

DANSE ET NOUVEAUX MEDIAS

Emanuele Quinz

1. INTRODUCTION

Dans sa célèbre analyse de l'impact des technologies de reproduction sur le système des arts, Walter Benjamin constate la distance, ou mieux l'opposition entre les nouvelles oeuvres techniquement reproductibles (cinéma, photographie, etc) et les arts de la scène, comme le théâtre et la danse¹. Car, si ces derniers proposent une expérience de l'immédiateté, où l'interprète et le spectateur sont présents corporellement l'un à l'autre dans un même lieu et au même moment (*hic et nunc*), pour le cinéma – par exemple- cette présence passe à travers la médiation d'un appareillage technique.

Cela implique, selon Benjamin deux conséquences : d'un côté, la prestation de l'acteur n'est plus présentée entièrement, mais ses limites spatio-temporelles sont données par le montage, de l'autre l'acteur perd la possibilité d'adapter son interprétation au public.

Irréversibilité de l'objet technique : dans ce cas, la perte de l'aura ne se caractérise pas seulement comme une transformation de l'interprète qui devient un élément parmi les autres de la machine de représentation, mais surtout comme clivage de la co-présence entre acteur et spectateur, comme explosion du *hic et nunc*. Le rapport au dispositif technologique (la caméra, l'écran) remplace le rapport direct entre acteur et spectateur. A tel point que la distinction entre eux n'est plus substantielle mais fonctionnelle. Comme conclut Benjamin, la médiation technique s'oppose et neutralise l'immédiateté du corps.

L'apparition d'une nouvelle technique ou d'une nouvelle technologie (en tant que "pensée de la technique") impulse dans le système des arts des secousses et des mouvements de tassement. La mutation du paysage n'advient pas, comme trop souvent les critiques et les apologistes de la dite "art numérique" proclament, par une suite de remplacements et de catastrophes, mais par un processus de stratification et de complexifications.

L'impact du numérique dans les processus artistiques est un phénomène très complexe, difficile à évaluer, puisqu'il se joue sur plusieurs niveaux.

Au niveau le plus souterrain, le numérique se caractérise comme le code binaire, un système abstrait des signes capable de représenter tout type d'information. Les processus de numérisation transposent sons, images, textes, etc. en informations digitales et les stockent dans la mémoire de l'ordinateur. Ces processus «moléculaires» permettent ainsi une «discretisation atomique» de tous les matériaux, rendant total le contrôle sur eux.

Avec l'isomorphisme et l'intégration numériques s'ouvrent de nouvelles possibilités de communication entre les différents langages artistiques et non plus sur le plan des correspondances sémantiques (le plan de l'expression), mais sous la forme d'une

¹ W.BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in *Ausgewählte Schriften I*, Frankfurt a.M., Suhrkamp Verlag, 1977, p.150-162.

véritable connexion matérielle, sémiotique : grâce au numérique en tant qu'*inter-code*, la trans-modalité « peut devenir système ».

A un deuxième niveau, il y a le programme. Système logiciel qui modélise les comportements et les relations au travers d'une série d'instructions codées (algorithmes), le programme interprète les données, agit sur l'information, déclenche les mécanismes de réaction. Ce qui veut dire que tout ce qui se passe dans l'environnement informatisé, même la présence, l'action et les relations des différents sujets impliqués sont réglées par le programme.

Si le programme incarne en quelque sorte l'intelligence du système-environnement, l'interface est la membrane de contact, l'organe de la sensibilité. Elle permet le dialogue entre le monde réel (et ses sujets) et l'univers de l'information numérique.

Parce que les nouvelles œuvres (soit-elles des installations, des DVD-rom ou des sites Internet) se configurent comme des environnements informatisés, comme des systèmes (automatisés) sensibles, intelligents et *interactifs*.

Mais c'est grâce à l'introduction des interfaces numériques (ou mieux du bloc interface-programme) que la scène devient un espace sensible et interactif.

D'un côté, l'interface met en contact et en échange deux systèmes hétérogènes, deux différents régimes de réalité, à savoir le monde réel (avec ses objets et ses sujets) et l'univers fluide et immatériel des données informatiques. « Membrane osmotique » (Virilio), l'interface est l'organe de sens de l'environnement informatisé.

De l'autre côté, le programme se configure comme l'intelligence souterraine, comme le système logiciel qui règle les comportements et les relations (les interactions et les interactivités) entre les éléments impliqués dans l'environnement.

