

Éffigies

Vidéo danse et installations interactives

Création 2011



Aujourd'hui, un grand nombre de médias fabrique des « images » de la femme qui représentent une certaine typologie du corps au féminin - non loin de celle de la Barbie, qui demeure une des poupées les plus vendues au monde. Ces « aplats de pixels » rendent rarement compte de la malléabilité des corps, de leur mollesse. Encore moins d'une certaine spécificité du corps au féminin qui, par exemple, expérimente les transformations tout en volume de la grossesse. Au contraire, ces « images » nous exposent des corps de femmes rompus à diverses stratégies de « maintien », de travail de ses « contours » ; des prescriptions d'autocontrôle qui s'accroissent d'autant plus que les réseaux médiatiques et les progrès technologiques se développent.

Éffigies se façonnera au cœur de la rencontre de l'art de la danse et de celui de l'image pour questionner cette modélisation des représentations et la manière dont elle détermine nos pratiques, nos manières d'être et de paraître, notre vision. La matière chorégraphique voyagera entre le déploiement des états de corps de la mollesse, de leurs modulations et l'immobilisme des typologies médiatiques. La réalisation filmique cherchera à développer d'autres relations du corps à l'image, du sujet « capté » à son « image », à ses représentations. L'environnement esthétique évoquera principalement des univers soit disant quotidiens de la femme : des intérieurs.

Cette installation vidéo danse interactive situera le « regardeur/expérimentateur » de l'image dans des dispositifs de réception inattendus : dans une position de choix, voire de responsabilité.

Distribution

[chorégraphie] Claire Jenny

[images] Étienne Aussel

[univers sonore] Anita Praz & Nicolas Martz

[scénographie] Pascal Dibilio

[costumes] Agnès d'At et Marie Labarelle

[lumières] Laurent Labarrère

[danseuses] Marie Barbottin, Natacha Garcin et Claire Jenny

[travail d'interprétation] Nathalie Schulmann

Projet soutenu par le Centre Chorégraphique National de Nantes dans le cadre d'un accueil studio

À titre d'exemple, 5 propositions en développement :

- **Proposition 1 : « Choose me look »**

OBJET : Installation vidéo interactive

Principe : l'expérimentateur peut à tout instant modifier l'apparence de la danseuse comme dans un jeu vidéo, principe de l'avatar. La même chorégraphie est filmée plusieurs fois, de la même façon dans des tenues différentes : costume sobre, vulgaire, chic, sous-vêtements, nudité... À tout moment l'expérimentateur, peut choisir l'apparence dans laquelle il va observer le corps féminin évoluant sous ses yeux. C'est la situation de l'expérimentateur face à ce corps objet qui nous intéresse. L'installation placée dans un lieu public a pour but de rendre complètement transparent le pouvoir que l'être humain a aujourd'hui sur l'image et ici plus particulièrement sur les représentations du corps dansant de la femme. La matière chorégraphique explore des postures « assises » allant de « points zéro » (assise neutre et sereine, une disponibilité à toutes les intentions de mouvement) à des attitudes du quotidien ; toute une gamme de positions et de chemins de métamorphoses dans une succession stylisée entre un laisser aller vulgaire, un corps mou, flasque laissant découvrir les zones érogènes et le maintien attendu, occultant – enfermant les lieux de l'intime.

- **Proposition 2 : « Choose me surrounding »**

OBJET : Installation vidéo interactive

Principe : l'expérimentateur peut à tout instant modifier l'environnement dans lequel la danseuse évolue : plusieurs lieux intimes ou publics, intérieurs ou extérieurs,... Sur le même modèle que la proposition précédente, avec une matière chorégraphique semblable, la recherche porte cette fois-ci sur les variations du sens, ressentis ou figuré, que l'on prête à la posture et au geste en fonction de la nature de l'espace dans lequel ils sont produits. Les deux installations interactives complémentaires seront présentées côte à côte.

Note d'intention :

Épuiser l'expérimentateur par de multiples potentialités, l'amener à opérer par soustraction, là où l'installation semble opérer par addition, ne garder qu'une empreinte rétinienne de l'intention dansée.

