

24 OCTOBRE . 1^{ÈRE} JOURNÉE*par Andrea Davidson*

Journée 1 : Ce n'est peut-être pas de coutume, mais commençons par la fulgurante soirée d'ouverture du festival Bains Numériques #2. Une programmation des plus dynamiques a proposé au public deux spectacles de taille avec les jeunes chorégraphes-interprètes japonais Hiroaki Umeda et Yuzo Ishiyama.

1.

Dans "Accumulated Layout", un solo qu'il interprète, **Hiroaki Umeda** éblouit littéralement par son extraordinaire maîtrise du corps et un vocabulaire de danse des plus inusités, fluides et personnels. Une danse émanant d'impulsions et de spasmes intérieurs sous forme d'ondulations qui traversent le corps entier à partir d'un solide ancrage au sol à la manière des arts martiaux. Ce qui ne l'empêche pas d'exercer des glissements de pied ou des déplacements des plus rapides. Une danse qui alterne des micro-mouvements articulés avec précision et grande intensité avec des jaillissements de bras et de jambes en spirales à l'infini.

Le tout est accompagné d'une musique électronique pulsante, également composée par Hiroaki Umeda, tissant de la sorte un canevas sonore minimaliste fait de bruitages et de sons abstraits qui rappellent néanmoins des sons reconnaissables : trains, battements de cœur, panneaux électriques. Une mise en scène qui atteint une parfaite synthèse entre un jeu de lumières expressif, la musique et la danse.

"Qwerty" de **Yuzo Ishiyama** se déroule lui aussi dans une esthétique dénudée aux tons noir et blanc mais ici, un décor infographique savamment allié à la régie lumière et à la bande-son, crée des ambiances aux échos technologiques. Quatre danseurs vêtus de noir occupent le plateau. Le gestuel privilégie la verticalité et respecte une rigueur de la forme chorégraphique. Nous sommes cependant loin des spectacles encore plus tendance multimédia d'autres compagnies japonais telles Dumb Type. Malgré une lecture possible de la mise en scène comme faisant allusion au monde technologique, la danse prime et une certaine poésie règne ; notamment dans le long et étrange solo du chorégraphe qui

incarne une sorte de fou errant contemporain. L'image du chorégraphe, le bras gauche tendu devant lui pendant ses déambulations et piloté par quel mystérieux impératif intérieur on ne sait pas, restera gravée dans l'esprit après le spectacle.

2.

Ouverture de la belle exposition des œuvres robotiques du Robo Garage en présence de **Tomokata Takahashi**, créateur de ces magnifiques petits robots au design soigné. Les robots manifestant une articulation qui ne manquera pas d'impressionner tous les danseurs présents !

3.

Installation-performance de la troupe intermédia montréalaise **kondition pluriel** qui s'est étalée sur une durée de trois heures au Théâtre du Casino d'Enghien ! Dans un débat qui suit en fin d'après-midi, les concepteurs Marie-Claude Poulin et Martin Kusch expliquent que "Passage", l'œuvre présentée, problématise la mise en scène multimédia avec la question : « Comment peut-on sculpter avec des paramètres médiatiques ? ». Œuvre hybride, "Passage" l'est, autant par les éléments mixtes qu'elle juxtapose que par les styles de danse qu'elle développe. À partir d'une « banque de comportements et de gestuelles » pour une seule performeuse, Catherine Tardif incarne une présence charnelle dans un environnement technisé. Tantôt sollicitant les spectateurs, tantôt se renfermant dans un monde à part, elle se promène dans l'espace de l'installation créant au passage, des espaces multiples qui sont autant physiques qu'imaginaires.

La participation du spectateur est suggérée par des hôtes à l'entrée de la salle, mais le public est libre de « circuler, observer, toucher, intervenir » dans l'œuvre. Directement, sur le corps de la danseuse-interface ou indirectement, par l'action sur des bornes situés dans l'espace de jeu. Leurs interventions produisent des changements de lumière et de champs visuels dans les écrans panneaux (qui divisent agréablement l'espace de l'installation en zones particulières), ainsi que des événements sonores. Difficile de cerner parfois avec exactitude sur quoi l'on interagit, mais avec l'explication plus tard du fonctionnement des 9 capteurs situés sur le costume-interface que porte l'interprète, on se sent rassuré? Peu importe, car l'effet global est poétique, même si le cadre technologique détermine l'esthétique de kondition pluriel.

4.

Détour aux Thermes d'Enghien pour assister à deux conférences-débats qui plaisent à beaucoup. D'abord, une conférence avec **Martine Époque, Denis Poulin et Normand Marcy** du LARTEch, Montréal, qui présentent de magnifiques images de leur projet "NOBODY DANSE", preuve que les nouvelles technologies ne devraient pas nous faire peur car ces artistes, loin de vouloir totalement évacuer le corps comme le titre de leur œuvre suggérerait, cherchent à dévoiler l'essence même du mouvement. Et, par extension, l'essence même d'un tel ou d'une telle interprète. Leur proposition esthétique de « corps-particules » plairait également aux scientifiques qui voient en la matière non pas du solide comme l'œil humain voudrait le croire, mais plutôt « des flux, un tourbillonnement d'énergie, de l'espace ».

5.

La deuxième conférence, intitulée "Effets de présence et virtualité", présentée par **Louise Poissant et Josette Féral** de l'Université du Québec à Montréal, offre d'autres perspectives sur le virtuel. Louise Poissant trace les étapes historiques et les moyens de représenter le virtuel dans l'art en soulignant cinq qualités de présence au travers du virtuel soit, la présence par représentation, par interaction, par simulation (vérisimilitude), en « l'absence de » c'est-à-dire, en différé, et enfin, par immersion. Citant des exemples allant de Duchamp, au Pepper's « ghost effects » à "Telematic Dreaming" de Paul Sermon, elle expose l'impact de diverses technologies dans l'expression artistique.

Josette Féral, à son tour, expose l'œuvre de l'artiste canadien Janet Cardiff qui a traité de parcours sonores. Chez J. Cardiff, le son est travaillé comme un élément plastique tridimensionnel qui interpelle la mémoire. Dans l'œuvre "To touch", (1993), par exemple, l'on découvre une vieille table de cuisine illuminée. Lorsqu'on touche la surface de la table, différents capteurs déclenchent des enregistrements de voix et de bruits dont la source change constamment de direction. L'impression que les sons prennent une dimension spatiale dans les œuvres de J. Cardiff est une constante.

6.

Et, pour terminer notre compte-rendu, mentionnons l'événement de la matinée dont le débat n'a pas été des moins importants soit, la présentation du **RAN, Réseau Arts**

Numériques, nouvelle plate-forme d'échange, de réflexion, de coproduction en développement. Événement historique en quelque sorte, car il officialise la visibilité de cette nouvelle structure, encore une belle initiative du centre des arts d'Enghien-les-Bains. Présentation des rapports des trois chantiers de réflexion tels que définis par les acteurs du RAN : 1) la conception d'un guide transversal des arts numériques ; 2) la mise en place de laboratoires autour de projets pilotes ; et 3) une réflexion sur la formation initiale et continue pour les artistes et les techniciens.