BOULÈGUE Franck & HAYES Marisa

doctorant/doctorante

Université de Liège / Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

franck@videodansebourgogne.com / marisa@videodansebourgogne.com

Les antipodes de l'esprit numérique, ou les visions spectrales de Kathy Rose

L'immense majorité des films tournés aujourd’hui en vidéo-danse1, cette discipline artistique à la croisée de la cinématographie et de la chorégraphie, le sont désormais à l'aide des technologies numériques.[[1]](#footnote-1) Les autres types de supports (photographie, vidéo analogique, 16mm, etc.) ne subsistent plus qu'à la marge d'une production largement dominée par le numérique, tant au niveau du tournage que du montage ou de la diffusion des œuvres.2 Ainsi, par exemple, le fait que le prochain numéro de la revue *Repères, cahier de danse*3 sera consacré à la question de la vidéo-danse à l'ère numérique témoigne de la prédominance toujours plus forte de ces technologies.

Pourquoi les créateurs se sont-ils tournés vers ces nouvelles technologies et quel usage en font-ils ? On peut craindre que de nombreux artistes en vidéo-danse n’emploient ces outils que de manière passive, qu’ils ne travaillent avec eux que du fait de leur disponibilité ou de leur faible coût. Certains revendiquent toutefois ce choix et font évoluer leur production afin de l’ouvrir aux possibilités nouvelles qu'ils offrent. Kathy Rose fait partie de ce groupe d'expérimentateurs qui a fait évoluer son travail en phase avec les avancées technologiques de son époque, qui ne s’est pas contenté de subir l'arrivée du numérique mais qui a su la maîtriser. Son œuvre tire pleinement profit des possibilités offertes par les nouveaux outils et logiciels de ce début de XXIe siècle et interroge de nombreux enjeux relatifs à la forme et à l’épistémologie de la danse et des corporéités en vidéo-danse.

A la suite d'un rapide panorama historique de l'évolution des technologies depuis les débuts de cette discipline artistique, cet article se focalisera sur l'oeuvre de Kathy Rose, qui emprunte à l'animation, aux arts traditionnels japonais et au butô, ainsi qu'à un psychédélisme esthétique et onirique pour dépeindre des univers choréo-cinématographiquesqui mettent en scène des images de corps fragmentés et hybrides devant beaucoup au monde spectral, et dont l'exécution doit énormément aux nouvelles technologies numériques et notamment au logiciel Adobe After Effects.

**Histoire technologique de la vidéo-danse**

A quand remonte l’histoire de la vidéo-danse et quelles technologies ont été mises en oeuvre par les divers artistes ayant travaillé au sein de cette discipline artistique ? Dans quelle lignée artistique et technologique s’inscrivent les technologies numériques contemporaine en vidéo-danse ?

Si d'aucuns font remonter l'avènement de la vidéo-danse à l'époque du pré-cinéma, avec notamment les travaux chronophotographiques d'Etienne-Jules Marey ou les décompositions du mouvement d'Edweard Muybridge, de nombreux chercheurs[[2]](#footnote-2) font aujourd'hui coïncider sa naissance avec les captations filmiques (que ce soit par Edison ou par les frères Lumière) des chorégraphies de Loïe Fuller, et tout particulièrement de ses *Danses Serpentines*. Ces oeuvres tournées à la toute fin du XIXe siècle (1894 pour les versions kinétoscope d'Edison, 1896 pour les versions cinéma des frères Lumière) sont les premières réalisées à l'aide de pellicule filmique. Colorisées à la main, photogramme par photogramme, elles relèvent d'une transition technologique d'avant l'avènement du cinéma en couleur. La vidéo-danse vise à obtenir une co-création entre le cinéma et la danse, à produire une valeur ajoutée chorégraphique qui ne se résume pas à la simple captation des gestes.[[3]](#footnote-3) Il ne s'agit pas de se contenter de la danse dans l'image, mais de lui adjoindre une danse de l'image, que ce soit au moment du tournage, du montage ou des effets de post-production. La colorisation des *Danses Serpentines* par les frères Lumière permet ainsi au film d’intégrer cette catégorie de la vidéo-danse et joue un rôle d’interface entre la danse et les outils cinématographiques. Ces derniers transmettent les mouvements de la lumière et du poids, qui transforment les gestes des danseuses à l’écran, par l’entremise des couleurs.

