

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

VIDÉO-DANSE :  
EXPLORATION DE L'HYBRIDITÉ

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
MARIE-ANNE O'REILLY

FÉVRIER 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je désire avant tout remercier mon directeur Martin L'Abbé, qui a été d'un précieux soutien tout au long de ma démarche de recherche-crédation et dont les conseils et l'expérience ont été essentiels à la poursuite de ce projet. Je tiens également à remercier les membres du jury, Éveline Le Calvez et Mario Côté, dont les commentaires ont été particulièrement constructifs. Leur regard critique sur mon travail a été plus que bénéfique. De même, la réalisation du volet création n'aurait pu être possible sans l'appui d'Hexagram-UQAM, qui a assuré le prêt de l'équipement pour le tournage et la post-production. Un merci tout particulier à O Vertigo pour l'opportunité d'une résidence de création de deux semaines au studio de la compagnie.

Je tiens à exprimer ma gratitude aux artistes qui ont gracieusement offert leur temps et qui ont donné corps et âme à la réalisation de *DUO*. D'abord le compositeur, Marc O'Reilly, dont la musique a inspiré la danse. Puis les deux interprètes, Marie-Ève Nadeau en danse, dont l'expérience a été mise à profit dans l'élaboration de la chorégraphie, et Chloé Dominguez au violoncelle, qui a su si bien danser son instrument. Leur complicité tout au long du projet on a été d'une aide inestimable et une grande source d'inspiration pour la vidéographie qui a découlé de ce mémoire de recherche-crédation.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉSUMÉ .....</b>	<b>v</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE I</b>	
<b>FONDEMENTS THÉORIQUES .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 JUSTIFICATION HERMÉNEUTIQUE.....</b>	<b>5</b>
1.1.1 Définir le concept de jeu .....	5
1.1.2 Transmutation en œuvre.....	7
1.1.3 Médiation de l'œuvre .....	8
1.1.4 Avantages méthodologiques.....	9
<b>1.2 APPROCHE COMMUNICATIONNELLE DE LA VIDÉO-DANSE</b>	<b>12</b>
1.2.1 Interaction de la danse et de la vidéo .....	13
1.2.2 Réception du spectateur .....	13
<b>CHAPITRE II</b>	
<b>EXPLORATION DE L'HYBRIDITÉ .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 HYBRIDITÉ DE LA DANSE ET DE LA VIDÉO : DIFFÉRENTES FORMES.....</b>	<b>16</b>
2.1.1 Document-danse.....	16
2.1.2 Projections sur scène .....	19
2.1.3 Vidéo-danse.....	22
<b>2.2 OBJECTIFS.....</b>	<b>24</b>
2.2.1 Plan .....	25
2.2.2 Perspective .....	27
2.2.3 Temporalité .....	29
<b>CHAPITRE III</b>	
<b>CRÉATION DE LA VIDÉO-DANSE .....</b>	<b>31</b>
<b>3.1 PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE DANS SES ASPECTS FORMELS.....</b>	<b>31</b>
3.1.1 Esthétique.....	32
3.1.2 Chorégraphie .....	33

<b>3.2 PROCESSUS DE CRÉATION</b> .....	<b>34</b>
3.2.1 Les premiers pas.....	34
3.2.2 Exploration chorégraphique .....	36
3.2.3 La musique : formation d'un duo .....	38
3.2.4 Le tournage : première intégration de la vidéo .....	39
3.2.5 Le montage : cacophonie.....	41
<b>CHAPITRE IV</b>	
<b>ANALYSE DES RÉSULTATS</b> .....	<b>44</b>
<b>4.1 RETOUR SUR LES OBJECTIFS</b> .....	<b>44</b>
4.1.1 Plan .....	44
4.1.2 Perspective .....	45
4.1.3 Temporalité .....	47
<b>4.2 SYNTHÈSE CRÉATRICE</b> .....	<b>48</b>
<b>4.3 RELATION DANSE ET MUSIQUE</b> .....	<b>50</b>
<b>4.4 COMMENTAIRES</b> .....	<b>52</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>55</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>57</b>
<b>FILMOGRAPHIE</b> .....	<b>58</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>59</b>
1. STORYBOARD (EXTRAIT).....	60
2. CALENDRIER DE CRÉATION.....	62
3. ONTOLOGIE DES SECTIONS.....	63
4. CRÉDITS PHOTOS.....	64

## RÉSUMÉ

Ce mémoire de recherche-crédation s'intéresse au phénomène de la vidéo-danse. Plus particulièrement, il cherche à explorer les caractéristiques hybrides de cette forme artistique et comment les médiums de la danse et de la vidéo sont appelés à interagir ensemble à l'intérieur d'un même support. L'objet de ce mémoire vise d'une part à apporter un éclairage théorique qui permet de justifier le métissage de ces deux disciplines. Il cherche d'autre part à expérimenter à travers la création d'une œuvre comment la vidéo peut être appelée à prolonger le mouvement de la danse afin d'arriver à une chorégraphie créée spécifiquement pour la caméra.

Ce travail veut s'attarder aux différentes modalités de l'intégration du potentiel technologique de la vidéo dans une création chorégraphique pour arriver à une œuvre signifiante qui reflète les possibilités évocatrices propres à chaque médium. Il s'agit de sortir la danse de son espace scénique en travaillant sur les aspects du cadrage, de la perspective et de la temporalité. La vidéo-danse n'est pas simplement le transfert d'une chorégraphie sur support vidéo, elle demande de réinventer la danse pour instaurer une réelle collaboration entre les deux disciplines et arriver à une forme proprement hybride.

Mots-clés : vidéo-danse, danse contemporaine, hybridité, chorégraphie pour la caméra, scénographie multimédia, document-danse, film de danse.

## INTRODUCTION

L'intégration de la vidéo dans les différentes sphères artistiques n'est certes pas un phénomène nouveau, mais l'évolution rapide des technologies de l'image au cours des dernières décennies et surtout la démocratisation de l'accès à ces dernières, a largement favorisé son essor. La danse, tout comme les autres disciplines artistiques, a été appelée à se confronter à l'utilisation des nouvelles technologies, une pratique maintenant établie qui a influencé sur différents plans la création chorégraphique. Le métissage de la danse et de la vidéo a ainsi donné naissance à un genre particulier qui se consacre à filmer le mouvement, dont l'appellation courante sous le terme vidéo-danse<sup>1</sup> est de plus en plus répandue. Ce genre s'est beaucoup développé auprès des chorégraphes, comme en témoignent les nombreux festivals à travers le monde qui se consacrent au film de danse. Allen Kaeja, chorégraphe et réalisateur torontois, souligne d'ailleurs l'éclectisme et le formidable potentiel de cette nouvelle pratique qui propulse la danse vers de nouvelles perspectives. « From narrative to experimental, dance film is not only moving forward, but also expanding in all directions<sup>2</sup>. » Si les œuvres ne manquent pas pour attester de la vitalité et de l'hétérogénéité de la vidéo-danse, les écrits sur le sujet sont toutefois rares et ne font pas honneur à la rencontre de ces deux disciplines. Il n'est pas mon propos pour ce travail de chercher à cerner le champ de la vidéo-danse, à répertorier ses artistes et ses types de créations. Je me questionne plutôt sur les raisons sous-jacentes à l'éclosion de ce métissage. La vidéo-danse n'est pas simplement le transfert d'une chorégraphie sur support vidéo et la définition donnée par Laurel Stachowicz est en ce sens parfaitement juste : « video-dance is a delicately balanced duet between choreography and videography. [...] It implies an equal collaboration between the two where

---

<sup>1</sup> Il n'est pas le propos de ce travail de s'attarder aux raisons techniques qui motivent le choix d'employer le médium du film ou de la vidéo. Le terme vidéo-danse réfère ici sans distinction à l'utilisation d'une caméra pour la captation d'une chorégraphie, appellation probablement privilégiée par l'instantanéité et la souplesse d'utilisation de la vidéo qui motive bien souvent le choix de ce médium par rapport au film. L'exploration de l'hybridité de la danse et de la vidéo qui fait l'objet de ce travail se transpose ainsi de la même manière au médium du film.

<sup>2</sup> Allen Kaeja, 2010, *Transcending Media : Adapting the Dance Production Asylum of Spoons from Stage to Film*, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing, p. 3.

one enhances the other<sup>3</sup>. » Ce travail s'intéresse à la réunion de la danse et de la vidéo dans une forme proprement hybride.

### **Intentionnalité**

La vidéo-danse représente pour moi la rencontre de deux champs d'intérêt auparavant distincts, un attachement qui s'est trouvé transformé par une nouvelle expérience de ces deux médiums. C'est dans ce contexte que je me suis interrogée sur les apports entre les deux disciplines. Pourquoi intégrer la vidéo dans une œuvre chorégraphique ? Ou inversement, pourquoi transposer la danse en vidéo ? Qu'est-ce que cela apporte ? L'hypothèse de départ étant ici bien entendu que la vidéo peut en effet apporter quelque chose à la danse. Elle doit permettre d'aborder la danse d'une tout autre façon, sans quoi il apparaît inutile de jumeler les deux disciplines. Ce projet de recherche-crédation comporte deux volets, dont le premier est une analyse théorique de l'hybridité de la danse et de la vidéo qui permettrait de mieux appréhender le phénomène, d'examiner comment ces disciplines interagissent. Il veut offrir une compréhension de ce que la vidéo apporte à la danse afin de l'amener au-delà de ses possibilités sur scène. C'est également parce que l'hybridité de la danse et de la vidéo ne m'apparaît pas toujours justifiée ou réussie que je trouve important de me pencher sur la question. Qu'est-ce qui caractérise ces œuvres hybrides ? Quels sont les mécanismes d'intégration de ces deux médiums ? Il ne s'agit pas de fournir un manuel d'explication pour la création d'un film de danse, mais d'explorer de nouvelles avenues pour envisager la danse à travers la vidéo, comment elles sont appelées à se compléter dans une œuvre. Le second volet s'attarde pour sa part à l'expérience de la création, la transposition d'un médium vers l'autre. Comment l'hybridité de la danse et de la vidéo se construit à l'intérieur de l'œuvre ? Comment chacun trouve sa juste place à travers le processus ? Mon intention est d'arriver à la synthèse des deux disciplines sur un seul support. Ce mémoire de recherche-crédation est le résultat d'une longue traversée à la rencontre de la danse et de la vidéo.

---

<sup>3</sup> Laurel Stachowicz, 2005, *Dance on Film : Creating Successful Choreography for the Camera*, Honor Thesis, Department of Dance of Smith College, p. 1, [www.oregonpdf.org/pdf/PE4722Stachowicz\(18-2\).pdf](http://www.oregonpdf.org/pdf/PE4722Stachowicz(18-2).pdf), site consulté le 20 août 2010.

### Méthodologie heuristique

Ce projet de recherche-cr ation s'appuie sur une d marche heuristique. Selon Clark Moustakas : « It refers to a process of internal search through which one discovers the nature and meaning of experience and develops methods and procedures for further investigation and analysis<sup>4</sup>. » Elle cherche   obtenir un portrait qualitatif de ce qui constitue une exp rience, de fa on   mieux comprendre sa nature. Cette approche convient tout   fait   mon projet, puisqu'elle correspond   ma connaissance tr s personnelle de la vid o-danse. Il s'agit pour moi d'arriver   une compr hension du ph nom ne selon ma propre exp rience. La danse et la vid o trouvent leur place dans ma d marche selon ce qu'elles  voquent pour moi. La recherche heuristique s'accompagne in vitablement d'un processus de transformation de soi qui  volue au rythme du sujet qui se d veloppe. Elle implique en effet un attachement envers le sujet de recherche, un d sir puissant de comprendre qui n cessite un investissement profond. L'exploration de la vid o-danse me demandait de plonger dans la cr ation de l'hybridit , je ne pouvais conserver une distance par rapport   mon objet de recherche.

Dans un premier temps, cette m thodologie m'a particuli rement interpell e, car elle me permet de jumeler cr ation et th orie dans mon processus. Sa d marche qualitative, dans un premier temps, rejoint mon propos sur la vid o-danse en ne limitant pas mon projet   une s rie de donn es clairement objectivables. Dans un deuxi me temps, la cr ation exige de s'immerger dans son processus, ce que demande justement l'heuristique et ce qui permet d s lors   la r alisation de l' uvre de prendre toute la place qui lui revient dans le projet. « The heuristic process moves from whole to the part and back to whole again, from the individual to the general and back again...<sup>5</sup> » Elle devient ainsi le pont entre la th orie et la pratique, tissant le lien entre le v cu de l'exp rience et le recul n cessaire   la compr hension du ph nom ne.

---

<sup>4</sup> Clark Moustakas, 1990, *Heuristic Research. Design, Methodology and Applications*, Newbury Park, Sage Publications, p. 9.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 16.

### **Thématiques abordées**

Le premier chapitre de ce travail propose d'étudier les aspects théoriques de l'hybridité de la danse et de la vidéo selon le concept de jeu de Gadamer et veut ainsi justifier l'inscription du projet dans une approche communicationnelle. Le deuxième chapitre survole les différentes formes hybrides de la danse et de la vidéo afin de mieux appréhender par la suite les caractéristiques particulières à la vidéo-danse. Ce qui permettra de mettre en lumière les objectifs liés à la création et de révéler les principaux aspects de la danse et de la vidéo à exploiter dans l'œuvre à faire. Les deux dernières parties s'attardent à la création de l'œuvre, à la présentation de ses caractéristiques formelles, à l'exploration de l'hybridité de la vidéo-danse dans la pratique ainsi qu'à l'analyse des résultats dans le cadre de l'œuvre finalisée.

# CHAPITRE I : FONDEMENTS THÉORIQUES

## 1.1 JUSTIFICATION HERMÉNEUTIQUE

Je me propose tout d'abord d'aborder l'hybridité de la danse et de la vidéo en posant le concept de jeu développé par Gadamer dans son ouvrage *Vérité et méthode*. Cette décision s'est imposée très tôt dans ma démarche de recherche-crédation puisque l'interprétation de l'œuvre d'art qu'il apporte rejoint ma propre expérience de l'art et, plus particulièrement, de la vidéo-danse. C'est la conviction profonde que l'art peut nous amener au-delà de nous-mêmes, et de la même manière que le métissage de la danse et de la vidéo peut apporter davantage à chacune de ces disciplines, qui a motivé une investigation plus approfondie de la question sous l'angle de l'herméneutique. Cette épistémologie m'a ainsi offert de premières pistes de réflexion en ce qui concerne l'œuvre hybride et a eu par la suite d'importantes répercussions dans mon processus de création.

### 1.1.1 Définir le concept de jeu

Le concept de jeu implique d'aborder l'œuvre d'art non pas sous l'auspice de la conscience esthétique, mais plutôt d'évacuer la subjectivité du processus d'interprétation. Il cherche à dépasser la sphère esthétique, qui considère l'art du vécu comme l'art véritable<sup>6</sup>. Avec la méthode de jeu, Gadamer veut poser la question de la limite de l'art du vécu. En effet, la conscience esthétique se consacre à l'objet de plaisir esthétique plutôt qu'à l'expérience effective de l'art, alors que pour Gadamer, l'expérience de l'œuvre d'art passe par sa compréhension. Il faut chercher le sens dans le contenu et non dans la forme. Il introduit ainsi son concept de jeu comme explication de l'ontologie de l'œuvre d'art :

---

<sup>6</sup> Hans-Georg Gadamer, 1996, *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, p. 98-99.

« Quand nous parlons de jeu à propos de l'expérience de l'art, nous n'entendons pas l'attitude ni l'état d'esprit du créateur ou de l'amateur, et absolument pas la liberté d'une subjectivité qui s'exerce dans le jeu, mais la manière d'être de l'œuvre d'art elle-même<sup>7</sup>. »

La méthode d'interprétation de l'œuvre d'art par le jeu cherche à mettre de l'avant ce qui fait son expérience véritable, et non l'objet esthétique en tant que tel. Il m'apparaît essentiel ici de m'attarder sur la définition de ce concept et d'en dessiner les grandes lignes afin de justifier par la suite son importance dans ce projet.

