art et Sciences

Thierry Pozzo, Laurent Bonnotte et Margherita Bergamo Meneghini

« L'œuvre d'art refait un univers réticulaire, au moins pour la perception »
Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*

Présentation



Réticulations est un spectacle performatif associant la danse contemporaine à un dispositif visuel numérique, interactif et modulé en temps réel, pour composer des tableaux mouvants. La compagnie Voix et Laurent Bonnotte offrent des paysages qui reflètent, entre direct et écran, l'intersubjectivité humaine sous l'influence de la machine, là où gestes dansés et gestes graphiques s'enchevêtrent en boucle.

Nombre d'interprètes : 3

Taille de la scène : 7 x 7 mètres

Durée du spectacle : 60 minutes

Dispositif ouvert au public après le spectacle

Année de production : 2021 - 2022

4

Trois personnes se rencontrent dans un espace neutre, un espace qui se crée et se forme avec leur arrivée, leur présence, leurs actions et interrelations. Lorsqu'une nouvelle personne arrive, une nouvelle dynamique intersubjective s'instaure : qui est le « je » ? qui est le « tu » ? qui est le « il », ou « elle » ? nous ? vous ? ils ? A chaque construction dynamique, le dispositif visuel interactif projette sur l'écran de points, de lignes, de peintures, il offre donc sa vision unique des relations. La lecture intersubjective des trois personnes "augmente" avec la participation de la "machine". Nous observons, nous imitons, nous interprétons. Et la machine, nous observe, nous copie, nous interprète ?

« Réticulation » est un terme utilisé en chimie macromoléculaire, et il signifie la formation d'un réseau tridimensionnel par création de liaisons entre les chaînes d'un polymère. La réticulation manifeste dans ce projet sa complexification irréversible, la création de quelque chose d'invisible qui a une présence dans l'espace et entre les personnes, et que l'interface-machine rend enfin visible à travers une interprétation, qui revient à faire partie des relations humaines.

Essayons un instant d'imaginer pouvoir laisser la trace de nos actions - qui nous sont propres, dictées par notre

présent, la réalité - et aussi de nos interactions avec les autres - une salutation, une invitation, un refus, un câlin. Au fur et à mesure que les danseurs arrivent sur scène et agissent dans une enveloppe sonore, la machine suit la trace mnésique de leurs déplacements et gestes, en retournant la stratification des relations des mouvements dansés en rendu visuel. Le rendu visuel, à son tour, modifie la perception et l'action des danseurs eux-mêmes.

Le public est invité à observer le spectacle d'une durée d'une heure, puis à entrer et tester le dispositif interactif, pour se rendre compte des relations qui peuvent se créer spontanément avec les autres et sous la réaction de la machine.

Traitement visuel et programmation : **Laurent Bonnotte**
Direction chorégraphique : **Margherita Bergamo Meneghini**
Danseurs : **Elise Boileau, Camille Chevalier et Benjamin Labruyère**
Conseiller scientifique : **Thierry Pozzo**
en collaboration avec l'**INSERM, Université de Bourgogne et l'espace Marey de Dijon**
Musique : **Hiroshi Yoshimura (Wet Land)**
Photographie : **Audrey Planchet**
Chargée de production : **Maria Leon Arraez**

5



Un tableau des processus cognitifs dans l'élaboration de relations

Le projet est le fruit de la rencontre entre trois spécialistes du mouvement : Thierry Pozzo, chercheur à l'INSERM Université de Bourgogne, Laurent Bonnotte, psychomotricien et artiste multimédia et Margherita Bergamo Meneghini, chorégraphe de la Compagnie Voix. Le choix s'est porté sur l'aspect non-verbal de l'intersubjectivité, celui qui consiste à considérer l'autre et soi-même dans un rapport temporo-spatial lié aux changements de points de vue, en tant que processus cognitifs.

Les processus cognitifs sur l'aspect non-verbal de l'intersubjectivité s'avèrent fascinants pour la création artistique, mais aussi avides de propositions de recherche, ce qui peut être issu de l'approche artistique de ce sujet. Les processus cognitifs sont par exemple caractérisés verbalement dans l'usage que l'on fait quotidiennement des pronoms personnels. Dès lors que l'on prononce à soi-même ou aux autres le « je » ou le « tu », la parole s'accompagne d'un point de vue qui nous éloigne ou nous inclus.



