

JEU. 21 MARS 20 H
TARIF UNIQUE 9 €

UN HOMMAGE À MERCE CUNNINGHAM
MERCE CUNNINGHAM / ROBERT SWINSON

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LE
SCÈNE NATIONALE
BATEAU
DUNKERQUE
FEU

Le Bateau Feu / Place du Général-de-Gaulle / Dunkerque
lebateaufeu.com / 03 28 51 40 40 /   

L'expérience du regard dans les parcours d'éducation artistique et culturelle

Jeudi 10 janvier Module Nord Laval

17h30-18h00 introduction au spectacle Intervention C.Moreau

A partir de la feuille de salle Le Théâtre Scène conventionnée de Laval

« BEACH BIRDS / BIPED »

Fêtons les 100 ans de **la post modern danse** !

Durée : 1h15 I tout public I Créations 1991 & 1999

Le danseur et chorégraphe américain Merce Cunningham (1919 – 2009) a laissé en héritage **une oeuvre extrêmement influente et avant-gardiste.**

Son parti-pris d'intégrer **les lois du hasard** dans **les canons chorégraphiques de son époque** fut décisif pour faire entrer la danse dans son **courant dit «postmoderne»**, matrice de la danse contemporaine.

Sur une partition de John Cage, *Beach Birds* (1991) est un travail pour onze danseurs, inspiré par le spectacle des oiseaux voletant et sautillant sur une plage. *BIPED* (1999) est une création au confluent de la danse et des arts numériques, où les projections d'images animées se superposent aux danseurs dans un fascinant ballet de figures abstraites et démultipliées.

Robert Swinston fut un danseur emblématique de la compagnie de Merce Cunningham. Il célèbre le 100e anniversaire de sa naissance avec ce programme sur mesure qui sera présenté en ouverture de la 18e Biennale de la danse de Lyon.

Les grands points de rupture

- L'utilisation de l'aléatoire, une ouverture du champ du possible, la problématique du hasard
- L'espace : pas de point fixe dans l'espace, Cunningham inventeur d'espace
- Le temps, la durée, le compte des secondes
- L'absence de sens profond,
- les différents points de vue, l'implication du spectateur
- l'utilisation de la technologie informatique le logiciel Life Forms année 90
- la relation avec le film et la vidéo, les nouvelles technologies,
- l'indépendance des arts, la danse se suffit à elle même
- musique et non musique, l'univers de John Cage

La Postmodern dance

« Courant chorégraphique né dans les années 60 aux Etats Unis. Lorsque Y Rainer qualifie de « postmodern dance » son travail et celui de ses partenaires chez A Halprin, R Dunn, puis au Judson, elle les définit chronologiquement par rapport aux générations de la modern dance, en les situant dans la voie ouverte, philosophiquement et organiquement par J Cage et M Cunningham... La première vague de la postmodern dance s'unit dans le rejet de l'expressionnisme et de la virtuosité qui caractérise pour elle la modern dance. Dépouillant la danse de tout effet spectaculaire, elle lui donne un champ et un langage spécifiques, c'est dire le mouvement intrinsèque du corps en soi, sur

fond de décomposition des langages et des codes. Le spectacle rejoint le studio où il devient performance et convie le public à participer au processus d'élaboration et à construire son propre sens. »

Les mots de la danse, Ph Le Moal Dictionnaire Larousse

Le Judson Dance Theater durera de 1962 à 1968 - Le Grand Union entre 1970 et 1976

- rejet de la danse moderne,
- foi dans l'aléatoire, rejet de la subjectivité, règles mathématiques pour ordonner les structures, collage cubiste, contraintes de création,
- décloisonnement et fusion des arts,
- rejet de la psychologie,
- rejet de la narration et du sens,
- notion de happening, remise en question de la relation artistes et spectateurs,
- autre conception de l'espace, all-over,

Yvonne Rainer en tête écrit « No manifesto » en 1965 et déclare : « **Non au spectaculaire, non à la virtuosité, non aux métamorphoses et à l'illusion, non à l'envoûtement et à l'empire de l'image de l'artiste, non au caractère héroïque ou anti-héroïque, non à l'imagerie de la pacotille, non à l'engagement de l'interprète et du spectateur, non au style, non à l'interprète, non à l'excentricité, non au fait d'émouvoir ou d'être ému** » .