Le jeu revêt ici une signification métaphorique qui va au-delà de sa définition courante associée au divertissement (le jeu de cartes, le jeu de balle, le jeu de société) ou encore le jeu théâtral des acteurs. Gadamer utilise le sens figuré du mot « jeu », par exemple dans « le jeu des couleurs », « le jeu des possibilités », etc. pour faire ressortir son sens premier : une idée de va-et-vient, un mouvement appelé à se répéter et qui n'a pas de terme en lui-même<sup>8</sup>. Bien que pouvant paraître très vague aux premiers abords, cette définition marque le jeu comme exécution du mouvement tel quel, peu importe la personne ou la chose qui l'exécute. Il faut également en retenir que le jeu n'a pas de fin, qu'il existe même s'il n'est pas joué. Gadamer confère ainsi l'autonomie du jeu sur la subjectivité des joueurs. Il distingue du jeu lui-même la conduite de celui qui joue. Ainsi, la balle sur la table, la pièce de théâtre sur papier, sont bel et bien là, même si l'on n'y prête pas attention. Cette définition souligne également le jeu comme un monde à part, puisqu'il existe en lui-même, lui conférant un sérieux qui lui est propre. Dans la conduite ludique, « celui qui joue sait lui-même que le jeu n'est que jeu et qu'il se trouve dans un monde déterminé par le sérieux des buts<sup>9</sup>. » Bien que l'humain dicte au départ les règles du jeu, ce sont par la suite les règles qui régissent la conduite de l'humain dans le jeu. Le joueur qui ne respecte pas les règles empêche le jeu de se dérouler. Le jeu dès lors ne remplit son but que lorsque le joueur s'oublie dans le jeu, pour laisser l'expérience se produire. Nous pouvons ici donner en exemple le théâtre : l'acteur ne peut bien représenter son

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 119.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 121.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 120.

personnage que s'il oublie qui il est pour se mettre dans la peau de celui qu'il veut représenter. Toutefois, c'est uniquement lorsqu'il est joué que le jeu atteint son être véritable. Car c'est dans sa représentation, l'enfant qui joue à la balle ou l'acteur qui joue la pièce de théâtre, que le jeu se révèle dans tous ses aspects et qu'il prend tout son sens. « Les joueurs ne sont pas le sujet du jeu ; mais à travers eux c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation<sup>10</sup>. »

### 1.1.2 Transmutation en œuvre

Gadamer nomme « transmutation » le processus de métamorphose qui transforme le jeu humain pour devenir art. Ce n'est qu'à ce moment que le jeu « se montre en quelque sorte détaché de l'action représentative des joueurs pour ne plus consister que dans la seule manifestation de ce à quoi ils jouent<sup>11</sup>. » Comme nous l'avons vu, c'est lorsqu'il est représenté que le jeu atteint son être véritable. Il en est de même pour l'œuvre d'art, c'est sa représentation qui permet d'accéder à ce qu'elle est. Ce n'est que lorsqu'elle est « jouée » qu'elle prend un sens pour ceux qui sont présents. La pièce de théâtre sur papier, les notes sur la partition, ne sont que peu de chose sans les comédiens et les musiciens. Le jeu qui est joué établit de la sorte une rupture avec l'œuvre en tant qu'objet, le jeu implique qu'on y participe et l'œuvre devient ainsi expérience. L'expression de transmutation désigne l'expérience réussie du jeu de l'art, l'investissement complet des joueurs qui permet à l'œuvre d'être. Elle signifie en outre que le jeu ne laisse rien traverser de l'identité des joueurs et dès lors que « ce qui se représente dans le jeu de l'art, est le vrai qui subsiste<sup>12</sup>. ». Ce qui est représenté, ce que l'on est appelé à voir, c'est la vérité que l'œuvre porte en elle et qui se trouve ainsi révélée. Gadamer s'appuie ici sur le concept antique de *mimesis*. Selon lui, l'imitation fait partie du jeu au sens où le représenté est là. Elle va amener au jour quelque chose qui se trouve dans l'œuvre, elle réfère à ce qui est porté à la présence dans

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 128.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 129.

l'exécution<sup>13</sup>. Lorsque l'acteur incarne son personnage, ce n'est pas l'acteur que nous voyons, du moins ce n'est pas lui que nous devons voir, c'est son personnage.

Je me permets de souligner ici la problématique soulevée par la terminologie employée par Gadamer concernant la transmutation. « L'œuvre n'a d'ailleurs pas à signifier au sens de "représenter quelque chose" pour remplir une fonction expressive<sup>14</sup>. » L'art abstrait en est un bon exemple. C'est également souvent le cas avec la danse contemporaine qui, contrairement à sa forme classique, ne cherche pas nécessairement à raconter une histoire, à illustrer concrètement un thème. Ce qui ne veut pas dire qu'elle n'a pas de sens. J'y vois et ressens tout de même quelque chose. La représentation ici dépasse le champ de la conscience, mais elle est tout de même présente. Ainsi lorsque le concept de jeu parle de la représentation de l'œuvre, il n'entend pas la forme qu'elle prend (qui relèverait de la conscience esthétique), mais bien le contenu qu'elle dégage. Tel qu'apporté par le concept de *mimesis*, il s'agit plutôt de faire voir ce qui se trouve dans l'œuvre. Et du moment qu'elle existe, elle contient quelque chose, peu importe ce que c'est. Si le vocabulaire utilisé par Gadamer peut sembler en contradiction avec les théories artistiques actuelles, leurs propos respectifs se rejoignent néanmoins.

### 1.1.3 Médiation de l'œuvre

L'œuvre fait son entrée dans le monde par la représentation et devient ainsi accessible pour autrui. La transmutation inclut de ce fait le spectateur dans le jeu. En tant que participant au jeu, le spectateur est présent pour voir ce qui se manifeste dans l'œuvre, la vérité amenée au jour par la représentation des joueurs. L'essence du jeu qui est d'amener l'œuvre d'art à la représentation permet à celle-ci de dévoiler sa vérité, mais l'importance de la représentation, c'est avant tout que la vérité de l'œuvre soit effectivement reçue. Gadamer souligne d'emblée cette dimension de l'œuvre d'art ouverte sur le monde lorsqu'il affirme que « la représentation en art est telle, par essence, qu'elle s'adresse à quelqu'un même quand

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 135.

<sup>14</sup> Louise Poissant, 1994, *Pragmatique esthétique*, Montréal, Éditions Hurtubise HMH, coll. « Brèches », p. 91.

personne n'est présent qui se borne à écouter ou regarder<sup>15</sup>. » L'œuvre est de ce fait irrémédiablement tournée vers le spectateur, c'est lui qui consacre l'expérience de l'art. La médiation est la relation qui s'établit entre l'œuvre et le spectateur qui reçoit son message. C'est la boucle qui clôt le jeu de l'art, qui détermine s'il a réussi ou non. Nous pouvons ici établir un lien avec la pragmatique esthétique de Louise Poissant qui reprend le concept de vérité d'une œuvre que l'on retrouve en herméneutique, mais remplace le terme pour parler davantage de « félicité », de « réussite » ou de « succès des énoncés »<sup>16</sup>. La vérité de l'œuvre est ainsi « l'aptitude qu'a la forme plastique à rendre l'idée qu'elle porte<sup>17</sup>. » Nous retrouvons ici l'idée de Gadamer pour qui le propre de l'art est de porter son message, sa vérité, de transformer le spectateur par son expérience. Cette transposition avec la pragmatique permet également une réconciliation de la méthode du jeu avec la postmodernité, qui a évacué la notion de vérité. Il s'agit encore une fois, comme dans le cas de la représentation, davantage d'une question de vocabulaire que d'une limite au concept lui-même. Par vérité de l'art, Gadamer n'entend pas un seul énoncé de l'œuvre qui serait irrémédiablement vrai pour tous, mais bien un message véhiculé par l'œuvre, qui a la possibilité de rejoindre ceux qui sont présents pour le recevoir. La vérité de ce message dépend de sa réception, il sera vrai pour quiconque en fait effectivement l'expérience, d'où la notion de réussite d'une œuvre apportée par la pragmatique. Seule l'œuvre sentie ou comprise serait vraie.

#### 1.1.4 Avantages méthodologiques

Le concept de jeu pour expliquer l'expérience de l'art a tout d'abord son importance en ce sens qu'il marque la suprématie de l'œuvre sur son créateur et ses exécutants : elle puise sa signification en elle-même, ce ne sont pas les joueurs, ni les spectateurs qui lui apportent sa vérité. Le sens qui se dégage d'une œuvre lui appartient, il ne vient pas de l'extérieur puisque le jeu est un monde clos sur lui-même. À travers la représentation, les joueurs ne font

---

<sup>15</sup> Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 128.

<sup>16</sup> Louise Poissant, *op. cit.*, p. 107.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 111.

que porter à la présence ce qui se trouve déjà dans l'œuvre. Il ne s'agit aucunement d'une variété subjective de conceptions, « mais de possibilités d'être propres à l'œuvre, laquelle, pour ainsi dire, s'interprète elle-même dans la variété de ses aspects<sup>18</sup>. » De ce fait, il n'y a pas qu'une seule représentation de l'œuvre qui serait juste. Les interprétations peuvent certes être nombreuses, mais elles n'existent pas en fonction de celui qui fait ou reçoit l'œuvre, elles sont possibles car elles émanent de l'œuvre. C'est donc l'œuvre qui apporte son expérience au spectateur et non pas l'inverse. L'œuvre d'art n'est pas une sphère vide qui se remplit du vécu de ceux qui la regardent. C'est au contraire la médiation, l'œuvre qui rejoint le spectateur et qui lui permet de former sa propre interprétation à partir de ce qu'il y trouve, qui fait l'être véritable de l'art.

Nous revenons ici aux limites de la conscience esthétique en ce qui a trait à l'œuvre d'art. L'appréciation subjective du spectateur doit être évacuée du processus d'interprétation tout d'abord parce que la représentation par le jeu peut amener la conscience esthétique au-delà de ce qu'elle connaît d'elle-même. Le propre du jeu de l'art est donc ce que Gadamer a appelé la « re-connaissance », c'est-à-dire ce que l'on reçoit d'une œuvre d'art, « la manière dont elle est vraie, la mesure dans laquelle on y connaît ou reconnaît aussi bien soi-même que quelque chose.<sup>19</sup> » Il nous parle de la joie d'accéder à une connaissance qui ne se réduit pas à celle du connu et associe la vérité qui émane de l'œuvre d'art à une « illumination ». La re-connaissance telle que vue par Gadamer s'attarde ainsi au pouvoir évocateur d'une œuvre. C'est d'abord cette dimension qui m'a interpellée avec la vidéo-danse : la puissance de la vidéo de me faire « re-connaître » la danse d'une manière que je ne connaissais pas auparavant. De la même manière, la danse me permettait une toute autre compréhension de la vidéo, qui de ce fait n'est plus simplement une technologie d'enregistrement, mais un instrument chorégraphique. L'hybridité de la danse et de la vidéo trouve donc avant tout sa justification au niveau du message. Elle représente la possibilité de produire un sens qui ne serait pas le même si les deux médiums étaient séparés. La re-connaissance me permet de

---

<sup>18</sup> Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 135.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 132.

considérer la vidéo-danse sous l'angle de ce que chacune des deux disciplines apporte à l'autre dans une œuvre de manière à les amener au-delà d'elles-mêmes. Le métissage des disciplines permet de multiplier les points de vue, donc les possibilités de sens. Le propre de l'hybridité serait ainsi de dévoiler plusieurs « vérités » inhérentes à une œuvre, d'offrir plusieurs couches d'interprétation qui viennent se compléter. Ce qui est intéressant dans le fait de combiner la vidéo et la danse, c'est la possibilité d'amener le spectateur à voir autre chose dans l'œuvre qu'il n'aurait pu atteindre avec un seul médium. Je m'attarde dans ce travail à retrouver cette reconnaissance dans l'œuvre hybride, la production d'un message où la danse et la vidéo se réunissent.

D'autre part, la conscience esthétique implique ce qui a été désigné comme la distinction esthétique, c'est-à-dire la séparation de l'appréciation de l'œuvre et de sa représentation. Cependant, les deux sont intimement liés. La distinction esthétique fait abstraction de l'art en s'intéressant davantage à la virtuosité de l'exécution et non sa signification<sup>20</sup>, ce qui s'avère réducteur de l'expérience d'une œuvre. Gadamer utilise l'exemple de la musique pour illustrer les limitations de la distinction esthétique dans l'interprétation de l'œuvre d'art. En effet, la musique ne peut être entendue que si elle est jouée. Il est impossible d'analyser l'œuvre sans sa représentation, car nous ne pouvons l'entendre. Quant à la représentation seule, le musicien et son instrument, eux, ne sont pas grand-chose sans la musique... C'est là selon Gadamer tout l'avantage d'utiliser la méthode de jeu pour ce qui est de l'interprétation de l'art, car l'œuvre n'est pas séparée de ses contingences d'accès, elle est perçue comme un tout. Ce qui est essentiel à mon avis lorsqu'il est question de l'analyse de la vidéo-danse. Il est impossible de séparer la danse et la vidéo, car dès lors, il n'y a plus d'hybridité. Or, ce qui m'intéresse, c'est justement la relation qui se développe entre les deux. C'est le résultat de leur fusion qui fait l'objet de ce travail : comment elles sont perçues ensemble, comment elles s'agencent pour devenir plus que ce qu'ils sont. L'herméneutique se distingue en ce sens de la sémiotique qui, bien qu'intéressée par le sens d'une œuvre, cherche plutôt à décomposer l'œuvre en plusieurs unités de sens distincts.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 107.

L'œuvre cependant ne se limite pas à un ensemble de signes, ce qui est réducteur de la force qui émane de l'œuvre prise dans sa totalité. Le tout est ici plus grand que la somme des parties. Les deux médiums sont ainsi appelés à se compléter, il y a prolongement du sens d'un à l'autre pour produire un tout signifiant. Cette unité de sens est particulièrement importante à considérer en ce qui a trait à la vidéo-danse. L'œuvre et son exécution ne forment qu'un car ils représentent fondamentalement la même chose, la vérité que l'on retrouve dans l'œuvre. Si l'hybridité permet de multiplier les points de vue, de présenter un phénomène sous différentes facettes, elle demande néanmoins de ne jamais perdre de vue la cohérence de l'ensemble, le danger étant justement de considérer les médiums séparément (distinction esthétique). L'importance donnée aux aspects esthétiques et techniques dans la création avec les nouveaux médias illustre bien selon moi cette tendance à la virtuosité de l'œuvre dans sa forme, où l'on peut remarquer la perfection technologique, mais où le senti du contenu est bien souvent laissé pour compte. Le concept de jeu apporte une validité à l'œuvre hybride qui va au-delà de l'utilisation de la technologie en tant que telle, en s'attardant plutôt sur les possibilités évocatrices de la réunion de deux médiums. Il est le propos de ce travail de rechercher cette unité de sens, de façon à démontrer la complémentarité de la danse et de la vidéo et de saisir les possibilités évocatrices de chacune.

## **1.2 APPROCHE COMMUNICATIONNELLE DE LA VIDÉO-DANSE**

Le concept de jeu de Gadamer pose le mode d'être de l'œuvre d'art en fonction de son message. L'interprétation de l'hybridité de la danse et de la vidéo sous un angle herméneutique, orienté selon la médiation d'une œuvre vers le spectateur, pose inévitablement l'art comme mode de communication, par sa capacité à transmettre un message pour transformer celui qui le reçoit. Cette recherche privilégie donc une approche communicationnelle de la vidéo-danse plutôt que formelle. Elle s'intéresse non pas à la composition esthétique, mais à la signification construite par le métissage de ces disciplines. Comme nous l'avons vu avec la « re-connaissance » et la représentation de l'œuvre comme un tout, ce qui se dégage de ce travail sur la vidéo-danse, c'est avant tout les possibilités évocatrices de ces deux médiums que l'on peut réunir pour produire un message qui ne serait

pas le même s'ils étaient séparés. C'est sous cet angle que je conduis mon analyse de l'hybridité et c'est également ce que je souhaite refléter dans ma création.

### **1.2.1 Interaction de la danse et de la vidéo**

En voulant répondre à la question de ce que l'œuvre hybride communique, je veux tout d'abord explorer l'interaction de la danse et de la vidéo à l'intérieur de l'œuvre, comment elles s'agencent l'une et l'autre et comment chacune participe à la fabrication du sens de l'œuvre. Ce que je recherche dans la vidéo-danse, ce sont les échanges entre les médiums, les interrelations qui s'établissent à travers le processus de leur intégration mutuelle. L'utilisation de différents médiums permet plusieurs niveaux de communication. Chacun permet une entrée à l'œuvre qui est propre à ses moyens d'expression. Là où les possibilités de l'un s'arrêtent, l'autre poursuit, dans un incessant retour entre les deux. Il y a cependant danger de brouiller les messages lorsque ceux-ci divergent d'un médium à l'autre. Il n'y a alors plus de vérité dans l'œuvre, uniquement des énoncés parallèles qui nuisent à l'appréciation de l'œuvre dans son ensemble. D'où l'importance pour moi d'être à l'affût de la communication qui s'installe, de me pencher sur les possibilités et les contraintes inhérentes aux deux disciplines. Les objectifs visés par la création se développent donc selon un processus constructiviste de la danse et de la vidéo, la façon dont chacune est appelée à prendre sa place dans l'œuvre pour refléter les possibilités évocatrices de chacune des deux disciplines. Il s'agit d'explorer la négociation de sens qui permet la fluidité du passage d'un médium à un autre.

### **1.2.2 Réception du spectateur**

L'interprétation de l'hybridité de la danse et de la vidéo sous l'auspice du message implique également ce que cette forme de métissage apporte à celui qui en fait l'expérience. C'est d'ailleurs ma propre expérience de la vidéo-danse, sa reconnaissance comme une forme à part du spectacle de danse, qui m'a menée à l'instigation de ce projet. L'approche communicationnelle est ainsi inévitablement liée à la dimension de la réception d'une œuvre. Cette question a particulièrement été mise en lumière par la pragmatique esthétique qui cherche à réconcilier la triade créateur-œuvre-spectateur. Tout comme pour l'herméneutique

de Gadamer, cette approche veut analyser l'œuvre d'art en fonction de ce que le spectateur en reçoit. En effet, le rapport de communication d'une œuvre, c'est qu'elle exprime quelque chose pour quelqu'un<sup>21</sup>. Une dimension d'ailleurs très présente dans le concept de jeu avec la médiation, la réception effective du spectateur qui marque l'avènement de l'œuvre. Une œuvre dans un garde-robe est certes une œuvre, l'objet existe en tant que tel, mais elle est amoindrie dans ses fonctions, puisqu'elle ne bénéficie à personne. Nous pouvons ici faire un lien avec le succès du jeu, réactualisé par Louise Poissant, pour qui « la vérité de l'œuvre se ramènerait à son effet chez le spectateur<sup>22</sup> ». Chez Gadamer, l'effet de l'œuvre d'art est lié à la *catharsis*, le bouleversement sensible du spectateur, l'expérience qui transforme celui qui la vit. Je ne cherche pas à atteindre cette démesure de la tragédie, mais j'en retiens tout de même la notion de transformation de l'expérience. Le propre de la vidéo-danse est pour moi de proposer une autre expérience de la danse. L'effet envisagé de l'œuvre hybride est donc d'amener à une nouvelle connaissance des deux médiums. Ce qui m'amène ainsi à poser la question du spectateur dans ma création. Comment la signification construite par l'interaction de la danse et de la vidéo est effectivement reçue ?

