

DANCING INTERFACE.

Mêler différents arts entre eux permet de créer un challenge auquel la réponse apportée pourrait toucher profondément un public plus large que la normale. Le festival des bains numériques a, par exemple, l'ambition de développer les arts numériques, au travers de divers disciplines, et d'y plonger totalement la ville d'Enghein-les-bains : « Dans toutes les disciplines, le numérique a le pouvoir de chambouler nos perceptions » (Dominique Roland, directeur du CDA d'Enghein-les-bains et du festival Bains Numériques). C'est pour cela que les artistes de ce festival sont de réelles aspirations pour le projet *Dancing Interface* : créer un mélange d'arts traditionnels et de technologies modernes et poussées, de manière à plonger le spectateur dans un univers complet et cohérent, peut lui permettre d'y voir plus de profondeur que dans des œuvres d'autre nature.

Ici, la danse va être un objet porté par la technologie Kinect pour la rendre interactive, non pas dénaturée, mais poussée plus loin. Ce sont des buts qu'ont déjà expérimenté plusieurs artistes, notamment Eric Minh Cuong Castaing, avec la prestation *Et si les robots dansaient* (16 juin 2012, CDA d'Enghein-les-bains). En effet, dans son œuvre, l'artiste cherche à changer le point de vue qu'on a du robot Nao, le rendant lui même artiste et acteur, dans une prestation où il tend à rompre la distance qu'il peut exister entre la performance d'un danseur, et celle de robots, de manière à humaniser ces derniers, allant jusqu'à mettre leur nom en tant qu'artiste dans le descriptif de l'œuvre, poussant ainsi le spectateur à remettre en question la notion de simple exécutif/outil que peut exercer ces robots. *Dancing Interface* reprend aussi cette problématique, avec un programme capable d'animer lui-même ce que capte la Kinect, de manière le rendre acteur à part entière.

Un autre artiste à avoir été une réelle inspiration est Zhan Jia-Hua avec son œuvre *Soma Mapping II* (du 9 au 16 juin 2012, parvis du Spark, Enghein-les-bains), qui a cherché à transformer les silhouettes de personnes lambda (l'œuvre était dans la rue, ouverte à tous) en nuage de points reliés entre eux grâce à la Kinect, dans le but de créer un réel nouveau paysage évolutif. Ici, le but est de troubler la vision que le spectateur a de son corps et de sa représentation numérique, créant à partir de sa dernière représentation 2D, aplanie, devenant simple élément d'un plus grand ensemble. C'est cette notion de dématérialisation pour devenir une œuvre nouvelle qui a servi de notion de base pour *Dancing Interface*. Ici, l'œuvre n'est pas le spectateur, mais bel et bien sa représentation qu'en fait le code, affichée sur un écran. Le spectateur n'est qu'un outil de l'interactivité, qu'un élément de base pour un résultat qu'il ne peut que constater.

Le résultat est donc une captation du spectateur sous forme de nuage de points affiché à l'écran. Tant que le spectateur reste mobile rien ne se passe, il ne pourra que voir cette captation, inchangé, bougeant avec lui. C'est seulement lorsque que le spectateur va rester immobile que l'œuvre va changer cette représentation, la fusionnant avec avec la représentation sinusoïdale de la musique *Frag Mango*, du groupe DN3S, qui est alors diffusée. L'idée de *Dancing Interface* est donc que le spectateur peut danser face à l'œuvre, mais que ce n'est qu'à l'arrêt de cette danse que va, elle, reprendre le relais, pour faire "danser" sa représentation dans un cadre plus complet. Un sentiment de frustration va aussi pouvoir se créer : ici, ce n'est que lorsque que le spectateur est inactif que le processus se met en marche, excluant le spectateur même du processus de créativité. Imaginons l'œuvre installée dans une galerie. Le spectateur entend de la musique sans savoir ce qu'il se passe, et décide donc de s'installer devant cette source sonore. Le son s'arrête et il y découvre sa silhouette. Il ne comprend pas et bouge. Toujours rien. Il s'arrête alors, avec un sentiment d'échec, son système cognitif remettant en cause l'œuvre, quand soudain, sa représentation fluctue avec la musique, alors rediffusée. Il bouge à nouveau, et le tout s'arrête. C'est alors un jeu entre l'œuvre et le spectateur qui s'installe, dans lequel *Dancing Interface* a besoin du spectateur pour subsister en tant que tel, tout en l'excluant de sa création.

Les contraintes techniques comprennent deux éléments majeurs. Tout d'abord, pour une précision maximale, la Kinect se base sur une reconnaissance du squelette. Il doit donc y avoir une certaine distance entre la Kinect et le spectateur pour que l'installation marche correctement. Ainsi, les spectateurs à moins de 2 mètres des capteurs ne sont absolument pas pris en compte par le programme, pour être sûr qu'ils soient captés des pieds à la tête. Enfin, la seconde contrainte technique est le nombre de personnes pouvant interagir avec *Dancing Interface*. De manière à garder une certaine lisibilité de l'action, aussi bien de la part des capteurs que des spectateurs, la Kinect ne prend pas en compte les personnes au delà de 4 acteurs simultanés.

Tommy Cornilleau.