Il faudra attendre plusieurs décennies pour découvrir les premières vidéo-danses disposant d'une bande-son propre et non pas d'un accompagnement musical lors des projections, et les premiers films en couleur n’arriveront qu’au cours des années 40.

En 1945, Maya Deren[[4]](#footnote-4) réalise son film manifeste en 16 mm., *A Study in Choreography for Camera*, court-métrage phare des adeptes de la vidéo-danse, qui démontre les possibilités d’une création chorégraphique distincte pour (et avec) les outils cinématographiques. Dans les années 70, les artistes vont s'emparer de la technologie vidéo afin de réaliser leurs projets de danse audiovisuelle, dans la foulée des collaborations de Charles Atlas avec Merce Cunningham[[5]](#footnote-5).

L'avènement de l'ère numérique verra enfin une explosion du nombre de vidéo-danses tournées à travers le monde du fait de la miniaturisation croissante des technologies de l'image ainsi que de la chute du coût du matériel. Plus que jamais la danse filmique sort du studio et s’installe en nature, dans la rue, ou même s’incruste au sein de mondes virtuels. Tout smartphone aujourd'hui permet de tourner un film de danse, pour qui en ressent le besoin.[[6]](#footnote-6)

**Kathy Rose : un parcours artistique de l'animation au numérique**

Quelles sont les racines de Kathy Rose et quelles sont ses influences artistiques majeures ? Travaillant principalement sur des courts-métrages de vidéo-danse ainsi que sur des projections scéniques et des installations, Kathy Rose a suivi un double cursus en danse et en animation. A Philadelphie, elle a nourri sa pratique de la danse au sein de « Group Motion », une troupe fondée par les disciples de Mary Wigman, pionnière majeure de la danse moderne et adepte de l'expressionnisme allemand. Après l’obtention de son « Bachelor of Arts » au « Philadelphia College of Art », Kathy Rose a poursuivi son Master en animation, s’inscrivant à la fameuse école fondée par Walt Disney au sein du « California Institute of the Arts », un programme expérimental qui a formé de nombreux animateurs de renom, tels Steven Subotnick[[7]](#footnote-7) ou Henry Sellick[[8]](#footnote-8).

Mais davantage que ce parcours éclectique, c’est peut-être l’influence de son père, Ben Rose[[9]](#footnote-9), qui a le plus marqué son futur travail numérique. Photographe américain ayant exposé ses oeuvres à partir des années 40, il est reconnu pour son innovation dans le domaine des nouvelles technologies et de la photographie. Il déclenchait lumière stroboscopiques et mouvements d’appareil photo à partir d’un ordinateur, et ce dès les années 60 et 70. Ces techniques novatrices démultiplient les corps photographiés, créent des univers complexes et oniriques en deux dimensions. Ses photographies stroboscopiques, entre autres, ont fortement marqué l’imagination de la jeune Kathy Rose et formé l’artiste depuis son plus jeune âge à la perception visuelle augmentée par le biais d’outils numériques.