Mon intention n'est pas de mesurer l'effet de ma création sur le public. Une méthodologie quantitative de la réception apparaît inappropriée, car elle limite l'expérience à des données d'assistance qui ne rejoignent pas du tout mon propos, orienté vers le potentiel évocateur d'une œuvre. Il ne s'agit pas non plus de s'attarder sur les effets physiologiques de l'œuvre hybride, à l'instar des approches machinistes qui cherchent à rejoindre certains sens dans le but de créer un tel effet. Car l'effet à produire sur le spectateur dépasse les intentions du créateur. Tout comme le spectateur dans le jeu est appelé à voir autre chose que son vécu dans l'art, l'œuvre contient nécessairement plus ou autre chose que simplement la visée de son créateur<sup>23</sup>. L'anticipation des effets d'une œuvre ne peut donc se confiner à un phénomène de conscience. Je ne peux prévoir l'impact de ma création et il est de ce fait difficile d'évaluer si l'expérience est réussie ou non. Je ne crée pas pour le spectateur, je crée

---

<sup>21</sup> Louise Poissant, *op. cit.*, p. 55.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 86.

en fonction de ce qui est signifiant pour moi afin que je puisse le transmettre. Cependant, puisque la dimension de la réception de l'œuvre est inévitablement liée à mon approche communicationnelle de l'hybridité, il m'apparaît essentiel d'inclure dans mon analyse des résultats une courte section consacrée aux commentaires reçus lors du visionnement de l'œuvre. Il ne s'agit pas de valider si le spectateur a bien reçu mes intentions, mais plutôt de voir comment il interprète l'hybridité dans ma création, de façon à confronter mes objectifs de départ selon ces nouveaux points de vue.

## CHAPITRE II : EXPLORATION DE L'HYBRIDITÉ

### 2.1 HYBRIDITÉ DE LA DANSE ET DE LA VIDÉO : DIFFÉRENTES FORMES

Cette section propose un survol des différentes formes combinant danse et vidéo, présentant leurs caractéristiques hybrides respectives. Il est important de préciser qu'il ne s'agit pas de dresser un portrait chronologique, car ces genres se sont développés en parallèle, mais plutôt d'offrir une vision générale de l'hybridité danse/vidéo, afin de mieux situer par la suite la vidéo-danse dans les pratiques contemporaines. Il est impossible ici de couvrir l'ensemble des problématiques liées à chacune de ces formes hybrides, c'est pourquoi je me contenterai d'en souligner les principaux aspects. Je désire me pencher plus particulièrement sur les possibilités que la technologie offre à la danse en terme d'extension du corps humain, pour reprendre l'expression de Marshall McLuhan<sup>24</sup>. Le corps étant le véhicule d'expression de la danse, l'étude de l'hybridité demande d'examiner comment la vidéo est appelée à s'y greffer. Je veux aborder celle-ci comme un prolongement du corps et de la chorégraphie, établissant une continuité de sens entre les deux disciplines.

#### 2.1.1 Document-danse

C'est la nécessité de documentation qui a surtout propulsé l'usage de la vidéo en danse. Le document-danse soulève en effet nombre de considérations en ce qui a trait à la conservation du patrimoine chorégraphique. Au 20<sup>e</sup> siècle, avec l'essor de la danse contemporaine, le milieu de la danse a dû se confronter à la problématique posée par la notation chorégraphique. Auparavant, avec la danse classique, chaque mouvement avait une terminologie très précise. Lorsqu'un chorégraphe écrivait *tombé*, *pas de bourré*, *glissade*, *grand jeté*, tous les gens habitués à ce vocabulaire pouvaient comprendre ce dont il était question. Avec la danse contemporaine, qui cherche à soutirer le corps de son carcan technique, la chorégraphie ne se limite plus à certains pas très précis. L'étendue des mouvements est telle qu'il est devenu impossible de donner un nom à chacun. Par ailleurs, il

---

<sup>24</sup> Marshall MacLuhan, 1999, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Cambridge, The MIT Press, 365 p.

n'est justement plus question de confiner le mouvement à une simple terminologie. Le langage dès lors ne suffit plus à écrire la chorégraphie et laisser des traces, que ce soit du processus de création ou de l'œuvre en tant que telle. De même, en ce qui concerne la danse, le caractère statique de la photo s'avère tout aussi inapproprié que l'écriture pour véritablement transmettre l'essence du mouvement. Avec le décès de plusieurs grands chorégraphes et interprètes, le milieu de la danse s'est rapidement aperçu que c'est tout un héritage chorégraphique qui s'éteignait avec eux, à défaut d'archives visuelles immortalisant les œuvres dans leur intégralité. La démocratisation du médium du cinéma, mais surtout de la vidéo, a d'abord servi pour les chorégraphes à garder traces de leurs créations. L'image filmée de la danse leur a permis d'aller au-delà des contraintes du vocabulaire et d'explorer une nouvelle écriture chorégraphique. Le document-danse, c'est d'abord un prolongement du langage puisque la caméra a permis de passer outre la limite des mots afin de décrire le mouvement. C'est également le prolongement de la mémoire du chorégraphe et des interprètes qui n'ont plus besoin de se rappeler chaque œuvre, chaque mouvement. Il est utilisé à la fois pour documenter le processus de création, ce qui permet à chaque séance de revoir ce qui a été fait la dernière fois, et pour conserver la trace des différentes présentations de l'œuvre. Dans les années 1980 et jusqu'à sa dernière édition, le Festival international de nouvelle danse de Montréal a scrupuleusement filmé les spectacles qu'il présentait et ces archives sont bien souvent les seuls témoins accessibles de ces chorégraphies. Sans quoi, ces œuvres n'existent que par leur titre et leur date de création, ce qui nous informe très peu quant à la teneur de la chorégraphie.

Le document-danse est ainsi appelé à jouer un rôle prépondérant au niveau de la diffusion des œuvres chorégraphiques. En effet, les coûts de production de même que les frais de tournée sont énormes, les lieux de diffusion consacrés à la danse trop peu nombreux, et les billets de spectacle souvent onéreux. L'accessibilité aux œuvres chorégraphiques traditionnelles en salle est donc assez réduite. Le document-danse, par contre, permet de faire circuler le travail d'un chorégraphe à moindres frais au niveau international. Il s'avère en ce sens un outil éducatif particulièrement important, démocratisant l'accès à la danse

contemporaine, ainsi que le souligne Stachowicz : « Putting concert dances on video and DVD makes the art form available to a much wider audience, many of whom would never see the dances otherwise<sup>25</sup>. »

Le document-danse n'a en lui-même que peu de valeur artistique ou esthétique, il n'est que le témoin d'une œuvre. Il s'agit le plus souvent de séances de création filmées ou de captations de spectacles offrant un plan général de la scène. L'enregistrement d'une chorégraphie à des fins de documentation établit une distance entre la caméra et la danse et le résultat obtenu ne saurait se substituer à l'expérience d'assister au spectacle. Pour certains, cela confirme la suprématie de la représentation scénique sur le support vidéo, une position fermement débattue par les réfractaires à l'utilisation de la technologie. En effet, le document-danse bien souvent ne rend pas honneur ni au potentiel de la danse, ni à celui de la vidéo. Cependant, c'est un premier pas qui a permis de relier la danse et la vidéo et qui a permis aux chorégraphes d'entrer en contact avec cette technologie et de s'y familiariser. Dans ses recherches sur le genre documentaire, Poissant note à ce propos très justement que si les documents servaient auparavant de témoins à l'élaboration d'une œuvre, ils ont par la suite été détournés de leur usage classique pour devenir œuvre eux-mêmes<sup>26</sup>. C'est le cas de la vidéo-danse, dans la mesure où l'utilisation de la vidéo s'est peu à peu développée pour apporter de nouvelles possibilités aux spectacles sur scène. C'est ainsi que Merce Cunningham, figure de proue de la danse contemporaine américaine et pionnier de l'intégration de la danse et de la vidéo, est entré en contact avec cette technologie et a par la suite décidé d'approfondir son usage<sup>27</sup>. De fait, c'est parce que la plupart des chorégraphes ont réalisé que la simple captation de leur spectacle ne suffisait pas à rendre l'essence du mouvement, qu'ils ont voulu explorer différentes manières d'utiliser la vidéo. Si le film est un moyen extraordinaire pour la diffusion du travail chorégraphique, il apparaissait néanmoins essentiel d'arriver à transmettre l'essence de la chorégraphie à travers ce médium, ce que le document-danse ne parvenait pas à accomplir. C'est d'ailleurs l'objectif visé par la publication

---

<sup>25</sup> Laurel Stachowicz, *op. cit.*, p. 1.

<sup>26</sup> Louise Poissant, *op. cit.*, p. 208.

<sup>27</sup> Laurel Stachowicz, *op. cit.*, p. 4.

de l'ouvrage *Envisioning Dance on Film and Video* : « to increase the capacity of the field to effectively record dance<sup>28</sup>. » Ainsi, le développement de la vidéo-danse est intimement lié à la nécessité pour les chorégraphes d'enregistrer leurs œuvres de manière à refléter le plus possible leur création.

La ligne de démarcation entre document-danse et vidéo-danse est parfois bien mince. Ils utilisent toutefois la technologie de façon fort différente. Les captations de spectacle, qui de plus en plus proposent un montage de plans d'ensemble, moyens et rapprochés, ne peuvent être considérées à proprement parler comme vidéo-danse. Bien qu'elles s'approchent beaucoup plus près de la création, elles délaissent néanmoins une bonne part de l'interaction possible entre la danse et la vidéo. La vidéo-danse demande de repenser la chorégraphie et celle-ci ne doit pas dès lors être envisagée en terme de documentation.

### 2.1.2 Projections sur scène

J'introduis ici une autre forme d'hybridité, qui permettra d'apporter un nouvel éclairage à la relation entre danse et vidéo. Les projections impliquent l'ajout de la vidéo à un spectacle et non l'inverse, comme c'est le cas du document ou de la vidéo-danse. Marc Boucher, qui a consacré son mémoire et sa thèse à l'utilisation de projections dans les spectacles de danse, associe cette pratique à l'évolution de l'éclairage pour la scène. Le procédé est d'ailleurs plus ancien qu'on ne le croit. Lorsque l'on parle d'images lumineuses projetées sur scène, le premier genre utilisé est celui du théâtre d'ombres, très répandu dans l'Antiquité en Orient. Par la suite, à la Renaissance, les projections au théâtre étaient réalisées grâce à des jeux de miroirs ou encore à l'aide de lentilles concaves<sup>29</sup>. L'idée n'est donc pas nouvelle, simplement, l'essor des technologies au 20<sup>e</sup> siècle a permis de nouveaux développements en la matière. Dans les premières utilisations des projections vidéo sur scène, il s'agit le plus souvent de prolongement de la scénographie, tout comme les techniques d'éclairage le permettaient auparavant, c'est-à-dire une continuité de la narrativité de l'œuvre qui se reflète dans

---

<sup>28</sup> Judy Mitoma, 2002, « Foreword » in *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge.

<sup>29</sup> Marc Boucher, 2003, « L'image lumineuse et la scène » dans *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, Coll. « Esthétique », p. 245-272.

l'environnement qui lui tient lieu de décor. Les projections à l'arrière-plan permettent notamment de produire une scénographie des plus réalistes, procurant à l'œuvre une forte contextualisation. C'est aussi le cas de l'imagerie abstraite, où les projections peuvent néanmoins jouer un rôle narratif important. Dans *Tensions* (2001) et *Lumière* (2004) du chorégraphe montréalais Paul-André Fortier, la vidéographie crée un effet de brouillage entre les interprètes, soulignant de ce fait le propos conflictuel de ces chorégraphies.



de gauche à droite : Josef Svoboda - *Laterna Magika* (1958), Paul-André Fortier - *Lumière* (2004) et *Tensions* (2001)

Toutefois, certains vont dépasser les considérations scénographiques pour amener un prolongement de l'action qui va de la scène à l'écran. Dans le cas de *Luna* (2001), la chorégraphe Ginette Laurin cherchait à montrer « la face cachée de la danse », exposer ce qui normalement ne se voit pas sur scène. Elle a ainsi caché des caméras en dessous des grandes jupes des danseuses et la captation était retransmise en direct sur l'écran à l'arrière-plan. Dans *Infante c'est destroy* (1991) d'Édouard Lock, Louise Lecavalier est accompagnée de son image – gigantesque – sur grand écran. Dès lors, il n'y a plus qu'une seule danseuse sur scène, mais deux, qui se répondent et se complètent dans la chorégraphie.



de gauche à droite : Ginette Laurin – *Luna* (2001), Édouard Lock – *Infante c'est destroy* (1991)

L'intégration de projections vidéo dépasse ici la simple considération de décor, il y a prolongement de la chorégraphie, où la vidéo sert à apporter une autre dimension à la danse elle-même. Nous retrouvons ici une logique de complémentarité entre les médiums, telle qu'amenée par le concept de jeu de Gadamer, où les deux disciplines se complètent dans leur propos pour former une unité signifiante.

Boucher pousse beaucoup plus loin ses recherches sur les spectacles multimédias en danse et son rapport de prolongement chorégraphique en apportant la notion de synesthésie cinétique. Ce concept, d'abord développé en neurologie et en phénoménologie de la perception, fait appel à des données complexes de la réception visuelle qui ne seront pas abordées ici. Pour la présenter simplement, la synesthésie cinétique réfère à la rencontre du mouvement de la danse et celui de l'image. « It results from the interaction of kinesthesia proper to each medium, the dancing body and the moving image<sup>30</sup>. » Cette approche de l'hybridité est très différente de celle proposée pour ce travail, mais la position de cet auteur est intéressante en ce sens qu'il souligne également la nécessité de rencontre des deux médiums. Bien que la synesthésie cinétique se ramène davantage à la perception simultanée de différentes échelles de mouvement, monumentale et humaine<sup>31</sup>, elle n'exclut cependant pas cette dimension d'échange entre les disciplines, qui sont appelées à se développer conjointement. Elle implique en effet « deux formes artistiques distinctes, qui se déploient chacune dans le temps et dans l'espace qu'elles créent conjointement<sup>32</sup>. » Il donne en exemple *Biped* (1999), de Merce Cunningham, pour illustrer les propriétés caractéristiques de l'effet combiné de la danse et des projections. La synesthésie dans les scénographies multimédias demande d'aller au-delà de la relation figure/fond habituelle (danseurs sur scène et projections à l'arrière-plan). Les valeurs dynamiques propres à la danse et aux images sont clairement discernables, cependant elles sont appelées à se juxtaposer dans l'espace. Dans

---

<sup>30</sup> Boucher, Marc, 2004, « Kinetic Synaesthesia : Experiencing Dance in Multimedia Scenographies », *Contemporary Aesthetics*, vol. 2, article en ligne, <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=235>.

<sup>31</sup> Marc Boucher, 2009, « Les effets synesthésiques de la danse et de la vidéo », *Archée*, décembre 2009, p. 3, article en ligne, <http://archee.qc.ca/>.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 2.

*Biped*, les danseurs sont immergés dans les projections. Ce que l'on peut nécessairement rapprocher de l'interaction entre les deux médiums dont il est question pour ce mémoire, où la danse et la vidéo se fondent l'un dans l'autre. Il faut néanmoins établir la distinction avec la vidéo-danse, car bien que l'on parle de l'intégration des mêmes disciplines, elles n'interagissent pas de la même manière sur scène ou sur écran. Dans le cas de projections sur scène, nous parlons de spectacle multimédia car il y a manifestement deux médiums utilisés dans l'élaboration de l'œuvre et, tel que souligné par Marc Boucher, ils demeurent toujours discernables. Cela n'est plus vrai en ce qui concerne la vidéo-danse, qui réunit les deux disciplines sous un seul support, ce qui élimine de ce fait la dimension multimédia de l'œuvre. Et pourtant, elle regroupe tout de même ces deux médiums. En m'attardant à la vidéo-danse, je cherche à retrouver cette synesthésie caractéristique de l'œuvre multimédia. Le défi m'apparaît d'autant plus grand, à l'intérieur d'un même support, d'arriver à conférer à chacun, la danse tout comme la vidéo, leur identité respective.



photo : Merce Cunningham – *Biped* (1999)

### 2.1.3 Vidéo-danse

La vidéo-danse implique pour moi de réunir les possibilités de la danse et de la vidéo, de voir comment on peut amener la danse plus loin que le spectacle sur scène. Elle demande d'utiliser les techniques propres à la caméra pour créer une chorégraphie appartenant exclusivement à l'écran, parfois même impossible à réaliser physiquement sur scène. Dans son livre *Transcending Media*, portant sur l'adaptation de sa pièce *Asylum of Spoons*, Allen

Kaeja atteste de cette transposition de la scène à l'écran : « [Dance film] not only re-invents choreography but also re-interprets it for the viewer, thus creating a new medium<sup>33</sup>. » C'est d'autant plus vrai pour les créations, de plus en plus nombreuses, créées spécifiquement – et uniquement – pour la caméra. Ici, la vidéo est appelée à agir littéralement comme prolongement du mouvement lui-même. Cette considération est selon moi centrale dans la définition de la vidéo-danse, bien qu'elle se reflète à des degrés différents dans les créations. La vidéo-danse est encore très jeune et n'a pas encore acquis son plein potentiel. Ce n'est pas non plus un genre unifié, les pratiques divergent souvent d'un chorégraphe à l'autre. Pour plusieurs, l'art de filmer la danse, c'est avant tout celui de lui conférer une trame narrative, ce qui la rapproche davantage du genre cinématographique. C'est le cas notamment d'*Asylum of Spoons* (2004) cité précédemment, des films de Bernar Hébert *Le petit musée de Vélasquez* (1995) et *La nuit du déluge* (1996) – adaptations respectives des œuvres scéniques *Infante, c'est destroy* de La la la Human Steps et *Déluge* d'O Vertigo – ou encore *Point de fuite* (2005) d'Oana Suteu et Ginette Laurin.



de gauche à droite : Oana Suteu et Ginette Laurin - *Point de fuite* (2005), Allen Kaeja - *Asylum of Spoons* (2004)

Ces adaptations cinématographiques offrent certes une porte d'entrée à l'interaction entre la danse et la caméra. Ces œuvres proposent une réinterprétation de la danse qui a permis leur passage de la scène à l'écran, cependant cette recontextualisation du mouvement se limite trop souvent au style narratif du cinéma, confinant le contenu de la danse à une histoire. « Storytelling is what the screen does well<sup>34</sup> », argumente Bob Lockyer, producteur de la série

<sup>33</sup> Allen Kaeja, *op. cit.*, p. 3.