6

Les mots ne sont pas déterminés à l'avance. On a beau penser le plus souvent soi-même à la première personne, mais si par processus empathique on s'imagine à la place de l'autre qui nous regarde, on peut en quelques fractions de secondes se penser à la deuxième ou à la troisième personne, ou encore au pluriel. Ces changements de référentiel modifient la teneur de notre pensée, de nos dires et de nos actes, et donc du mouvement de notre corps seul et avec les autres. Comme le langage verbal, et bien souvent avec lui, les mouvements s'enchevêtrent entre les êtres et s'influencent sans cesse. Dans *Réticulations* nous mettons de côté le langage verbal pour mieux mettre en avant l'intersubjectivité infra-verbale.

Le choix d'ajouter une dimension visuelle numérique interactive relève de deux principales réflexions menées au fil de nos correspondances et de nos ateliers (le premier en juin 2019 à l'Espace Marey de Dijon, et le dernier en février 2021 à la Friche Artistique de Besançon, dont un journal est joint en fin de dossier). Le premier aspect est celui de la notion de **présence**, développée déjà dans le travail chorégraphique de Margherita avec sa création EVE, faite avec des casques de réalité virtuelle. Le dispositif vidéo et graphique modulable en direct créé par Laurent pour *Réticulations*, produit un nouveau paradigme concernant la notion de présence. Il se place parmi les personnes présentes, les danseurs et le public,

7

de manière à offrir une trace mnésique des déplacements et des mouvements de corps, ainsi que des relations. Ceci va influencer la perception qu'ont les danseurs d'eux-mêmes, individuellement et en groupe, ce qui est le deuxième aspect : **comment l'interface numérique change la perception de la réalité.**

Dans certains domaines de la psychologie et de la neurologie, sont amenées des réflexions et recherches à travers des notions de sympathie, d'empathie, et de changements de référentiels spatiaux, où le sentiment même de soi est un équilibre fluctuant qui dépend constamment de capacités inter-corporelles. La technologie numérique, celle qui saisit de plus en plus finement les comportements et par laquelle des modalités inédites d'interactions humain-machine deviennent possibles, transforme les apparences d'intersubjectivité. Tirer le parti esthétique d'incessants changements de point de vue est à l'origine du projet *Réticulations*.

Le dispositif programmé est à la fois interactif et modulable en temps réel. Il offre aux danseurs une mémoire de leurs mouvements, permettant ainsi de créer collectivement un tableau mouvant, où les liens relationnels sont matérialisés à travers les traces.

Réticulations veut rendre visible le phénomène de la **correspondance**, une notion étudiée par l'anthropologue Tim Ingold (*Faire anthropologie, archéologie, art et architecture*, 2013) : inscrite dans la durée, elle laisse vagabonder l'esprit du rêveur vers plusieurs autres rêveurs, ou encore, dans le cas des marcheurs d'un groupe, les marcheurs ajustent automatiquement la fréquence de leurs pas et alignent leurs intentions selon une même direction. La correspondance est faite de lignes sinueuses et rhizomatiques qui s'entrecroisent à certains moments et s'éloignent à d'autres, mais qui sont toujours reliées, et d'une certaine manière forment un **corps collectif**. Dans notre cas, les lignes sont accompagnées de formes plus complexes, mais aussi de pointes, et de surfaces pleines comme dans la peinture.



La création chorégraphique

La narration chorégraphique est interprétée par trois danseurs et se compose de quatre parties qui se répètent en boucle. A chaque boucle se manifestent les changements qui compliquent les relations entre les interprètes, et qui les entraînent dans un tourbillon intersubjectif entre les corps.

*Je, tu, elle, la machine.
La machine et moi, la machine et nous, la machine et elle, la machine et nous.
Moi et toi, lui, moi et lui, lui et toi.
Vous, eux, nous, je.*

L'action est basée sur la construction du mouvement, du regard, du déplacement. La somme et la répétition soulignent l'apprentissage, le mouvement remonte une sorte d'émulsion, et enfin une réticulation. A chaque reprise du cycle narratif formé par les quatre parties, les interprètes s'arrêtent pour regarder le public, comme pour insinuer que quelqu'un d'entre eux est le prochain à intervenir à l'intérieur du dispositif. En effet, à la fin du spectacle, avec un changement de lumière et de son, le public est invité à entrer par groupes de trois, et à s'essayer au jeu de l'intersubjectivité et de l'interaction - avec celle que nous appelons la machine.