FIGURE 1

Bien que Kathy Rose ait commencé ses projets d’animation en employant les techniques traditionnelles du dessin, elle en est progressivement venue à faire usage des outils numériques, véhicule parfait pour la réalisation de ses créations issues d’un univers aux strates multiples. D’authentiques chorégraphies élargies pour des couleurs, des gestes, ainsi que des effets de fragmentation et de démultiplication, le tout confondu et mis en mouvement au sein de compositions numériques. Son travail s'accommode parfaitement bien des possibilités nouvelles offertes par le numérique, une technologie qui tend par nature - du fait qu'elle transforme tout, image comme son, en séries de 0 et de 1 – à déréaliser ce qu'elle produit. Derrière l'apparence accrue d'une exacte reproduction du monde résultant de la haute définition se cache en vérité une plus grande distance vis-à-vis de celui-ci que celle proposée par les média analogiques. La réalité passe par un filtre numérique qui code et décode ce que nous voyons comme ce que nous entendons, rendant les manipulations de toutes sortes de ces contenus plus aisées. Peu importe l'illusion de réalité donnée par les contenus numériques, le support numérique lui-même fait qu'ils échappent au monde sensible. Depuis le « calque » analogique jusqu'à l'encodage numérique, nous sommes confrontés à un processus de prise de distance vis-à-vis de la chose en soi.

Du fait que l'artifice, la théâtralité, jouent un rôle fondamental dans l'oeuvre de Kathy Rose, l'usage des technologies numériques semble entrer en résonance avec son univers. Ni l'un ni l'autre ne visent tant à re-produire le monde tel qu'il est, en dépit des apparences, mais à le re-coder. Les créations de Kathy Rose reposent moins sur l'observation (la vue) du monde que sur des « visions » surgies de son intériorité. Ce qu'elle nous donne à voir, c'est du jamais vu (même par elle) ; assumant pleinement son rôle de « voyante », elle travaille à rendre visible les apparitions qui peuplent sa scène intérieure. Le numérique la seconde parfaitement dans cette démarche car il s'agit d'une technologie qui n'a que faire de la captation des images du monde sensible. La déconnexion de la réalité tangible qui le caractérise facilite l'imagination d'univers tirés de cette sorte de monde intelligible que constitue le flot de conscience de Kathy Rose.

***Isle of the Invisible***

Comment analyser l’oeuvre de Kathy Rose ? Où commencer et quels critères employer ?

Plutôt que de passer en revue l'intégralité de la filmographie de Kathy Rose[[10]](#footnote-10) qui contient plus de 20 court-métrages numériques tournés au cours des années 2000, ce texte se penchera sur un de ses derniers films et le décortiquera, sachant qu'une grande unité thématique et stylistique relie l'ensemble de son œuvre. On a en effet la sensation, devant sa production artistique, d’avoir affaire à une de ces images fractales dont les structures sont identiques à quelque échelle de grossissement qu’on l’examine. Des sortes de matriochkas, les fameuses poupées russes. Tous les films de Kathy Rose font partie d’une même oeuvre d’ensemble, et chacun d’entre eux inclut la totalité de l’oeuvre, à l’image de ces cellules souches à même de se transformer en quelque organe que ce soit. Cette base, le film retenu, permettra de rayonner ensuite en direction du reste de son œuvre.

Réalisé en 2017, *Isle of the Invisible* (4:29 min.) possède toutes les qualités esthétiques typiques d'un film de Kathy Rose : fond de l'image noir et nocturne, spectre des couleurs inversé (importance des violets, des verts, des jaunes, des roses), univers onirique et déroutant, morcellement de corps humains à l'aspect spectral, caractère « plat » des personnages dépeints (bidimensionnels), rôle des masques, effets stroboscopiques et flashs lumineux, influence de l'extrême-orient tant du point de vue de l'image que de la musique, hybridité des corps empruntant tout à la fois à l'humain et au végétal, traitement des interprètes sous forme de marionnettes, présence d’écho sur la bande-son, caractère théâtral hérité du Nô, rigidité hiératique des interprètes rappelant celle de spectacles de marionnettes, gestuelle minutieuse et mouvements minimalistes, évocation de thèmes insectoïdes et d'ondulations liées à la vie aquatique…