<sup>34</sup> Bob Lockyer, 2002, « A New Place for Dancing » dans *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge, p. 161.

*Dance for the Camera* pour BBC. Je dirais plutôt que c'est surtout ce que l'on connaît, d'où la facilité d'y avoir recours. Je crois d'ailleurs que la vidéo-danse demande de surpasser l'impératif de raconter une histoire, de pousser plus loin les caractéristiques du cinéma pour atteindre une hybridité véritable. Les adaptations cinématographiques, bien qu'elles soient le plus souvent très bien réalisées, ne reflètent pas totalement à mon sens les possibilités évocatrices de la danse et de la vidéo puisqu'elles se perdent dans les contraintes de la narrativité. C'est aussi le cas malheureusement, et encore trop souvent, de nombreuses autres créations vidéo qui n'arrivent pas à exalter la chorégraphie à travers la caméra. Dans bien des cas, l'interaction entre les deux médiums reste mineure, une relation à sens unique où l'on filme la danse pour la caméra, mais où l'on ne chorégraphie pas nécessairement la caméra pour capter la danse. Mon but est précisément d'explorer les possibilités au-delà de cette relation à sens unique, d'aller à la rencontre de celles qui se situent au carrefour des deux. Les objectifs pour ce travail ont ainsi été élaborés en fonction des possibilités technologiques offertes par la vidéo et surtout comment elles peuvent être utilisées pour prolonger la danse hors de son espace scénique. Je ne prétends pas couvrir l'intégralité de ces possibilités, qui sont innombrables et relèvent de la créativité de chacun. Je me propose d'énumérer celles qui feront l'objet de mon attention dans l'élaboration de ma création.

## **2.2 OBJECTIFS**

En me penchant sur les caractéristiques hybrides de la danse à la caméra, je me suis surtout arrêtée aux problématiques du plan, de la perspective et de la temporalité, qui seront ici mises de l'avant. Ces trois dimensions se sont graduellement dévoilées à travers mon cheminement académique en recherche-crédation. Cela m'a permis de jeter un coup d'œil global sur la production contemporaine en arts médiatiques, dans laquelle vient s'inscrire la vidéo-danse. En fait, ces composantes se sont dégagées d'elles-mêmes dans mon projet et je les ai volontairement adaptées pour les transposer au phénomène de l'hybridité de la danse et de la vidéo. Le visionnement de plusieurs films de danse d'horizons différents a de même accru ma connaissance de ce type d'œuvre et m'a permis de me familiariser davantage avec l'étendue des pratiques en ce domaine. C'est également ma propre expérience de la danse et

celle, beaucoup moins grande, de la vidéo, qui m'ont guidée dans l'élaboration de ces objectifs. La lecture d'écrits consacrés exclusivement au film de danse m'a permis par la suite de soutenir les pistes de réflexion qui ont émergé de ma démarche.

### 2.2.1 Plan

L'utilisation de la caméra est en soit un recadrage du réel. On ne peut faire abstraction de son cadre, qui implique de choisir ce qu'on y intègre, mais aussi ce qu'on en exclut. Le spectateur qui assiste à la représentation en salle n'a d'autre choix que la vue d'ensemble, alors que la caméra permet de diriger le regard du spectateur sur ce que l'on souhaite mettre en évidence. La vidéo propose ainsi une tout autre façon de considérer la chorégraphie et permet de saisir la danse dans ses moindres détails, autrement difficilement perceptibles. Le mouvement peut se décortiquer dans ses plus infimes manifestations, selon ce qui apparaît le plus approprié. La contrainte du cadre demande également que l'on se penche sur la manière de révéler ce qui est important. Et la question se pose, qu'est-ce qui est important dans le mouvement que je veux mettre en évidence ? Davantage qu'une simple considération de composition esthétique, cela demande de filmer ce qui est signifiant pour chaque mouvement, de manière à dévoiler son essence. « On camera, every movement must be made to tell<sup>35</sup>. » Il s'établit ainsi un rapprochement entre la danse et la vidéo, qui permet de jeter un regard beaucoup plus intime sur le corps. Contrairement au document-danse qui agit à titre de témoin objectif d'une œuvre, il s'agit plutôt avec la vidéo-danse de pénétrer au cœur même de la danse pour capter ce qu'elle est. En travaillant sur le cadrage, il y a également multiplication des points de vue possibles d'un même mouvement, qui dès lors est appelé à se présenter sous différentes facettes. Je me rapproche ainsi d'un processus constructiviste, où le mouvement est fragmenté, puis (re)construit de façon à amener une nouvelle conscience de ce mouvement, d'où peut émerger une autre signification. Le cadrage, c'est aussi la possibilité de décroquer le mouvement, le sortir de son cadre scénique. Le film expérimental de Maya Deren, *A Study in Choreography for Camera* (1945), considéré comme l'un des premiers films de danse, montre bien cette dimension. Dans ses transitions entre les différents plans, Deren

---

<sup>35</sup> Bob Lockyer, *loc. cit.*, p. 160.

fait suivre le mouvement, mais pas le décor, utilisant avec escient la possibilité de sortir la chorégraphie d'un cadre fixe. Ce qui permet à la danse d'exister hors de son environnement. C'est elle qui établit ainsi une continuité entre deux lieux autrement distants.



photo : Maya Deren - *A Study in Choreography for Camera* (1945)

Je cherche également à établir une relation réciproque avec la caméra qui cadre le mouvement. Je cherche à chorégraphier la caméra tout autant que la danse pour qu'elles ne forment qu'un. Il s'agit d'ailleurs d'un aspect majeur qui différencie bien souvent la vidéo-danse d'un simple document. « Dance cinematography, when it is fully realized, is like 'dancing with a camera'<sup>36</sup>. » L'objectif est pour moi d'explorer différentes voies pour capter le mouvement. L'appareil devient un prolongement du mouvement, lui procurant une existence qui surpasse les limites du corps. On peut ainsi jouer sur l'amplitude du mouvement, la caméra jouant le rôle d'un écho qui fait résonner le geste au-delà de son exécution. La caméra dès lors n'est plus un outil d'enregistrement passif, elle participe à la chorégraphie. Son point de vue n'est plus celui d'un œil extérieur qui regarde la scène, tel un spectateur dans la salle, elle adopte celui d'un danseur qui partagerait la scène avec les sujets filmés. Encore une fois, il s'agit d'abolir la distance entre la danse et la vidéo, de façon à entrer dans la chorégraphie, l'expérimenter de l'intérieur. C'est donner l'impression que le mouvement nous emporte au même titre que les danseurs à l'écran. Stachowicz souligne également l'importance de cette dimension dans ses recherches sur la vidéo-danse : « When done properly, a camera movement can make the

---

<sup>36</sup> Evann E. Siebens, 2002, « Dancing with the camera : The Dance Cinematographer », dans *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge, p. 218.

audience feel as though they are moving either with the dancers on screen or on their own as they watch the dancers<sup>37</sup>. »

### 2.2.2 Perspective

L'intégration de la danse et de la vidéo ne peut toutefois se considérer uniquement à partir du cadrage. Il ne s'agit pas simplement d'offrir une multitude de points de vue, car aussi nombreux soient-ils, ils peuvent tous se rattacher à la même perspective. L'image vidéo permet en outre de dissocier la danse de la perspective scénique horizontale, celle-ci ne laissant que peu de libertés. L'un des principaux défis de la vidéo-danse concerne la transposition d'une forme d'art en trois dimensions dans un écran bidimensionnel. Dans ses premiers essais avec la vidéo, Merce Cunningham s'est d'ailleurs rapidement aperçu que l'espace de la vidéo diffère de celui de la scène. Celle-ci, plus étroite à l'arrière, s'ouvre vers le spectateur, alors que la caméra élargit l'espace vers l'infini depuis la petite ouverture de sa lentille<sup>38</sup>. La vidéo exige de repenser complètement l'espace de la chorégraphie. La multiplication des plans et des angles de vision permet de détacher la danse de la perspective du spectateur assis dans la salle. Elle ne se déroule plus nécessairement devant lui, elle se constitue tout autour, créant l'illusion de l'englober de toute part. L'enjeu pour moi est d'arriver à créer la sensation que la danse flotte dans l'espace, défiant ainsi les lois de la gravité. *Lodela* (1995) de Philippe Baylaucq est un excellent exemple de ce travail sur la perspective :

« our objective was to free dance from the constraints of the proscenium stage, to bring it all the possibilities of the language of cinema, including a wonderful form of weightlessness<sup>39</sup>. »

Dans ce film, qui représente très bien selon moi la rencontre de la danse et de la vidéo, c'est la lumière, et non le sol, qui est la source de la gravité et qui attire inévitablement la danse, tel un aimant. Ici, il n'y a pas de lieu comme tel pour la danse. Je m'intéresse à la création de ce

<sup>37</sup> Laurel Stachowicz, *op. cit.*, p. 5.

<sup>38</sup> David Vaughan, 2002, « Merce Cunningham's Choreography for the Camera » dans *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge, p. 34.

<sup>39</sup> Philip Szporer, 2002, « Northern Exposures : Canadian Dance Film and Video » dans *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge, p. 169.

non-lieu dans mon projet, où la danse apparaît comme en suspens et détachée de toute contrainte spatiale. Pour plusieurs chorégraphes/cinéastes, filmer la danse à l'extérieur, dans une scénographie « réelle », est une raison majeure d'utiliser la technologie du film ou de la vidéo qui permet de sortir la chorégraphie du studio. Le réalisme du décor est également un élément narratif extrêmement important pour ceux qui poursuivent dans cette voie. Telle n'est pas la direction que je souhaite emprunter. Le lieu extérieur, aussi ouvert soit-il vers l'infini, n'en reste pas moins un espace géographique qui lie l'exécution de la danse, alors que je cherche plutôt à la dépouiller de cette entrave, à la fois narrative et physique.



photo : Philippe Baylaucq – *Lodola* (1995)

En abordant ici la problématique de la perspective, je ne veux pas me limiter à de simples considérations de profondeur de champ. Dans son article sur les perspectives de l'œuvre interactive, Jean-Louis Boissier distingue trois degrés d'interprétation distincts qui correspondent à la visibilité (perception de l'œuvre), la lisibilité (qui concerne le contenu) et la jouabilité, qui représente pour lui la participation du spectateur<sup>40</sup>. J'introduis ici un lien avec le concept de jeu en herméneutique dans lequel le spectateur est appelé à jouer un rôle prépondérant. On peut ainsi transposer aisément la perspective interactive de Boissier à la vidéo-danse. La jouabilité concerne ici l'interaction entre la danse et la vidéo, comment chacun participe à l'œuvre. Nous rejoignons de ce fait l'approche communicationnelle proposée pour ce projet. La perspective à l'intérieur de la vidéo-danse est un élément clé puisqu'elle apporte une profondeur à la planéité de l'écran. Profondeur qui n'est pas celle de l'espace, mais celle

<sup>40</sup> Jean-Louis Boissier, 2001, « La perspective interactive, Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Autres sites, nouveaux paysages, Revue d'esthétique*, no39, juillet 2001, p. 41-48.

de la signification. C'est ce qui permet à chacun des médiums de trouver sa place dans l'image (qui concerne le premier niveau proposé par Boissier – la perception), de s'agencer (deuxième niveau – la production du contenu) et finalement le sens qui s'en dégage grâce à la communication entre ses différents éléments. Pour l'œuvre interactive, et cela est vrai pour l'art en général, le jeu est ce qui permet au spectateur de vivre pleinement l'expérience d'une création. Ainsi, la perspective n'est pas seulement un principe de composition, c'est la dimension qui nous entraîne à l'intérieur d'une œuvre.

### 2.2.3 Temporalité

La vidéo permet en outre d'ouvrir l'espace-temps de la danse en l'arrachant à la temporalité linéaire de la scène. C'est d'ailleurs l'essence du montage vidéo. La caméra implique le moment où l'on débute l'enregistrement, ainsi que celui où il se termine. Elle est une extraction du temps chorégraphique. Cette temporalité peut par la suite être reconstituée, mais demeure néanmoins une manipulation de la ligne temporelle de la danse. Le propre du montage, toutefois, c'est la possibilité de construire une nouvelle temporalité qui n'est pas nécessairement celle de la chorégraphie qui a été filmée. Le travail vidéographique permet le retour en arrière, la répétition, le déjà-vu, la superposition d'images simultanées et même le saut dans le futur. Le rythme peut être brisé, ralenti ou accéléré. De même, la chorégraphie peut se décomposer en pièces détachées, qui n'ont aucune suite logique et qui ne correspondent pas nécessairement à un mouvement continu. Le montage vient éliminer les transitions qui conduisent naturellement d'un mouvement à un autre. Ces bribes ainsi reconstituées ne correspondent pas à une séquence chorégraphique suivie. Elles présentent plutôt un collage de moments éparpillés, puis regroupés, « creating the choreography through the editing as much as through the movement<sup>41</sup>. » Nous retrouvons ici la notion de déconstruction du mouvement amorcée avec la problématique du cadrage. Le découpage du corps en différentes unités de temps permet d'apporter une connaissance du mouvement autre que celle à laquelle nous avons habituellement accès. La chorégraphie dès lors n'a pas à se dérouler en ordre chronologique, ce qui repousse les limites physiques du corps. Par

---

<sup>41</sup> Evann E. Siebens, *loc. cit.*, p. 221.

exemple, un danseur peut tomber, mais il ne peut pas s'envoler, ce qui se produit pourtant si l'on inverse une séquence. De la même manière, une chute se déroule au rythme bien précis du poids en lien avec la force gravitationnelle, mais elle a désormais le pouvoir de s'arrêter où bon lui semble avant son atterrissage, et qui sait, peut-être ne jamais atteindre le sol pour rester indéfiniment en suspens.

Le détachement de la danse de sa temporalité scénique permet une fois de plus de diriger le regard du spectateur sur certains détails particuliers par une mise en subjectivité du temps. Ainsi, ce que l'on veut mettre en évidence peut être ralenti ou accéléré, selon ce que l'on ressent du mouvement à titre de réalisateur. Les moments qui nous font vibrer en tant que chorégraphe peuvent désormais déborder les quelques secondes que durent normalement cet instant, prolongeant ainsi le ravissement. Cette temporalité subjective autorise une plus grande ampleur aux mouvements, leur laissant l'opportunité de prendre toute la place dont ils ont besoin, peu importe la vitesse réelle lors de l'exécution. Ce n'est plus la chorégraphie qui impose son rythme, celui-ci peut être entièrement réinterprété en fonction de ce qui paraît le plus signifiant pour l'appréciation du mouvement.

## CHAPITRE III : CRÉATION DE LA VIDÉO-DANSE

### 3.1 PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE DANS SES ASPECTS FORMELS

La création présentée dans le cadre de ce travail se veut une introspection sur la multidisciplinarité et la charge émotionnelle de l'art. Son sujet est en ce sens intimement lié à l'herméneutique qui nous a éclairé sur l'expérience véritable de l'œuvre d'art. Mon propos étant d'explorer comment les médiums s'agencent pour amener ce pouvoir évocateur plus loin que l'expérience des deux disciplines seules, je me suis avant tout penchée dans ma création sur la dimension sensible de la danse et de la vidéo que je souhaitais transmettre. Il s'agit pour moi de mettre à nu l'émotion qui se vit dans l'interprétation artistique, en posant ici plus spécifiquement la notion du langage corporel. Le thème de ce projet est d'explorer comment le corps reflète ces émotions et comment la danse peut prolonger le langage corporel issu des autres formes artistiques.

*Duo* est une vidéo-danse voulant relier les mouvements d'une violoncelliste et d'une danseuse<sup>42</sup>. Leurs gestes sont superposés de façon à mettre en évidence les similitudes de leur expression corporelle. Il s'agit de transposer l'interprétation de l'instrumentiste dans une chorégraphie plus élaborée qui permet d'approfondir la sensibilité de ses mouvements. Je cherche à refléter dans la danse l'émotion que l'on retrouve dans la musique. Ces deux disciplines ont toujours été très proches dans ma démarche. Je ressens la musique avec mon corps, son appréciation est inévitablement liée chez moi à ce qu'elle évoque comme mouvement. J'ajoute ainsi une autre dimension à l'œuvre hybride que je cherche à créer pour ce projet : l'interaction entre les médiums ne concerne plus uniquement la danse et la vidéo, mais bien comment le message se transpose de la musique à la danse, puis à la vidéo par la suite. La vidéo est ici appelée à révéler cette transposition de la musique à la danse, ce que sur scène on ne verrait pas nécessairement.

---

<sup>42</sup> Violoncelliste : Chloé Dominguez. Danseuse : Marie-Ève Nadeau.

