

Inter
Art actuel



Danser avec le derviche virtuel Les corps virtuels

Yacov Sharir and Diane Gromala

Number 63, Fall 1995

Arts et électroniques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46516ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Sharir, Y. & Gromala, D. (1995). Danser avec le derviche virtuel : les corps virtuels. *Inter*, (63), 10–13.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1995

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Danser avec le derviche virtuel : LES CORPS VIRTUELS

Yacov SHARIR et Diane GROMALA

INTER 63 • 10

Danser avec le derviche virtuel : les corps virtuels est un projet en réalité virtuelle de l'artiste visuel et designer Diane GROMALA et du chorégraphe Yacov SHARIR. Il a donné lieu à plusieurs représentations où le danseur et les spectateurs étaient en interaction avec un environnement en temps réel. Chaque participant pouvait suivre le déroulement dans la simulation sur un grand écran vidéo, ce qui incitait à la participation tout en ajoutant un autre niveau de réalité virtuelle dans l'espace performatif.

Les possibilités et limites de cette technologie ont été explorées, amenant de nouvelles stratégies et directives pour des explorations technologiques futures. Les notes qui suivent sont des extraits des journaux des deux artistes.

Corps

GROMALA : Ma première expérience de réalité virtuelle transmise technologiquement était avec mon propre corps, quand je me suis réveillée pendant une chirurgie : je regardais mes viscères se faire manipuler en direct sur un grand écran dans le « théâtre » anatomique d'un hôpital de recherche. Depuis lors, j'ai toujours insisté sur ma position de sujet et d'objet dans le discours médical. Comme voyeur de l'instrumentalité de la visualisation médicale je collectionne et finance moi-même, avec l'aide de mes compagnies d'assurances, diverses sortes de visualisations « objectives » et « scientifiques » de mon propre corps. Ce qui me fascine c'est l'intersection des usages artistiques et scientifiques de ces technologies et images, ainsi que leur potentiel créatif, expérimental et performatif. Les images d'os et de viscères, de fluides et de sons, de mouvements et des profondeurs, par exemple, sont considérées d'un côté comme les représentations « objectives » de mon corps, mais de l'autre elles portent en elles une qualité hypnotique, fantasmatique et sensuelle. Ici mon corps, par l'entremise des instruments médicaux, devient le site d'une confluence de forces sociales, politiques, économiques et technologiques, des forces qui ont souvent des effets très réels et tangibles. Ici je deviens cyborg, théoriquement mais aussi physiquement, à cause des altérations technologiques sur mon être physique.

Danser avec le derviche virtuel : les corps virtuels est un travail qui porte sur les environnements virtuels ; il représente mon effort de me réapproprier, de retrouver, de reprendre et reconstituer les représentations fragmentaires de mon corps. À son tour cette réinscription et reconfiguration a servi d'environnement et/ou de scène pour le danseur/chorégraphe Yacov SHARIR, mon collaborateur, et comme espace d'interaction pour les spectateurs.

SHARIR : Quels mondes s'ouvrent à nous quand nous considérons les environnements virtuels ? Quels domaines, artistiques, intellectuels, organiques ou émotifs, peut-on aborder en utilisant le potentiel de cette technologie ?

Les technologies virtuelles nous permettent de manipuler, d'étendre et de déformer les images du corps. Elles offrent de nouveaux moyens de mettre de la couleur dans notre travail ; on peut donc faire des choses qui n'étaient pas réalisables dans le monde matériel, avec ou sans moyens traditionnels. Elles mettent à notre disposition des outils pour augmenter et élargir nos possibilités, créatives, expérientielles, spatiales ou interactives.

Quand j'entre dans un monde de simulation informatique, je peux me « voir » ou me référer à mon corps numérisé à l'intérieur de la simulation. J'ai une sensation simultanée du monde physique et du monde virtuel. Quand je dirige ma vision, ou que je bouge ma main en avant, je peux naviguer à travers la simulation comme un oiseau. Au fur et à mesure que ma perception s'habitue à l'illusion en trois dimensions, j'éprouve la sensation d'être dans une autre peau, une deuxième peau — je me sens « immergé ».