On abolit les lieux de spectacle... on danse dans les appartements, sur les toits, dans les rues...

On abolit le spectacle lui-même, on l'appelle performance.

Les danses deviennent des expériences. On part des gestes quotidiens : marcher, courir, se lever, s'asseoir...

On danse souvent dans le silence, en utilisant des mouvements quotidiens et en simple tenue de travail. C'est l'époque des happenings, des spectacles de rue, de parcs, de gymnases, des performances. Il n'y a pas d'argent, pas de compagnie.

On démystifie la technique en créant des danses qui affichent leur processus de fabrication.

Y Rainer, S Forti, L Childs, S Paxton, T Brown...

A la fin des années 70 la Postmodern dance renouera avec ce qu'elle dénonçait (musique, plateau, spectacle...) mais conservera une certaine qualité de mouvement liée aux influences d'approches somatiques de techniques release (Alexander, Feldenkrais, Bodymind centring...)

Glacial Decoy 1979, Set and reset 1982 Trisha Brown

Dance, Lucinda Childs , 1979

NOTE D'INTENTION - « BEACH BIRDS »

Chorégraphie : Merce Cunningham 1991

Musique : John Cage Four 3

11 interprètes

« J'avais trois idées en tête : les oiseaux, manifestement, ou d'autres animaux ; les êtres humains à la plage ; et quelque chose que j'aime au bord de la mer : observer un rocher, le contourner et constater qu'il change sans cesse, comme s'il était vivant. Ces trois images entrent dans ce que j'ai essayé de faire. Tout en définissant la structure comme je le fais toujours, je me suis servi de ces images en les

gardant en tête. [...] Je ne pensais à aucun oiseau en particulier, mais à l'idée d'un oiseau et, comme les danseurs sont aussi des êtres humains, cette idée aussi pouvait être incluse. »

Merce Cunningham

Cunningham a dit de sa chorégraphie qu'elle est basée sur le phrasé physique individuel. **Les danseurs ne doivent pas être exactement ensemble.** Ils peuvent danser comme un troupeau d'oiseaux, lorsqu'ils s'envolent soudainement. Travail pour onze danseurs, le rythme de *Beach Birds* est beaucoup plus fluide que certaines des danses de Cunningham ; et les changements progressifs d'intensité et de couleur de la lumière évoquent le passage de l'aube au crépuscule, sur une plage. *Beach Birds* a été adapté pour la vidéo par Elliot Caplan sous le titre *Beach Birds for Camera*.

Les textes ci-dessous sont issus de « Le danseur et la danse » de Jacqueline Lescheave 1980

« Je ne construis pas une oeuvre, j'explore. Je m'interroge. Je trouve dans la danse le plaisir que donne la contemplation des plantes »

« La période que nous vivons aux Etats Unis oblige à des remaniements de toutes sortes. C'est probablement comparable au XVI^e, lorsque l'Amérique a été découverte, et aussi l'imprimerie. En ce moment tout ce développement électronique a déjà révolutionné presque tous nos modes de pensée. Nos activités quotidiennes changent même si nous ne le mesurons pas. Comment se fait-il que les gens puissent faire tout cela quotidiennement et pourtant aller au théâtre comme cela se passait au siècle dernier ? J'ai le sentiment qu'une des choses dont la danse avait le plus besoin, c'était d'ouvrir de nouvelles voies, hors des sentiers battus, hors des solutions classiquement apportées aux problèmes de chorégraphie, hors de l'entrée en scène des rois et des reines et des formules toutes faites. C'est une des choses qui m'a toujours intéressée, comment se placer dans une situation d'inconnu, et comment trouver une solution possible, une sortie. Cela requiert évidemment des procédés hors du conventionnel. »

L'utilisation de l'aléatoire, la problématique du hasard

Dans les années 50, influencé par Marcel Duchamp* et au contact d'artistes novateurs tels que le plasticien Bob Rauschenberg et le compositeur de musique John Cage, M.C. décide d'utiliser le hasard comme principe compositionnel.