La scénographie interactive

Le dispositif prévoit un écran de vidéoprojection au-dessus de la scène et incliné, sur laquelle les danseurs peuvent se retrouver comme dans un **miroir incliné** placé au plafond, et de manière que le public puisse avoir une vue d'ensemble de la scène. La scénographie peut être adaptée, en donnant toujours une dimension immersive au public, qui sera imprégné de la réticulation temporo-spatiale projetée sur l'écran.

Nous avons choisi de développer le dispositif visuel interactif avec le logiciel / environnement de développement libre **Processing**, qui permet de travailler avec un langage de programmation dédié particulièrement à la production d'images, la création plastique et graphique interactive et au graphisme de données. Ce langage est très proche des familles Java et C++, et permet de manipuler vidéos, son, et dispositifs électroniques comme l'arduino.

La relation interactive avec les danseurs sur scène se met en place grâce à la détection d'éléments sélectionnés, dans notre cas il s'agit d'éléments de couleur **rouge**. Chaque interprète pendant le spectacle, et par la suite le public qui souhaite expérimenter le dispositif mis à disposition, porte un vêtement rouge qui recouvre la partie

9

supérieure de son corps. De cette manière, le dispositif caméra-ordinateur-projection capte et suit la couleur rouge, ré-élabore les mouvements sur une forme variable de traces graphiques, et retransmet l'image sur l'écran. De là, à travers le dispositif, des relations graphiques se créent entre les corps des interprètes.

La machine est en silence, mais les réticulations des corps dansants et des traces visuelles se met en place dès le premier instant. Ça commence sur la scène, une manière de se mouvoir bien à soi. Voilà une autre personne, avec ses attitudes sculptées au fur et à mesure de sa vie. Elle évolue encore lorsqu'une troisième personne arrive. Et il y a la machine visuelle interactive, qui capte les moindres déplacements, et derrière la machine, il y a l'autre artiste. Il scrute la danse et il ajoute ses propres traces sur le tableau vivant pour révéler les liens qui se tissent entre les corps. Alors la danse devient tableau mouvant, et les nouveaux gestes sont imprégnés des mouvements passés, et déjà ils influencent les prochains. Se percevoir dansant et s'étendre sur toute la scène. Faire partie d'un paysage changeant continuellement. Dualité, attraction, répulsion, relations, image après image, une forme de « nous », un phénomène collectif. Laurent Bonnotte



10



Biographies

Thierry Pozzo est professeur de neurosciences à l'Université de Bourgogne et membre honoraire de l'Institut Universitaire de France. Sa recherche conduite au sein de l'unité INSERM 1093 Cognition-Action et plasticité cérébrale, tient compte de récentes avancées en neurosciences qui suggèrent un étroit couplage entre Action et Perception. Il soutient l'hypothèse que la cognition s'ancre dans le vécu corporel des individus contrairement à la métaphore du cerveau calculateur. C'est dans ce cadre théorique qu'il poursuit une réflexion sur les mécanismes cérébraux responsables de la production des actions et de la perception du monde vivant. L'étroitesse de ces questions et les normes imposées par la science l'ont convaincu depuis plusieurs années d'étendre sa réflexion au domaine de la perception des images et aux contaminations réciproques entre Art et Sciences.

Laurent Bonnotte est psychomotricien en institut d'éducation motrice et chargé de cours dans les instituts de formation en psychomotricité parisiens sur le polyhandicap ou encore sur les usages du numérique en thérapie et rééducation, et depuis plus de vingt ans il développe des actions artistiques multimédia (au sein de l'espace Khiasma

Lilas, courts métrages avec Sacrebleu Production sélectionnés dans plusieurs festivals). Ces dernières années, il travaille en collaboration avec d'autres artistes et scientifiques dans des projets qui questionnent souvent la corporéité dans des environnements numériques.