En même temps je me sens de plus en plus angoissé à cause du dédoublement de l'image de mon corps. La sensation de la désincarnation ne peut être séparée de la sensation de l'incarnation ; je garde le sens de la matérialité, du poids, de mes deux pieds sur terre simultanément avec cette sensation de l'immersion et de mes nouveaux pouvoirs, comme celui de « voler » à travers l'espace de la simulation.

GROMALA : Mon premier but était d'explorer des thèmes du vécu surtout dans leur rapport aux notions du corps, en particulier le corps sexué, non seulement comme une construction culturelle ou un texte, mais aussi comme une expérience vécue, comme forme matérielle. L'aspect de la matérialité était particulièrement important pour moi, puisque dans les discussions traitant d'environnements virtuels, surtout ceux autour de la désincarnation, il y avait une tendance à souscrire au concept rebattu de la dualité cartésienne. Sandy STONE, Elaine SCARRY et N.

Katherine HAYLES nous ont rappelé qu'il y a toujours un vrai corps rattaché aux expériences dites désincarnées.

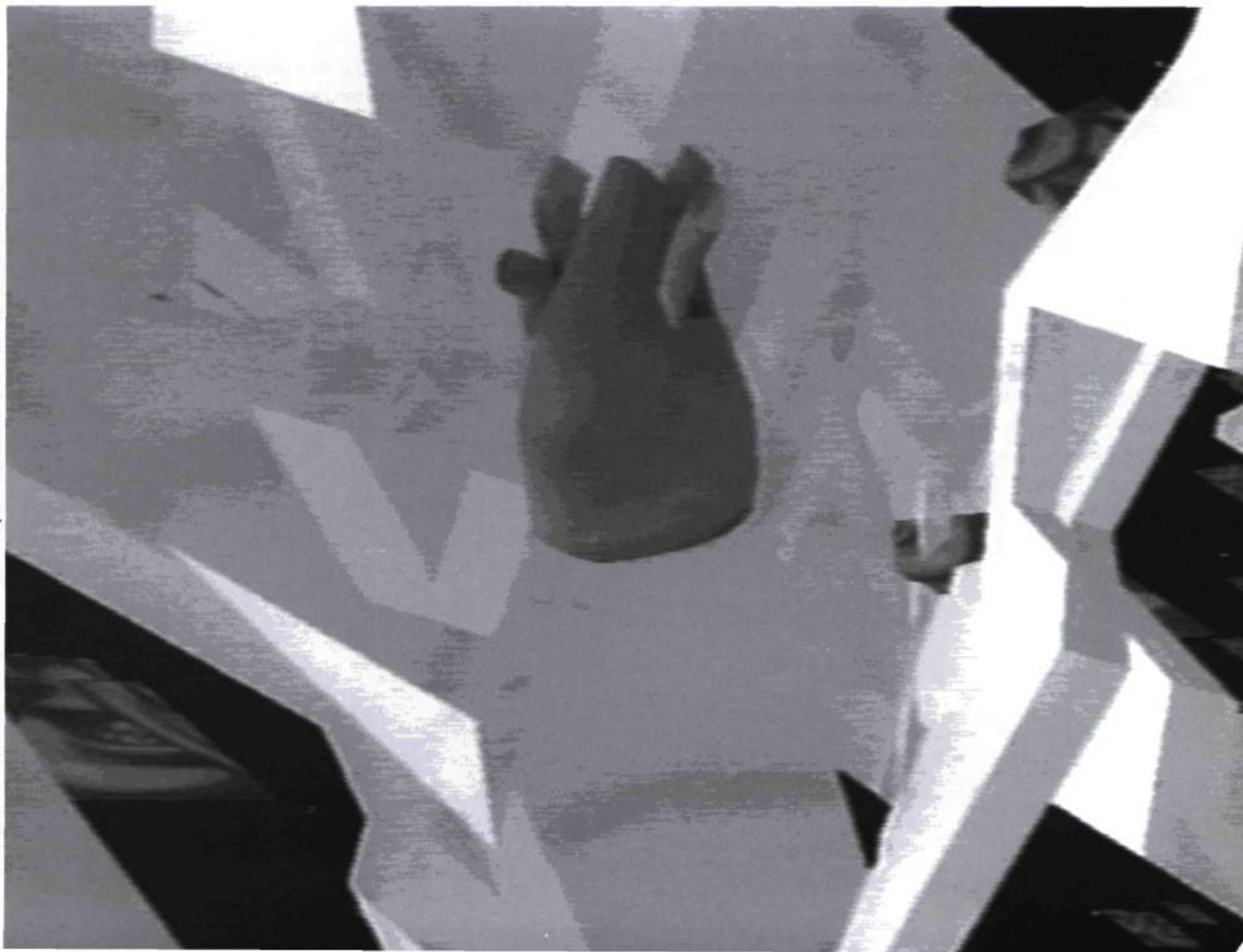
Littéralement et au sens figuré, ce corps se déploie à une grande échelle, mais dans l'environnement virtuel il y a toujours un torse inachevé. Ce corps est programmé pour être toujours en mouvement, il ondule lentement avec des mouvements sensuels vers sa désintégration et sa reformation. Ces mouvements sont « texture mapped » ou enveloppés de typographie ayant un rapport avec le derviche, ainsi qu'avec des rayons X et des données MRI abrégées de mon corps. On peut « accéder » à ces organes où se révéleront des espaces d'un autre monde. Ainsi le corps devient un livre non-linéaire et immersif, un texte à lire, une architecture habitable.