Le bloc interface-programme a donc la fonction de définir les modes de perception et d'action dans le système interactif, c'est-à-dire les modes d'expérience du sujet à l'intérieur de l'œuvre-environnement.

On a souvent utilisé pour décrire l'interface la métaphore d'une surface intermédiaire transparente. En réalité, elle se définit plutôt comme un filtre, comme un organe réceptif fortement sélectif, qui n'a pas seulement des seuils quantitatifs, d'impédance (*bandwidth* : seuils au-delà desquels l'input n'est pas capté), mais aussi des seuils qualitatifs, de pertinence (le passage d'information passe à la fois seulement à travers d'un seul canal, selon un seul paramètre).

Cette sélectivité n'implique pas seulement une réduction du spectre perceptif, une « forme extrême de compression »², mais affecte aussi la complexité de la relation qui se met en place dans l'environnement.

Prenons comme exemple la célèbre installation *Very Nervous System* de l'artiste canadien David Rokeby : un espace contrôlé par une caméra où à chaque mouvement du spectateur, le système répond avec un événement sonore. Le fait que le spectateur soit grand ou petit, blond ou brun, homme ou femme, ne compte pas. Ce qui compte, c'est le mouvement, le fait que le spectateur bouge dans l'espace-interface. Le dialogue avec le système s'accomplit exclusivement au travers de ce paramètre. Pour le système, l'input

² D.ROKEBY, *The Construction of experience : Interface as Content*, in C.DODSWORTH Jr. (éd.), *Digital Illusion : Entertaining the Future with High Technology*, Reading, Addison-Wesley Publishing, 1998

est le mouvement du spectateur et l'output du son ; pour le spectateur, l'input est le son du système et l'output le mouvement.

La relation (interactive) qui se construit par l'intermédiaire de l'interface a été souvent décrite comme un circuit, une boucle entre action, perception et réaction, selon le modèle de la boucle de rétroaction (*feedback*) théorisé par la cybernétique. Dans la perspective plus complexe des influences réciproques entre sujet et environnement, le principe du *feedback* remplace la notion de « contrôle » par celle d'« implication » (*involvement*).

Mais ce système de rétroaction ne saurait se réduire à un simple behaviorisme obéissant au schéma stimulus-réponse, car dans le dispositif interactif, le système est capable de modifier à chaque fois la relation qu'il établit entre *input* et *output*. La machine informatique ne répond pas simplement à un *signal*, mais traite une *information*. La relation qui s'instaure à l'intérieur de l'environnement n'est plus la simple transmission d'un message, mais « l'induction réciproque de comportements coordonnés entre les membres d'une unité sociale »³.

Le sujet impliqué dans l'environnement n'est plus face à un simple objet, mais interagit avec d'autres forces subjectives. Sa position est fragile, sa perception souvent confuse. En suivant Guattari, nous pensons que le terme d'*affect* peut être utile pour décrire ce bloc nébuleux de sensation. Difficile à saisir et à définir, l'affect n'est pas lié aux systèmes de signes, ni aux modes de la représentation, mais à l'immédiateté expérientielle de l'existence.

Dans la relation qui s'instaure dans l'environnement et en particulier dans l'environnement interactif, il ne s'agit pas de faire l'expérience d'une altérité dotée d'une force d'assimilation ou d'invasion, mais de rentrer dans un processus complexe d'échange, que Guattari analyse en empruntant à Maturana et Varela le terme d'*autopoïèse*⁴.

Cette communication qui s'établit par l'intermédiaire de l'interface non seulement peut assumer les modes d'un dialogue, mais définit les deux entités impliquées dans un dispositif processuel de distribution des rôles. L'actualisation de la part des sujets des *patterns* comportementaux potentiels disposés par le programme, compose en temps réel une scénarisation des actions, dessine un univers fictionnel, tisse les fils d'un récit et transforme au fur et à mesure l'identité et la fonction des sujets.

C'est pour cela que cette forme de communication a été analysée avec la métaphore du théâtre : tout comme le théâtre, l'environnement interactif « propose des suites d'actions d'agents multiples »⁵. Et selon le degré de complexité des actions et des relations, on passe de l'abstraction au récit, de la notion d'agent (« agent is one who initiates and performs actions ») à celle d'acteur ou encore de personnage.

Fried l'avais déjà vu à propos de premières installations : le paradigme environnemental ne se caractérise pas seulement par la plongée dans temporalité, mais aussi par la coprésence et la co-action (dans l'espace et dans le temps : *hic et nunc*) des spectateurs

³ H.MATURANA, F.VARELA, *L'albero della Conoscenza*, Milano, Garzanti, 1999, p. 167 (éd.orig. *El arbol del conocimiento*, 1984).