FIGURE 2

Le film s’ouvre sur un carton qui annonce son titre tandis qu’un vent horizontal balaie des feuilles de gauche à droite sur l’écran. Une ambiance sonore de bruits d’animaux nocturnes accompagne ces premières images. Un arbre aux tons violets apparaît, sur le tronc duquel est greffé un visage maquillé d’homme asiatique, dépourvu d’expression, tandis que les premières percussions retentissent, des sons de tambours qui font penser aux “taikos” japonais (le jeu de ces tambours est souvent comparé à une sorte de danse). Les branches de l’arbre entreprennent alors une chorégraphie minimaliste, en écho aux mouvements du visage sur le tronc. Divers cartons viennent entrecouper la chorégraphie de l’arbre, soulignant ce qu’une voix de femme déclame sur la bande-son: « unstillness » (non-immobilité), « plants » (plantes), « reality » (réalité). Tandis que le film se développe, le visage aux apparences de masque navigue d’un arbre à l’autre, les mettant tous en mouvement, et bientôt un deuxième visage, féminin celui-là, fait son apparition sur un tronc - il fait se mouvoir des branches décharnées qui font penser à des pattes d’insectes. Le premier visage revient sur un fond doré et nous voyons pour la première fois une main humaine en mouvement. Retour au visage féminin, yeux clos, positionné entre une branche et son reflet sur une surface aqueuse (cartons : “water”, “Iris”). Le même visage féminin oscille dans un ciel nocturne où perce une lune nébuleuse, un tissu argenté lui faisant office de “corps”. Nouveau visage féminin aux yeux révulsés, spectral, juché sur de minces troncs aux branches en mouvement. Retour au premier visage féminin, une surface d’écorce verdâtre remplaçant maintenant le premier tissu, un bras humain fait son apparition au dessus de sa tête chauve, devant le même ciel aux lunes multiples. Troisième visage féminin, lui aussi asiatique, démultiplié à l’écran et positionné de telle façon dans les branches d’un arbre qu’il fait penser à des feuilles ou à des fruits. Premier visage féminin surplombé de branches violettes (“my hair grows upward from my body”: mes cheveux poussent vers le haut depuis mon corps). Même concept avec la même interprète dédoublée et des branches verdâtres. Le troisième visage féminin revient, juché sur un tissu en mouvement derrière lequel on devine l’ombre d’un corps. Retour au visage masculin sur une forêt bleuâtre. Un tissu doré remplace son corps et il ressemble à un insecte se protégeant sous ses élytres. Le premier visage féminin vêtu de sa tenue argentée flotte au-dessus d’une mer d’iris. Divers plans sur le troisième et le premier visage féminin sur fond nocturne percé par la lune. Première image de l’arbre bougeant ses branches sans visage humain, suivi d’un effet aquatique apposé sur un de ses branchages. Un plan nous dévoile ensuite deux tissus argentés munis de branches à l’aspect insectoïde en lieu et place de mains, dépourvus de visages humains. Plusieurs plans avec des “tentes” de tissus qui ne sont pas sans faire penser aux représentations traditionnelles des fantômes sous leurs draps, d’où percent des mains en mouvement, le tout sur fond de chuchotements avec beaucoup d’écho. Retour de la pluie horizontale de feuilles avant l’apparition du dernier carton: “All is still As The UnWind Blows” (tout est immobile alors que souffle le non-vent). Générique de fin.

**Analyse du film à l’aune du numérique**

On pense parfois, devant ces images de branches anthropomorphiques, à la Femme à la Bûche ou à “l’évolution du bras” en arbuste de *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-1991, 2017), voire à *Otesánek* (Jan Švankmajer, 2000). L’ambiance est onirique, hypnotique, et plonge le spectateur dans un état proche de la transe. Il s’agit indéniablement d’un film pouvant prétendre au statut de vidéo-danse, le mouvement jouant à l’écran un rôle moteur au sein d’une interaction créative avec la mise en scène filmique, mais aussi d’une oeuvre fort différente des créations d’une Maya Deren ou d’un Thierry De Mey[[11]](#footnote-11), pour ne citer qu’eux. Tandis que ces deux artistes, ainsi que l’immense majorité des créateurs de vidéo-danses, fonctionnent dans un rapport analogique avec le réel (quelles que soient les libertés surréalistes prises avec le cours normal des choses), Kathy Rose travaille résolument au sein d’un espace virtuel, à tous points de vue. Si Maya Deren cherchait à créer un univers temporel à distance de la réalité, en s’appuyant sur le montage pour relier divers espaces physiques dans son film *A Study in Choreography for Camera*[[12]](#footnote-12), Kathy Rose utilise les outils numériques afin d’échapper à toute référence au monde externe. Elle propose des tableaux expressionnistes d’un monde flottant[[13]](#footnote-13) où la gravité et les règles de la physique n’ont pas cours. Les technologies numériques contemporaines lui permettent de recréer le monde, d’imaginer des tableaux kaléidoscopiques en mouvement reproduisant davantage ses visions intérieurs qu’une quelconque réalité extérieure.

