

# GEODANSE : L'ÉMERGENCE D'UNE DANSE DANS UN ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE

Vivian Fritz

Volume 2, numéro 1, 2019

Danse

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1062560ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1062560ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La chambre blanche

ISSN

2562-3222 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fritz, V. (2019). GEODANSE : L'ÉMERGENCE D'UNE DANSE DANS UN ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE. *Écosystème*, 2(1), 23-34.  
<https://doi.org/10.7202/1062560ar>

## **GEODANSE : L'ÉMERGENCE D'UNE DANSE DANS UN ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE**

**Vivian Fritz**

### **Introduction**

À l'occasion de la notion d'*écosystème* proposée par la présente collection, nous cherchons à partager une approche de la danse et des technologies du numérique, évoquant le concept d'*écosystème numérique* et la démarche du laboratoire expérimental *GeoDanse*.

*GeoDanse* s'inspire de questionnements sur la géolocalisation<sup>11</sup> et sur les émergences esthétiques et méthodologiques du croisement entre la danse contemporaine et l'internet ; une co-habitation entre des éléments artistiques et techniques (caméra vidéo, internet, projection, logiciels interactifs) qui prolonge, diversifie et transgresse la définition de « danse » dans la complexité d'un *écosystème numérique*.

Le terme d'*écosystème numérique* nous intéresse dans le sens de structure réactive et hybride, de dépendances et d'échanges générateurs de nouvelles dynamiques où la danse est le principal acteur. Les professeurs Serge Agostinelli et Nicole Koulayan définissent ce terme ainsi :

S'inspirant du domaine de la nature et de l'environnement, le terme *écosystème numérique* peut être défini comme un ensemble dynamique composé d'acteurs (créateurs, producteurs, diffuseurs, usagers) et de produits numériques (sites web, réseaux sociaux, plateformes, logiciels). Chaque élément est en interdépendance/interaction avec tous les autres et contribue à constituer la complexité et la richesse de cet ensemble<sup>12</sup>.

De cette façon, notre *écosystème numérique* se construit en interaction avec le corps dansant et les dispositifs techniques, permettant des échanges en images avec d'autres danseurs en images, à distance, et en temps réel. Ce nouveau format de création conditionnerait ainsi de nouvelles formes de matérialité, de présence, de déplacement, de diffusion et de réception de l'œuvre chorégraphique.

L'hypothèse centrale de ce travail concerne une danse qui n'existe qu'avec l'intermédiation des outils techniques, en particulier l'utilisation de la visioconférence pour la création d'un spectacle vivant. Cet outil permet la communication à distance et en temps réel, impliquant la caméra vidéo et le son, reliés à l'internet ; il attire également notre attention sur toutes les possibilités d'expérimentation technique, d'échanges socioculturels, multidisciplinaires et

---

<sup>11</sup> La géolocalisation est une méthode qui permet de trouver une personne, un lieu, un objet, sur une carte ou *map*, à l'aide de coordonnées géographiques (latitude et longitude).

<sup>12</sup> Serge Agostinelli et Nicole Koulayan, *Les écosystèmes numériques, Intelligence collective, développement durable, interculturelité, transfert de connaissances*, Paris, Presses des MINES 2016, p. 7.

artistiques, qui jouent de manière significative sur les possibles applications à la création chorégraphique<sup>13</sup>.

Cette nouvelle danse redéfinirait les éléments de base de la création chorégraphique, corps-espace-temps, transgressant les formes de représentation et de diffusion de l'œuvre. Nous considérons l'interaction du trio corps-espace-temps comme la principale problématique de création dans le contexte de création sur le web.

Ainsi, nous cherchons à comprendre, depuis la danse, comment l'interconnexion permanente (ce à quoi nous sommes incités par la vie moderne) interpelle les relations humaines, transformant les liens sociaux et les formes de communication. Les réseaux sociaux, par exemple, se développent comme des *écosystèmes numériques* de co-habitation entre humains et machines, modifiant nos perceptions et notre langage (gestuel, oral, symbolique). La danse serait impliquée directement en tant que corps qui partage un univers artistique et quotidien à la fois.