⁴ H.MATURANA, F.VARELA, *Autonomie et Connaissance*, Paris Seuil 1989.

⁵ B.LAUREL, *Computer as Theatre*, Reading MA, Addison Wesley Longman 1993, p.21.

devenus parties intégrantes, acteurs de l'œuvre. Et c'est précisément cette dimension de co-présence et de co-action qui définit dans le système des arts, l'expérience théâtrale.

Malgré les points communs, demeure pourtant une différence : si dans l'installation c'est le spectateur même qui est en relation et en expérience directe avec l'environnement, dans le spectacle se maintient une séparation entre acteur et spectateur.

Le spectateur assiste, à distance, à la relation et à l'expérience que le danseur fait de l'environnement. Ainsi, la scène interactive, *l'Intelligent Stage*, comme l'appelle Robb Lovell⁶, serait une sorte d'installation à distance, un champ de relation qui se donne à voir dans son processus d'actualisation et dont un des partenaires est une forme évoluée d'automate.

Les apports des technologies interactives au monde de la danse sont nombreux. D'un côté, elles offrent des nouveaux instruments de notation, d'enregistrement, de reconstruction, de documentation et de pédagogie⁷.

Mais nous allons nous concentrer sur la création, en partant de quelques exemples de productions récentes et historiques.

2. LA SCENE DES INTERFACES

Le projet *In Plane* (1992) de la Troika Ranch Company de New York se place sur la ligne des expériences d'espace réactif initiées par Cage et Cunningham avec *Variations V*, mais exploite les nouvelles possibilités offertes par la programmation informatique.

Il s'agit d'un solo (chorégraphié et interprété par Dawn Stoppiglio) qui questionne la notion de portrait. Le corps de la danseuse est interfacé à un système de *motion capture*, qui transmet les informations sur le mouvement à l'ordinateur. La gestuelle se compose en relation avec ses résonances sonores (dans la première partie de la pièce) et vidéo (dans la seconde partie) qui composent le contexte scénique pour le mouvement : le processus interactif implique une amplification sonore des gestes (dont l'effet sonore n'est pas loin de celui expérimenté par Laurie Anderson avec son *Drum Suit*, 1985), qui induit une sorte de duplication du corps, comme dans un jeu de miroir.

Dans les dernières années, les projets de danse avec les technologies se sont multipliés. La scène / environnement se présente selon plusieurs déclinaisons, qui impliquent niveaux d'interactivité.

La relation entre corps et scène se transforme en interaction entre corps et environnement digital, et passe à travers la médiation des interfaces.

Ce nouveau paradigme propose au danseur (et dans le cas des installations aussi aux spectateurs), l'expérience de l'intérieur de configurations spatiales inédites. Espaces, où toutes les composantes et les comportements peuvent être paramétrés, simulés et

⁶ R.LOVELL, *A Blueprint for Using a Reactive Performane Space*, in *Digital Performance*, sous la direction d'E.Quinz, « anomalie digital_arts » n.2, Paris, Anomos, 2002, p.124-133.

⁷ Cf. K.EVERT, *DanceLab, Zeitgenössische Tanz und Neue Technologie*, Würzburg Königshausen & Neumann 2003 ; S.DINKLA, M.LEEKER (eds), *Tanz und Technologie. Auf dem Weg zu medialen Inszenierung*, Berlin 2002; S.DIXON, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge MA., MIT Press, 2007.

manipulés, où même la gravité peut être supprimée, où il se construisent des réseaux de résonances entre les mouvements et les sons, où les écrans s'animent de personnages et paysages virtuels, qui réagissent, s'adaptent aux gestes, où grâce aux réseaux télématiques, des corps lointains peuvent se toucher.

Le corps dansant, connecté, étendu, multiplié, se retrouve au centre d'une chaîne de rétroaction entre images, animations et sons, et expérimente des nouvelles formes de présence : ses mouvements ne sont plus de simples gestes formels, mais tissent un dialogue avec l'environnement interfacé, sont des actions dans un monde complexe, stratifié et habité. Les technologies ne sont pas des instruments neutres, mais des filtres extrêmement complexes, capables de mettre en crise ou reconfigurer les statuts non seulement de l'espace et du temps, mais aussi du mouvement ou de la corporéité.

