
TOO GENERATE

Explorer le poids, la lenteur, et la respiration - trois facteurs qui interrogent les pré-mouvements, nos ressources motrices les plus enfouies, les plus profondes; ces pré-mouvements eux-mêmes permettant d'initier des micro-mouvements, des micro-changements de directions, donc générant une quantité considérable de gestes - afin de prendre chaque millimètre d'espace, chaque millimètre de corps, de peau, de cellules, de vivant, en considération.

C'est un travail de postures que ces micro-mouvements déforment, dégradent, décalent avec le temps, ces actions nourrissent les passages de l'une aux autres de ces postures, et c'est à ce niveau que tout se joue, que l'interaction continue des données (poids, respiration, lenteur) agit comme un balayage tant à l'intérieur du corps que dans l'espace environnant. Ce flux incessant fait surgir sur le visage et sur le corps une palette considérable d'humeurs qui nous traversent sans que l'on puisse les nommer. On est "là", avant le langage (ou après?), dans un état poétique. C'est cette qualité de concentration, d'attention à tout mouvement psychique ou corporel, ce sont les révolutions intérieures propres à l'interprète (en l'occurrence moi-même pour cette pièce) et au moment, qui m'intéressent.

Il m'a semblé urgent de cerner ces évolutions, cette danse avec une écriture elle-même mouvante, vivante et très précise. Écriture des postures, de leur forme, de leur orientation, mais aussi de leur souplesse, leur élasticité, du passage de l'une à l'autre, en donnant des indications sur le déversement du poids, sur la nature de la respiration, sur la pulsation intérieure, en précisant les points de focalisation de la pensée, des directions, des regards... Car il ne s'agit pas pour moi de rejoindre les formes de danse improvisées, bien au contraire.

"Too Generate" a été l'occasion pour moi de réfléchir à la conception d'un logiciel d'écriture de la danse - LOL -, en collaboration avec Frédéric Voisin (informaticien, assistant musical et ethnomusicologue qui travaille à l'IRCAM) et de Laurence Marthouret (notatrice qui a fait le cursus Notation Laban au conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris). Nous avons inventé un outil, dont la vocation est d'écrire le mouvement et de composer une chorégraphie "*a priori*" et non pas de noter une danse déjà existante.

La phase d'essais des mouvements, de "Too generate", a été extrêmement courte voire inexistante. Habituellement cette phase dite d'atelier, de recherche, ou d'improvisation, dure deux, trois mois et souvent

plus. Autrement dit le chorégraphe se sert des interprètes pour composer directement sur eux. Pour "Too Generate" il ne s'agit pas de produire des mouvements miraculeux, mais juste de donner matière à l'élaboration d'un langage très personnel. Dix positions observées dans la vie quotidienne suffisent avec, pour soutenir ma réflexion, le logiciel LOL.

Simplement, je cherche à définir les paramètres qui pour moi sont à l'origine d'une danse.

Formes (f).

Respiration (b).

Orientation du corps dans l'espace (o).

Points de focalisation de la pensée (p).

Circulation de la pensée (c).

Regards (r)

Alors, trouvant réducteur de privilégier dans la composition chorégraphique la forme, l'orientation, et curieuse de savoir ce que pouvaient générer des paramètres plus secrets ou moins visibles de l'ordre de la respiration, des pensées, des regards, j'ai décidé, pour structurer la danse, de calculer un certain nombre de combinaisons (définissant des moments) choisies aléatoirement parmi les combinaisons possibles des 6 paramètres (f,b,o,i,e,r), en sachant que chaque tirage peut être une combinaison de 1 à 6 de ces éléments, qu'une combinaison ne peut être tirée plus d'une fois et que l'on doit calculer en même temps la valeur (trouvée en atelier) de chaque paramètre selon une fonction aléatoire. Pour aller jusqu'au bout de l'idée, j'ai également choisi aléatoirement l'ordre des combinaisons possibles.

Pourtant, ceci ne m'a pas dispensé de faire un choix final, ces calculs n'ont été qu'un outil de réflexion. J'ai déchiffré (avec la conscience que ceci devait être dansé) un grand nombre de tirages, et je n'ai pas hésité à recomposer certains passages.

Pour les valeurs du paramètre "formes" (f), avec dix positions de départ, prises dans le quotidien, et combinées avec les éléments (b,o,p,c,r) comme je l'ai indiqué ci-dessus, j'élabore deux heures de danse. La première génération de formes en donne une seconde et, de proche en proche, on se retrouve avec un nombre de possibilités de mouvement tendant vers l'infini. Ceci est possible, en analysant chaque forme de départ selon la logique et la structure du langage Laban, organisé par classes. Une forme est définie par : des parties du corps, des appuis, des directions (ici la direction est considérée par rapport au personnage lui-même), des niveaux, des amplitudes (degré de flexion par exemple), des rotations, un rapport de position entre deux parties du corps, un contact etc. Ces classes sont évaluées pour chacune des dix figures de base. Pour une forme donnée, en modifiant à l'intérieur d'une classe une seule des valeurs, on obtient déjà une nouvelle figure. A ce niveau le recours à l'informatique ouvre grâce à sa puissance de calcul le champ de recherche. Ainsi j'écris une danse dont les exigences ne sont pas inscrites uniquement dans une logique de pratique corporelle. D'ailleurs certains moments sont difficiles à interpréter, et laissent sentir une danse mal assurée, une danse humaine.

Pour "Too Generate" et son rapport avec le langage musical, les deux disciplines, les deux médiums, écrits dans le même temps, tiennent une part égale du "discours" et renversent les données habituelles de la présentation d'un tel travail. La musique (composée par Kasper T. Toeplitz) ne sert pas à danser "dessus" pas plus qu'elle n'accompagne. L'appareillage musical - sono, haut-parleurs, ordinateurs - tient le devant de la scène et ne donne PAS à voir la danse, gêne le regard . La danse - le mouvement - est reléguée à l'arrière-plan, elle est une chose bien plus à deviner ou à percevoir qu'à voir véritablement.

Myriam Gourfink