### **Dialogues « spatiaux »**

Si nous partons d'une définition élémentaire de ce qu'est la danse, nous pourrions dire qu'elle est l'art du corps en mouvement, interagissant avec un espace et un temps déterminés. De cette manière, l'espace de la danse, en tant qu'élément de base, manifeste à travers différents styles son importance dans le résultat d'une oeuvre.

L'espace est la « donnée fondamentale de l'expérience dansée »<sup>14</sup>, affirme Philippe Le Moal, dans le *Dictionnaire de la danse*. Il y explique que l'espace de la danse est déterminé « par les cadres social et esthétique de son expression et, notamment, par les fonctions réelle et symbolique des lieux dans lesquels elle prend place »<sup>15</sup>. Sur ce principe, la relation corps - espace se construit sur de complexes dynamiques culturelles, expérientielles et poétiques qui donneront à la danse sa particularité.

Dans une salle de théâtre classique, par exemple, l'oeuvre à présenter doit prendre en compte les conditions que cet endroit impose à l'artiste et au spectateur. Or ce type de salle est un endroit fermé, avec un public passif, lequel se trouve assis à une place qui généralement donne à voir le spectacle de manière frontale. Cette structure est modifiée par certains artistes des années soixante, et qui cherchent à casser des structures esthétiques en se lançant dans l'exploration du mouvement dans des espaces publics. Ces expériences mettront en question les différents points de vue d'observation de la danse, ainsi que la participation active des spectateurs.

En conséquence, si le geste dansé est conditionné par son espace, et si l'espace est susceptible d'être conditionné pour une nouvelle danse dans un contexte déterminé, quelles pourraient être les conséquences dans un environnement numérique ?

---

<sup>13</sup> Pour plus d'informations consultez la thèse doctorale « Danse et nouvelles technologies, vers d'inédites écritures chorégraphiques », Vivian Fritz, 2015, p. 154.

<sup>14</sup> Philippe Le Moal, (dir.), « Espace », *Dictionnaire de la danse*, Paris, Larousse, 2008, p. 730.

<sup>15</sup> *Ibid.*

Parler d'un environnement numérique implique la mise en place de dispositifs, du mot d'origine latine « *dispositus* », « qui prépare »<sup>16</sup>. La « préparation » de l'environnement technique déterminera donc le contexte du style de danse à travailler. Cela dit, on pourrait aussi envisager que le style de danse à développer détermine les dispositifs à placer ou à reconfigurer.

Sur ce principe, le travail du danseur et chorégraphe états-unien Merce Cunningham suit un parcours innovant en ce qui concerne les dispositifs. À partir des années soixante et tout au long de sa carrière, il développe une ligne théorique autour des réflexions sur le temps et l'espace. Il s'intéresse à différentes formes d'usage technique, impliquant l'utilisation de caméras en direct, de transmission des images par satellite, de logiciels interactifs, etc. Dans l'une de ses œuvres, *Variation V* (1974), cinq danseurs suivent une séquence de mouvements différents captés par des caméras en direct, et les projetant en temps réel sur la scène. Le public est alors amené à regarder un danseur de manière aléatoire et à changer le point de vu selon son choix ; il construit ainsi sa propre chorégraphie.

À ce propos, Cunningham affirme :

L'espace propre à la caméra représente un défi. [...] La caméra prend un point de vue fixe, mais celui-ci peut être changé. On a la possibilité d'une rupture en utilisant une seconde caméra qui peut modifier la taille du danseur, ce qui, à mes yeux, affecte aussi le temps, le rythme du mouvement. On peut ainsi montrer la danse d'une manière qui n'est pas possible sur scène<sup>17</sup>.

À travers cet exemple, le chorégraphe façonne un environnement des interactions corps-machine, déclencheur des dialogues spatiaux qui font partie de sa signature chorégraphique. Un principe inspirateur de notre propre expérience *GeoDanse*, dans laquelle les choix d'observation jouent sur le « comment » de la construction du mouvement.