### 3.1.1 Esthétique

Ce projet s'intéresse à l'interaction entre les disciplines plutôt qu'à leurs possibilités plastiques. La dimension esthétique ne peut toutefois être complètement évacuée puisque c'est par elle que le message peut (ou non) prendre forme. Une certaine maîtrise des langages propres à la danse et à la vidéo est nécessaire afin de leur permettre de dévoiler leur essence. Les caractéristiques formelles présentées ici ont été élaborées en fonction de ce qui apparaissait le plus approprié pour refléter le propos de la vidéo-danse.

La chorégraphie se déroule dans un environnement entièrement blanc, avec pour seul accessoire la chaise de la violoncelliste. Cette scénographie minimaliste veut créer un lieu en suspend, afin de détacher la danse de toute contrainte scénique. Elle n'est plus dès lors soumise à un espace ou une temporalité fixes. Le choix du noir et blanc vient soutenir cette esthétique épurée. La danse est un moyen d'expression que je relie beaucoup au toucher et je cherche à mettre en évidence cette sensualité en voulant davantage capter la texture du mouvement, non sa couleur. L'éclairage surexposé de même que les costumes blancs visent à accentuer cette idée de néant, produisant une image où même les contours du corps sont parfois flous et mal définis. La ligne d'horizon s'efface sous la luminosité éblouissante, éliminant les balises du studio. L'ambiance ainsi créée correspond à ma conception lumineuse de la danse. Elle procure de plus un contraste intéressant avec les passages mélancoliques de la musique.

Le choix du format HDV pour le tournage était un compromis entre la qualité de la haute définition et la maniabilité d'une caméra plus petite. Cette considération était d'ailleurs majeure, car la portabilité permet une plus grande flexibilité de mouvement pour chorégrapier la caméra et permet davantage de se rapprocher physiquement de la danse. L'utilisation du *fig rig* – dispositif à mi-chemin entre la caméra à l'épaule et la *steadycam* – offrait pour sa part une créativité particulière pour ce qui est de filmer le mouvement, me permettant littéralement de danser avec la caméra dans les mains. Cela donne en outre l'impression d'être transporté par le mouvement, de partager la scène avec la danseuse, la caméra correspondant ainsi au point de vue du spectateur qui exécute lui-même la chorégraphie.

### 3.1.2 Chorégraphie

La chorégraphie a été élaborée à partir de la musique, créée spécifiquement à l'intention de ce projet. Elle se divise en cinq tableaux, correspondant aux différentes sections de la trame sonore : le *Prélude*, la *Sarabande*, la *Gigue*, le *Postlude* et la *Finale*. Ils représentent la progression de la relation qui s'établit entre la danseuse et la violoncelliste. Dans l'introduction, danse et violoncelle n'apparaissent jamais simultanément à l'écran. C'est la vidéo qui effectue le prolongement de l'un à l'autre. La *Sarabande* pour sa part rapproche graduellement les interprètes, tout en les faisant évoluer de façon parallèle dans l'image. La *Gigue* – le mouvement central de l'œuvre – introduit le premier contact visuel entre la violoncelliste et la danseuse, dorénavant appelées à échanger de plus en plus. La continuité de leurs mouvements s'installe ici de manière beaucoup plus visible. Le *Postlude* est une lente transition vers la finale. Il reprend les mêmes éléments musicaux et chorégraphiques de l'introduction, tout en suggérant une nouvelle proximité entre les interprètes. Le dernier tableau représente l'aboutissement de la relation danse/musique, où la danseuse se substitue au violoncelle. *Duo*, c'est ainsi le pas de deux qui se joue entre la musicienne et son instrument, leur rapport se développant comme une danse.

Le duo final est un élément primordial de la progression de la chorégraphie, qui cherche à relier les mouvements de la danseuse et de la violoncelliste. Nous arrivons à un stade où il n'y a plus de différenciation, puisqu'elles dansent ensemble. Le violoncelle est pour moi un instrument résolument féminin avec sa physionomie tout en courbes, ce que je voulais particulièrement refléter en travaillant avec deux femmes. Je voulais par le fait même éviter la figure du couple homme/femme, le cliché du pas de deux et de la relation amoureuse. Le duo de la fin évoque à mes yeux *Le Violon d'Ingres* (1924) de Man Ray. Le corps/violoncelle personnifié par la danseuse représente ici la complicité entre la musicienne et ce qu'elle exprime avec son instrument.

## 3.2 PROCESSUS DE CRÉATION

### 3.2.1 Les premiers pas

La théorie a joué un rôle très important dans l'élaboration de ma création. Ne possédant ni l'expérience ni les connaissances nécessaires pour aborder la vidéo-danse sous les aspects technologiques et esthétiques, je me suis penchée en premier lieu sur sa compréhension théorique, essayant d'y trouver un point d'ancrage pour me plonger dans la création. Cette première étape, très prolifique, a eu pour effet de me diriger dans la voie de l'herméneutique, qui répondait en tout point à ce que je recherchais pour mon projet. Il a cependant été ardu de quitter le confort rassurant de la théorie pour me lancer dans l'inconnu de la création. La théorie a été appelée à occuper une telle place que je ne savais plus comment la dépasser, comment réorganiser dans une œuvre les notions académiques acquises. Elle s'est donc beaucoup incrustée dans ma démarche, se reflétant notamment dans le sujet même de ma création. C'est finalement avec beaucoup de doute et d'angoisse que j'ai accepté de me perdre dans la création à la recherche de l'hybridité de la danse et de la vidéo.

L'heuristique en ce sens était une méthodologie tout à fait appropriée qui laissait la porte ouverte à la théorie – indispensable pour me permettre de retrouver mon chemin – tout en me poussant à pénétrer l'univers chaotique de la création pour y trouver les réponses que je cherchais. L'heuristique met en relief l'importance de l'intuition dans un processus de recherche. Elle demande de porter attention au savoir implicite, ce que l'on sait sans pouvoir y mettre de mots, sans nécessairement comprendre pourquoi ou comment on le sait. Cette dimension intuitive est une caractéristique essentielle dans ma démarche de recherche-crédation, qui a fait une large place à ce que je ressentais, ce qui a instinctivement guidé mes décisions. La théorie a parfois été un frein à la création en accordant davantage de place à la recherche, néanmoins elle a mis en évidence la dimension sensible de l'œuvre d'art, ce qui m'a permis de me concentrer sur ce qui est signifiant pour moi, pour ainsi me rapprocher de l'expérience de la vidéo-danse. La méthodologie heuristique m'a également permis de prendre connaissance de mes points faibles, non pas au niveau de mes aptitudes à chorégrapier ou

réaliser une vidéo, mais au niveau des qualités inhérentes au succès d'une recherche qualitative. Ainsi, Moustakas souligne le « self-dialogue » comme un élément primordial, la nécessité d'avoir confiance en ses capacités et en sa compréhension<sup>43</sup>. C'est ce qui permet de s'affirmer dans sa recherche et de ressortir les éléments pertinents de son expérience personnelle. Il s'agit pour moi d'une faille avec laquelle j'ai dû lutter tout au long de la réalisation du projet. Mon manque d'expérience à titre de réalisatrice et de chorégraphe m'empêchait d'avoir pleinement confiance en mes capacités et je n'ai pu m'affranchir du doute tout au long du processus.

La première étape de la création ne concernait curieusement ni la danse, ni la vidéo, mais bien la musique. Une décision qui m'a permis de partager avec le compositeur (Marc O'Reilly) l'initiative de la création qui me faisait si peur. Dans un premier temps, nous avons rencontré ensemble la violoncelliste (Chloé Dominguez) pour une 'étude du mouvement', afin d'établir un terrain de rencontre pour la danse et la musique. Je m'aperçois que j'ai une conception très 'dansée' du violoncelle, qui correspond peu aux limites d'interprétation de l'instrument. Là où j'imagine un geste ample, il n'y a en fait qu'un léger mouvement. J'apprends également que l'amorce avec l'archet se fait non pas de la pointe au talon, mais bien l'inverse, d'un mouvement allant de la gauche vers la droite. Ce qui me demande de renverser la direction que j'imaginai pour le prolongement de la danse. Cette seule rencontre nous a permis d'avoir un très bon aperçu des sonorités et des mouvements à explorer. Des images encore très floues de la chorégraphie commencent à se former : long mouvement de l'archet qui se poursuit dans le mouvement de bras de la danseuse, jeux de chutes et d'envolées pour les mouvements à la verticale sur le manche. Je suis fascinée par le balancement de la violoncelliste, sans savoir encore comment je vais exploiter ce va-et-vient du corps dans la chorégraphie. Le processus de création de la musique s'est donc avéré une synthèse entre l'exploration des sonorités particulières du violoncelle et son potentiel de mouvement. Je dois en fait une fière chandelle au compositeur qui a su voir la danse à travers la musique.

---

<sup>43</sup> Clark Moustakas, *op. cit.*, p. 16.

### 3.2.2 Exploration chorégraphique

Je me retrouve à l'étape de la création chorégraphique avec, pour tout matériel de départ, une trame sonore pratiquement vierge. Afin de dépasser la page blanche, j'écoute la musique en boucle afin de me l'approprier. Je veux la sentir au plus profond de moi, pour que les mouvements viennent d'eux-mêmes. Je décortique la musique dans ses moindres détails. Si quelques images apparaissent peu à peu, le tout demeure passablement nébuleux. À défaut d'avoir une idée précise des mouvements, j'arrive néanmoins à une formulation conceptuelle de ce que je souhaite pour chaque section. La première rencontre avec la danseuse (Marie-Ève Nadeau) concerne donc une analyse formelle de la musique. Nous discutons des différents tableaux, de leur personnalité, des moments forts et des passages plus flous que je ne cerne pas encore. Une seule règle d'or est installée : on chorégraphie pour la musique, mais pas sur la musique. Le but du projet est d'amener la danse à prolonger la musique, elle ne doit pas y être confinée.

La création débute par une résidence de quatre jours au Centre de Création O Vertigo<sup>44</sup>, où se déroulera également le tournage. Le processus est très lent au départ, mais nous apprivoisons peu à peu le projet. Certaines sections se créent rapidement, mais d'autres demandent plus de temps au corps pour les transposer chorégraphiquement. Cette résidence a été l'occasion d'organiser une première rencontre entre la danseuse et la violoncelliste. Ce qui me permet de filmer l'interprétation de la musique afin de me référer à cet enregistrement pour la suite du processus chorégraphique avec la danseuse. Je réalise à ce moment la contrainte du lutrin à prévoir pour le tournage. La violoncelliste ne peut tout savoir par cœur, ainsi je dois rester attentive afin de capter ses moments d'abandon entre deux regards aux partitions. Malgré tout, nous ressentons immédiatement la présence de la violoncelliste et son effet sur la musique, beaucoup plus riche que notre version électronique du moment. La danseuse et moi discernons toutes deux des particularités différentes dans les mouvements

---

<sup>44</sup> Le projet a été retenu dans le cadre d'un accueil en résidence offert par la compagnie de danse O Vertigo, ce qui a permis de bénéficier d'un lieu adéquat pour la danse (planche résilient, tapis de danse) et l'accès à des équipements techniques, notamment en terme d'éclairage. La résidence se divisait en deux périodes distinctes, déterminées selon les disponibilités du studio de la compagnie, l'une à la fin septembre pour l'exploration chorégraphique et cinq après-midi en décembre consacrés au tournage.

de la violoncelliste, que nous avons pu intégrer par la suite dans la recherche chorégraphique. Par exemple, les coups de tête de la violoncelliste sur certains accents de la musique. Encore une fois, je dois faire face aux limites de l'interprétation de l'instrument : position assise, gestes minimalistes (pour respecter le tempo) et une linéarité horizontale très présente avec le maniement de l'archet. La transposition de l'interprétation de la violoncelliste dans la chorégraphie est donc assez limitée. À la fin de la semaine, nous avons complété environ la moitié de la chorégraphie et j'ai l'impression qu'elle reflète véritablement ce que je ressens de la musique. Pour certains passages, notamment le *Prélude*, j'entrevois déjà la vidéographie de la danse. La *Sarabande* de son côté a été une heureuse surprise. C'est un tableau très lent que j'avais beaucoup de difficulté à cerner. Nous l'avons transformé en berceuse, reprenant le balancement de la violoncelliste que j'avais remarqué auparavant. Puis, nous avons décidé de briser le rythme de la musique en optant pour une chorégraphie 'désarticulée', où les mouvements sont saccadés et où j'imaginai le découpage de la séquence en une succession de plusieurs plans rapprochés.

La résidence de création se voulait également un terrain d'expérimentation en ce qui concerne la scénographie. Un tapis de danse blanc et un écran de projection à l'arrière-plan me permettent de créer l'environnement que je souhaite pour la chorégraphie. Pour ce qui est de l'éclairage, je dois me contenter pour la résidence de celui déjà installé en studio. Je m'aperçois toutefois que celui-ci n'est pas suffisant pour illuminer tout l'espace. De plus, le tapis de danse est abîmé. Par chance, la lumière masque la plupart des défauts. Je pense régler le tout au montage en travaillant la luminosité et le contraste de l'image. Ce qui me causera bien des soucis par la suite lorsque j'essaierai de mettre ensemble les premières images du projet. La résidence se déroulant au tout début du processus de création, je dois attendre la dernière journée avant d'avoir assez de matériel chorégraphique pour tenter quelques essais vidéo. Je n'ai donc eu que quelques heures pour expérimenter avec la caméra. Première déception au terme de la résidence : tant du côté du violoncelle que de la danse, les images ne sont pas convaincantes. Esthétiquement, elles ne sont vraiment pas réussies. Toutefois, si je n'ai aucun matériel digne de ce nom pour créer un premier montage,

quelques images se distinguent par des mouvements de caméra particulièrement appropriés. Ils sont parfois un peu maladroits, pas tout à fait réussis, mais l'on discerne très bien le rapprochement de la danse et de la vidéo. Cette première occupation de l'espace lors de la résidence de création m'a permis de repérer les points à améliorer pour le tournage.

La suite de la création chorégraphique s'est très bien déroulée. Au fil des rencontres, le corps avait intégré la musique et le processus s'enchaînait de lui-même. La création de la chorégraphie a été un terrain d'entente mutuel entre la danse et la musique, où chacun prenait respectivement sa place. Nous avons dépassé la musique à certains endroits pour redonner de l'ampleur au mouvement lorsque nécessaire. De la même façon, la danse s'efface parfois pour céder la place à la musique. La chorégraphie a été créée en fonction qu'elle ne serait pas nécessairement utilisée de façon linéaire, elle comporte volontairement des espaces de temps en suspens, qui font passer la chorégraphie d'un point à un autre sans lien entre les deux. Je dois spécifier que je ne suis pas chorégraphe. Au plus puis-je dire que j'ai une certaine connaissance de la danse. La chorégraphie s'est donc élaborée en étroite collaboration avec la danseuse, plus expérimentée pour développer un vocabulaire gestuel en lien avec la musique. Mon rôle était davantage celui de réalisatrice, ma vision du projet dans son ensemble me permettait de diriger la danseuse et de faire évoluer la création telle que je le souhaitais.

### **3.2.3 La musique : formation d'un duo**

Par un concours de circonstances, la musique pour le projet a été enregistrée une fois la chorégraphie terminée. Jusqu'à maintenant, nous utilisons une version électronique issue d'un logiciel de composition. Avec cette nouvelle version, la musique a été appelée à occuper une plus grande place. La 'vraie' version était plus lente que la version électronique avec laquelle nous avons travaillé, et ce, malgré un même tempo de base. Ce que l'on m'a expliqué par la suite, c'est que l'ordinateur utilise des données objectives très précises pour chaque symbole musical alors qu'il en est tout autrement lorsque la musique est interprétée. J'ai ainsi découvert le temps subjectif de la musique, c'est-à-dire la manière dont elle est incarnée, puis interprétée, qui lui donne une temporalité propre à celui qui l'exécute. La musique à ce

moment devenait, au même titre que la danseuse et la violoncelliste, un personnage à part entière du projet.

Le duo final interprété par la danseuse et la violoncelliste – qui n'avait jamais dansé – représentait un grand point d'interrogation. Ce duo est la première rencontre véritable entre la musique et la danse. La réunion des deux disciplines sous l'auspice du corps. Comment la musicienne allait-elle incarner son propre art, mais sous une autre forme ? Le résultat a été des plus surprenant. La violoncelliste s'est approprié très rapidement la séquence chorégraphique. Ce qu'il faut davantage souligner, c'est la compréhension immédiate et la relation très particulière qui s'est établie entre la danseuse et la violoncelliste. Cette relation exceptionnelle entre les deux interprètes est ce qui a donné corps au duo. En chorégraphiant, nous avons imaginé la danseuse qui prend la place de l'instrument. Cependant, à un moment ce n'est plus très clair qui est la danseuse, la musicienne, ou le violoncelle. En fait, cela n'a plus d'importance, car ce que l'on voit, c'est la musique qui prend corps, peu importe qui est ce corps. Si la danseuse et la musicienne étaient à ce point sur la même longueur d'onde, c'est finalement parce qu'elles incarnaient la même chose : la musique. Ce qui pourrait expliquer l'aisance de la violoncelliste dans la chorégraphie du duo.

### **3.2.4 Le tournage : première intégration de la vidéo**

La création se formule de plus en plus clairement, mais la vidéo a du mal à tailler sa place entre la danse et la musique. En prévision du tournage, j'élabore un storyboard<sup>45</sup>. Je suis incapable de dessiner alors j'exporte des images des captations vidéos, je dessine un cadre 16x9 que je place sur les images en fonction des plans que je désire. J'ajoute également des flèches pour indiquer les mouvements de caméra. L'exercice m'aide à planifier ce que je vais filmer et comment je prévois le faire. Depuis le début, certains passages sont très clairs et d'autres pas du tout. Je n'ai que très peu d'images en ce qui concerne l'interprétation de la violoncelliste, ainsi je n'arrive pas toujours à établir quel sera le lien visuel entre la danse et la musique. Je m'inquiète de ces trous que je n'arrive pas à résoudre. Je n'ai

---

<sup>45</sup> Voir extrait en annexe, p. 58.

d'ailleurs jamais pu terminer mon storyboard, les passages nébuleux l'étaient encore lorsqu'est venu le temps du tournage.

