

Libération, 02/10/2018, « [La danse à l'heure connectée](https://next.liberation.fr/culture/2018/10/02/la-danse-a-l-heure-connectee) »
<https://next.liberation.fr/culture/2018/10/02/la-danse-a-l-heure-connectee> 1682448

SCÈNES

LA DANSE À L'HEURE CONNECTÉE

Par [Maïté Darnault Correspondante à Lyon](#) — 2 octobre 2018 à 12:19

A Londres, Liège et Lyon, simultanément, des groupes de chorégraphes et de développeurs web ont planché tout le week-end sur des prototypes alliant chorégraphie et nouvelles technologies.



TitrePieceProjet : VR_I Compagnie : Cie Gilles Jobin & Artanim Choregraphe : Gilles Jobin Cie Gilles Jobin

Imaginez : vous avez furieusement envie de danser. Sur votre smartphone, vous lancez une application, vous entrez en contact avec d'autres utilisateurs, un rendez-vous est fixé. Vous vous retrouvez sur une place ou dans un parc. Ecouteurs aux oreilles, vous suivez les consignes d'une voix, celle d'un chorégraphe, qui guide vos mouvements, impulse le tempo. Les corps se frôlent, les regards s'accrochent. La musique que vous entendez est le fruit de l'énergie produite par ce ballet improvisé : rythmes et mélodies s'enchevêtrent au gré des déplacements de la balise GPS de vos téléphones. Le flashmob touche à sa fin, la voix dit : *«Merci pour la danse, merci pour la rencontre.»*

Cette appli, «Vibes», n'est encore qu'un prototype. Elle est née ce week-end sur le plateau éphémère du dansathon, *«le premier hackathon européen consacré à la danse»* qui clôturait la Biennale de la danse de Lyon. Au Pôle Pixel de Villeurbanne, mais aussi au Théâtre de Liège, en Belgique, et au Sadler's Wells Theatre, à Londres, trente danseurs, chorégraphes, chercheurs, designers, développeurs web, communicants ont planché par groupe de six, durant 72 heures, sur des créations alliant nouvelles technologies et art chorégraphique. L'équipe de «Vibes», lauréate lyonnaise de l'événement, a reçu 10 000 euros de la fondation BNP-Paribas et 5 000 euros du ministère de la Culture pour développer son projet, qui bénéficiera de l'accompagnement de la Maison de la danse.

Œuvres en réalité virtuelle

Lors de cette édition 2018 de la Biennale, qui a souhaité explorer les liens entre danse et images, le dansathon a constitué le point d'orgue d'un parcours original de «danse connectée». Cette proposition regroupait des films de danse, fruits d'une longue tradition de réalisateurs sensibles au sixième art et de la montée en puissance plus récente de chorégraphes vidéastes, mais aussi des œuvres en réalité virtuelle (VR), portées par des créateurs reconnus. *«Un festival dans le festival, résume Dominique Hervieu, directrice de la Maison de la danse de Lyon et directrice artistique de la Biennale. Nous avons fait le pari d'en faire une section à part entière et il était important que ce pari en soit aussi un en terme de production, pas uniquement en matière de diffusion.»*

Trois pièces en VR ont été réalisées pour l'occasion : *«Rendez-vous, ballet VR»*, de Fabien Prioville, *«Fugue VR, réalité mixte»*, de Yoann Bourgeois et

Michel Reilhac, et «VR_I» de Gilles Jobin. La première, très courte, visionnée assis sur une chaise, procure la sensation d'être seul face aux danseurs ; les deux suivantes sont des expériences collectives où le spectateur peut se déplacer dans l'espace et se découvrir dans un autre corps (celui des danseurs chez Bourgeois ; un corps augmenté chez Jobin, à l'aide de capteurs fixés sur les mains, les pieds et d'un ordinateur sur le dos).



VR_I. Photo Blandine Soulage Rocca

Ces trois œuvres, qui offrent sous le casque une gradation dans l'immersion, ont en commun d'abolir le «quatrième mur», la distance frontale qui sépare traditionnellement l'artiste de spectacle vivant de son public. Elles alimentent, chacune à leur manière, l'illusion d'une exclusivité, d'une intimité inédite. Une inclination poussée plus loin encore lors du dansathon lyonnais. Deux des cinq projets présentés se sont basés sur la captation des rythmes cardiaques du danseur et du spectateur, suggérant une interaction fusionnelle. *«Les technologies interrogent les perceptions, les sensations, mais cela reste à l'aune de la sensibilité du chorégraphe, pointe le conseiller artistique de la Biennale Maxime Fleuriot, responsable de la programmation des films et de la création numérique. L'humain n'est pas oublié ou aspiré par la technique, mais les rapports changent.»* Une mutation qui se nourrit du

succès des propositions de danses participatives – le défilé populaire de la Biennale en est un exemple précoce.

Bouleversement économique du spectacle vivant

«Les réactions du public sont très bonnes, se félicite Maxime Fleuriot. Les spectateurs sont curieux, avides de découvrir de nouvelles formes. Ils sont finalement beaucoup plus joueurs que certains professionnels, chez qui il existe parfois des réticences identitaires, puisque le spectacle vivant s'est beaucoup construit à l'écart des technologies.» En témoigne la participation au parcours «connecté», et en particulier aux spectacles en VR, supérieure au taux moyen de fréquentation déjà élevé de la Biennale (90%) : *« Nous avons dû mettre en place des listes d'attentes pour la VR, détaille Dominique Hervieu. Des personnes qui ne venaient voir qu'une œuvre d'un chorégraphe sont revenues pour voir les autres œuvres en VR. Cela a également permis un premier contact avec de nouveaux publics. La technologie peut être une porte d'entrée sur la danse, notamment pour les plus jeunes. Charge à nous ensuite de prendre le relais de ce développement.»*

Là aussi, tout est à inventer, car le recours aux nouvelles technologies bouleverse la donne économique du spectacle vivant. *«Pour la VR, on sait comment produire, mais les conditions de diffusion n'ont pas encore été trouvées, souligne Maxime Fleuriot. Il y a une grande curiosité des diffuseurs classiques, mais les engagements financiers restent timides.»* Pour cause, le fait de proposer des expériences individualisées réduit drastiquement la jauge. A Lyon, les pièces de Prioville, Jobin et Bourgeois s'adressaient respectivement à trois, cinq et dix participants simultanés, pour des spectacles certes plus courts – de cinq à trente-cinq minutes. Par ailleurs, les salles ne sont pas conçues pour des spectateurs en mouvement.

Les coûts techniques, eux, montent en flèche, le matériel étant onéreux, fragile et vite obsolète. *«Le prix pour des expériences collectives de VR est aujourd'hui prohibitif pour les petites salles du spectacle vivant»,* confirme Alexandrine Stehelin, productrice exécutive de Small Bang, le studio qui a produit la *«Fugue VR»* de Yoann Bourgeois avec un budget de 245 000 euros. *«Les producteurs de contenus et les fournisseurs de systèmes de diffusion en VR vont devoir apprendre à concevoir ensemble des solutions de diffusion adaptées à chaque lieu et à chaque public»,* poursuit-elle. Seul moyen, pour l'heure, de faire baisser l'addition : monter des partenariats. En attendant que les investisseurs se décident à entrer dans la danse.

[Maité Darnault Correspondante à Lyon](#)