Ce n'est pas le hasard pour faire ce que l'on veut, mais c'est utiliser des processus aléatoires pour **aller ailleurs et construire autre chose, aller au-delà de ce que l'on connaît** (attention, ce n'est pas de l'impro car il faut inventer du nouveau et pour MC improviser c'est danser ce que l'on sait faire !)

Le principe de composition aléatoire

Cunningham se sert du hasard pour construire ses danses. Le hasard décide de la majorité des paramètres de la chorégraphie.

Pour lui, **l'aléatoire est un procédé de composition.**

Il se sert de jeux de cartes, de pièce de monnaie (pile et face), des irrégularités du papier sur lequel il trace les parcours de la danse, du yi-king (un jeu divinatoire chinois). Tous ces jeux de hasard, ne sont que des moyens au service de procédés aléatoires.

Il peut tirer au sort :

- L'ordre des différentes parties d'une pièce,
- L'ordre des phrases,

- Combien et quels danseurs vont être impliqués, à quelle place et dans quelle répartition, les entrées, les sorties...
- La vitesse d'un mouvement, les changements de niveau, les parties du corps etc...

Cela demande une grande disponibilité aux danseurs qui doivent y aller sans se poser de questions et trouver des solutions à un problème posé en **repoussant les limites du mental**.

« D'une façon ou d'une autre, ce que nous croyions impossible était tout à fait faisable, si seulement le mental ne venait pas s'interposer. »

« Mon expérience constante en la matière est que dans un premier temps, la réaction instinctive est de dire c'est impossible, mais si vous l'essayez la plupart du temps c'est faisable. Lorsque je tire aux dés quelque chose de difficile, j'essaie toujours car souvent quelque chose d'autre se produit et le mental cède. Cela revient à se mettre quasi constamment à inventer. ...Et pourtant, malgré toutes ces préparations, aussi complexes soient-elles, si ça ne devient pas de la danse, cela n'a aucun sens. »

Utilisation de l'ordinateur et du logiciel « life forms »

- Le personnage animé nommé « Sequence Editor » peut être observé sous tous les angles et à des vitesses différentes
- M.C. l'utilise essentiellement pour créer de nouvelles pièces et quelquefois comme produit artistique en projection sur le fond de la scène ou sur le corps des danseurs
- MC l'utilise aussi comme outil de mémoire pour noter ses chorégraphies et ses exercices de cours. Avec la figurine, appelée Sequence Editor, Cunningham peut inventer des mouvements, les stocker dans la mémoire et obtenir des phrases chorégraphiques. Sur l'écran, le temps peut être modifié. On peut obtenir des formes et des mouvements impossibles à exécuter pour le corps humain, des enchaînements inconcevables.

« Mon travail a toujours été un processus. La fin d'une composition me laisse toujours une idée, même mince, pour la suivante. D'une certaine façon, je ne considère pas une chorégraphie comme un objet, mais plutôt comme une courte étape sur la route. »

« J'ai travaillé Beach birds à l'ordinateur. Pas tout mais de nombreuses parties. Je travaille sur ordinateur chaque jour si possible. L'avantage est de pouvoir inventer des mouvements à partir de figures en trois dimensions. Elles ne sont pas plates ! On peut tourner autour, on peut monter, descendre, avancer, reculer, se déplacer latéralement. Vous imaginez avec la figure en position que vous enregistrez dans la mémoire de l'ordinateur, puis une autre et ainsi de suite. Il est possible ensuite d'en faire des phrases. On peut quelques jours après, reprendre un mouvement, une phrase, et les modifier. On n'a pas besoin de la présence des danseurs pour cette opération... On est dans la situation du peintre qui recule pour examiner sa toile, et il n'y a pas de danseurs qui bougent sans cesse. On a le temps de regarder, de réfléchir, de se poser des questions... puis j'enregistre dans la mémoire de l'ordinateur et ensuite, je communique les mouvements aux danseurs. »