À l'intérieur du corps il y a un autre élément, un autre corps, les vidéographies de Yacov, un danseur, qui sont transcrites sur un plan. Yacov existe à la fois comme représentation dans l'environnement virtuel et comme danseur dans un espace physique, relié à l'environnement virtuel par le cordon ombilical du casque de données.

Pendant sa performance il pilote le corps virtuel tout en dansant avec celui-ci ; le casque le rend aveugle au monde physique, il fait l'expérience des deux mondes simultanément, désincarné. Le corps virtuel avec lequel il entre en interaction peut être vu par les spectateurs en temps réel sur une grande projection vidéo. À d'autres moments, au cours de la performance, les spectateurs peuvent entrer en interaction avec le corps virtuel à travers le casque de données.

SHARIR : *Danser avec le derviche virtuel* : les corps virtuels est une exploration d'idées et d'expériences du corps à plusieurs niveaux. Visuellement, auditivement et au niveau du comportement cette performance a été conçue à partir d'une mémoire corporelle — le corps, la peau, la matérialité, la croissance et le pourrissement. Dans l'espace virtuel cette représentation métaphorique d'un corps intérieur peut contenir toutes les activités dans l'espace virtuel, donnant lieu à des contenus et des réponses émotives, viscérales, qui sont directement ou indirectement corrélatives aux volets thématiques.

Comme danseur dans deux mondes — la simulation et le monde physique — j'ai une autre expérience de mes mouvements. De plus, ma danse, mes actions, mettent en branle des rapports de cause à effet entre les deux mondes ; avec chaque mouvement des changements se produisent dans les mondes virtuel et physique. Parce que, dans la simulation, je peux aussi danser avec l'image vidéo de moi-même, je suis comme devant un miroir. Tous ces aspects se conjuguent, ouvrant de nouvelles pistes pour faire l'expérience des œuvres d'art, et de nouvelles façons pour en créer.



Les aspects de l'expérience vécue

GROMALA : Les plus grands problèmes de conception auxquels nous faisons face en cours de projet étaient les aspects de l'expérience vécue et du comportement (il ne s'agissait pas de créer une œuvre linéaire et donc reproductible). Alors on imagine des « mondes » pleins de possibilités, une constellation de scénarios « si-alors », basés sur les actions et interactions que l'utilisateur peut avoir avec la simulation et les agents intelligents à l'intérieur de celle-ci. Puisque ça n'est plus linéaire, chaque utilisateur pourra influencer l'œuvre à sa façon, et sa répétition exacte serait presque impossible. Nous nous demandions : comment cela changera-t-il le processus créatif ? Comment cela changera-t-il la façon de créer et de vivre l'expérience d'un livre ? Quelle serait la sensation d'habiter dans un livre ? Qu'est-ce que ce serait de voler avec son propre corps, un corps qui contient plusieurs niveaux emboîtés s'ouvrant sur des mondes inconnus se dépliant comme des fractals ? Quel nouveau rôle l'utilisateur peut-il jouer dans cette œuvre immersive et interactive ? Est-ce que l'expérience kinesthésique peut être considérée au même niveau que la danse ?