Margherita Bergamo Meneghini s'est consacrée à la danse contemporaine après une carrière professionnelle avec l'équipe italienne de gymnastique rythmique. Danseuse et également manager de la compagnie de danse Erre que Erre à Barcelone, en 2010 elle a co-fondé la compagnie Les filles Föllén avec Tuixén Benet. En 2017, elle s'installe en France et fonde la Compagnie Voix. Sa pièce *Eve, dance is an unplaceable place*, mêlant danse contemporaine et incarnation en réalité virtuelle, coproduite par la Compagnie Voix & Omnipresenz, a reçu avec le co-créateur Daniel González le Laval Virtual Award Recto VRso (France), le Grand Prix VR à au Kaohsiung Film Festival (Taiwan) en 2019, et il est sélectionné dans le Catalogue du Département Numérique de l'Institut Français. Elle crée actuellement des chorégraphies pour diverses productions audiovisuelles en 3D, VR et XR.

12



VIDÉOS

Réticulations :

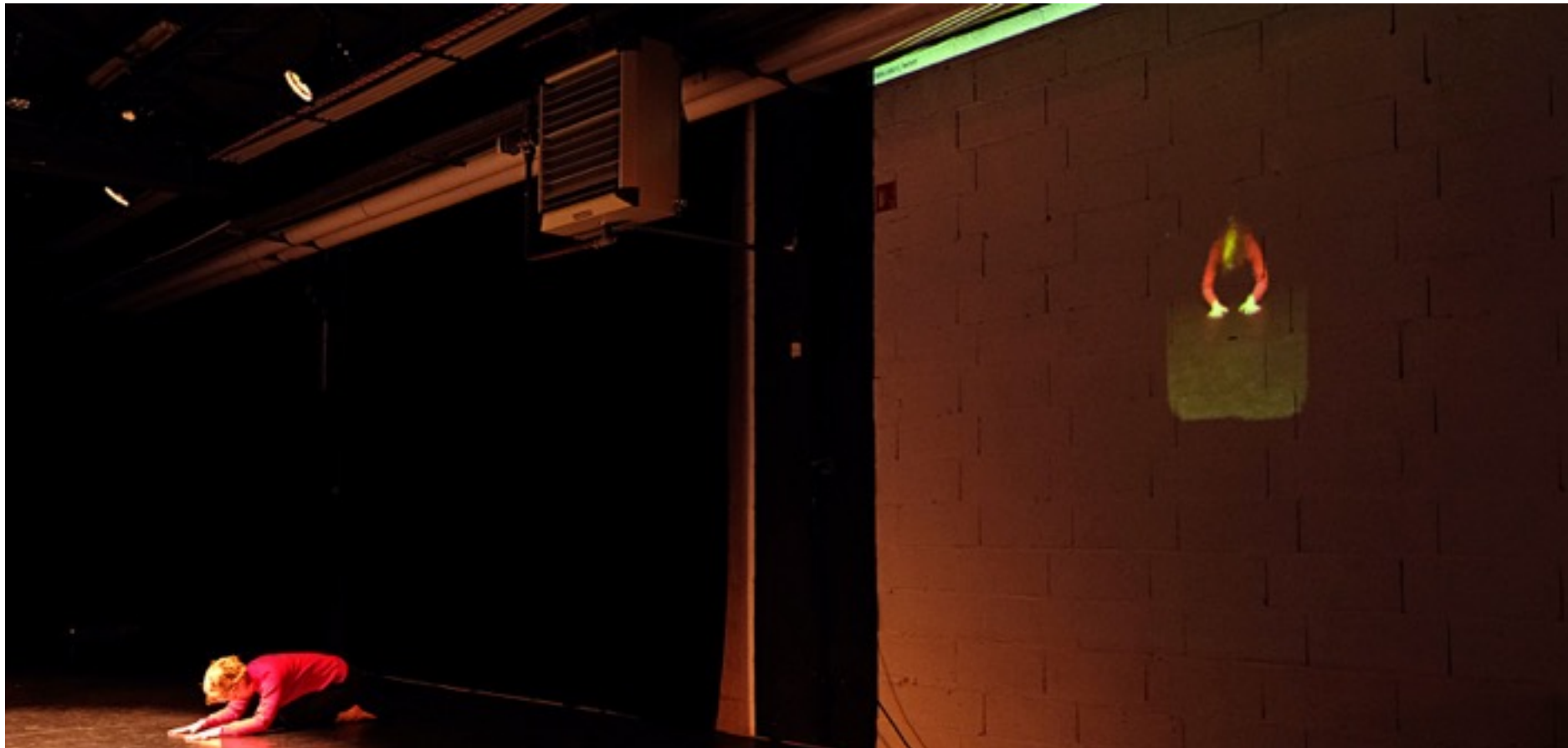
<https://vimeo.com/606027256/c7cd9912f2>