### ***GeoDanse* : Espace(s) et dispositif(s)**

La problématique de l'espace scénique avec l'usage de dispositifs techniques nécessite une pensée ouverte à de nouvelles formes de perception du geste dansé, lequel se construit sur d'autres façons de concevoir le corps, l'espace et le temps. Le professeur et chorégraphe Armando Menicacci s'exprime ainsi par rapport à cette nouvelle dynamique de création :

Tout d'abord la nouvelle sensibilité du lieu, créée par les dispositifs, permet à l'interprète une réorganisation de sa perception. Le lieu de la performance est vécu autrement. En effet, deux polarités structurent la relation à l'espace. En tant qu'interprète, on peut s'appuyer sur la conscience ordinale et objective des dimensions et des rapports de distance : on

---

<sup>16</sup> Françoise Juhel, (dir.), *Dictionnaire de l'image*, Paris, Vuibert, 2006, p. 115.

<sup>17</sup> Merce Cunningham cité par Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2005, p. 18.

mesure l'espace. Dans ce cas, le référent est moins la proprioception que le regard ou l'écoute. On pourrait parler de relation « extéroréférée » (on parle de mouvement extéroréféré quand son déploiement est le fruit d'une attention qui privilégie la vue ou l'ouïe plutôt que la proprioception (intéroréféré)<sup>18</sup>.

En concordance avec les réflexions du professeur de Menicacci, la sensibilité par rapport au nouvel espace créé par les technologies convoque plus la vue que les autres sens, poussant le danseur et le chorégraphe à se placer depuis de nouvelles perspectives de création. Dans notre cas, le choix de travailler avec une télétransmission en direct a impliqué la mise en place de dispositifs avec caméras et projections, de manière à ce que les danseurs et participants puissent interagir entre eux. Ces espaces se construisent entre des endroits physiques (organiques, matériels) et en images (immatériels, virtuels).

Par exemple, dans le cas d'une communication par *Skype* entre deux personnes, cela signifie que la *personne 1* aura deux images sur son écran : une image de la personne avec laquelle elle parle, et une autre image d'elle-même en train de parler. La *personne 2*, laquelle se trouve à distance, aura la même configuration sur son écran : sa propre image et celle de son interlocuteur. Dans les deux cas, les personnes en connexion peuvent se voir en train de communiquer, partageant leur attention entre deux images, celle de leur propre corps qui dialogue et celle du corps lointain. Cette dynamique de perception permet de visualiser depuis un regard extérieur sa propre gestualité, ce qui permet de modifier ses gestes en temps réel en une sorte d'improvisation gestuelle communicationnelle.

Cette nouvelle manière de communiquer nous interpelle sur la façon dont nous voudrions être vus par l'autre, une situation inédite si nous sommes conscients que dans une communication « face à face » nous ne pouvons pas nous voir en train de parler.

Si nous transposons cette expérience communicative à notre expérience de danse, nous trouverons que les personnages qui dialoguent à travers le mouvement doivent développer une capacité d'attention multiple ; c'est-à-dire être « présents » dans différents espaces en simultané, se concentrer sur la manière dont leur mouvement sera vu dans les différents espaces de diffusion.

Il faut aussi constater qu'un croisement disciplinaire se produit : la danse doit considérer son langage dansé avec ses caractéristiques de déplacement, d'usage de l'énergie, de positions et de gestes, etc, et, de plus, s'intéresser à un langage cinématographique, avec sa conscience du cadrage, des plans, de la lumière, de la décoration, ce qui devient plus compliqué quand toute cette démarche se déroule en temps réel.

En conséquence, pendant la connexion entre deux personnes éloignées, la co-habitation des espaces parallèles doit être considérée individuellement et collectivement à la fois :

1. Les espaces d'émission, où se trouvent les danseurs en chair et en os, lesquels peuvent choisir d'avoir ou non un public présent.