Dans certains cercles, les environnements virtuels peuvent être considérés comme du multimédia poussé à une limite extrême.

Le texte, le son, l'image, l'animation et d'autres éléments deviennent une expérience immersive qui leur permet de dialoguer avec leur environnement comme jamais auparavant. En plus de l'expérience non linéaire constituée des multiples médias qui suscitent des réactions au niveau visuel, auditif et cognitif, un environnement immersif engage aussi le sens kinesthésique et haptique. Par exemple, dans les dernières versions de *Corps Virtuels* certaines régions correspondaient à des détecteurs de mouvement ou du toucher. Quand l'utilisateur s'en approchait il « touchait » un mur de texte par exemple, et pouvait alors s'envoler vers un autre monde dans une autre chambre. Mais, selon la manière dont il s'approchait du texte, il pouvait alors aussi se trouver au milieu d'une tempête typographique, donnant l'illusion en trois dimensions de se trouver dans un vortex qui le plongeait dans un tout autre espace. Peut-on exprimer ou suggérer l'état transcendant du derviche ? Est-ce que l'expérience dite désincarnée peut avoir un lien avec d'autres états transcendants ?

SHARIR : Est-ce que le danseur pourrait dépasser les frontières de ce qui est défini comme étant de la danse, en faisant un programme ou une chorégraphie de l'environnement et des marionnettes de façon à imposer des mouvements aux corps des utilisateurs ? Est-ce que tout le monde pourrait alors devenir danseur ? Est-ce qu'il serait possible de créer des marionnettes dotées d'une grande intelligence artificielle, une marionnette que l'on ne pourra plus distinguer d'un danseur humain ?

La danse

SHARIR : *Danser avec le derviche virtuel : les corps virtuels* est une des premières expériences en réalité virtuelle qui fait la synthèse de la nouvelle danse numérisée et des environnements immersifs et interactifs. La performance comprend un casque de données, un gant de données et des projections de vidéos interactifs, des instruments qui permettent aux spectateurs de participer aux environnements et, en fait, de devenir à leur tour des créateurs.

Bien que la danse soit souvent perçue comme étant directe et distincte, la rencontre de la danse et de l'informatique permet l'exploration et le développement de la danse numérisée dans un environnement virtuel. En tant que danseur/chorégraphe, dans le monde physique et dans la simulation, j'ai fait l'expérience physique et spirituelle d'un état où je me sentais à la fois incarné et désincarné. Cela a eu une profonde influence sur mon expérience de la danse. De plus, l'appareillage encombrant de la réalité virtuelle imposait des limites qui m'ont affecté et dont j'ai pu tirer une énergie créatrice, ce que j'ai d'ailleurs fait avec la technologie en général.

Dans la danse, les opérations aléatoires, comme on l'entend habituellement, ont leur origine dans des décisions aléatoires, qui sont « gelées » dans des séquences linéaires ou une performance qui ne peut être répétée. D'ailleurs, dans une simulation interactive, cette notion peut être poussée plus loin, puisque l'aléatoire dépend de l'interaction du danseur avec la simulation elle-même — ce qui ne donne pas une seule série possible d'actions et de conséquences, mais plusieurs, chacune avec des degrés d'imprévisibilité significatifs.

La tendance de la technologie en réalité virtuelle est de brouiller les frontières entre plusieurs disciplines en changeant le comment et le pourquoi des productions artistiques. Parce qu'il faut créer un « monde » capable d'accueillir des usagers de façon interactive, l'œuvre doit être une composition ouverte, non linéaire et quasi fragmentaire. De plus, nous avons travaillé pendant deux ans avec une équipe de trois informaticiens et un assistant artistique qui a une vaste connaissance de l'informatique.