NOTE D'INTENTION - « BIPED »

Chorégraphie : Merce Cunningham 1999

14 interprètes

Musique Gavin Bryars

Scénographie numérique de Paul Kaiser et Shelley Eshkar

Costumes Suzanne Gallo

Cunningham a écrit : « La danse me donne l'impression de changer de chaîne sur la télé... l'action varie d'une section formelle lente à des séquences fragmentées rapides où il est difficile de voir toute la complexité ».

Beaucoup de gens ont commenté la nature élégiaque des moments de clôture de la pièce.

Le décor pour *BIPED* est une exploration des possibilités de la technologie d'animation de capture de mouvement (motion capture).

Les artistes numériques Paul Kaiser et Shelley Eshkar ont collaboré avec Cunningham qui, avec l'aide de deux danseurs, a chorégraphié 70 phrases transposées en images numériques. Ces images animées, ainsi que les motifs abstraits (lignes verticales et horizontales, points, clusters), sont projetés sur un tulle à l'avant de la scène, derrière lequel les danseurs peuvent être vus.

Cunningham a également utilisé le logiciel informatique *DanceForms* pour développer la chorégraphie, qui se trouve dans plusieurs sections : solos, duos, trios et danse d'ensemble.

La musique de Gavin Bryars, également appelée *Biped*, partiellement enregistrée, est jouée en direct sur des instruments acoustiques. Les costumes de Suzanne Gallo utilisent un tissu métallique qui reflète la lumière. Aaron Copp a conçu l'éclairage, en divisant le sol du plateau en carrés lumineux dans ce qui semble une séquence aléatoire, ainsi que les cabines rideaux à l'arrière de la scène qui permettent aux danseurs d'apparaître et de disparaître.

Biped est une pièce fondatrice sur l'ouverture de la danse aux nouvelles technologies. C'est l'une des premières chorégraphies à employer l'image numérique et l'informatique en direct sur le plateau.

Biped a la particularité d'associer réel et virtuel, danse vivante et projection de formes animées.

Les images, conçues par Merce Cunningham, Paul Kaiser et Shelley Eshkar, sont produites par ordinateur à partir des mouvements enregistrés sur le corps même des danseurs, à l'aide de capteurs photosensibles. Les déplacements sont enregistrés par caméra optique et les traces traduites en code informatique.

Grâce au logiciel d'animation Character Studio, le chorégraphe et les artistes numériques ont créé 27 minutes de séquences d'animation où se projette une sorte de personnage « bipède » animé, construit avec une ensemble de lignes et courbes appelées séquences de bâton chiffre (en référence avec le YKing).

Lors de la pièce chorégraphique *Biped* (1999), ces grandes images sont projetées sur un écran transparent, devant et en fond de la scène. Elles apparaissent, disparaissent, avancent, reculent, s'agrandissent et rétrécissent pendant que les danseurs interprètent leur chorégraphie.

La première de *Biped* a eu lieu en avril 1999 en Californie.

De Life Forms à Character Studio, 1997

Character Studio est le premier logiciel d'animation en 3D à pouvoir manipuler des coordonnées de mouvement enregistrées à partir de corps réels, c'est la technique dite de « **capture de mouvement** ».

Des marqueurs photo-sensibles, sont fixés aux articulations du corps en mouvement, leurs déplacements sont captés par des caméras optiques qui traduisent les impacts lumineux en code informatique.

Character Studio propose une représentation à ressemblance humaine, la figure « Biped » éponyme de la chorégraphie de MC.