---

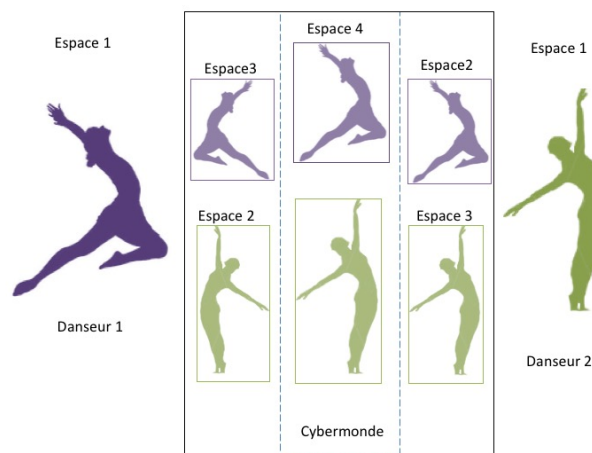
<sup>18</sup> Armando Menicacci, « (Nouvelles) espèces d'espaces » dans *Quant à la danse*, Images En Manoeuvres, Éditions Le mas de la danse, no. 3, février, 2006, p. 30.

2. L'espace du danseur en chair et en os qui se prolonge en image vers l'autre endroit de réception.
3. L'espace émetteur qui visualise sa propre image en direct.
4. Les différents espaces d'émission visibles sur internet.

Ainsi, les résultats de l'interaction avec les espaces et les danseurs multiples placent les danseurs dans la nécessité d'un travail réflexif et sensible sur le mouvement voyageant dans des mondes parallèles.

Ci-dessous, un schéma peut nous aider à visualiser ce type de configuration de l'espace et du corps dansant.

Figure 1 : Vivian Fritz, *Schéma*, 2018.



Dans le cas de *GeoDanse*, dans sa version « mes frontières, tes frontières », nous avons créé une performance pour le festival Cruces Sonoros dans le Musée d'Art Contemporain à Santiago du Chili (2017). Nous avons construit un *écosystème numérique* qui a permis l'interaction entre quatre univers en parallèle, connectés en temps réel : le Chili (au MAC<sup>19</sup>, Musée d'art contemporain à Santiago), la France (au Centre de la culture du numérique de la ville de Strasbourg, le Shadok<sup>20</sup>), l'Espagne (au centre culturel Fabra i coats<sup>21</sup> à Barcelone) et l'internet.

Nous avons installé et coordonné des dispositifs dans chaque endroit de connexion, en considérant la position de la caméra et l'espace d'interaction et de visualisation de soi-même et des autres participants. La visualisation de l'œuvre pour le public a été pensée pour le Chili et le web. La France et l'Espagne n'avaient pas de public. Notre défi a été de casser les frontières spatiales, matérielles, culturelles et corporelles qu'imposent la distance géographique, la culture locale, la langue, etc. La principale problématique était de pouvoir

<sup>19</sup> Le MAC est le Musée d'Art Contemporain de la ville de Santiago au Chili. Site web : <http://www.mac.uchile.cl/>

<sup>20</sup> Le Shadok est un centre culturel dédié à l'art numérique. Site web : <https://www.shadok.strasbourg.eu/>

<sup>21</sup> La Fabra i coats est un centre artistique, endroit de résidence permanente des artistes Konic Thtr. Site web : <http://ajuntament.barcelona.cat/fabraicoats/en/>

évoquer l'idée de dépassement de frontières. Comment la traduire à travers la danse ? Quel type de geste construire ?

Dans une première étape, nous avons travaillé sur un espace et un temps de rencontre entre deux musiciens et une danseuse au Chili, deux danseuses et un musicien en France, et le duo Konic Thtr en Espagne. Les moments de rencontre ont duré trois mois, avec des séances d'une heure, une fois par semaine. La connexion a été prévue depuis le lieu de travail ou le domicile, et en fonction de la disponibilité des participants, en interaction parfois entre trois, quatre, cinq ou six intervenants.

Les séances de travail ont abordé différents sujets, lesquels se sont déterminés après un bilan réalisé à la fin de chaque séance. Par exemple, nous avons travaillé sur l'interaction entre eux et leurs gestes, privilégiant le gros plan et les mouvements séquentiels et lents. Par la suite la dynamique de travail a évolué sur des interactions de type « question-réponse », avec des mouvements toniques, saccadés, des moments d'immobilité, des entrées et des sorties du champ de la caméra, différentes positions du corps, etc. Parfois, nous sommes revenus à des moments ciblés pour approfondir l'expérience, construisant ainsi un *écosystème numérique* correspondant à nos recherches, et développant un langage qui est devenu celui de notre danse.