Réticulations [split screen teaser] :

<https://vimeo.com/606284357/76f499e62d>

Réticulations [teaser] :

<https://vimeo.com/606282529>



Journal de recherche- création

Lieu : La Friche Artistique, Besançon

Période: 1-5 février 2021

Participants : trois danseurs et une directrice de chorégraphie, un video-designer et une photographe le dernier jour

Éléments utilisés : corps en mouvement, voix, sons enregistrés, costumes, caméras et captures vidéo projetées en temps réel et interactives

Structure du travail :

1. Planification avant création

- 1.1. improvisation et rôles
- 1.2. type de echauffement
- 1.3. recherche de mouvement avec la voix
- 1.4. étapes de création et de répétition
- 1.5. expérience revisitée chaque jour sur le sujet de recherche
- 1.6. intervention de la projection vidéo interactive

2. Développement des actions chorégraphiques

- 2.1. définition de l'intersubjectivité et des contradictions de la communication, débat de groupe
- 2.2. définition de la subjectivité de chaque participant: qualité du mouvement - ligne (m), élasticité (e), spirale (c), articulations (b)
- 2.3. construction de phrases chorégraphiques basées sur chaque qualité différente
- 2.4. transmission de phrases dans le groupe
- 2.5. observation du passage de la transmission, occasionnelle ou structurée, et de l'évolution des phrases et des qualités
- 2.6. improvisation et répétition, observation des rôles et de leur évolution
- 2.7. improvisation, déconstruction et reconstruction d'une matière écrite collective
- 2.8. improviser à partir de zéro: réagir à la situation créée dans l'espace de jeu, en temps réel
- 2.9. accumulation d'expérience vers une fin

3. Intégration des éléments à la chorégraphie

3.1. relation entre chorégraphie et espace

3.2. relation entre chorégraphie et son

3.3. relation entre chorégraphie et costumes

3.4. relation entre chorégraphie et projection vidéo interactive

4. Remarques finales

4.1. la valeur du temps

4.2. la valeur de l'espace

Le sujet de recherche est le concept d'intersubjectivité, proposé comme moteur de réflexion et générateur d'idées. La spécificité du sujet, mais aussi l'immensité des interprétations et des implications conceptuelles qu'il peut donner, ont rendu l'expérience de la semaine de recherche-crédation très intéressante et dynamique. L'objectif était d'incarner ce concept dans une performance vivante avec trois danseurs professionnels compétents en techniques de danse contemporaine, interprétation et improvisation : Elise Boileau, Camille Chevalier et Benjamin Labruyère.

Pour passer du concept à l'action, nous avons proposé un jeu de rôle très simple. Il s'agissait de décider, parmi les trois danseurs, qui joueraient les rôles de «je», de «tu» et de «il / elle». Cette attribution des rôles nous a permis de passer par différentes étapes d'interprétation, et donc de prise de conscience de l'état émotionnel, cognitif et enfin de la réaction du mouvement qui joue chaque rôle. Nous avons été précis en indiquant les limites de chaque rôle, en suivant des indications : choisir le rôle en fonction de l'ordre d'entrée sur la scène (donc la première personne à entrer est «je», la seconde est «tu», et la troisième est "il / elle") ; prendre le temps d'observer l'espace vide ou l'espace occupé par les autres, s'observer dans cet espace, vide ou occupé, et créer des situations à partir de l'environnement (lumière, son, éléments, personnes) ; ne pas créer à partir d'idées préconçues ou de visions antérieures, ne pas monter sur scène avec un rôle prédéfini, mais jouer avec des réactions personnelles au moment instantané et confronté à l'environnement ; considérer les relations comme une sorte de système planétaire - comme le système solaire - dans lequel il y a une étoile au centre («je») et d'autres planètes qui tournent autour et qui se rapportent à elle et entre elles. Ainsi, pour travailler sur le concept d'intersubjectivité, se manifeste la nécessité de définir la subjectivité de chacun/e : à partir de là des relations se produisent.

