

technèmes

Armando MENICACCI

Technèmes (éléments minimums de technique comme morphèmes ou phonèmes).

Sous cette rubrique, il s'agira de s'intéresser aux résonances de sens que la rencontre entre la danse et les technologies numériques peut provoquer.

- À quelles conditions ces techniques apportent-elles une nouvelle pensée et une nouvelle pratique de la danse ?
- Y a-t-il de nouvelles questions posées à la corporéité par sa rencontre avec la vidéo, l'interactivité et Internet ?

Armando MENICACCI

La machine à fabriquer du geste Codes, langages et perversion

« Nos Beaux Arts ont été institués, et leurs types comme leurs usages fixés, dans un temps bien distinct du nôtre, par des hommes dont le pouvoir d'action sur les choses était insignifiant auprès de celui que nous possédons. Mais l'étonnant accroissement de nos moyens, la souplesse et la précision qu'ils atteignent, les idées et les habitudes qu'ils introduisent nous assurent des changements prochains et très profonds dans l'antique industrie du Beau. Il y a dans tous les arts une partie physique qui ne peut plus être regardée ni traitée comme naguère, qui ne peut plus être soustraite aux entreprises de la connaissance et de la puissance modernes. 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.¹ »

Paul Valéry

Bien que l'homme ne puisse pas être entièrement reconduit, évidemment, à des seuls jeux de langage, il est un être, en quelque sorte, « recouvert » de langage. Et les opérations sur le langage fondent une grande partie de ses activités. Or, si chaque style ou technique de danse est traversé par sa propre syntaxe, la danse en tant que catégorie abstraite (« l'orchésalité », comme le propose Michel Bernard)² travaille, selon Rudolf Laban, à la lisière du langage.³ En d'autres termes, comme l'écrit Hubert Godard, en dansant :

« on a la possibilité de s'immerger partiellement dans un certain type d'expérience du sensible qui se détache, momentanément, du rapport à la rhétorique du discours, du langage⁴ ».

Si donc la corporéité dansante, l'orchésalité, travaille dans l'espace, où l'expérience du sensible s'écarte (même si partiellement) du langage, quel est le sens et le potentiel de l'insertion de la formalisation dans les codes numériques porteurs de purs jeux de langages informatiques ? En d'autres termes : que peut faire l'informatique pour la danse ?

Que ce soit au niveau de la création ou de l'enseignement, nous croyons que la corporéité trouve d'autres moyens pour se renouveler dans ses mécanismes perceptuomoteurs. En effet, quand on n'arrive pas à exécuter un mouvement, très souvent, à moins qu'on ne soit porteur d'une pathologie spécifique, ce qui est bloqué c'est la perception de son corps, de l'espace ou de l'autre, en d'autres termes, de ce que nous reconnaissons comme « moi dans le monde ». Ce qui fait défaut, quand nous n'arrivons pas à opérer une coordination, n'est pas la capacité d'activation de la séquence musculaire qui crée le geste, mais une capacité d'aller à la pêche des sensations nécessaires. Comme le dit Hubert Godard :

« L'élément qui me paraît fondamental pour l'émetteur [du geste] c'est le fait que, pour l'exécution d'un mouvement, il faut commencer par l'articulation. Je vois l'articulation comme lieu de séparation entre une partie de mon corps qui reste à moi, et une autre partie qui bouge dans un espace auquel j'assigne un sens, une valeur, dans lequel je projette une image du geste, je construis une action virtuelle. Si je ne peux pas articuler ce

1. Valéry P., *La conquête de l'ubiquité*, 1934, in *Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la pléiade, t. II, 1960, p. 1284.

2. Bernard M., *Une évidence ambiguë. Esquisse d'une problématique des rapports entre la danse et la musicalité*, conférence donnée à Poitiers le 7 mai 1994, publiée dans *Notes Funambules*, Paris Université Paris VIII, 1995 ; texte publié dans *De la création chorégraphique*, Paris, CND, 2001, p. 175-186, en particulier, cf. p.173.