Ainsi, le corps dansant de *GeoDanse* était un corps en « situation » (au sens large du terme) de danse, capable de construire des frontières, avec des portes et ponts de connexion. Une condition qu'évoque bien Georg Simmel :

Parce que l'homme est l'être de liaison qui doit toujours séparer, et qui ne peut relier sans avoir séparé, il nous faut d'abord concevoir en esprit comme une séparation l'existence indifférente de deux rives, pour les relier par un pont. Et l'homme est tout autant l'être-frontière qui n'a pas de frontière<sup>22</sup>.

Dans ce sens, le corps devient une porte d'entrée et de sortie des mondes parallèles avec une double expérience de frontières qui séparent et relient en même temps. Cet organisme, le corps dansant, est la synapse capable de connecter le monde matériel et virtuel, dans ses dimensions poétiques, esthétiques et scientifiques, à la recherche d'un nouveau langage dansé. Mais quel serait ce langage ?

En revenant à notre cas *GeoDanse*, à la quête d'un langage cohérent avec le contexte de création, nous nous sommes trouvés face à un problème difficile à résoudre : comment notre langage pourrait-il apporter une dimension sensible ? À savoir comment pouvoir partager les émotions du corps dansant sans tomber dans les stéréotypes froids qui évoquent les dispositifs techniques et les images spectaculaires sorties des effets spéciaux des derniers logiciels ?

En conséquence, nous sommes revenus à l'essentiel d'un corps qui se prépare pour la danse, nous avons évoqué l'idée de nous installer dans l'instant présent, en prenant

---

<sup>22</sup> Georg Simmel, « Pont et porte », dans *La Tragédie de la culture*, Paris, Éditions Rivages, 1988, p. 168.

conscience de notre corps comme matière organique. Les yeux fermés, nous avons exploré la conscience de notre placement spatial, où nous étions, la géolocalisation du pays, la ville, la salle. Par la suite, nous avons placé notre attention sur les dispositions des parties du corps dans l'espace (les mains, les pieds, la tête), les appuis, la gravité... À partir de ce moment, nous nous sommes concentrés sur la respiration, métaphore d'un flux d'oxygène qui se déplaçait entre l'intérieur et l'extérieur de nous-mêmes pour se répandre par la planète à d'autres univers humains, intérieurs et extérieurs. Les autres sens ont suivi la même image de points, tunnels, fenêtres de connexions entre nous et les autres, entre nous et l'espace. Ainsi, sans bouger, nous avons attiré l'attention sur la température et la texture que percevait notre peau, les sons perçus par nos oreilles, les odeurs captées par le nez, le goût de notre salive et finalement l'ouverture de nos yeux. Plus tard, nous avons repris ces réflexions pour la performance, en invitant le public à respecter ces instructions, en guise d'introduction à ce qui allait suivre.

Une fois concentrés dans notre corps organique, nous avons observé comment ce corps se plaçait dans un espace envahi de dispositifs, avec la question : comment serait-il possible d'interagir sans perdre l'état sensible décrit auparavant ? Un état qui évoque d'une certaine façon la vision du scientifique Francisco Varela :

Or, comme la grande partie de notre vie est liée à la façon dont nous percevons d'autres entités, et à la compréhension de ce qui se passe entre nous, il n'est pas étonnant que les sciences de l'information, entendues dans un sens très large, soient chargées d'implications philosophiques, éthiques et politiques<sup>23</sup>.

Dans ce contexte, le corps dansant et les dispositifs techniques deviennent un seul contexte d'échange, ne s'opposant pas l'un à l'autre, mais se complétant vers un seul objectif : danser.

