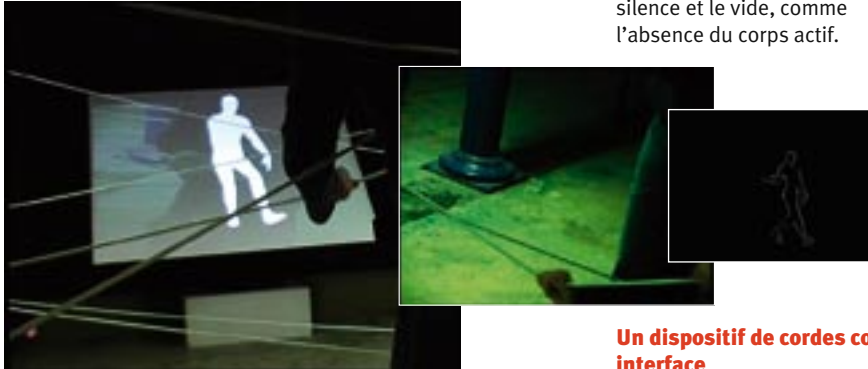


# Master recherche arts numériques

Helmuth Reiter

## Trans-corps-danse n#1

Des images du vivant aux images vivantes. Ce projet artistique est un espace-temps interactif en dialogue avec le public, un environnement kinesthésique, sonore et visuel, accessible soit comme installation, soit comme un espace de danse, indépendamment l'une de l'autre.



Les visiteurs/acteurs sont invités à effectuer un parcours multilinéaire au sein d'un espace composé de 15 cordes munies de capteurs qui les rendent interactives. Face à chaque corde, ils peuvent choisir leur direction, et la manière de la franchir. Dans cette chorégraphie des informations et du corps, une « info-chorégraphie », un rapport se crée entre le corps et ce qui l'entoure : un parcours multiple, des trajectoires transitoires, une superposition / juxtaposition visuelle du corps du spectateur, du danseur et du corps projeté, du corps réel et du corps virtuel dans le dispositif.

C'est un espace tactile, optique et acoustique, où l'écoute et le regard sont liés au mouvement, mais ce n'est pas un regard fixe sur soi-même. Plus qu'une rencontre avec la ressemblance de soi-même, le mouvement du corps trouve son interférence et son reflet multiplié, fragmenté, dans le mouvement des images et dans le mouvement des sons. Une présence perceptible du corps, dans et avec les différents médias utilisés, incluant le silence et le vide, comme l'absence du corps actif.

### Un dispositif de cordes comme interface

L'utilisation de cordes comme interface permet de structurer l'espace corporel architectural des spectateurs et danseurs, elle permet également la captation de leurs mouvements pour générer et gérer l'interactivité numérique. Les capteurs de pression placés à une extrémité de chaque corde sont conçus pour collecter l'intensité des mouvements. Les données sont transmises au logiciel Max/MSP/Jitter soit pour le déclenchement de la lecture de fichiers vidéo et son, soit pour le déclenchement du traitement de ces fichiers.

À la recherche d'une interface interactive sans les contraintes des outils exosquelettes, la priorité était de focaliser les recherches d'une part sur la manière dont l'interface interactive pouvait être structurée à partir du corps, et d'autre part sur la manière dont l'interactivité générée par cette interface permettait la construction et la perception d'images.



L'objectif était de créer un dispositif architectural corporel qui permet de générer des interactions sans les imposer aux visiteurs dans un dispositif ludique, ouvert à des expériences individuelles et partagées.

### Structure artistique

#### • Côté vidéo

Deux types de sources vidéo sont proposés : des images de mouvements dansés préenregistrées d'une part et des images captées par une caméra déclenchée par les mouvements des visiteurs/acteurs d'autre part.

#### • Côté son

L'environnement sonore est composé de sons préenregistrés également déclenchés pour une composition en temps simultané grâce à la captation des mouvements subis par les cordes.

### Propos artistique

Le dispositif offre à l'utilisateur le choix d'interagir à travers les interfaces, les cordes interactives, de déclencher diverses actions visuelles et sonores, la captation de sa propre image, la lecture de vidéos et de sons et leur génération et traitements, dans un montage en temps réel. Une des cordes est liée à une caméra numérique fixée au plafond pour capter en temps réel des mouvements de l'utilisateur avec un cadrage spécifique.

### Visualisation de l'image et diffusion du son

Les visuels sont projetés sur deux espaces de projection de part et d'autre de l'espace. Le son est diffusé à travers quatre enceintes. C'est une interface facile d'accès, que l'utilisateur peut à tout moment choisir d'utiliser ou pas, de laquelle il peut choisir de s'approcher ou de s'éloigner, sans contraintes de temps et sans contraintes d'espace d'action.

Idee, conception, programmation : **Helmuth Reiter**  
Conception du module électronique de captation : **Christian Laroche**



École  
supérieure  
de l'image

# Image

contact@eesati.fr  
www.eesati.fr