MC collabore avec des artistes multimedia. Paul Kaïser et Shelley Eshkar travaillent depuis 1995 sur une méthode de représentation infographiques : les « hand-drawn figures » (figures dessinées à la main). Ce sont des silhouettes fluides d'apparence crayonnées qu'animent les coordonnées numérisées de mouvements réels.

Cette collaboration s'est transformée en deux projets :

- Une installation multimédia : Hand Drawn Spaces
- Un spectacle de scène Biped

Comprendre Hand Drawn Spaces

Cette installation de danse virtuelle pensée par MC, Paul Kaïser et Shelley Eshkar, présente un paysage virtuel dans lequel « les figures dessinées à la main » à partir de la capture de mouvement, exécutent une chorégraphie complexe en 3D.

Les danseurs virtuels apparaissent comme des dessins à taille humaine émergeant de l'obscurité et se déplaçant dans un espace à trois dimensions apparemment illimitées. Bien que les danseurs soient visibles sur trois écrans, ils se déplacent dans un espace virtuel beaucoup plus grand, et ainsi semblent voyager dans et hors l'image projetée, traversant souvent l'espace des spectateurs.

De Hand Drawn Spaces à Biped

1- Le motion alphabet

Cunningham a créé 72 phrases pour créer le vocabulaire des danseurs.

C'est une sorte d' "alphabet de mouvement." qui sert de base et qui peut être utilisé librement sur l'ordinateur par la suite.

Il note tout dans un carnet pour garder trace de la manière dont les pieds, les jambes, les bras, le torse et la tête bougent. Puis, il a transmis ces 72 phrases à deux danseurs, Jeannie Steele et Jarrod Phillips.

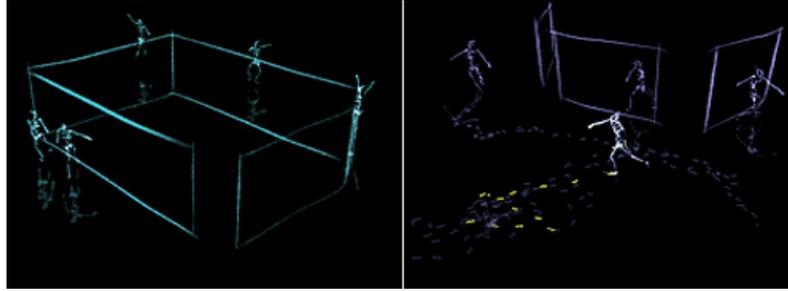
2- Capture de mouvements

Les 72 phrases ont toutes été capturées sur le corps des danseurs au studio Biovision à San Francisco, (principalement utilisé pour la capture de jeux vidéo). Les caméras infrarouges suivaient la position des marqueurs réfléchissants positionnés sur chaque danseur, seulement 25 secondes à la fois.



3- Un espace virtuel

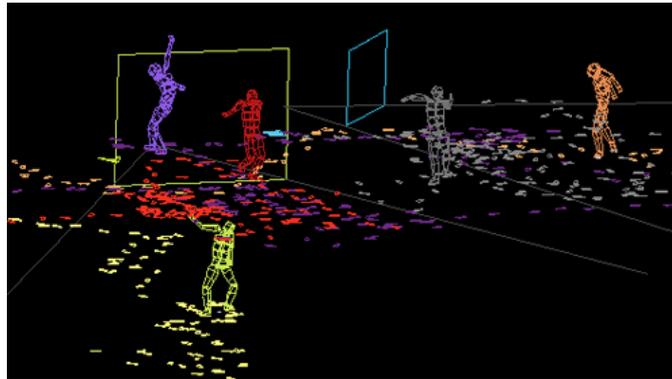
L'idée initiale était la création d'une animation dans un lieu fermé où le spectateur serait à l'intérieur et au milieu des danseurs virtuels avec des projections sur les quatre murs. Finalement, la pièce a été configurée avec trois écrans et plus tard encore comme un triptyque plus petit.