Les interfaces les utilisées par la danse sont les systèmes de Motion Tracking et de Motion Capture, qui permettent de transformer les mouvements des danseurs en données informatiques qui peuvent être utilisées pour actionner et gérer des séquences sonores ou encore pour animer des images. Sur le marché existent plusieurs systèmes de Motion Capture : les plus communs sont les systèmes magnétiques (qui captent à l'intérieur d'un champ magnétique donné la position d'une série de senseurs appliqués sur le corps du danseur) ; électromécaniques (qui utilisant un exosquelette fourni de potentiomètres sur les articulations, endossé par le danseur) ; optiques (qui utilisent des boulettes réfléchissantes positionnées sur les points d'articulation du danseur et une série de caméras).

Il s'agit de technologies coûteuses et complexe, qui demandent des compétences spécifiques. Elles sont principalement développées et utilisées dans des industries « riches » comme celle du cinéma et le jeu vidéo. Chaque système a ses potentialités et ses défauts, et leurs applications dans le domaine de la danse demandent encore un long travail d'exploration.

Dans cette perspective, un certain nombre de projets de recherche et workshops expérimentaux ont été organisés pour confronter les différents systèmes et analyser les applications pour le travail chorégraphique. Par exemple, les deux laboratoires *Sharing the Body e Etendre la perception* qui se sont déroulés en 2002 et 2004 au Monaco Dance Forum, ont réuni pour la première fois dans des équipes internationales des chercheurs, des chorégraphes, des psychologues et des programmeurs⁸.

Grâce aux interfaces, le langage scénique s'enrichit d'une nouvelle strate, basée sur la fluidité des codes, sur la circulation des inputs et outputs et sur le transfert et la transformation des données. L'objectif de ces chantiers de recherche et dispositifs d'expérimentation est d'explorer une syntaxe capable non seulement de tenir compte des flux des informations sur la scène mais de les intégrer dans le processus de composition dramatique et chorégraphique.

Les productions de danse qui utilisent des technologies de Motion Capture connaissent depuis quelques années une diffusion exponentielle. On peut citer les créations désormais

⁸ Per il workshop 2002, cf. S.DELAHUNTA, *The Dimensions of Data Space*, in E.QUINZ (ed.), *Interfaces*, "anomalie digital_arts", n.3, Paris, anomos, 2003, p.72-79; lo stesso rapporto è disponibile on-line: <http://www.sdela.dds.nl/mcrl/>

Per il workshop 2004, cf. A.MENICACCI, E.QUINZ, *Etendre la perception? Biofeedback et transfert intermodaux en danse*, in « Nouvelles de Danse » n.53, Bruxelles 2006.

historiques de *Riverbed* (Paul Kaiser et Shelley Eshkar) pour Merce Cunningham (*Hand Drawn Spaces* e *Biped*, 1999) et Bill T.Jones (*Ghostcatching*, 1999), de Jean-Marc Matos, de *MESH* (Kirk Woolford e Susan Kozel), de Johannes Birringer, ou de l'australienne *Company in Space*, jusqu'au plus récents projets d'Isabelle Choinière ou d'AIEP-Ariella Vidach.

Au-delà des systèmes de Motion Capture il existent d'autres interfaces, d'autres dispositifs de médiation qui ont la fonction de rendre la danse interactive : des capteurs électromagnétiques (comme l'antenne construite par Billy Klüver pour *Variations V* di Cage e Cunningham, 1965), aux capteurs ultra-sons, de pression, de flexion, à d'autres qui capturent la température du corps ou encore la pulsation cardiaque : c'est l'époque de *wearable computer*...

Au-delà des systèmes hardware, ont été développés plusieurs softwares que les chorégraphes peuvent utiliser pour la gestion interactive des médias numériques sur la scène et pour l'*editing* audio-vidéo en temps réel.

A part les grands classiques comme Max/MSP ou VNS, il faut citer EYESWEB, développé par l'équipe dirigée par Antonio Camurri au Laboratorio di Informatica Musicale du DIST de Genova, ASEED de La Graine, EYEcon du groupe Palindrome, et surtout ISADORA conçu par Mark Coniglio de la Troika Ranch Company.

Certains chorégraphes utilisent aussi des logiciels d'analyse ou animation comme des véritables instruments de composition. Parmi les premiers, Merce Cunningham a utilisé LIFE FORMS (devenu aujourd'hui Dance Forms) pour organiser la syntaxe chorégraphique de plusieurs pièces comme *CRWDSPCR* (1993), introduisant dans l'agencement des mouvements des procédures aléatoires ou de *cut-and-paste*. Mais les exemples peuvent être multipliés, de William Forsythe, qui pour *Eidos/Telos* (1995) a utilisé *Binary Ballistic Ballet*, l'interactive choreography system" di Michael Saup, à la chorégraphe française Myriam Gourfink, qui compose ses séquences de micromouvements à l'aide du logiciel LOL.