GROMALA : Comme l'invention de l'imprimerie par GUTENBERG, les technologies virtuelles sont en train de nous donner les outils pour élargir notre volonté d'agir sur le monde avec des moyens textuels. Cependant, ce qui différencie ces nouvelles technologies, c'est l'étendue et la portée de leur instrumentalité — leur capacité de nous faire voir l'intérieur (nos corps) et l'extérieur (l'univers) ; elles peuvent répandre et consolider le pouvoir et le diffuser globalement presque à la vitesse de la lumière. Elles ont la capacité de construire un contexte où nos rapports avec nous-mêmes et les autres subissent des altérations profondes et ceci à un degré sans précédent. Mais est-ce vraiment le cas ?

La création de *Danser avec le derviche virtuel : les corps virtuels* nous a mis en contact avec le caractère étrange de ces nouvelles technologies. La bourse que nous avons reçue était en soi un investissement significatif de la part du gouvernement canadien, qui semble considérer les projets artistiques dans la réalité virtuelle comme relevant du secteur de la recherche et du développement. Une expérience qui serait d'ailleurs d'un coût prohibitif dans le secteur public. La bourse dépassait, par nécessité, la valeur d'une bourse à vie du National Endowment for the Arts (États-Unis), puisque les coûts d'acquisition de la technologie et son entretien ne peuvent être assumés par la plupart des institutions artistiques. Tandis que beaucoup d'artistes faisaient face aux limites de ce nouveau médium parfois effrayant, la plupart étaient contents d'y avoir accès. Les discussions autour du supposé potentiel d'émancipation de ces technologies ont vite été délaissées pour faire place à des performances et des démonstrations, dont beaucoup étaient des explorations de quinze minutes avec le casque de données, pour lesquelles les artistes pouvaient faire appel à une équipe de spécialistes. Mes projets subséquents m'obligeaient à faire des demandes de bourses auprès du ministère de la Défense, parmi d'autres sources militaires avides de reconfigurer la technologie à des fins de consommation. Quel est mon rôle là-dedans, suis-je un simple outil du complexe militaro-industriel ? Un beau design pour des bombes meilleures ? Le désarmement grâce à l'art virtuel ?

SHARIR et GROMALA : Le projet et le processus de création en réalité virtuelle nous ont amenés à nous poser beaucoup de questions mais aussi à découvrir énormément de possibilités artistiques. Dans de tels environnements, où tout dépend de l'interaction des autres, la distinction entre l'artiste et le créateur devient floue. Est-ce que la nature même de l'art et de la danse est transformée par ce potentiel ? Où exactement dans la réalité virtuelle la performance se passe-t-elle, dans des lieux éparpillés, dans le cyberspace ? Est-ce que quelques participants demeurent passifs tandis que d'autres passent à l'action ? Qui décidera de ceux qui seront représentés dans ces environnements ? Comment rendre cette technologie accessible à un plus grand public, capable d'entrer en interaction directe avec la simulation ? Peut-on gérer les multiples interactions de cause à effet qui sont déclenchées par les utilisateurs en interaction ? Y a-t-il un seuil au chaos interactif ?

Comment penser l'œuvre d'art ? Quelle est la pensée la plus appropriée pour comprendre ces environnements : la mimesis de PLATON, l'instance problématisée du simulacre de BAUDRILLARD, les identités fragmentaires et schizophréniques en déclinaisons fractales de DELEUZE ? Serait-il possible de voir l'émergence d'une identité collective à partir d'une interaction répartie globalement dans des environnements aux multiples modalités ? ■

Traduit de l'anglais par Bernard SCHÜTZE

Le projet *Dancing with Virtual Derviche ; Virtual Bodies* a été financé grâce à une bourse du programme des initiatives culturelles du ministère des Communications du Canada, incluant une résidence de deux ans au Centre des Arts du Canada à Banff.