À l'approche du tournage, je me suis plongée dans la révision des principaux concepts esthétiques en vidéo. Une grande faiblesse qui me suit depuis le début du projet. Jusqu'à maintenant, mes erreurs m'avaient permis de prendre conscience de ce qui ne fonctionnait pas et de me réajuster par la suite. Avec le tournage, par contre, il n'y avait pas de reprise possible. J'allais devoir travailler avec les images obtenues. Je me suis rappelé la profondeur de champ, les règles de la composition, les lignes de force dans l'écran, etc. Pour tout oublier une fois en studio. Lorsque je cadre à la caméra, je ne pense pas du tout à la règle des tiers, ni à la lentille que je vais utiliser, je regarde si ce que je veux montrer est bel et bien là dans l'écran. Et la ligne de force, pour moi c'est le mouvement. C'est lui qui instaure la direction à l'intérieur du cadre. En un sens, ce peut être une force, car j'appréhende l'image de façon intuitive, en fonction de ce qu'elle me fait ressentir. Mon but est de capter ce qui m'intéresse dans le mouvement. Cependant, c'est également une faiblesse, car je suis limitée à ma connaissance intuitive et cela m'empêche d'utiliser à leur plein potentiel les possibilités de la vidéo.

Le tournage représentait la première intégration de la vidéo au projet, qui jusqu'à maintenant s'était surtout concentré sur la danse et la musique. Le projet n'était selon moi pas tout à fait mûr au moment du tournage. Après une intense période consacrée à la création de la chorégraphie, la transposition de la danse en vidéo ne s'était pas encore effectuée. L'incubation est une étape essentielle en heuristique, qui permet de se détacher de son objet de recherche pour le laisser mûrir, afin d'y revenir avec une nouvelle connaissance. Elle a ici fait cruellement défaut. La précipitation à ce stade du processus est selon moi la principale faiblesse qui se reflète dans le projet. La création est toutefois attachée à son lot de contraintes de production et je n'avais d'autres choix que de me plier aux exigences de mon calendrier<sup>46</sup>. Je me suis imprégnée dans la création de façon à trouver des solutions intuitives en cours de réalisation, spécialement en ce qui concernait les fameux passages nébuleux. Ce

---

<sup>46</sup> Voir calendrier de création en annexe, p. 60.

mode de fonctionnement apporte souvent des solutions là où on en a effectivement besoin, mais il ne permet pas facilement un recul, ce qui empêche de voir ses erreurs en cours de route. Tout au long du tournage, je sais que je n'ai pas complètement tort, que je suis sur la bonne voie, mais je sens également que je ne suis pas tout à fait là où je veux.

Le projet interpelle davantage la sensibilité de la danse et de la vidéo et j'ai de la difficulté à relier mon savoir intuitif aux impératifs techniques et esthétiques. Après des débuts tumultueux, je prends peu à peu mes aises dans mon rôle de réalisatrice. J'ai laissé entre les mains de mon assistant, qui a beaucoup plus d'expérience que moi, le soin de filmer les plans les plus difficiles. Par contre, je me suis réservée la plupart des mouvements qui nécessitaient le *fig rig*. À l'aise avec le mouvement et la chorégraphie que je connaissais de fond en comble, je pouvais facilement me déplacer dans l'espace en suivant la danseuse, dansant avec la caméra entre les mains. Au fil du processus chorégraphique, nous avons développé une synergie qui a certes beaucoup facilité le tournage. Cette relation cruciale avec la danse est d'ailleurs souvent soulignée par les chorégraphes/réalisateurs : « When I am familiar with the choreography of the piece I am filming, or when it is my own choreography, I am able to move with the camera along with the dancers, which produces a magical sense of kinesthetic movement<sup>47</sup>. » Je ne suis toutefois pas très habile pour manipuler la caméra, ce qui nécessitait plusieurs essais pour arriver à capter précisément le mouvement. En fait, j'ai eu beaucoup de mal tout au long du tournage à prendre ma place avec la caméra, à travers la présence très forte de la danse et de la musique. Je ne sentais pas la même assurance que j'avais lors des phases de création précédentes. Autant je ressentais facilement la danse et la musique, autant je trouvais ardu de transmettre cette sensibilité à la vidéo.

### 3.2.5 Le montage : cacophonie

Me voici dorénavant à l'étape de la réunion de tous les éléments. C'est ici que se joue l'hybridité, que s'effectue la négociation de sens d'un médium à l'autre. En début de processus, je réalise que les images ne sont pas tout à fait comme je les voudrais (j'ai fait des

---

<sup>47</sup> Evann E. Siebens, *loc. cit.*, p. 221.

erreurs de débutante, comme oublier d'ajuster la mise au point...). Pour le moment, les dimensions de la danse, de la musique et de la vidéo s'agencent fort mal. La vidéo, comme c'est le cas depuis le début, a dû mal à s'affirmer. De même, le manque de temps pour filmer les scènes impliquant la musicienne se fait cruellement sentir. Il y a un grand manque de variété en ce qui concerne les plans dédiés à la musique. La chorégraphie a été pensée volontairement avec des 'trous' qui étaient comblés par la caméra, mais il n'y a que très peu de 'trous' prévus pour la musique. À défaut d'avoir pu travailler davantage avec la violoncelliste pour 'chorégrapheur' son interprétation, la danse prend beaucoup, beaucoup de place. En outre, les transitions allant de la danseuse à la violoncelliste ne semblent pas s'effectuer aussi facilement que prévu. Danse et musique, qui pourtant s'entendent si bien depuis le départ, ont de la difficulté à se partager la ligne de temps de la vidéo. Il me faut donc démêler cette cacophonie pour arriver à rendre à chacun sa juste place. Avec le tournage, c'est tout un pan de la création qui venait de se terminer et j'avais l'impression d'être enfin sortie du chaos. Avec le montage, c'est un nouveau cycle qui se dessine et je me prépare une fois de plus à plonger dans les gouffres de la création.

Afin de m'y retrouver, je dresse une ontologie de chacune des sections de la chorégraphie<sup>48</sup>. Je suis retournée à mes intentions de départ avec le découpage technique de la musique qui a été fait au début du processus afin de retrouver ce que je cherche à évoquer pour chaque tableau. Ce qui s'inscrit dans l'approche communicationnelle privilégiée dans ce travail, qui se concentre ainsi sur le message que je cherche à mettre de l'avant dans chaque plan. Encore une fois, la musique m'est d'une grande aide. C'est un fil conducteur émotif qui a fondé la démarche chorégraphique et qui retrouve cette fonction dans le montage de la vidéo-danse. Elle guide l'image tout comme elle a inspiré le mouvement. Cette façon de procéder m'a permis de conserver la dimension sensible de la danse, elle n'a pas été évacuée à travers le processus du montage. Ce que je faisais avec la vidéo devait être en accord avec ma vision de la chorégraphie. Auparavant, les deux disciplines avaient surtout évolué de façon parallèle. Le tournage a été l'occasion d'une première rencontre, mais c'est au montage qu'elles se

---

<sup>48</sup> Voir en annexe, p. 61.

confrontent véritablement. Jusqu'à présent, mon matériel de création concernait la danse en studio. Je dois dorénavant la laisser de côté pour travailler avec la vidéo. Il est impossible d'évacuer complètement la danse au montage. Avant d'exister sur le support de la caméra, elle a été incarnée par un corps, elle a habité un studio et cette dimension suit inévitablement le projet. La vidéo-danse n'est pas facile entre autres pour cela, car si l'on cherche à amener la chorégraphie au-delà de ses possibilités sur scène, à dépasser ses limites physiques, elle reste malgré tout au départ issue d'un corps et d'un espace. La cacophonie à laquelle j'ai dû faire face en commençant le montage représente surtout à mes yeux l'incertitude devant un nouveau matériel, la création que je connaissais sur le bout de mes doigts prenait maintenant une autre forme. Je devais me plonger dans mes images pour les connaître de l'intérieur aussi bien que la danse. En début de parcours, je ne voyais que la chorégraphie en studio et pas encore ce qu'elle était appelée à devenir avec la vidéo.

Je m'imaginai que le tournage des images me permettrait de tout mettre en place aisément par la suite, mais il n'en est rien. Le montage est une étape de recréation essentielle qui permet à la danse tout comme à la vidéo de s'exprimer. La transposition d'une discipline à l'autre ne se fait pas d'elle-même. C'est un travail qui demande de maîtriser certaines habiletés techniques relatives aux deux médiums, mais aussi une connaissance émotive de chacun, qui permet de transmettre le message de la création d'une forme à l'autre. C'est l'une des caractéristiques de la vidéo-danse, à la différence du multimédia où chacun exploite son message séparément. Ici il y a nécessairement une traduction à effectuer, puisque nous passons de la scène à l'écran. Le processus est très long, ce qui explique beaucoup mes frustrations de départ. Je peux maintenant affirmer que c'est une période d'incubation nécessaire au projet. Une fois le montage presque terminé, je réalise que j'ai pu combler en grande partie les lacunes des images filmées, en soutirer ce qui est essentiel. Le défi est dorénavant de me rendre au-delà de la chorégraphie telle que je l'ai vécue en studio pour la transposer véritablement en vidéo. Ce que je dois travailler, c'est ma créativité : repenser la chorégraphie pour l'écran, aller plus loin que ma connaissance habituelle de la danse. Cet au-delà, c'est la vidéo qui doit m'y amener.

## CHAPITRE IV : ANALYSE DES RÉSULTATS

### 4.1 RETOUR SUR LES OBJECTIFS

Cette section propose d'abord d'examiner la création en fonction des objectifs établis au départ, soit le plan, la perspective et le cadrage. Il s'agit de ressortir comment ces objectifs ont été appelés à évoluer à travers le processus de création et comment ils se retrouvent dans l'œuvre finale. Je mettrai en évidence les points forts et les faiblesses pour chacun, ce qui a bien fonctionné au niveau de l'hybridité et ce qui n'a pas atteint le résultat attendu en ce qui concerne la relation danse/vidéo.

#### 4.1.1 Plan

Cet objectif était surtout relié à la problématique du cadrage, ce qu'on choisit de filmer à l'intérieur du mouvement. Pour ce projet, je cherchais à découper le mouvement en plusieurs petites unités significatives qui apportent une sensibilité différente du mouvement. La première difficulté concernant le cadrage est d'arriver à dépasser l'œil objectif de la caméra. Entre la danse et la vidéo, il y a toujours l'intermédiaire de la caméra et l'objet devient parfois un obstacle pour s'approcher du mouvement. La relation qui s'établit avec la danseuse se pose ainsi à travers la médiation de l'appareil. Filmer la danse implique une distance physique avec le mouvement, mais aussi une distance sensible que je voulais essayer de surmonter. Au montage, je m'aperçois à maintes reprises que l'image n'est pas aussi près du mouvement que le l'aurais souhaité. Ce n'est qu'en visionnant le matériel après le tournage que j'ai pu découvrir que j'étais trop loin à certains moments pour capter l'essence du mouvement. J'ai pu retravailler cette faiblesse au montage, mais ce rapprochement artificiel de la danse a cependant ses limites. Je cherchais au départ à faire entrer la caméra dans la chorégraphie, je la considérais davantage comme un œil subjectif, le point de vue d'un autre danseur qui partagerait l'espace de la chorégraphie, mais à titre de réalisatrice, c'est plus difficile que je ne l'imaginai de franchir la barrière qui sépare celui qui filme et celui qui danse.

L'une de mes réussites est toutefois la 'chorégraphie' du mouvement de la caméra. Le *Prélude*, particulièrement, est un tableau où il y a très peu de plans statiques. La caméra non seulement est appelée à suivre le mouvement de la danseuse, elle le prolonge également au-delà du geste. C'est par elle que s'effectue la transition de la danse vers la violoncelliste. Les mouvements de caméra reflètent assez bien l'essence que je voulais transmettre de la chorégraphie et de son univers en suspens. Souvent circulaires, ils détachent la danse de son interprétation horizontale. L'exploitation de la diagonale donne également une direction au mouvement qui nous entraîne à l'intérieur du cadre. Certains plans plus instables dénotent toutefois une certaine maladresse en ce qui concerne la manipulation du *fig rig*. De même, filmer le violoncelle était beaucoup plus ardu, car je n'ai pas la même connaissance de l'interprétation musicale, qui est également plus minimale. Les plans impliquant la violoncelliste sont donc beaucoup plus statiques. Ce qui a également sa raison d'être, puisque la position assise avec l'instrument implique un ancrage, alors que la danseuse a beaucoup plus de liberté de mouvement. La relation progressive qui rapproche la danse et la musique se répercute de la même façon dans la vidéo. La chorégraphie de la caméra se fait beaucoup moins présente au fur et à mesure que le violoncelle est appelé à occuper une place plus importante. Par contre, la vidéo est en effet ce qui tisse le lien entre la chorégraphie et le mouvement de la violoncelliste, elle apporte une continuité visuelle et un prolongement de sens d'une discipline à l'autre.

#### 4.1.2 Perspective

L'environnement entièrement blanc conçu pour la scénographie ainsi que l'esthétique lumineuse en noir et blanc ont permis de créer un espace proprement vidéographique pour la danse. Une idée de non-lieu que le studio ne pouvait pas offrir. L'utilisation de certains mouvements de caméra, les prises de vues évitant la ligne d'horizon, l'éclairage surexposé qui efface les arêtes des murs et des planchers, contribuent à donner une impression de flottement dans certaines scènes. Cette dimension est moins présente en ce qui concerne quelques passages, notamment pour la *Gigue* et le duo de la *Finale*. C'est probablement l'objectif le plus touché par les faiblesses du tournage et de la chorégraphie. En effet, le travail

de cet objectif aurait nécessité une plus grande reconceptualisation de l'espace, autant pour la vidéo que pour la danse. Cela exige de repenser complètement notre relation à l'environnement, qui par défaut est attachée à notre perspective de déplacement horizontal. Il s'agit surtout ici d'une lacune du côté de mes habiletés techniques, des connaissances trop peu assurées qui rendent difficile pour moi la conception d'espaces proprement vidéographiques. Mon manque d'expérience à titre de chorégraphe est également à l'origine de ce point faible. Je ne pouvais pas de ce fait diriger la danseuse au-delà du mouvement sur scène pour développer un langage corporel qui serait plus propice à la caméra. Je me suis beaucoup attardée à convertir la chorégraphie pour la caméra, mais très peu l'inverse, c'est-à-dire créer le mouvement en fonction de la caméra. Les courses au début de la *Gigue*, par exemple, impliquent une gravité dont on peut difficilement faire abstraction et les mouvements de caméra ne sont pas suffisants pour détacher la chorégraphie d'un axe très scénique. Pour le duo final, la défaillance de la dimension de la perspective est due selon moi à une double cause. Tout d'abord, la chorégraphie est très liée à l'interprétation du violoncelle, la danseuse se substituant métaphoriquement à l'instrument. Les mouvements se déplacent beaucoup moins et sont en outre très ancrés au sol, tout comme l'interprétation du violoncelle. D'autre part, cette section est probablement la plus touchée par l'incubation trop courte avant le tournage. Ce tableau a été créé en dernier et je n'ai eu que très peu de temps de recul pour imaginer sa transposition en vidéo, contrairement à l'introduction.

Un important ajustement de la luminosité a été effectué au montage, afin de justement permettre la création de cet univers en suspens. Cela a permis en outre de pallier l'éclairage insuffisant du tournage, qui fait en sorte que les extrémités de l'écran sont plus grises et la ligne d'horizon souvent visible. Ces imperfections ont ainsi pu être partiellement corrigées, bien que cette défaillance soit encore visible pour quelques plans. La surexposition a été favorisée, au détriment du détail de l'image, de façon à mettre de l'avant le travail sur l'espace qui était au cœur de l'intention pour ce projet. À maints endroits, nous perdons la définition des contours de la danseuse et de la violoncelliste, leurs costumes et le dossier de la chaise se fondent avec l'arrière-plan. Seule la peau reste bien visible, ce qui en outre souligne la

dimension du toucher, de la texture du mouvement, que je souhaitais exposer en travaillant en noir et blanc. On retrouve un jeu entre la dématérialisation du corps, qui semble s'évaporer dans l'image, et le mouvement qui rappelle furtivement sa présence et qui le fait soudainement exister à travers le contour flou de ses manifestations. Cette brillance de l'image a permis d'ajouter à la création de l'espace de la chorégraphie et de soutenir l'objectif de la perspective.