Les hybridations de tous types qu’opère Kathy Rose entre ses interprètes humains et toutes sortes d’organismes d’accueil (ici avec le monde végétal, dans d’autre films avec les mondes aviaire (*Ritual of the Fall*, 2015), insectoïde (*She*, 2009 ; *Spirit of the Insects*, 2016), etc.) sont rendues possibles grâce au logiciel de traitement d’image qu’elle utilise, Adobe After Effects. Ce qui aurait jadis demandé un harassant travail de superpositions multiples s’effectue aujourd’hui en quelques minutes, en quelques clics de souris. Le monde numérique constitue l’environnement rêvé pour les chimères surgies de son esprit, directement transposées sur son écran d’ordinateur. Elle peut non seulement les assembler comme elle l’entend, mais aussi les mettre en mouvement, leur conférer un semblant de vie qui leur échappera toujours dans le monde réel. La collision de ces formes de vie disparates pour former des entités patchwork, hétéroclites, résonne avec le caractère multimédia du support numérique, capable de mélanger et de faire coexister tous les média en un seul lieu. Tout n’étant in fine qu’un ensemble de 0 et de 1 (que ce soient les images ou les sons), les croisements et métissages de tous types sont rendus possibles, voire souhaitables. Voici ce que dit l’artiste à propos des choix qu’elle opère : « Tandis que les outils numériques deviennent toujours plus disponibles, le challenge, me semble-t-il, concerne l’acte de prise des décisions, la sélection qui fait partie du processus de création artistique. Certains des programmes numériques contiennent une variété d’options sans fin… c’est donc le choix de l’artiste qui définit et qui produit son expression individuelle ».[[14]](#footnote-14)

L’aspect régulièrement bidimensionnel de ses personnages donne en outre le sentiment d’avoir affaire à des collages dépourvus de poids, à des corps sans chair. A rebours de ce que permettent les images de synthèse numériques, connues pour leur capacité à créer des environnements virtuels en trois dimensions, Kathy Rose insiste souvent au contraire sur la planéité de ses créations. On peut par exemple le constater dans ses films *The Realm of Nothingness* (2014) ou *Cubistimenco* (2015) avec leurs retournements horizontaux de visages, dignes de peintures égyptiennes surgies de l’antiquité, une sorte d’hyper-surréalisme dépourvu de sens de la perspective. Cela est d’autant plus remarquable que ce n’était pas le cas de ses premiers travaux dans le domaine de l’animation, avant l’avènement du numérique. Ces derniers impressionnaient au contraire par leur capacité à envelopper les formes dépeintes sous tous les angles, à leur conférer une profondeur qu’elles n’ont plus vraiment aujourd’hui dans son travail, ou en tout cas pas systématiquement.

FIGURE 3

**Psychédélisme et spectralité**

Le paradoxe à l'oeuvre dans le travail de Kathy Rose est le suivant : alors qu'elle emploie des technologie de pointe, alors qu'elle n'hésite pas à s'approprier le numérique et les logiciels de traitement d'image en post-production qu'il propose, son univers créatif relève pour sa part de quelque chose de fondamentalement primordial. Loin de constituer une célébration du cyberespace ou du village planétaire, ses œuvres nous plongent au sein de visions surgies de la portion la plus enfouie de son inconscient. Ce télescopage est peut-être un des aspects les plus intéressant de son travail. La froideur des tons de ses images aux couleurs inversées, renforcée par la haute définition, ne rend pas pour autant ses créations plus tangibles, plus réelles – au contraire, couplée aux organismes hybrides, démultipliés, trans-espèces que Kathy Rose se plaît à greffer de la sorte, l'union du numérique et de l'archaïque est susceptible de provoquer un sentiment d'inquiétante étrangeté.