3. Cf. Michel Bernard, *Danse et musicalité*, dans *De la création chorégraphique*, op.cit.

4. Menicacci A., Quinz E., *Intervista a Hubert Godard*, in *La Scena Digitale. Nuovi media per la danza*, Venise, Marsilio, p. 371, trad fr. de Laura Pellegrino. Interview publiée dans le n°2 de *Quant à la danse*, pp. 42-47.

projet de geste, l'articulation est comme congelée (presque une arthrose), et cela se passe parce que quelque chose bloque un potentiel gestuel.⁵ »

Cette difficulté d'articulation (dans un corps physiologiquement sans pathologies majeures) est avant tout une difficulté d'articulation symbolique. Elle appartient au moins autant à la physiologie particulière dont chacun est porteur qu'à la catégorisation perceptive qu'on en fait, mais aussi à l'assignation de sens au milieu dans lequel le sujet se trouve. Il faut pouvoir donner un sens à tout cela pour bouger. L'arthrose dont parle Godard est donc d'abord une arthrose symbolique. Les difficultés d'articulation :

« peuvent être de différents types. L'incapacité de se virtualiser soi-même, l'espace et l'autre, peut dériver de la sensation de se sentir coupé en dehors de tout (presque une schizophrénie), et aussi de l'impossibilité à dépasser la tristesse suscitée par cette séparation (mélancolie). Dans le dernier cas, ce n'est pas possible d'élaborer le deuil dans l'articulation d'un membre, et donc de créer un geste, parce qu'on a peur d'en perdre le contrôle. Tous les discours sur la mélancolie sont fondés sur cette dynamique du deuil impossible, de l'articulé impossible.⁶ »

L'ancrage de la difficulté à virtualiser (soi-même, l'espace ou l'autre) naît dans la difficulté de sentir, mais cette capacité participe d'un mécanisme fictionnaire lui-même, mis en évidence dans beaucoup d'écrits dont nous citons quelques-uns, et dans le champ médical et dans le domaine philosophique.⁷

« Dans mes recherches, j'ai compris que la séparation se construit autour d'une fiction : pour bouger je suis obligé d'imaginer le monde, dans tous les sens du terme, de le topologiser, de le nommer, de le colorer et de le dynamiser. C'est dans cette représentation du monde que mon bras part et opère cette séparation. On crée ainsi, avec la tristesse générée par la séparation, un jeu savant [...] qui s'insère dans la capacité de projeter un espace virtuel, de le rendre dynamique et de l'orienter, d'accélérer la prospective ou de l'aplatir. Ce sont des jeux bien connus en peinture.

[...] Si l'on voulait faire un jeu de mots, on pourrait affirmer que dans la production du geste il y a un « projet » et un « jet ».⁸ »

Il s'agit bien, donc, d'une difficulté à rediscuter et à réinventer des sensations, une anatomie particulière, un geste nouveau et un espace fluide. Ce qui rend difficile de se lancer dans l'aventure de la création d'un geste nouveau n'est pas tant la complexité des commandes d'activation musculaire : c'est plutôt la difficulté que nous avons à renouveler la manière dont nous percevons.

Ces obstacles mènent à ce que Godard appelle la « névrose chorégraphique » : la répétition automatiques de schémas sensorimoteurs essentiellement identiques. L'incapacité à inscrire un geste nouveau naît donc d'une configuration particulière, difficile à lâcher, des mécanismes perceptuomoteurs, rivés de façon plus ou moins compulsive à un ensemble de référents déterminés.

⁵. *Ibid.*

⁶. *Ibid.*

⁷. Cf. Ramachandran V., « Interaction between motion, depth, color and form : the utilitarian theory of perception », in BLAKEMORE C., (sous la direction de) *Vision, Coding, and Efficiency*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990, p. 347 ; McAdams S., « Audition », in Richelle M., Requin J., Robert M., (sous la direction de), *Traité de psychologie expérimentale*, t. I, Paris, PUF, 1994, pp. 284-344 ; Bernard M., « Sens et fiction », in *Nouvelles de danse*, n. XXIII, avril 1993, n. éd., *De la création chorégraphique*, Paris, CND, 2002, pp. 95-100. Cf. ch. I, § 1.1, note 73 et le corps de texte relatif à cette note.

⁸. trad fr. Armando Menicacci, Emanuele Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, op. cit. *Quant à la danse*, pp. 42-47.