Nous avons trouvé l'un des sujets d'inspiration de nos recherches dans les communautés virtuelles, en particulier celles qui se développent dans Facebook. Ici, nous avons constaté des émergences de représentation du corps à travers des images capturées par des appareils photo permettant de réaliser des *selfies*, des caméras pour produire des vidéos et des effets spéciaux. Les photographies du profil et celles postées sur le journal des réseaux sociaux, par exemple, se diversifient entre mouvements du visage, gestes en solo ou en groupe, dans des décors différents (à l'extérieur ou l'intérieur d'une habitation, dans la rue, la nature, etc.), mais nous trouvons aussi des gestes corporels qui nous interpellent : gros plans des yeux, des pieds, des mains, etc. Ces images participent à un langage visuel en développement permanent. Ces corps sur le web réinventent leur image dans l'expérimentation des outils et l'influence de la communauté. Si cette dynamique s'envisage pour les applications de visioconférence, la situation s'élargit en raison de la caméra en direct qui permet la réponse immédiate d'un autre. Cette action-réaction, communicative et visuelle, nourrit le flux des gestes et l'imagination à grande vitesse. D'un autre point de vue, la caméra en direct est aussi un miroir moderne, non pas seulement

---

<sup>23</sup> Francisco J. Varela, *Autonomie et connaissance, essai sur le vivant*, Paris, Éditions du Seuil, 2<sup>e</sup> édition, 1989, *De máquinas y seres vivos*, p. 9.



visible pour celui qui se regarde, mais bien plus large puisqu'il peut être visible par tous ceux qui ont accès à la télédiffusion.

Depuis notre danse, les flux des interactions en images peuvent réveiller le langage des danseurs immergés dans l'espace scénique avec les dispositifs de télétransmission, produisant une multitude de possibilités chorégraphiques, en solo, en duos et en groupes. À travers les images suivantes, nous pouvons illustrer la performance *GeoDanse, mes frontières, tes frontières*, et leurs dispositifs installés dans différents endroits. Elles peuvent évoquer les interactions et les possibilités de visualisation d'un seul mouvement « présent » dans les différents espaces parallèles. Dans la figure 1, l'équipe GeoDanse est placée dans le Musée d'Art Contemporain au Chili, telle que le public présent a pu la voir. La figure 2 montre l'équipe GeoDanse au Shadok à Strasbourg, France, sans public. La figure 3 illustre les dispositifs et le duo d'artistes Konic Thtr, depuis la Fabra i coats, Barcelone, Espagne, sans public. Enfin, la figure 4 montre la performance depuis le web. Ici, les différents endroits en connexion directe sont visibles et modifiables à partir d'un bouton qui permet pour l'internaute de changer les cadres en temps réel ; cette plateforme et l'application « PLAZA » ont été mises à notre disposition par REUNA Chili<sup>24</sup>.

**Figure 2:** Performance *GeoDanse, mes frontières, tes frontières*, Musée d'Art Contemporain à Santiago du Chili (MAC) en connexion simultanée avec la France (Shadok, Strasbourg) et l'Espagne (Fabra i coats, Barcelone). Les artistes présents sont Laura Leyton (danseuse au Chili), Rolando Cori et Leonardo Cendoyya (compositeurs et musiciens au Chili), Daniela Guzman et Sofia Bryant (danseuses en France), Sergio Nuñez (compositeur et musicien en France) et Konic Thtr (duo d'artistes multimédias, Espagne), 6 janvier 2017. 2.1. Extrait de la vidéo réalisée par Claudio Muñoz, Reproduite avec l'aimable autorisation du Musée d'Art Contemporain à Santiago du Chili. 2.2. Extrait de la vidéo réalisée par Christophe Cerdan au Shadok, Strasbourg. Reproduite avec l'aimable autorisation de l'équipe GeoDanse. 2.3. Reproduite avec l'aimable autorisation du duo d'artistes Konic Thtr. 2.4. Extrait de la vidéo sur le web. Reproduite avec l'aimable autorisation de REUNA Chile.