Ce sentiment d'être confronté à un univers tiré de la part de refoulé de l'esprit de Kathy Rose, transmuté à l'écran sans avoir eu à passer par la case d'une transposition dans le monde sensible, n'est pas sans faire penser aux propos tenus par Hideo Nakata à propos de son film *Ring* (1998) quand il décrivait le segment enregistré sur la cassette vidéo maudite. Il expliquait en effet de la sorte sa démarche lors de la réalisation de la séquence à l'origine de la malédiction : son objectif en la tournant avait consisté à imaginer ce que pourrait être un pareil film conçu par un aveugle.[[15]](#footnote-15) Comme chez Kathy Rose, ces images ont quelque chose qui relève du domaine de la « vision » davantage que de la « vue », ce qui génère dans les deux cas une étrange sensation d'instabilité, un trouble curieux chez le spectateur, hypnotique. Le fait qu’elle emploie de manière systématique un spectre de couleurs inversées renforce sensiblement ce sentiment, en confrontant le spectateur à un anti-monde dont les codes ne sont pas exactement ceux qui régissent notre quotidien. Un monde perçu les yeux clos, peuplé de sortes de phosphènes faisant parfois penser au cinéma sans caméra d’un Stan Brakhage ou d’un Len Lye.

Si le travail de Rose n'est pas psychédélique au sens où il emprunterait aux substances visant à altérer la conscience, il répond toutefois à la définition du psychédélisme donnée par Aldous Huxley quand il expliquait que ce mouvement visait à ouvrir les portes de la perception en direction des « antipodes de l'esprit ».4 La présence de la Lune dans *Isle of the Invisible* n'est pas due au hasard : nous ne sommes pas ici du côté de la raison solaire, mais de l'inconscient lunaire – du côté de la « réflexion » de la lumière et non de son émission. Le territoire visité constitue d’ailleurs l’antithèse de la danse *in situ* - à rebours de cette idée selon laquelle la vidéo-danse permet d’extraire la chorégraphie de son contexte habituel, de la sortir du studio de danse afin de l’amener au sein d’environnements naturels ou architecturaux avec lesquels elle est amenée à interagir, les lieux que nous fait découvrir Kathy Rose dans son oeuvre ont en vérité tout de l’*ex situ*, de l’espace mental nulle part situable, proche de l’expérience de pensée. C’est probablement la raison pour laquelle seules des figures spectrales sont à-même d’y donner des représentations, ces lieux n’ayant pas d’existence en dehors des espaces virtuels de la réalité numérique. Tout comme le psychédélisme explore les antipodes de l’esprit, l’oeuvre vidéo-dansée de Kathy Rose explore quant à elle les antipodes numériques de la danse incarnée.

**Chorégraphie élargie et nouvelles formes de corporéitiés**

Difficile d’évoquer danse incarnée et spectralité sans poser la question suivante : quelle corporéité pour les figures numériques et composites signées par Kathy Rose ?

Si l’on est loin du monde « réel », les personnages spectraux de Kathy Rose sont cependant constitués d’images composites issues de nombreux corps humains : une tête apposée sur un torse appartenant à une autre danseuse, les bras d’un même interprète démultipliés à volonté, un corps composé de tronçons d’images distinctes de la même danseuse, chacune appartenant à une époque différente ; et ainsi de suite. Dans un sens qui n’est pas celui du corps anatomique fait de chair, du corporel au sens stricte, Kathy Rose nous promène dans un monde qui conçoit le corps en tant que réseau sensible, semblable au concept de la corporéité de Michel Bernard. Pour ce dernier, le corps est un « réseau matériel et énergétique mobile, instable, de forces pulsionnelles, et d’interfaces d’intensités disparates et croisées »[[16]](#footnote-16). A la différence d’un corps incarné et fixe, Kathy Rose plonge le spectateur dans l’imaginaire du corps, inter-sensoriel dans ses explorations d’un paysage intérieur.