Armando MENICACCI • La machine à fabriquer du geste. Codes, langages et perversion

C'est là que le numérique, à la fois pour la pédagogie et pour la création, peut être intéressant comme stratégie de dépassement, un dépassement qui constitue une forme de subversion du sentir : presque une perversion des habitus qui font que, compulsivement, nous répétons les mêmes gestes, puisque nous répétons le même ressentir. Une des caractéristique du numérique est une certaine potentialité synesthésique : gestes, textes, sons et images peuvent être codés et devenir à leur tour textes, gestes, images et sons.

9. *Ibid.*

10. C'est sur ce point que nous avons eu un échange assez vif avec l'écrivain et commissaire Eric Troncy lors d'une émission de France Culture, le 20 octobre 2002.

Troncy exprimait sa déception face aux images projetées pendant

« + ou - là », création de

l'Association Fin Novembre à laquelle nous avons collaboré. Notre position était différente : en jugeant les images projetées avec un regard de plasticien, on

risque de négliger leur nature opérationnelle, tournée vers ce que le dispositif peut induire dans la présence des danseurs sur le plateau. Les « techno-images », pour reprendre l'expression d'Anne

Cauquelin, ont une nature interactive qui exprime leur valeur non seulement par rapport à leur construction plastique, mais surtout par rapport à leur nature opérationnelle comme éléments faits pour la relation de manipulation par les interprètes et/ou les spectateurs.

« Quand je bouge, je suis informé sur les modalités de mon mouvement par le canal proprioceptif (l'aperception cinesthésique, la sensation interne du mouvement). Avec des capteurs sur le corps (au genou ou à la cheville, par exemple), les informations proprioceptives concernant le mouvement de ces parties peuvent être transformées en signaux visibles et sonores. Dans la pratique, les informations sont remédiées par l'ordinateur qui transforme mon mouvement en image ou en son. Je me trouve à ce point face à un choix : je peux me concentrer sur le canal sensorial habituel, celui du proprioceptif, ou sur les images visibles projetées sur l'écran, lesquelles m'informent sur mon mouvement d'une autre façon. Il est évident qu'en ayant à disposition un tel artifice il est possible de couper le cercle vicieux de la perception proprioceptive.⁹ »

C'est donc bien le codage et son traitement qui permettent d'avoir le choix de modalités perceptives pouvant troubler les eaux parfois trop calmes (voir stagnantes) de la perception. C'est aussi dans le détour par les dispositifs de codage et de réélaboration, la boucle rétroactive, le feedback généré, que l'accès à la révision des modalités perceptuomotrices peut avoir lieu.

Il est intéressant de noter que cela vaut à la fois pour le champ pédagogique et pour la création chorégraphique. Le travail de création de Rachid Ouramdane, en France, s'inscrit dans le désir de se confronter à des dispositifs donnant un retour sensoriel d'abord aux interprètes de l'œuvre, pour qu'ils puissent être surpris par eux-mêmes et produire du nouveau grâce à la boucle rétroactive, au *feedback* généré par la réponse de plusieurs dispositifs technologiques aux gestes. Ensuite, les éléments produits par l'interaction entre geste et dispositifs sont aussi pensés comme éléments ayant une valeur scénographique.¹⁰

Encore une fois, cette modalité ne vient pas se substituer à tout l'arsenal de techniques que la danse s'est forgé, et continue de se forger, dans le but d'éveiller la sensation et d'ouvrir les individus à la capacité de formuler des gestes nouveaux. Le numérique vient simplement s'ajouter à ces instruments avec des potentialités et spécificités propres, que nous pouvons résumer ici, comme le codage, le traitement des éléments codés, la construction des interfaces de saisie, le traitement et la sortie des matériaux, et l'interopérabilité des entités en présence.

LES INTERFACES COMME LIEU DE TRAVAIL

La spécificité des dispositifs technologiques interactifs est d'opérer sur la configuration perceptuomotrice du danseur (en apprentissage ou en spectacle) et s'actualise donc dans la relation à un dispositif technologique. Mais le réglage particulier du dispositif, sa pertinence par rapport à un projet (artistique

RUBRIQUES

Au contraire, il nous semble que du point de vue de la création, comme de celui de la pédagogie, le passage par ce milieu technologique nous rapproche de la corporéité et contribue, sinon à nous rendre un corps, au moins à nous en donner une autre perception. En cela les technologies constituent un moyen de sonder, d'explorer, de mettre en scène et de connaître la corporéité bien plus qu'un moyen de la porter à sa perte.