Une autre perspective a été exploré dans le cadre du workshop *Sharing the Body* (Monaco Dance Forum 2002).

Deux danseurs qui endossaient deux systèmes électromécaniques de motion capture ont dansé un duo, animant en temps réel deux avatars sur un écran.

Les danseurs se retrouvaient à devoir gérer non seulement la relation entre leurs corps réels dans l'espace réel mais aussi celle entre les deux avatars sur l'écran.

Différentes options de connexion interactive ont été expérimentées : par exemple, le mouvement du bras d'un des danseurs modifiait la position de l'avatar de l'autre dans l'espace à l'écran. La dynamique complexe qui se mettait en place, où la duplication – la pluralisation – du corps dansant et de la scène, demandait aux danseurs un questionnement et une reconfiguration continue non seulement de leur corporéité mais aussi de leur subjectivité, au risque d'égarement dans des états schizoïdes.

Dans la performance *Movatar* (2000), Stelarc renverse le dispositif traditionnel de la *motion capture* (le sous-titre du projet est justement *Inverse Motion Capture*) : un avatar, une entité VRML basée sur un site web et munie d'une intelligence artificielle qui la rend autonome et opérationnelle peut agir dans le monde réel en se connectant avec un corps

réel. Ce n'est plus le mouvement du corps humain qui actionne des formes virtuelles (comme dans les configurations traditionnelles de la capture du mouvement), mais c'est l'avatar qui, grâce à une série d'électrodes « actionne » le corps de l'acteur humain. Selon les mots de Stelarc, il s'agit d'une « chorégraphie globale guidée par une intelligence externe (...), une sorte de danse-dialogue constituée par la combinaison d'action commandées par l'avatar et de réponses personnelles du corps-hôte ». Le corps du performeur est envahi, habité par une autre subjectivité : l'expérience est « en même temps celle d'un corps possédé et d'un corps agent, bref d'un corps divisé ». Comme l'explique l'artiste : « la question n'est pas vraiment qui contrôle qui, mais plutôt l'idée d'un système de représentation plus complexe, d'interaction entre corps réels et virtuels »⁹.

Si dans *In Plane*, le corps est dédoublé et suspendu entre identification et altérité par les résonances de l'environnement interactif, dans *Movatar* il devient le champ d'action d'une pluralité de forces (subjectives).

Ces exemples montrent d'un côté comment les interfaces peuvent créer des superpositions et des enchevêtrements entre espaces de nature différente, créant une scène stratifiée, un environnement mixte (« mixed reality ») entre virtuel et réel. De l'autre, ils révèlent la complexité de la relation interactive qui se présente comme un jeu instable d'intégrations, substitutions, pluralisations, altérités, où chaque geste n'est pas une action qui demande une réaction dans l'environnement, mais répond aussi à des stratégies de territorialisation et d'individuation (pour utiliser les termes de Deleuze et Guattari), bref, entame des processus de subjectivation.

3. NOUVELLES SCENES POUR LA DANSE

La danse cherche des nouvelles scènes.

Les CD ou DVD-Rom et les sites Internet sont encore utilisés principalement comme des puissants instruments de communication, de documentation et diffusion, et parfois de pédagogie (pensons au célèbre DVD-ROM *Improvisation Technologies* qui explique la technique chorégraphique de William Forsythe). Les projets de création réalisés sur support numérique sont très embryonnaires.

Un cas exceptionnel est représenté par *La Morsure* (2004), où la chorégraphe canadienne Andrea Davidson explore les possibilités de construire une vidéo-danse interactive et de transformer l'écran en une nouvelle scène pour la danse. Une scène où la chorégraphie est en partie composée par l'intervention directe du spectateur.

Inspiré d'un poème de Julio Cortazar racontant une histoire de passion et de meurtre, le projet se décline en trois différentes interfaces, où le spectateur est amené à décider non seulement l'emplacement et la vitesse de déroulement des micro-séquences audiovisuelles, mais aussi à animer les mouvements des danseurs, de s'approprier, de cette manière, leurs gestes.

⁹ STELARC, *L'Involontario, l'Alieno e l'Automatizzato: Coreografie per Corpi, Robot e Fantasm*, in MENICACCI, QUINZ, *op.cit.*, p.269.