Il est intéressant de noter que Michel Bernard a signé un texte au sujet de Mary Wigman, chorégraphe à l’origine de la fondation de la compagnie « Group Motion » dont Kathy Rose a fait partie, sur « L'imaginaire germanique du mouvement ou les paradoxes du langage de la danse de Mary Wigman »[[17]](#footnote-17). Sur support numérique, Kathy Rose élargit le champ expressionniste ouvert par cette chorégraphe-danseuse allemande, en proposant des corps- bases-de-donnés, interchangeables et multiformes.

Ce travail de post-production à l’aide du logiciel Adobe After Effects relève du domaine chorégraphique en dépit du fait qu’il se déroule sur un moniteur et non pas dans un studio de danse. Non seulement Kathy Rose compose les gestes et les déplacements effectués par ses interprètes au sein de ses espaces virtuels, mais le corps lui-même est chorégraphié selon les besoins et le ressenti de l’artiste. Kathy Rose se libère du corps seul pour fabriquer des corporéité chimériques en provenance des antipodes de l’esprit : animal/humain (une tête humaine sur le corps d’un oiseau), végétal/figuratif (une figure humaine qui sort d’un arbre à l’image de Daphné), fragment/tout (un ensemble d’avant-bras qui entoure un corps intact)....

Roy Ascott, le théoricien des arts numériques, note dans un texte intitulé «The Ambiguity of Self : Living in a Variable Reality » : « Au cours des deux dernier siècles, on parlait beaucoup de *e pluribus unum* : un seul à partir de plusieurs : une culture unifiée, un soi unifié, un esprit unifié, une unité du temps et de l’espace. Maintenant, au début de ce siècle, l’inverse s’applique. *E unum pluribus,* plusieurs à partir d’un seul : de nombreux sois, de nombreuses présences, de nombreux lieux et de nombreux niveaux de conscience. Un paradigme mobile se forme sur le corps extérieur/intérieur, localisation/délocalisation, interconnectivité intense et syncrétique. »[[18]](#footnote-18)

**Conclusion**

D'autres artistes contemporains en vidéo-danse proposent un univers artistique extrêmement redevable aux technologies numériques, notamment l'italien Alessandro Amaducci ou la canadienne Freya Björg Olafsson. Ils partagent avec Kathy Rose ce souci d'explorer les possibilités et les défis de ces nouveaux outils. Cette nouvelle vague de créateurs et de créatrices, loin d'être effarouchée par l'avènement de l'ère numérique, a décidé de l'embrasser à travers ses œuvres. L’unité stylistique et thématique du travail de Kathy Rose en fait sans aucun doute la figure de proue de ce mouvement. Ses créations hypnotiques surgies de son inconscient nous amènent à nous interroger sur la nature du monde numérique, sur les images de la danse qu’il véhicule, ainsi que sur les métissages de toute sorte qu’il rend possible.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 Nous emploierons ici le terme « vidéo-danse » indifféremment du type de support rencontré. Certains préfèrent parler de « ciné-danse », notamment pour les films tournés à l'aide de pellicule de celluloïde, d'autres s'interrogeront aussi sur la pertinence du mot « vidéo » pour les images de l'ère numérique. Nous parlerons ici de « vidéo-danse » afin de désigner l'ensemble des interactions artistiques entre cinématographie et chorégraphie, quelque type de support qu'elles emploient.

2 Cet constat nous a d'ailleurs amenés, pour la neuvième édition du festival de vidéo-danse que nous co-dirigeons en Bourgogne, à choisir le thème des anciennes et basses technologies (low tech & old tech) afin de pousser les artistes en vidéo-danse à ne pas se limiter aux seules technologies numériques dans leur production, à ne pas croire que la Haute Définition tant visuelle que sonore qu'elles permettent constitue forcément le *nec plus ultra* de l'oeuvre d'art contemporaine.