#### **4.1.3 Temporalité**

Lors du processus de création, j'ai pu constater qu'il est impossible de faire abstraction de la temporalité de la danse dans la création chorégraphique, car nous y sommes physiquement contraints. Nous ne pouvons inverser le temps, le couper, changer sa vitesse, etc., nous ne pouvons qu'imaginer les changements à effectuer au montage. Bien que la chorégraphie soit créée à certains moments spécifiquement dans l'optique d'en changer la temporalité par la suite, le travail sur cet objectif n'a occupé qu'une infime place lors de l'exploration chorégraphique, et même lors du tournage. Jusqu'à ce moment, la temporalité de la chorégraphie ne pouvait être autre que celle de son exécution en studio. Une autre contrainte est par la suite apparue au montage, qui rendait difficile ce jeu prévu sur la temporalité de la danse. En effet, en choisissant de travailler la relation entre la danse et la musique, je devais à la fois jouer sur la temporalité de la danse ET de la musique, ce que je n'avais pas envisagé au départ. Je cherchais à extraire la danse de la temporalité linéaire de la scène, mais en fait je lui en ai imposé une autre : celle de la musique. Ce qui me laissait beaucoup moins de latitude dans le montage chorégraphique. Je ne voulais surtout pas chorégrapier sur la musique, c'est pourtant ce qui est arrivé jusqu'à un certain point. Le travail sur l'objectif de la temporalité en est donc plus limité. À un moment, j'ai même évacué cet objectif puisque je ne le considérais plus comme caractéristique de l'hybridité de la danse et de la vidéo dans ce projet. Cependant, il s'est affirmé avec force une fois chaque morceau du casse-tête en place. Malgré la linéarité de la musique, et parfois justement à cause d'elle, la danse a finalement été appelée à s'exprimer selon son propre rythme. L'une des possibilités de la vidéo est justement de conserver l'essentiel de l'interprétation du mouvement, ce qui implique de le détacher du temps réel de son exécution. Cependant, je ne pouvais couper

dans la musique comme je le faisais avec le mouvement. Si j'envisageais d'abord la problématique selon une ligne de temps à remplir, par la suite il s'agissait tout simplement de donner la place nécessaire à la danse et à la vidéo pour s'exprimer. Comme la musique avait été une grande aide tout au long du processus de création de la chorégraphie et de l'image, elle était somme toute très proche de ce que je cherchais à transmettre dans la vidéo-danse et j'ai pu surmonter la difficulté imposée au départ par sa temporalité. L'utilisation répétée du ralenti m'a permis entre autres de donner une plus grande ampleur à certains mouvements et de les mettre en évidence, même si au départ l'intention était tout simplement de combler la musique. À d'autres moments, certains passages de la chorégraphie ont volontairement été laissés de côté afin de donner plus de place à une séquence particulièrement intéressante. En fait, malgré les nombreux vides laissés au départ par la musique, je n'ai eu que très rarement à ajouter du matériel, l'essentiel se trouvait déjà en place. La répétition, l'inversion, les ellipses, les arrêts sur image, le *stop-motion*, sont d'autres jeux de temporalité qui ont permis de modifier le rythme de la danse et de lui amener une autre connaissance que sa représentation sur scène. Cela ajoute notamment à l'effet de suspension créé par la perspective, comme si le temps était lui-même également en flottement. Le travail sur l'espace/temps de la danse dans ce projet a pris une grande importance. Il recoupe en soi les trois objectifs proposés pour la création de la vidéo-danse. Ils se rejoignent tous à divers degrés selon les tableaux, afin de contribuer à créer une chorégraphie qui n'existe que pour l'écran.

## 4.2 SYNTHÈSE CRÉATRICE

« Creative synthesis » est le terme employé par Moustakas pour désigner l'aboutissement de la recherche heuristique. « The researcher must move beyond any confined or constricted attention to the data itself and permit an inward life on the question to grow, in such a way that a comprehensive expression of the essences of the phenomenon investigated is realized<sup>49</sup>. » Le montage est ici ce qui a permis d'effectuer cette synthèse, de finalement regrouper sous le support de la vidéo l'expérience de l'hybridité vécue dans la création, de réorganiser d'une façon signifiante les données qui avaient été amassées tout au

---

<sup>49</sup> Clark Moustakas, *op. cit.*, p. 32.

long de la démarche. À de nombreuses reprises pendant le processus de création, j'ai eu l'impression que la vidéo n'arrivait pas à prendre sa place entre la danse et la musique, qui ont pris beaucoup d'importance dans les débuts du projet. En fait, elle n'avait jamais eu, avant le tournage, vraiment besoin de tailler sa place. Au montage, elle est partout, inévitablement, c'est par elle que l'on voit la danse. C'est aussi par sa manipulation que s'est effectuée la transposition de la danse à l'écran. L'utilisation de procédés technologiques pour le travail de l'image a grandement contribué à ce transfert de la chorégraphie vers la vidéo-danse, comme nous avons pu le voir précédemment pour les objectifs du plan, de la perspective et de la temporalité. L'ajout au montage d'un effet de flou a également permis d'accentuer, pour certaines transitions qui s'effectuaient plus difficilement, la notion d'espace en suspens. Ce qui souligne en outre le caractère 'flou' de la danse, les contours indéfinis du corps, estompés par la brillance de l'image. La danse semble alors surgir du néant, ou encore y disparaître. De même, certains plans en couleurs ont été conservés pour des images en superposition. Dans la *Gigue* notamment, la danseuse traverse l'écran avec la violoncelliste à l'avant-plan, comme si elle sortait d'un rêve. Ces rares jeux de couleurs veulent évoquer deux univers parallèles qui se croisent l'espace d'un instant, toujours dans l'optique de soutenir un lieu et une temporalité en suspens. Malgré mes intentions de départ qui voulaient évacuer de l'œuvre les contraintes de la narrativité souvent associée au film, le travail vidéographique de la danse n'a pas permis d'évacuer complètement cette dimension, qui est très présente dans le *Postlude* et la *Finale*. À travers la progression de la relation entre la danseuse et la musicienne, c'est l'histoire de leur rencontre qui se trouve racontée.

L'enjeu avec la vidéo, maintenant qu'elle se dévoilait au montage, était davantage de la rendre transparente, que la transition entre danse et vidéo se fasse d'elle-même sans que l'on s'en aperçoive, qu'elle prolonge tout naturellement la chorégraphie. Ce qui est souligné par le monteur de vidéo-danse Bhargava Girish, « the edits don't call attention to themselves, and they are not disruptive. Editing should be seamless. An edit should not be seen<sup>50</sup>. » Sans

---

<sup>50</sup> Girish Bhargava, 2002, « The Right Place at the Right Time : The Invisible Art of Editing » dans *Envisioning Dance on Screen and Video*, New York, Routledge, p. 227.

prétendre à ce degré de précision, je réalise qu'en effet, la vidéo est maintenant omniprésente dans mon projet, mais elle se fond le plus souvent dans la chorégraphie. Le caractère technologique de la vidéo s'estompe pour laisser place au senti de la danse. Je n'étais pas arrivée auparavant à donner à l'image filmée un tel degré de sensibilité, ce qui m'amène à la découvrir sous un tout autre aspect. L'hybridité dans ma création se révèle différemment selon les scènes, elle n'est pas uniforme tout au long de l'œuvre, plus réussie à certains moments, moins présente à d'autres niveaux. Cependant, elle est chorégraphiée tout autant par la danse que par la caméra. La danse seule, telle qu'on la retrouve dans *Duo*, n'existe pas sans le support de la vidéo. La chorégraphie créée dans l'œuvre finale appartient à l'écran et non plus à la scène. Aurait-elle pu l'être davantage ? Je le crois. Cependant, l'interaction de la danse et de la vidéo que je cherchais à démontrer, le prolongement de signification d'un médium à l'autre, se retrouvent indéniablement dans l'œuvre finale. L'étape du montage est véritablement ce qui a construit l'hybridité, elle a permis à la danse comme à la vidéo de s'exprimer avec justesse. Une identité qui a pris beaucoup de temps à se manifester, mais qui s'affirme pleinement.

#### **4.3 RELATION DANSE ET MUSIQUE**

En choisissant de travailler le thème du langage corporel dans mon projet, je n'avais pas imaginé pousser aussi loin la problématique du lien entre la danse et la musique. Au fil du processus de création, la musique s'est cependant imposée avec beaucoup de force et a introduit de nouvelles considérations. La danse est appelée à prolonger le mouvement de la violoncelliste, qui dès lors n'est plus confiné à l'interprétation de l'instrument. Elle apporte une toute autre dimension à l'émotion de la musique, qui outrepassse la musicienne pour résonner dans un autre corps. La superposition du langage de la violoncelliste et celui de la danseuse est une recherche de signification dans leurs mouvements respectifs. Une traduction qui chacune nous donnerait des indices sur leur compréhension mutuelle. Dans *Duo*, ce qui crée la vidéographie, c'est avant tout cette continuité entre la danse et la musique, que l'on ne pourrait voir autrement. La chorégraphie, dès lors, c'est non seulement la danse, mais surtout la relation que la caméra établit qui la relie avec la musique.

Je rejoins ici les propos de François Nicolas, dans son article « Écoute, audition, perception, quel corps à l'œuvre ? », qui est particulièrement éclairant en ce qui concerne la relation de la danse et de la musique qui s'est développée dans ce projet. Il y présente ce qu'il appelle le *corps musicien*, c'est-à-dire « le corps à corps d'un corps de musicien et d'un corps instrumental<sup>51</sup>. »

« L'hypothèse est ici que le propre du corps musicien est d'être un corps à corps, un rapport entre deux corps : entre le corps du musicien et le corps de l'instrument. Somme toute, ce qui agit en musique, ce qui rayonne et irradie, ce qui projette le son, c'est ce corps à corps, et non pas un seul corps<sup>52</sup>. »

Le duo de la violoncelliste et de la danseuse devient ainsi une personnification de ce corps à corps, de cet échange entre la musicienne et son instrument. Nicolas souligne également l'importance du savoir de l'auditeur qui ressent la musique avec son corps. « [I]l faut un corps qui vibre au rythme du corps des musiciens qui jouent l'œuvre. Il faut une aptitude à ressentir dans son corps les mouvements mêmes des instrumentistes<sup>53</sup>. » Notre écoute de l'œuvre musicale, c'est donc avant tout la manière de nous incorporer à l'œuvre, de s'approprier son sujet, c'est-à-dire devenir l'œuvre elle-même. En chorégraphiant à partir du caractère évocateur de la musique, c'est exactement ce contact physique avec la musique que l'on retrouve. La danse se fait une manifestation visible de l'expérience de l'auditeur face à l'œuvre musicale. *Duo*, dans son exploration de l'hybridité, a poussé plus loin ses investigations sur la multidisciplinarité en soulevant ce lien particulier entre danse et musique.

À tel point que parfois cette relation vient interférer avec le propos de départ qui devait se concentrer sur l'interaction de la danse et de la vidéo. La caméra n'a plus alors comme seule mission le prolongement du mouvement, mais aussi celui du caractère de la musique, ce qui amoindrit à certains endroits la relation que je cherchais à établir entre la chorégraphie et la vidéo. La présence de la musique apporte une dimension importante à l'hybridité dans la

---

<sup>51</sup> François Nicolas, 2000, « Écoute, audition, perception, quel corps à l'œuvre ? » dans *Art, regard, écoute. La perception à l'œuvre*, Saint-Denis (France), Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Esthétiques hors cadre », p. 146.

<sup>52</sup> *Ibid.*

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 145.

création de *Duo*, elle joue un rôle narratif et sensible essentiel qui a servi de support tout autant pour la chorégraphie que pour la vidéographie. Elle a toutefois parfois empêché de pousser plus loin les possibilités de l'œuvre hybride, puisque celle-ci devait également se conformer aux exigences de la musique.

#### 4.4 COMMENTAIRES

Un prévisionnement de *Duo* a été organisé devant un auditoire très restreint afin de recueillir quelques commentaires relativement à la réception de l'hybridité dans l'œuvre. Cette première présentation, d'ordre académique, a permis d'examiner la problématique de la vidéo-danse sous de nouveaux aspects. Du côté technique, les principales défaillances soulevées concernaient surtout les limites du format HDV en ce qui concerne le travail de l'image en noir et blanc, et comment exploiter ces défauts en leur conférant une esthétique particulière. De la même manière, les mouvements de caméra instables nuisent à certains endroits à l'atmosphère en suspens. La trame sonore qui accompagne la musique est également déficitaire et ne souligne pas suffisamment la présence de la danse dans l'espace. L'ajout de sons ambiants (le contact des pieds au sol, les bruits de chute, le toucher de la peau ou des vêtements) aurait été nécessaire. Cette dimension est moins présente pour le violoncelle puisque l'enregistrement de la musique a conservé cette présence de l'instrumentiste, que l'on ressent avec les glissements sur les cordes, les claquements sur le manche et le frottement de l'archet. L'ajout de passages supplémentaires utilisant la musique captée en studio lors du tournage aurait toutefois soutenu davantage la trame sonore, lui apportant une sonorité plus texturée qu'une simple piste préenregistrée.

De façon unanime, le tableau d'ouverture a été qualifié comme une introduction efficace au propos. La relation de la danse et de la vidéo est clairement exprimée, ainsi que le lien entre les mouvements de la violoncelliste et de la danseuse. La figure du duo pose toutefois davantage problème. Elle implique un rapport entre deux corps qui n'est pas toujours bien cerné dans l'œuvre. La progression de la relation entre la danse et la musique est à certains moments ambiguë et elle n'atteint sa plénitude qu'avec le tableau final. Il y a ici un manquement dans la structure de l'œuvre, manifeste par une uniformité des tableaux. Un jeu

de tonalité et d'intensité aurait davantage porté la chorégraphie entre la danse et le violoncelle, plutôt que de tenter d'atténuer les transitions musicales de chaque section. Le duo de la danse et de la musique dans la création est parfois également trop illustratif. La préoccupation narrative conservée donne forme à l'abstraction esthétique de la danse, mais elle manque probablement de nuances. Ces considérations concernant la figure du duo émanent entre autres de la présence très forte de la musique qui a quelque peu aspiré le projet, si bien que le duo qui devait au départ être celui de la danse et de la vidéo est devenu davantage celui de la danse et de la musique. La réconciliation des trois est difficile, la musique servant souvent d'interférence entre l'hybridité de la danse et de la vidéo. D'où le positionnement problématique du duo, qui n'est pas clairement défini dans l'œuvre, oscillant entre les relations danse/vidéo et danse/musique.

Le cadre théorique issu de l'herméneutique et s'attardant au pouvoir évocateur de l'œuvre d'art transparaît grandement dans la création finale, le sujet de l'œuvre étant le même que mes intentions académiques. Ce qui procure un cadre assez contraignant à la création qui n'a pas nécessairement eu l'occasion de dépasser la théorie. L'œuvre reflète néanmoins de façon très juste – peut-être un peu trop – le propos de l'hybridité et l'interaction entre les disciplines. Les objectifs pratiques fixés dans le cadre de ce travail n'ont été que très peu soulevés dans les commentaires. Ce qui me laisse croire que les imperfections techniques et esthétiques de la vidéographie ne sont pas des enjeux majeurs pour la réception de l'hybridité dans mon projet. Le travail sur la perspective a été souligné, ainsi que l'ambiance de flottement que je lui voulais caractéristique. Une dimension plus présente de gravité, contradictoirement, ajouterait plus de poids à cet objectif, en situant davantage la danse. Les commentaires ont porté mon attention sur la musique qui remplit le vide laissé par le flottement de l'image. En ce sens, elle devient complémentaire du non-lieu créé pour la danse. Le compositeur a pour sa part noté le caractère éthéré de la musique qui trouve écho dans l'œuvre. Il retrouve la subtilité musicale dans le flou esthétique des images. La personnification de la musique dans la chorégraphie permet de lui donner une corporéité, de donner à voir l'aspect invisible de la musique.

Les réflexions apportées lors de ce prévisionnement me permettent ainsi de compléter mes observations quant à l'hybridité de la danse et de la vidéo dans mon travail. J'ai pu me confronter à différents points de vue qui ont amené d'autres considérations sur l'interaction qui s'est construite entre les disciplines dans la création de *Duo*.

## CONCLUSION

Ce travail a voulu s'attarder à démontrer le caractère proprement hybride de la vidéo-danse. Les fondements théoriques de l'herméneutique ont tout d'abord permis une justification de l'hybridité, qui a par la suite servi de cadre dans la création. L'expérience de l'hybridité dans la création est l'étape cruciale qui a véritablement permis de construire la relation entre les deux disciplines et de voir comment les objectifs fixés au départ ont évolué dans la pratique. Tout au long du processus, l'identité de l'œuvre hybride a été une suite de négociations entre la danse et la vidéo. L'interaction entre les deux médiums demande une écoute constante de la place à accorder à chacun pour assurer une continuité de sens de l'un à l'autre. *Duo* a non seulement permis de vivre cette négociation entre les médiums dans la création d'une vidéo-danse, mais l'œuvre finale elle-même propose des pistes intéressantes pour aborder le prolongement de signification entre la danse et la vidéo.

Les objectifs établis du plan, de la perspective et de la temporalité ont permis dans un premier temps une réalisation technique de l'hybridité en proposant différentes façons d'utiliser la technologie de la caméra pour prolonger le mouvement et détacher la danse de son espace scénique. Au-delà de l'atteinte de ces objectifs, l'hybridité ne se confine pas uniquement à la virtuosité de la vidéo ou de la danse dans l'œuvre. La dimension sensible que l'on retrouve dans la création, le transfert émotif qui s'effectue entre les médiums, joue un rôle essentiel qui assure la cohésion d'un ensemble signifiant. La chorégraphie simultanée de la danse et de la vidéo propose une autre expérience de ces disciplines en amenant à un autre niveau leurs possibilités évocatrices. En cela, je crois que *Duo* a réussi à démontrer le potentiel de la vidéo-danse à exprimer ce que ni la danse ni la vidéo seules ne peuvent arriver à faire.

L'exploration de l'hybridité dans ce travail se veut le témoin d'une relation naissante entre les deux disciplines. À travers ma démarche heuristique, j'ai pu m'investir complètement à la recherche de mon sujet et je suis allée aux confins de mes connaissances dans la poursuite de mes objectifs. Ce cheminement m'a permis de premières découvertes pour

appréhender la vidéo-danse. L'aboutissement de ce projet est un nouveau point de départ, il a ouvert une brèche à la compréhension de l'œuvre hybride qui ne demande qu'à se poursuivre.