La multiplication des possibilités offertes à nous, spectateurs, bouscule notre rapport aux images : donner au spectateur le choix de l'environnement ou de l'apparence vestimentaire est un moyen de changer notre approche, notre façon de recevoir un même événement. Parce que les variations sont nombreuses elles nous recentrent sur la proposition dansée et le sujet filmé. L'aspect ludique inhérent à cette installation est prétexte à isoler l'intention chorégraphique, il questionne sur le décalage entre le geste réellement produit et la façon dont nous le regardons, l'interprétons en fonction du désir du moment. Confrontés à ces choix : que faisons-nous ? De quoi sommes nous réellement maître ? Que reste-t-il du corps de la femme, de ses mobilités après l'expérimentation ? Une fois que nous avons terminé de jouer, d'explorer toutes les façons de le regarder avons-nous alors cessé de nous le représenter comme un objet ?



DIPOSITIF :

Cette installation est une vidéoprojection en split-screen de deux plans sur lesquels l'utilisateur agit par le biais d'une interface MIDI :

- en haut la danseuse est filmée en pied (plan large) avec une caméra fixe
- en bas, cette même danseuse est filmée en gros plan, à l'épaule et de très près

La danseuse entre dans le champ gauche cadre en costume et commence la proposition chorégraphique au centre de l'espace. À tout moment l'utilisateur a la possibilité d'appuyer sur un clavier MIDI pour modifier l'apparence de cette danseuse ou son environnement. Au moment « t » où l'utilisateur appuie sur le clavier, la vidéo en cours de lecture fait un retour rapide depuis l'instant « t » (backward) jusqu'à ce que la danseuse reprenne une position dite «point zéro» ou disparaisse du champ gauche cadre (par où elle est rentrée). Cette même danseuse réparaît aussitôt dans une autre apparence vestimentaire ou un autre environnement pour accomplir la même chorégraphie. L'utilisateur se voit récompensé quand il n'intervient pas et regarde la proposition jusqu'au bout...

LIEUX DES PRISES DE VUES:

« **CHOOSE ME LOOK** »: STUDIO FOND NEUTRE / CYCLO CIRCULAIRE COLORE, MODULABLE DEMI-CIRCULAIRE. PROJECTEURS SUR PANTOGRAPHES OU PERCHES. ACCESSOIRE : UNE BANQUETTE

« **CHOOSE ME SURROUNDING** »: ESPACE EN COURS DE REPERAGES / ENVIRONNEMENTS : UNE CHAMBRE ET SON LIT, UN BANC DANS UN ESPACE PUBLIC,...

MATERIEL DE PRISE DE VUE :

1 UNITE DE TOURNAGE DE TYPE REFLEXE NUMERIQUE

- CANON EOS 5D MARK II équipé pour la prise de vue
- JEU D'OPTIQUES CANON
- TREPIED + STEADICAM
- MONITEUR DE RETOUR
- PRISE DE SON : ENREGISTREUR ZOOM H4

ECLAIRAGE DE STUDIO :

- HMI
- toiles de spi
- trépieds
- filtres

MATERIEL DE POST-PRODUCTION :

STATION DE MONTAGE VIRTUEL ET COMPOSITING :
MACPRO INTEL
FINAL CUT PRO
AFTER EFFECTS
MAX 5.

MATERIEL DE DIFFUSION :

- 1 MACPRO + logiciel MAX 5 + interface tactile MIDI
- 1 VIDEOPROJECTEUR DE TYPE PANASONIC PTD 5700
- 1 ECRAN DE PROJECTION
- câblage DVI

EQUIPE MINIMUM :

Chorégraphe, Danseuse, Vidéaste/opérateur, Electro/assistant opérateur, Scénographe

• **Proposition 3 : « Big sister »**

OBJET : Film court

Face à une caméra toujours plus indiscrète, réductrice et obstinée comment le corps filmé réagit ? Quel espace lui laisse le cadre ? Quel temps ? Quel souffle l'image nous laisse-t-elle avant de réduire un corps de femme à un strict objet de désir ? Comment la danseuse appréhende cette image que l'opérateur lui renvoie d'elle ? Va-t-elle succomber ou résister ? Comment va-t-elle physiquement mettre en œuvre des « stratégies » de séduction pour elle-même, pour l'autre, de résistance ? La femme d'aujourd'hui est sur une brèche, partagée entre le désir de plaire et de se conformer à des critères prédéterminés de beauté et de bien être et le désir de ne pas laisser la société la réduire à un objet de désir formaté. Une lutte entre une danseuse et un opérateur. Un rapport déséquilibré dans des mouvements incessants de travelling avant ou arrière. D'abord elle cherche à se plaire, à plaire à l'autre mais progressivement elle va être confronté à une réduction : réduction du cadre, du champ filmé, de son espace de liberté. D'abord elle en joue, elle est amusée par ce regard provocateur mais le regard va devenir pesant, et le cadre oppressant au point de l'enfermer totalement.