4- La Chorégraphie Digitale

MC a travaillé avec les artistes numériques pour chorégraphier une séquence de 4 minutes. Ils ont utilisé le programme d'animation Character Studio, le logiciel d'animation, qui organise le personnage animé avec des ensembles de lignes et courbes et donne à voir des sortes de « bipèdes », comme modèles virtuels. C'est ainsi qu'il les a appelés et c'est ce qui a inspiré le titre de la chorégraphie de 1999.

Il a tiré au sort les captations de mouvements indépendamment de qui les avait dansées, et a réuni dans un seul danseur virtuel, les traces laissées par les deux interprètes.



Shelley Eshkar a créé un ensemble de cinq traces dessinées à la main (appelé séquence de bâton / chiffre) pour effectuer les mouvements que Merce Cunningham avait fixés sur les bipèdes. Elle a étudié les mouvements Cunningham, puis a conçu les traces pour souligner des qualités comme l'envergure, la hauteur, le point de pivot.



La création de Biped, 1999

Merce Cunningham a souhaité **continuer l'aventure avec Paul Kaiser et Shelley Eshkar** en les invitant dans son processus de création pour "Biped".

1- La collaboration artistique chez Cunningham

Elle met en avant **l'autonomie des arts les uns par rapport aux autres**. Mise en œuvre **dans les années 50 avec John Cage, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Charles Atlas**, l'idée est **d'effacer toutes traces d'illustration ou de dépendance** de la chorégraphie avec la musique, les arts plastiques ou visuels. On ne danse pas pour illustrer la musique, un décor ne doit pas illustrer la danse... Les trois arts **créent indépendamment mais suivant des processus communs** et se réunissent ensuite sur le plateau.

Merce Cunningham donne habituellement **peu de précisions ou renseignements** à ses collaborateurs, juste quelques pistes au sujet de ses propres intentions. Pour Biped, il a juste expliqué qu'il travaillait encore sur les nouvelles technologies et qu'il voulait que ce soit comme si il cherchait différents canaux à la télévision. Il a précisé que chacun était indépendant et libre de suivre ou non son processus.

2- La musique

Gavin Bryars a opté pour un score composé de 6 sections inégales jouées sans interruption et sur une durée de 45' demande de M.C.

Il a choisi de travailler sur la réplique numérique (duplication) : les instruments live (guitare électrique, violoncelle, clavier électrique, violon et percussions) sont renforcés par leurs équivalents électroniques. Le matériau échantillonné est joué par les musiciens de l'orchestre de Gavin Bryars.

Les changements de tempo se font sur une pulsation lente parfaitement audible, et il y a notamment un duo de violoncelle et guitare électrique, d'un lyrisme suggérant la voix humaine. Gavin Bryars conduit l'orchestre depuis un clavier, et joue de la contrebasse.

3- Le décor virtuel et visuel

Paul Kaiser et Shelley Eshkar ont construit à partir des projections de la chorégraphie virtuelle Hand drawn spaces.

« Nous avons décidé d'utiliser un grand canevas transparent couvrant le cadre de scène en entier. Les projections devaient remplir le canevas, derrière lequel les danseurs se produisaient. La chef costumière Suzanne Gallo a créé des costumes avec un éclat métallique irisé de sorte que les danseurs ne soient pas perdus dans cet immense spectacle. Ainsi, ils brillent dans la lumière à la fois de la scène et des projections. »

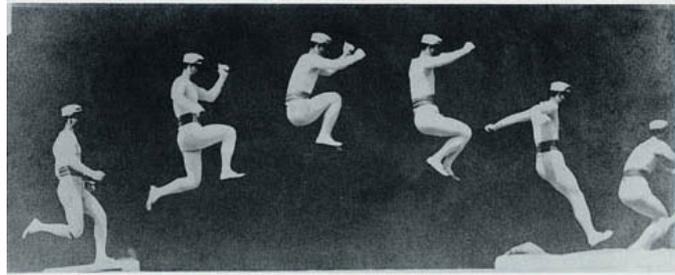
Ils ont créé environ 25 minutes d'animation. Ils proposent des séquences discontinues, dont la longueur varie de 15 secondes à quatre minutes.