Pour planifier le rythme de travail, nous avons établi un calendrier de cinq jours. Chaque journée comprend échauffement, improvisation non verbale, écriture de mouvements représentatifs, répétition et discussion orale. Elle était enrichie par les résultats de la veille, et par de nouveaux éléments ajoutés à chaque fois : corps, voix, sons, costumes, gestion de l'espace, projections interactives.

L'échauffement était un moment d'éveil physique, de respiration et de génération de mouvements orientés vers l'observation de son propre mouvement subjectif, à l'écoute et vers la connaissance du mouvement subjectif des autres. Nous avons combiné la voix avec le mouvement physique, en faisant des exercices de recherche pour les éléments qui peuvent définir une personnalité, et en les exposant à des rencontres avec les autres. Nous sommes donc passés des moments de travail collectif, aux moments de travail individuel, pour revenir ensuite toujours au travail collectif.

L'improvisation non verbale était basée sur la prémisse de la page blanche, d'essayer de vider l'esprit et le corps de toute image, lien ou sentiment antérieur, pour générer des situations instantanées, à observer. Toutes les sessions d'improvisation, qui étaient de 5 à 6 par jour, ont été enregistrées en vidéo et revues ensemble. L'écriture de mouvements représentatifs était un travail individuel de composition sur la base des qualités de mouvement de chacun/e, convenu après un moment de débat oral. La définition de la subjectivité de chaque participant était liée à une qualité de mouvement, dont nous avons défini la linéarité pour Margherita, l'élasticité pour Élise, la spirale pour Camille et les articulations pour Benjamin.

Une fois que nous avons partagé le matériel chorégraphique écrit en phrases d'environ 1'30" de durée, nous avons appris les phrases des autres, et nous sommes passés par un processus de répétition pour intégrer ce matériel chorégraphique dans notre mémoire, comme un vocabulaire commun.

Avoir un vocabulaire commun est un choix et un positionnement à ce stade, et offre l'exemple d'une certaine homogénéité de groupe. Enfin, le débat oral était une pratique quotidienne à laquelle nous avons donné de l'espace à différents moments de la journée. Dans un contexte de recherche, la lecture, la ré-élaboration écrite et la comparaison orale sont des moments fondamentaux. Dans ce contexte spécifique, le facteur de création-en-action permet de conduire à un autre cercle de réflexions, ou de «faire circuler» des idées autrement, en passant par une expérience incarnée dans l'instant et pas seulement soutenue par des expériences de vie extérieures — expériences vécues antérieurement, ou vues ou lues à partir de l'expérience d'autres personnes.

Chaque expérience de répétition de la mise en scène du dispositif improvisé est clairement unique et irremplaçable. Les éléments avec lesquels nous avons joué étaient donc : la qualité du mouvement personnel, la phrase chorégraphique commune, la réaction instantanée du corps et de la voix, les éléments sonores préenregistrés — sous forme de bruits ambiants ou de compositions musicales originales —, les costumes — des chemises rouges —, la construction d'une scénographie dans l'espace de jeu — faite de changements de lumière, de caméras, de projecteurs et d'images projetées, et d'une projection vidéo interactive générée par les caméras à travers le programme informatique géré en semi-direct par Laurent Bonnotte —.

En ce sens, l'objectif du projet *Réticulations* est de passer par différents moments de recherche-crédation, donc une combinaison de réflexion, d'étude, de jeu et de débat oral sur le thème de l'intersubjectivité, afin d'incarner le concept en actions instantanées, et de partager ensuite des pensées sur la valeur expérientielle de l'intersubjectivité. Nous pensons donc proposer l'installation au public de deux manières : un premier format d'observation et transmission de l'expérience d'autrui — celle des danseurs — et un deuxième format de participation active, dans lequel le public rentre dans le dispositif.