HYPOTHESE DE DECOUPAGE / RECHERCHE D'UNE DRAMATURGIE
(LE DECOUPAGE FINAL FERA L'OBJET DE SEANCES DE TRAVAIL ET D'ETUDES SUR
L'EVOLUTION PROGRESSIVE DES RAPPORTS A L'IMAGE ENTRE LE SUJET FILME ET
L'OPERATEUR)

NB : les 4 séquences chorégraphiques jouent entre des états de corps de la mollesse, du moelleux et des postures en « aplats de pixels » dans une certaine typologie du corps au féminin fabriquée par un grand nombre de médias. Au fur et à mesure, le « moelleux » du mouvement s'efface de plus en plus pour laisser le champ libre à des postures figées stéréotypées.

SEQ 1

1/La caméra matérialisée par des éléments graphiques d'un viseur de caméra vidéo se met en mode REC et filme un espace vide

2/La danseuse entre dans le champ gauche cadre proche de la caméra, on voit son visage, la caméra est à hauteur de ses yeux. Elle se regarde dans l'objectif comme dans un miroir, se recoiffe, s'apprête.

3/ La danseuse recule pour se positionner de telle sorte à voir son corps en pied et se met à danser

4/chorégraphie 1 (30 sec). Pas de regard caméra !

5/la caméra se met à avancer (travelling avant) de façon indiscreète sur ses seins

6/ La danseuse s'approche de la caméra pour mettre sa main devant l'objectif

7/Noir

SEQ 2

8/La danseuse règle la caméra, on revoit son visage, elle s'apprête de nouveau, un peu plus rapidement cette fois

9/ La danseuse recule pour se positionner et voir son corps en pied et se remet à danser

10/ Chorégraphie 2 (30s), elle danse de dos. Pas de regard caméra !

11/ la caméra se met à avancer (travelling avant) à nouveau, sur ses fesses cette fois

12/ La danseuse s'approche de la caméra pour mettre sa main devant l'objectif

13/ Noir

SEQ 3

14/ La danseuse règle la caméra, on revoit son visage, elle s'apprête de nouveau, très très vite

15/ La danseuse recule pour se positionner et voir son corps en pied et se remet à danser

16/ Chorégraphie 3 (30s).

17/ la caméra se met à avancer en travelling à nouveau, sur son visage cette fois

18/ Pendant la danse elle s'aperçoit qu'elle est en gros plan (regard caméra tout à coup) elle sourit, puis effectue diverses expressions de visages qui traduisent ses sentiments (contente d'être regardée=sourire, jouer les séductrices=regard de killeuse, abandon = expiration et regard en l'air puis yeux fermés, colère qui monte = yeux qui se rouvrent, colère très forte = expression de visage très dure, moue, sourcils froncés

19/Dès qu'elle fronce les sourcils la caméra panote vers le bas pour plonger dans son décolleté

20/ La danseuse fait un signe avec le pouce en direction de l'opérateur pour qu'il remonte le cadre vers son visage

21/ l'opérateur obtempère, la caméra panote vers le haut et revient sur le visage de la danseuse

22/ La danseuse se met des bandelettes collantes sur le visage pour s'étirer les traits, son visage devient monstrueux

23/la caméra panote de nouveau vers le bas jusqu'à ses seins et alors que le visage de la danseuse allait sortir du champ, elle penche la tête pour revenir dans le champ en regardant l'objectif et en mettant les mains devant elle (une en haut une en bas) pour mimer les limites d'un cadre fictif qu'elle tenterait de maîtriser, de comprendre, de suivre tandis que la caméra continue son panoramique vers

les pieds

24/ La danseuse est accroupie avec les mains qui cadre son visage plein de bandelettes. La caméra s'est arrêtée de bouger en arrivant à ses pieds