Merce Cunningham a tiré au sort l'ordre des séquences et les durées avec les dés et le hasard.

Il y a deux thèmes

- Pour la figure, ils ont créé une grande variété d'anatomies virtuelles : les corps dessinés à la main, les points motion-capture, les bâtons- corps inspirés par les bâtonnets d'Achille du I King, les organismes cubiste de chronophotographe (clin d'œil à Marey et Duchamp).

- Pour les lignes droites comme des sortes de lasers, ils ont créé différents plans qui donnent des perspectives et profondeurs de champ différentes et impliquent une complexité perceptive qui intrigue. Lorsqu'ils font varier le degré de transparence et d'occlusion de ces différents éléments, le fond noir se lit comme un espace libre dans lequel tout peut entrer ou comme un mur qui masque tout.



La chronophotographie, Jules Marey, 1882



Les bâtonnets d'achillée du I King

La séquence bâton /chiffre quand la séquence bâton bondit, ses différentes lignes sont jetées dans l'air, puis réunis de nouveau ensemble à l'atterrissage.



Les points motion –capture

4- La scénographie

La scénographie est construite sur cette idée de surimpression: Les images sont projetées sur une grande toile de fond transparente tendue entre le public et la scène mais aussi sur le fond de décor. Les images de la toile transparente 1 se superposent aux danseurs dont les mouvements se superposent eux même aux images de mouvements projetés en fond sur la toile transparente2. Ce dispositif crée une véritable vision plurielle et mêlée des 3 éléments ainsi qu'une impression d'ensemble en trois dimensions, réinventant un nouvel espace scénique.

Le plateau est éclairé dans sa longueur et largeur par des jeux de lumière au sol blancs et bleutés pour former un grand rectangle ou des bandes horizontales. Ces effets sont accompagnés des lignes toujours dans des tons bleus et des images virtuelles projetés sur l'arrière scène. L'arrière scène est ouverte, très

simple et d'un noir profond et les danseurs semblent y disparaître ou s'y fondre.

5- Le travail des interprètes

Le danseur- interprète travaille de manière indépendante pendant la préparation de la pièce chorégraphique. Il ne change pas son approche créative habituelle, apprend les différentes séquences de mouvements puis s'adapte au tirage au sort. Pendant le spectacle il ne doit pas se laisser impressionner par le dispositif scénographique et rester concentré sur les mouvements, les espaces et les durées, les relations aux autres partenaires. C'est difficile car les lumières projetées aveuglent parfois et il est compliqué de garder les équilibres, or la danse est très complexe.

Les interprètes dansent aussi bien en solo, duos, trios et quatuors que des séquences en grand ensemble. Ils sont vêtus de justaucorps courts bleus brillants puis de pantalons et grandes chemises de tissus transparents qui vont refléter les lumières.

La technique est celle de Merce Cunningham avec une dissociation du haut et du bas du corps : le haut du corps avec les différentes curv, twist, tilt, arche, le bas du corps avec un vocabulaire des jambes très codifié et complexe qui prend sa source dans le langage classique.

Le spectacle rejette un rapport frontal dominant dans la danse classique, ici les danseurs évoluent librement sur tout l'espace avec des orientations variées et des directions diverses selon la théorie d'Einstein chère à Cunningham : « Il n'y a pas de point fixe dans l'espace ».

6- Une esthétique de la superposition

L'esthétique globale renvoie à une superposition entre chorégraphie réelle et virtuelle, faite de jeux de lumière, de silhouettes en images numériques, de rails de lumières intenses comme des lasers. C'est une chorégraphie aérienne avec une forte dimension onirique, magnétique, hypnotique, planante.