<sup>24</sup> Réseau universitaire national de science et éducation du Chili (REUNA). Site web : <http://www.reuna.cl/>

Le théoricien spécialiste en médias Marshall McLuhan, évoque la façon dont les médias modèlent nos systèmes de vie :

Ceux qui s'interrogent sur les médias tiendraient la clé de la forme de ce pouvoir qu'ont tous les médias de refaçonner les vies qu'ils touchent s'ils voulaient seulement méditer sur celui qu'a la lumière électrique de transformer la moindre des structures de l'espace et du temps, du travail et de la société<sup>25</sup>.

Cela nous amène aussi à réfléchir aussi au pouvoir de transformation de l'art.

Du point de vue de *GeoDanse*, le corps dansant se réinvente au fur et à mesure que les danseurs regardent leur image et celle des autres à distance. Ils sont guidés par un contexte socio-culturel qu'il nous intéresse d'observer sur le web, comme ce que nous avons évoqué à travers les communautés virtuelles. Ce corps est un corps qui choisit son environnement, car « être danseur, c'est choisir le corps et le mouvement du corps comme champs de relation avec le monde, comme instrument de savoir, de pensée, et d'expression »<sup>26</sup> ainsi que l'affirme Laurence Louppe.

Du point de vue perceptif, ce corps se confronte à une nécessaire relecture des sens, un corps qui selon le chorégraphe Jean Marc Matos, « [...] est aujourd'hui, plus que jamais, fondamental et indispensable si nous voulons établir une connexion viable avec la technologie en général, et avec les technologies numériques et les nouveaux médias en particulier »<sup>27</sup>.

Or, comment le corps dansant se redéfinirait-il ?

Le corps dansant se confronte à des éléments chorégraphiques à envisager d'une autre manière dans l'environnement technique : l'énergie, les placements et les déplacements dans l'espace, la durée, la vitesse, l'intention du mouvement, les gestes, la narration, s'inscrivent dans des dynamiques hybrides de dialogues dans des mondes parallèles, des matérialités et des espaces divers, et des « défauts » techniques à prendre en compte.

Par rapport au « défaut », par exemple, un mouvement produit dans un endroit de connexion aura un décalage par rapport à son image diffusée. Ce décalage peut aller des images qui semblent être diffusées presque en synchronisation en retard de plusieurs secondes, jusqu'au blocage de l'image. L'image peut aussi être pixélisée, ou même effacée par la coupure de la connexion, ou transformée par les réglages de la couleur, les échelles, etc. Se pose alors toute une diversité de questions techniques qui peuvent devenir des sources esthétiques et conceptuelles de la création chorégraphique.

---

<sup>25</sup> Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1968, p. 73.

<sup>26</sup> Laurence Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 2004, p. 61.

<sup>27</sup> « Interdisciplinarité des arts numériques – Théâtre et spectacle vivant, Recherche musicale, Littérature et génération de textes, Arts visuels » dans <http://www.ciren.org/ciren/colloques/131198/matos.html>, Séminaire-Colloque du 13 novembre 1998, EdNM/Ciren, Université Paris 8. Page consultée le 20/03/19.

À notre époque, les technologies contribuent à l'évolution des langages scéniques actuels, modifiant profondément les conditions de représentation et intensifiant toujours davantage les effets de présence et les effets de réel. Ces technologies sont souvent liées à l'émergence de nouveaux paradigmes (performativité), voire de nouvelles formes scéniques qui transgressent les limites des disciplines et se caractérisent par des spectacles à l'identité instable, mouvante, en perpétuelle redéfinition<sup>28</sup>.

Dans ce sens, le corps dansant évoluant dans un *écosystème numérique* comme celui de *Geodanse*, nous rappelle, comme l'énonce Josette Féral, que cette danse est la conséquence d'un phénomène à étudier plus profondément, dans son contexte technique-culturel-artistique, dans lequel il y a encore beaucoup à découvrir.

### **Conclusion**

Pour conclure, nous voudrions retenir quelques idées qu'il nous semble important de considérer au regard de l'expérience d'une danse à créer dans un contexte d'usage des technologies des télécommunications.

*GeoDanse* a représenté un espace de recherche qui a permis de visualiser, dans le concret de l'action, comment les dispositifs et le corps dansant peuvent établir un dialogue cohérent dans une expérience de création chorégraphique sur le web. Dans ce sens, l'idée d'élargissement des « frontières » corporelles et de la pensée chorégraphique émerge d'un *écosystème numérique* qui se caractérise par l'interaction étroite entre le corps dansant et son partenaire technique.