3 Revue publiée par la Briqueterie, CDC du Val-de-Marne : http://alabriqueterie.com/fr/reperes-cahier-de-danse/la-revue.html

4 Le Ciel et l'Enfer (1956)

1. Par exemple, lors de son dernier appel à candidatures, le Festival international de vidéo danse de Bourgogne a reçu 148 films, mais seulement quatre réalisés sur d’autres types de support que la vidéo numérique. [↑](#footnote-ref-1)
2. Voir à ce sujet : Douglas Rosenberg, *Screendance : Inscribing the Ephemeral Image*, New York, Oxford University Press, 2013. [↑](#footnote-ref-2)
3. Voir à ce sujet : Dider Coureau et Patrick Louguet, *Cinéma et danse [sensibles entrelacs ], Paris, L’Harmattan, 2013* ou *The International Journal of Screendance* : http://screendancejournal.org/ [↑](#footnote-ref-3)
4. Née 1917, réalisatrice américaine de films de danse tels que *A Study in Choreography for Camera* (1945), et *The Very Eye of Night* (1958). [↑](#footnote-ref-4)
5. Voir *Blue Studio : Five Segments* réalisé par Charles Atlas et Merce Cunningham en 1975. [↑](#footnote-ref-5)
6. Voir à ce sujet les projets : *Dance films for iPod* (University of Berkeley) ou *Dances for an iPhone*. Par Richard Daniels. [↑](#footnote-ref-6)
7. Animateur de films tels que *Devil’s Book*, 1994 ; *Harryman*, 1998 ; *Strange Fish*, 2017 [↑](#footnote-ref-7)
8. Animateur de films tels que *L’étrange nöel de Monsieur Jack*, 1993 ; *Coraline,* 2009. [↑](#footnote-ref-8)
9. Né en 1916, mort en 1980. [↑](#footnote-ref-9)
10. Ses films sont visionnables sur son site : [www.krose.com](http://www.krose.com) sous la rubrique « video ». [↑](#footnote-ref-10)
11. Né 1956, compositeur et réalisateur belge de films de danse tels que *Love sonnets* (1993) et *Rosas danst Rosas* (1996). [↑](#footnote-ref-11)
12. Un processus que Maya Deren a décrit de la façon suivante : « rendre voisins des lieux distants ». Maya Deren, « Notes, Essays, Letters », dans *Film Culture*, 39, 1965, p. I. [↑](#footnote-ref-12)
13. Un concept japonais qui signifie « triste monde », en rapport avec le cycle des morts et des renaissances du bouddhisme, qui emploie le *mono no aware*, une esthétique de la beauté fondée sur la nostalgie et l’éphémère. [↑](#footnote-ref-13)
14. Entretien de Marisa Hayes avec l’artiste, non publié, réalisé par courriel le 13 février 2013. [↑](#footnote-ref-14)
15. Hideo Natkata, entretien dans le cadre des bonus *Ringu*, DVD, réalisé par Hideo Nakata, TF1, 1998. [↑](#footnote-ref-15)
16. Michel Bernard, « De la corporéité comme anticorps ou de la subversion esthétique de la catégorie traditionnelle du corps », dans *Le Corps rassemblé*, Montréal, Agence d'Arc, Université du Québec à Montréal. »,1991, p. 20. [↑](#footnote-ref-16)
17. dans *Confluences. Le dialogue des cultures dans les spectacles contemporains. Essai en l'honneur d'Anne Wersfeld*, Paris, 1992, Prépublications du petit bricoleur de Bois Robert. [↑](#footnote-ref-17)
18. dans *New Realities : Being Syncretic, eds. Roy Ascott, Gerald Bat, etc.,* Vienna, Editions Angewandte, 2008, p. 22-25. [↑](#footnote-ref-18)