Comme les installations, les œuvres de ce type permettent au spectateur d'accéder et intervenir sur le matériel audiovisuel ou les animations. De cette manière, l'écriture chorégraphique devient une expérience directe, se construit comme un dialogue entre images et gestes. Mais à différence des installations, les œuvres sur DVD-rom peuvent être utilisées chez soi, dans l'intimité de seul à seul qu'on instaure avec son propre ordinateur.

De ce point de vue, Internet offre des potentiels encore différents, car il connecte la situation « solitaire » de l'ordinateur privé au réseau planétaire : la danse retrouve une (paradoxale) dimension sociale, où les internautes du monde entier peuvent partager le même espace-temps, le même expérience performative : présence à distance.

Encore très peu d'expériences ont été tentées dans ce domaine.

À partir de 1998, la compagnie Mulleras a conçu et développé un projet chorégraphique pour le web qui s'intitule « [mini@tures](http://www.mulleras.com) ». Selon les auteurs Didier et Magali Mulleras, "*Danser en mini@tures, c'est partir avant tout sur l'idée de temps, inhérente à l'utilisation de l'informatique et de l'Internet, puis sur la notion d'espace conditionné par la mémoire et les possibilités de la machine*". Il s'agit de "micro-métrages", de mini-clips Real-Video dans lesquels se déroulent de courts épisodes dansés, ironiques comme des anecdotes, comme des aphorismes en forme de danse.¹⁰

Les *Web Dances* du chorégraphe et programmeur anglais Richard Lord, tout en restant aussi superficielles et anecdotiques, proposent un coefficient plus élevé d'interactivité. Si dans *Progressive 2* (réalisé en 1996 et représentant le premier projet de danse en ligne), le spectateur a la possibilité de faire démarrer et d'arrêter 9 séquences Quicktime en agençant d'une façon toujours différente les segments, les combinaisons et les superpositions de mouvements filmés d'une danseuse, in *Brownian Motion* (1997) il peut interagir plus profondément avec les évolutions d'une série de figurines dans un espace bidimensionnel.

Tout en restant dans le même registre ludique, les œuvres pour le web de l'artiste-programmeur Antoine Schmitt¹¹ ouvrent une perspective plus radicale. Dans *Avec tact* (1999) et *Avec détermination* (2000), la programmation algorithmique implémente une entité minimale, abstraite, mais dotée de comportements autonomes. L'espace de l'écran devient l'environnement habité par cette créature, et l'intervention du spectateur introduit un élément de dérangement, perturbe l'équilibre fragile de ses mouvements, suscite des réactions souvent imprévisibles.

La danse ne trouve pas seulement des nouvelles scènes (et des nouveaux publics), mais aussi des nouveaux sujets : des doubles aux robots commandés à distance, aux créatures générées par le calcul.

4. CONCLUSIONS

¹⁰ <http://www.mulleras.com>

¹¹ <http://www.fdn.fr/~aschmitt/gratin//as/index.html>

En définitive, il est légitime d'utiliser le modèle proposé au début de l'exposé pour synthétiser les différentes « réponses » du monde de la danse aux possibilités offertes par les technologies informatiques : refus (qui reste de toute manière l'attitude dominante, pas de la part des chorégraphes ou de la communauté artistique, mais des institutions), adaptation, transfert radical sur les nouveaux supports.

En revanche, le constat de Benjamin par rapport à l'opposition entre médiation technique et immédiateté de la présence scénique, n'est plus d'actualité. Il est évident que l'apport majeur des technologies numériques, l'interactivité (dans sa double dimension d'interaction entre langages et médias et de dialogue entre sujets humains et systèmes-environnements informatiques) permet de retrouver une forme d'immédiateté, restituée actualité à l'*hic et nunc*.

Au travers des dimensions paradoxales de la sensibilité des interfaces (membranes de médiation), de la présence à distance, de la convergence entre espace virtuel et temps réel, le corps et le noeud action/perception reviennent au centre de l'horizon esthétique. Au moment où la scène se délivre de l'impératif frontal, pour devenir environnement, l'œuvre n'est plus objet, ni concept ou même processus, mais elle devient question de geste, de sensation, d'expérience.

Il s'agit au fond d'un paradoxe : plus les interfaces sont nombreuses et sophistiquées, plus les strates de médiation sont nombreuses et complexes, plus la perception est riche et transparente, et l'immédiateté se recrée : fragile jeu d'équilibre où les mécanismes de réaction cherchent à se transformer, à fonder des dynamiques de relation.