Le corps dansant, se redéfinit dans sa « présence » matérielle et virtuelle, en cohabitation dans des mondes parallèles construit par les technologies.

Ainsi, la relation entre le cyberspace et le « corps dansant » devient plus transgressive, car elle nous questionne sur notre avenir dans le monde et nos nouvelles formes perceptives. La danse se sert de cet espace pour expérimenter et réfléchir à d'autres visions des mondes, réels ou virtuels, matériels ou immatériels, sur l'effacement ou l'émergence d'autres frontières de notre corps face au monde.

---

<sup>28</sup> Josette Féral (dir.), *Pratiques Performatives Body Remix*, Rennes et Sainte-Foy, Presses universitaires de Rennes et Presses de l'université du Québec, 2012, p. 7.

## Références

AGOSTINELLI, Serge et Nicole Koulayan. *Les écosystèmes numériques, Intelligence collective, développement durable, interculturalité, transfert de connaissances*. Paris, Presses des MINES, 2016. 370 p.

De MÈREDIEU, Florence, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*. Paris, Larousse, 2005. 239 p.

FÉRAL, Josette (dir.). *Pratiques Performatives Body Remix*. Sainte-Foy et Rennes, Presses universitaires de Rennes et Presses de l'université du Québec, Collection Le Spectaculaire, 2012. 352 p.

FRITZ, Vivian. *Danse et nouvelles technologies, vers d'inédites écritures chorégraphiques*. Thèse de doctorat en arts du spectacle, mention danse, Université de Strasbourg, 2015. 451 p.

JUHEL, Françoise (dir.). *Dictionnaire de l'image*. Paris, Vuibert, 2006. 398 p.

Le MOAL, Philippe (dir.). *Dictionnaire de la danse*. Paris, Larousse, 2008. 841 p.

LOUPPE, Laurence. *Poétique de la danse contemporaine*. Bruxelles, Contredanse, Collection La pensée du mouvement, 2004. 393 p.

McLUHAN, Marshall. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Paris, Seuil, 1968. 391 p.

MENICACCI, Armando, « (Nouvelles) espèces d'espaces » dans *Quant à la danse*, Images en manœuvres, Éditions Le mas de la danse, n. 3, p. 28-32, février, 2006.

SIMMEL, Georg, « Pont et porte », dans *La tragédie de la culture*, Paris, Editions Rivages, 1988, pp. 161-168.

VARELA, Francisco J.. *Autonomie et connaissance : Essai sur le vivant*. Paris, Seuil, 2<sup>e</sup> édition, *De máquinas y seres vivos*, 1989. 247 p.

## Webographie

« Fabra I Coats : Fàbrica de creació de Barcelona » dans <http://ajuntament.barcelona.cat/fabraicoats/en/>. Page consultée le 20/03/19.

FRITZ, Vivian, « Qu'est-ce que GeoDanse ? », dans <https://sites.google.com/site/geodanselab/description>. Page consultée le 20/03/19.

« Interdisciplinarité des arts numériques – Théâtre et spectacle vivant, Recherche musicale, Littérature et génération de textes, Arts visuels » dans <http://www.ciren.org/ciren/colloques/131198/matos.html>, Séminaire-Colloque du 13 novembre 1998, EdNM/Ciren, Université Paris 8. Page consultée le 20/03/19.

« Koniclab Association : Contemporary Creation and New Technologies » dans <https://koniclab.info/>. Page consultée le 20/03/19.

« MAC : Museo de Arte Contemporáneo, Facultad de Artes de la Universidad de Chile » dans <http://www.mac.uchile.cl/>. Page consultée le 20/03/19.

« REUNA : Ciencia y Educación en Red » dans <http://www.reuna.cl/>. Page consultée le 20/03/19.

« Shadok : Fabrique du numérique » dans <https://www.shadok.strasbourg.eu/>. Page consulté le 20/03/19.