25/ La danseuse pousse la caméra de toutes ses forces pour l'éloigner d'elle..., le corps de la danseuse qui s'était écrasé reprend de l'amplitude, elle marque une pose : elle a récupéré «du champ » pour danser. (La caméra est revenue au plan large)

26/chorégraphie 4

27/La caméra se remet à avancer doucement et la danseuse adapte sa danse à l'espace qui se rétrécit jusqu'à ce qu'elle se recroqueville complètement dans une position finale presque douloureuse à l'intérieur du cadre qui l'enferme dans une vue plongeante d'elle au sol... un mur

LIEU : ESPACE EN COURS DE REPERAGES / DECOR SALLE DE BAIN

MISE EN PLACE TECHNIQUE :

MATERIEL DE PRISE DE VUE :

UNITE DE TOURNAGE DE TYPE REFLEXE NUMERIQUE

- CANON EOS 5D MARK II + accessoires
- JEU D'OPTIQUES CANON
- PRISE DE SON : ENREGISTREUR ZOOM H4
- TRAVELLING : CHARIOT + RAILS
- MONITEUR DE RETOUR

ECLAIRAGE DE STUDIO :

- HMI
- toiles de spi
- trépieds
- filtres

MATERIEL DE POST-PRODUCTION :

STATION DE MONTAGE VIRTUEL ET COMPOSITING :
MACPRO INTEL
FINAL CUT PRO
AFTER EFFECTS

EQUIPE MINIMUM :

Chorégraphe, Danseuse, Vidéaste/opérateur, Electro/assistant opérateur, Scénographe

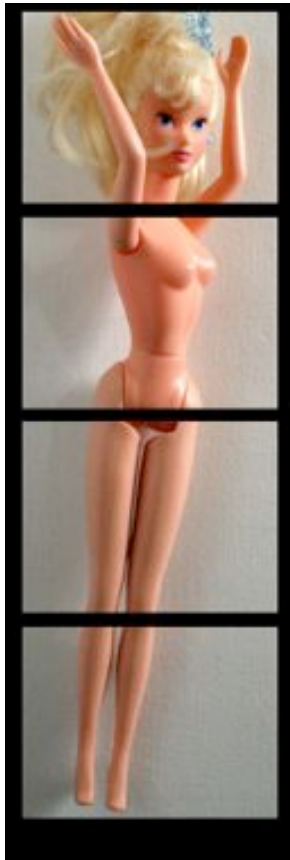
MATERIEL DE DIFFUSION :

- 1 lecteur DVD
- 1 écran LCD (ou vidéoprojecteur + écran)
- câblage

SUPPORT FINAL :

MASTER CASSETTE + DVD du film
FORMAT 4/3

• **Proposition 4 : « Dancing doll »**



OBJET : Film court

Une poupée Barbie filmée et découpée sur 4 écrans vidéo. La tête, le buste, les hanches, les jambes. Les mobilités réduites de ces 4 zones du corps se répètent. De façon séquentielle, une des parties du corps de la Barbie s'anime et devient le corps filmé réel d'une danseuse le temps de matières chorégraphiques déployant le «moelleux» de ces parties du corps, clins d'œil à la chair malléable opposée à la plastique rigide.

Note d'intention :

Comment accentuer le contraste entre l'idée plastique d'un corps idéal dans notre société, présenté dans tout son maintien formaté et la chair bien réelle, souple, malléable, molle. L'image clichée de la poupée Barbie et sa longévité fascinent encore aujourd'hui les hommes comme les femmes. La création d'un personnage hybride, mélange de formes réelles et mouvantes avec des morceaux de plastiques animés image par image crée une sorte de monstre contemporain à l'allure et aux mouvements improbables, un monstre à la fois érotique et repoussant, épouvantable et fantasmagique.