## BIBLIOGRAPHIE

- Boissier, Jean-Louis, 2001, « La perspective interactive, Visibilité, lisibilité, jouabilité » Autres sites, nouveaux paysages, *Revue d'esthétique*, no39, juillet 2001, p. 41-48.
- Boucher, Marc, 2003, « L'image lumineuse et la scène » dans *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, Coll. « Esthétique », p. 245-272.
- Boucher, Marc, 2004, « Kinetic Synaesthesia : Experiencing Dance in Multimedia Scenographies », *Contemporary Aesthetics*, vol. 2, article en ligne, <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=235>.
- Boucher, Marc, 2009, « Les effets synesthésiques de la danse et de la vidéo », *Archée*, décembre 2009, article en ligne, <http://archee.qc.ca/>.
- Gadamer, Hans-Georg, 1996, *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, éd. originale 1960, p.119-152.
- Kaeja, Allen, 2010, *Transcending Media : Adapting the Dance Production Asylum of Spoons from Stage to Film*, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing, 208 pages.
- MacLuhan, Marshall, 1999, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Cambridge, The MIT Press, England, éd. originale 1964, 365 p.
- Mitoma, Judy (dir.), 2002, *Envisioning Dance on Film and Video*, New York, Routledge, 336 p.
- Moustakas, Clark, 1990, *Heuristic Research. Design, Methodology and Applications*, Newbury Park , Sage Publications, 130 pages.
- Nicolas, François, 2000, « Écoute, audition, perception, quel corps à l'œuvre ? » dans *Art, regard, écoute, La perception à l'œuvre*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Esthétiques hors cadre », 2000, p. 131-156.
- Poissant, Louise, 1994, *Pragmatique esthétique*, Montréal, Éditions Hurtubise HMH, coll. « Brèches », 266 pages.
- Stachowicz, Laurel, 2005, *Dance on Film : Creating Successful Choreography for the Camera*, Honor Thesis, Department of Dance of Smith College, en ligne, [www.oregonpdf.org/pdf/PE4722Stachowicz\(18-2\).pdf](http://www.oregonpdf.org/pdf/PE4722Stachowicz(18-2).pdf).

**FILMOGRAPHIE**

*A Study in Choreography for Camera.* 1945. Deren, Maya. États-Unis, 2 min.

*Asylum of Spoons.* 2005. Adam, Mark et Kaeja, Allen. Canada. 48 min.

*La nuit du déluge.* 1996. Hébert, Bernar. Canada, 96 min.

*Le petit musée de Velasque.* 1995. Hébert, Bernar. Canada. 50 min.

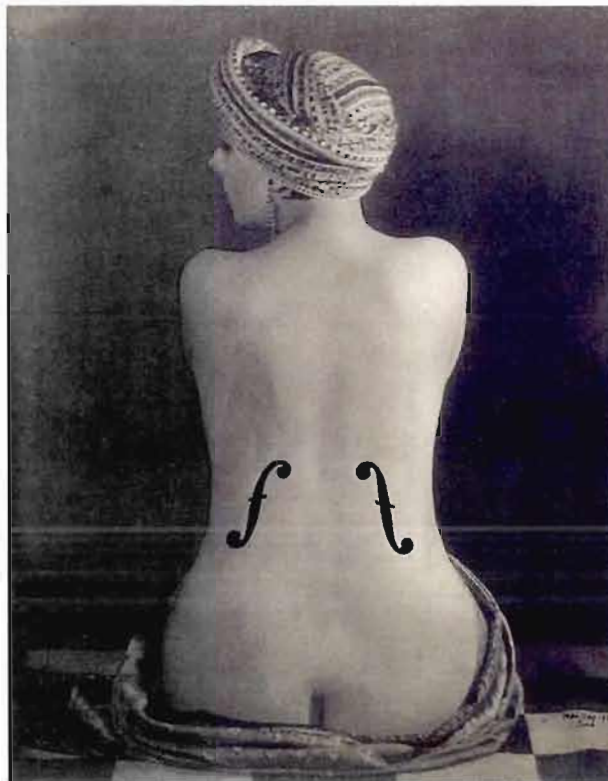
*Lodola.* 1996. Baylaucq, Philippe. Canada. 27 min.

*Point de fuite.* 2005. Suteu, Oana. Canada. 47 min.

ANNEXES



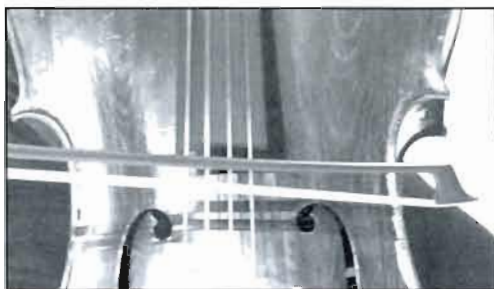
Fig rig, photo : [http://www.usa.canon.com/app/html/HDV/XHA1/images/case\\_study\\_06e\\_img.jpg](http://www.usa.canon.com/app/html/HDV/XHA1/images/case_study_06e_img.jpg)



Man Ray, *Le Violon d'Ingres* (1924)

photo : <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ens-surrealisme/Images/ManRay-XL.jpg>

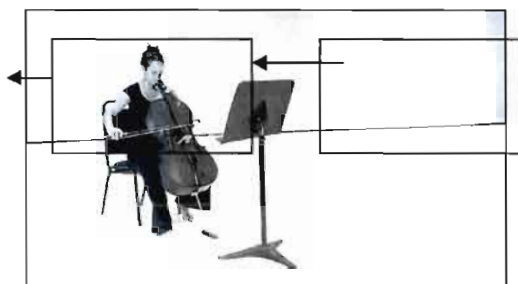
## 1. STORYBOARD (EXTRAIT)



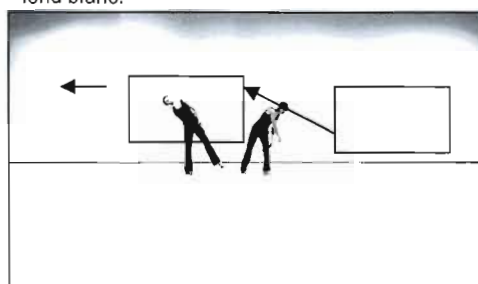
1- Plan rapproché. Travelling. Commence sur le fond blanc, suit de mouvement de l'archet, finit sur le fond blanc.



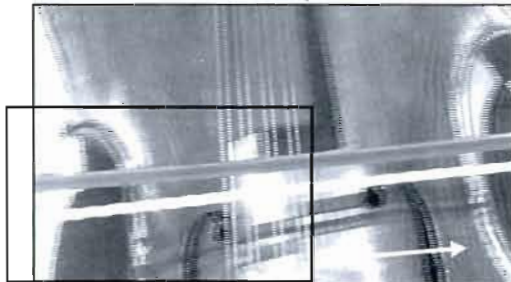
2- Plan rapproché. Travelling. Commence sur le fond blanc, suit le mouvement du bras, finit sur le fond blanc.



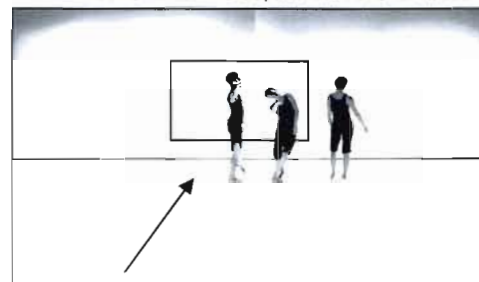
3- Plan moyen. Travelling. Commence sur fond blanc, suit le mouvement de l'archet, finit sur le fond blanc.



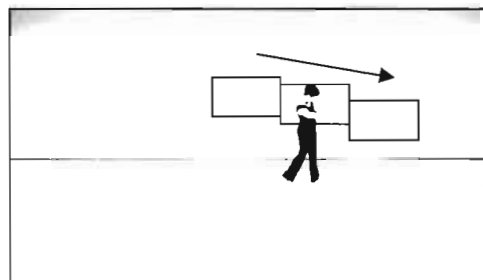
4- Plan moyen. Travelling. Commence sur le fond blanc, suit le mouvement du bras, finit sur le fond blanc.



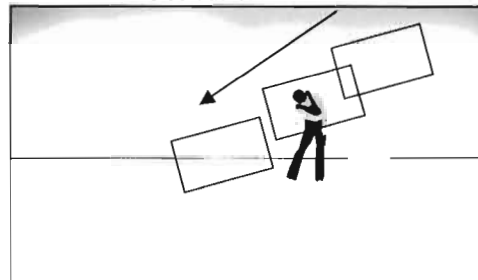
5- Plan rapproché. Travelling. Commence sur le fond blanc, suit le mouvement de l'archet, finit sur le fond blanc.



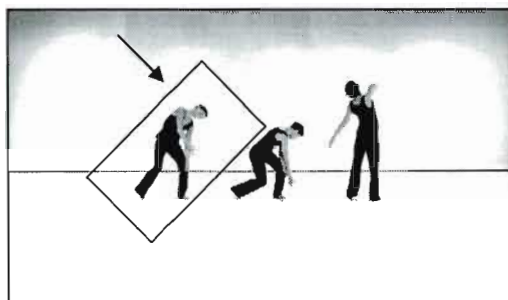
6- Plan moyen. Pan depuis le blanc. S'arrête sur la danseuse. Dolly in vers le mouvement de la danseuse. Elle sort du cadre.



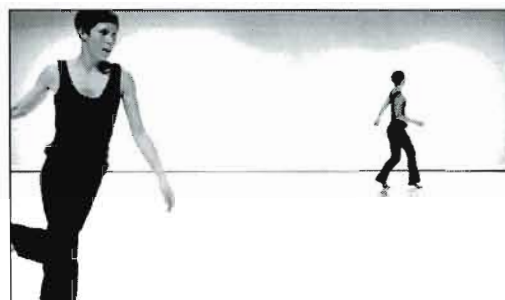
7a) Plan rapproché. Commence sur fond blanc, suit mouvement du bras, finit sur fond blanc



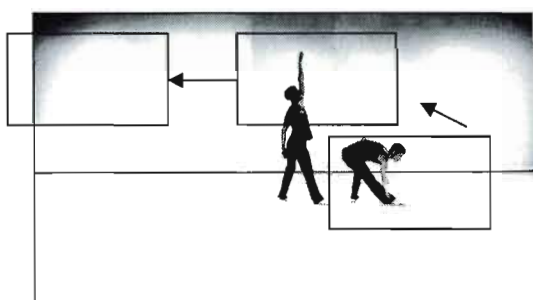
7b) Plan moyen. Commence sur fond blanc, suit mouvement bras et tronc, finit sur fond blanc.



7c) Plan pied. Commence sur fond blanc, s'arrête sur la danseuse. Danseuse sort du cadre dans son mouvement.



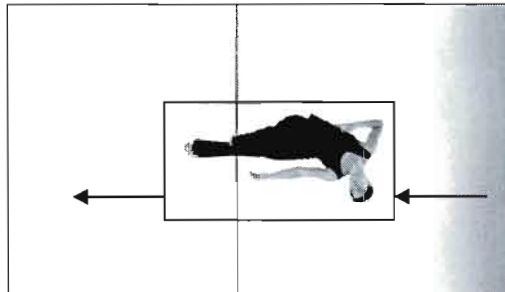
7d) Plan moyen violoncelle. Commence sur le fond blanc. Remonte en diagonale en croisant le mouvement de l'archet.



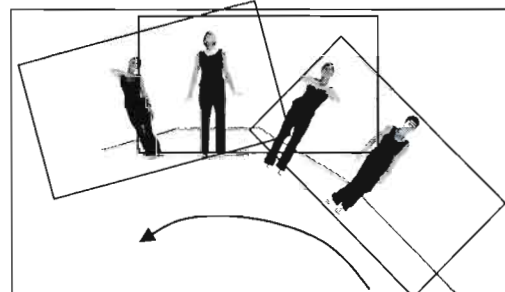
8- Plan moyen. Danseuse entre dans le cadre. Suit le mouvement de la main qui monte, finit sur fond blanc.



9- Plan large. Tilt down. Commence sur le fond blanc descend sur la violoncelliste, finit sur le plancher.



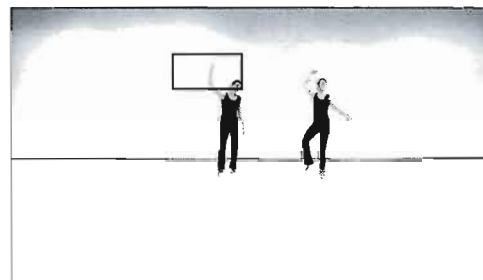
10 - Plan pied vertical. Tilt down. Commence sur le fond blanc, descend sur la danseuse, finit sur le plancher blanc.



11- Plan pied. Commence sur le blanc, monte sur la danseuse, angle 45 degrés, rotation anti-horaire. b) même chose en plan moyen.



11c) Plan moyen. Commence sur fond blanc, arc de cercle sur violoncelliste, finit sur fond blanc.



12- a) Plan pied. b) Plan très rapproché sur le bras qui ouvre et sort du cadre.

## 2. CALENDRIER DE CRÉATION

Juillet / août 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Étude du mouvement avec la violoncelliste</li> <li>- Composition de la musique</li> </ul>
Septembre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découpage technique de la musique</li> <li>- Préparation de la résidence de création</li> </ul>
28 septembre au 1 <sup>er</sup> octobre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résidence de quatre jours au Centre de Création O Vertigo</li> <li>- Exploration chorégraphique danse + violoncelle</li> <li>- Essais vidéo</li> </ul>
8 octobre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poursuite exploration chorégraphique</li> </ul>
15 octobre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poursuite exploration chorégraphique</li> </ul>
19 octobre au 1 <sup>er</sup> novembre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enregistrement de la musique</li> </ul>
<b>Semaine du 2 novembre 2009</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Remise version finale projet mémoire</b></li> </ul>
12 novembre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création du duo avec la danseuse et la violoncelliste</li> </ul>
16 novembre au 13 décembre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storyboard</li> <li>- Planification tournage</li> </ul>
14 au 18 décembre 2009	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tournage tous les après-midi au Centre de Création O Vertigo</li> </ul>
Janvier 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionnage et repérage</li> <li>- Numérisation</li> <li>- Montage</li> </ul>
Février à mai 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Montage</li> </ul>
Juin à août 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rédaction du mémoire</li> </ul>
13 au 30 août 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalisation montage</li> <li>- Renumérisation en haute définition</li> <li>- Correction de couleur</li> <li>- Version conforme</li> </ul>

### 3. ONTOLOGIE DES SECTIONS

**Prélude :** Parallèle entre la danse et le violoncelle, ne partagent jamais le même cadre.

Introduction : Présentation alternée danseuse/violoncelliste  
Continuité du mouvement

1re partie : Bras archet  
Glissement du bras sur le corps qui rappelle l'archet sur le violoncelle  
Sensualité du toucher

2e partie : Ronds de tronc et de corps  
Chorégraphie et mouvements de caméra circulaires

**Sarabande :** Rapprochement de la danse et du violoncelle, superposition d'images.

1e partie : Berceuse, reprend le balancement de la violoncelliste

2e partie : Transition vers marche désarticulée, bris de la gracieuseté de la musique

3e partie : Marche désarticulée  
Déconstruction du mouvement, antagonisme avec la musique

**Gigue :** Moment fort de la musique, relation qui s'établit entre la danseuse et la violoncelliste.

1re partie : Courses  
Solo du violoncelle, énergie de la musique  
Premier contact visuel entre la danseuse et la violoncelliste

Milieu : Relation naissante danse/violoncelle, plusieurs parallèles dans les mouvements

Voile : Suspension dans le temps et l'espace  
Temps d'arrêt pour la musique et pour la danse, respiration des interprètes

Fin : Reprise du milieu, ancrage de la relation  
Transition vers postlude, danseuse sur la chaise de la violoncelliste

**Postlude :** Transition vers le duo final, la danseuse prend tranquillement la place du violoncelle

1re partie : Reprise segment chorégraphique du prélude (même phrase musicale)  
Le violoncelle est absent

2e partie : La danseuse envahit l'espace de la violoncelliste, premier contact physique

**Finale :** La danseuse prend la place du violoncelle

Duo : Union de la danse et de la musique  
Ambivalence qui est la musicienne et qui est l'instrument  
Relation fusionnelle, confiance et abandon

#### 4. CRÉDITS PHOTOS

- p. 20 – Victor Svoboda, *Laterna Magika*, © Josef Svoboda  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/laterna-magika/>
- p. 20 – Paul-André Fortier, *Lumière*, photographe : Robert Etcheverry  
<http://www.fortier-danse.com/FDC/fr/lumiere-4.html>
- p. 20 – Paul-André Fortier, *Tensions*, photographe : Robert Etcheverry  
Photo obtenue de la compagnie
- p. 20 – Ginette Laurin, *Luna*, photographe : Laurent S. Ziegler  
Photo obtenue de la compagnie
- p. 20 – Édouard Lock, *Infante c'est destroy*, image extraite de la vidéo  
<http://www.lalalahumansteps.com/new/>
- p. 22 – Merce Cunningham, *Biped*, © Merce Cunningham Dance Company  
<http://www.merce.org/legacy-tour/biped.php>
- p. 23 – Oana Suteu et Ginette Laurin, *Point de fuite*, image du film, @ Amérimage-Spectra  
Photo obtenue de la compagnie
- p. 23 – Allen Kaeja, *Asylum of Spoons*, photographe : Albert Camicioli  
<http://www.kaeja.org/Images.html>
- p. 26 – Maya Deren, *A Study in Choreography for camera*, image du film  
<http://artforum.com/video/mode=large&id=24873>
- p. 28 – Philippe Baylaucq, *Lodela*, image du film  
<http://www.onf.ca/film/Lodela/>