LIEU : STUDIO / FOND COLORÉ ET BASE MATÉRIALISÉE – ÉVOCATION UNIVERS CUISINE / ECLAIRAGE DIFFUS

MISE EN PLACE TECHNIQUE :

1 UNITE DE TOURNAGE DE TYPE REFLEXE NUMERIQUE

- CANON EOS 5D MARK II équipé pour la prise de vue
- JEU D'OPTIQUES CANON
- TREPIED + STEADICAM
- MONITEUR DE RETOUR
- PRISE DE SON : ENREGISTREUR ZOOM H4
- FOND VERT INCRUST

ECLAIRAGE DE STUDIO :

- HMI
- toiles de spi
- trépieds
- filtres

MATERIEL DE POST-PRODUCTION :

STATION DE MONTAGE VIRTUEL FINAL CUT PRO
COMPOSITING 2D SUR AFTER EFFECTS

MATERIEL DE DIFFUSION :

- 4 lecteurs DVD
- 1 structure en échelle sur lequel les 4 écrans sont installés à la verticale
- 4 ECRANS LCD
- câblage DVI

EQUIPE MINIMUM :

Chorégraphe, Danseuse, Vidéaste/opérateur, Electro/assistant opérateur, Scénographe

• **Proposition 5 : « Inside rhythms»**

OBJET : Installation vidéo et « live » interactive

Principe : durant environ 1 minute, l'expérimentateur s'amuse à déployer sa respiration selon ses humeurs, jouant avec ses modulations d'amplitude, d'intensité, de rythme,... Cette expérience est « captée » à l'aide de procédés utilisés dans le domaine médical. À l'issue de ce temps et grâce à différents procédés de « mappage » des données relatives aux inflexions de la respiration, l'expérimentateur assiste à une « restitution » visuelle, sonore et dansée de son expérience ; Un visuel pour évoquer les modulations de volume de la cage thoracique, un univers sonore pour suggérer la musicalité de ce phénomène, une improvisation dansée en solo pour transposer les données de la respiration en « états de corps ».

Proposition visuelle : les données d'amplitude et de fréquence du capteur sont extraites et converties en un signal électrique et analysées par un programme informatique développé sous max 5/jitter, puis elles sont mappées au travers d'un algorithme pour agir de façon sensible sur des formes visuelles. La qualité de la respiration compose le mouvement de ces formes visuelles géométriques qui seront projetées sur un tulle. L'image matérialisée sur le tulle à la façon d'un écran de projection laissera également passer la lumière pour éclairer la danseuse située à l'arrière.

Proposition sonore : parallèlement les données sont mappées à une composition musicale, une partition modifiée sur laquelle le danseur adapte en temps réel son improvisation dansée.

Note d'intention :

Les ressentis intérieurs sont souvent difficilement perceptibles dans le champ public, par principe. Comment permettre une autre appréhension de phénomènes directement liés à nos états, nos émotions ? Utiliser les modulations de la respiration, lieu d'intimité par excellence, pour donner à goûter les inflexions de la posture et le cheminement du geste d'un corps féminin.

Note sur les caractéristiques techniques du projet : Format, logiciels employés et développements spécifiques.

1/ Tournages :

Les prises de vues seront effectuées en HD avec un réflexe numérique EOS 5D Mark II équipé pour la vidéo. Le tournage avec ce type d'appareil permettra de travailler la profondeur de champ grâce à son capteur 24x36 mm et ses optiques adaptées et d'obtenir ainsi une image de grande qualité, piqué et définition.

Certaines prises de vues nécessiteront un travelling.

Le matériel d'éclairage sera constitué de différentes sources HMI et de toiles de spi.

Certains tournages s'effectueront sur fond « vert incrust » dans des conditions studio.



2/Post-production :

les rushes seront digitalisés au fur et à mesure dans leur format d'origine MP4 puis seront converti en full HD 25p pour pouvoir être traité et optimiser ainsi la qualité image sous le logiciel de compositing 2D After Effects CS5 et le logiciel de montage Final Cut Pro 7.

Le travail d'incrustation (chroma key) sera effectuée grâce à des plugins tels que Keylight pour les prises de vues sur fond vert, permettant ainsi d'éliminer précisément les retours de vert sur le sujet filmé.

Chaque film sera également étalonné sous le logiciel Color de la suite Final cut studio.



3/Post-production pour la diffusion :

Le travail de traitement des images, de trucage et de montage terminé. Certaines installations nécessiteront un développement informatique (programmation de patch interactifs). Le logiciel utilisé pour appliquer des effets temps réel sur la vidéo sera MAX 5 / JITTER. L'ordinateur (macpro) gèrera les différentes sources vidéo et l'interaction avec l'utilisateur se fera par le biais d'interfaces MIDI. Les vidéos seront diffusées sur des écrans LCD ou vidéoprojecteurs DLP de type Panasonic Ptd-5700 dans un format HD 1920x1080.

