



DOSSIER DE PRESSE

BEAUBOIS & KUYPERS (BE)

Delay versus Duo *Pour un jeu en mouvement avec l'image en temps réel*

 **DANSE**
Jeune public
tère suisse

Uni Mail, Salle 180

Ve 28 août 19h,

sa 29 août 15h & 18h

Dès 7 ans

CHF 20 (tarifs réduits 14 / 7)

Billetterie

St-Gervais Genève

5, rue du Temple

1201 Genève

+4122 738 19 19

billetterie@batie.ch

www.batie.ch

Presse

Sarah Margot Calame

presse@batie.ch

+4122 908 69 52

+4178 756 25 48

« juste avant, tout juste après, en même temps que »

Danse et dispositif vidéo interactif

Delay invite à un jeu avec le temps, entre passé proche et présent, «Il y a un instant...»

Nous voulions un outil pour jouer en direct avec la matière du mouvement, un peu comme les musiciens jouent avec la matière de leur son. Delay est pour nous une sorte d'instrument. Son interface est encore assez «rustique», un tapis de capteur et une manette reliant une caméra et un projecteur à un ordinateur.

Nous évoluons dans le cadre des limites qu'offre le dispositif de Delay. La lumière étant l'image et vice versa. Après avoir investi le cadre de l'écran nous explorons petit à petit des déplacements de ce territoire.

Par les moyens digitaux nous pratiquons un jeu d'analogies. La boucle de Feed-back vidéo - la caméra filmant ce qui est projeté - est aussi analogique, seul le delay de ce retour est contrôlé. Ce qui advient est à percevoir et ne nous a été compréhensible qu'en faisant l'expérience du phénomène. Nous continuons d'apprendre à travers l'immersion dans le processus de Delay. Nous plongeons ou surnageons dans chaque boucle de feed-back qui sont autant de vagues de temps, de mémoire et de causalité.

Franck Beaubois et Patricia Kuypers

Après la représentation, les enfants pourront monter sur scène et créer leur propre chorégraphie.

La Bâtie
FESTIVAL DE GENÈVE
28 août au 12 septembre 2009

Delay versus Duo

Conception

Franck Beaubois
en collaboration avec

Patricia Kuypers

Danse

Patricia Kuypers, Franck Beaubois

Programmation

Franck Beaubois

Optimisation de la programmation

Michaël Egger

Coproduction Transition ASBL,

WoluCulture

Ce projet a reçu une bourse de recherche

en multimédia de la SACD

Et le soutien d'Anyma

<http://users.skynet.be/transition/>

«*Duo versus Delay* a offert un magnifique moment poétique en noir et blanc. Entre les danseurs en chair et en os au premier plan, leurs ombres et leurs silhouettes qui se répondaient par projection interposées, la perte des repères visuels s'avérait totale, plongeant dans un monde à une autre dimension, fantastique et féérique.»

La Nouvelle République, juillet 2006

Processus

En filmant l'espace de projection lui-même, l'écran, Franck Beaubois utilise un processus bien connu : le vidéo feedback. Comme peuvent le faire les musiciens quand ils traitent le son, un «delay» est inscrit dans une boucle, la durée de ce délai étant changeante. Les performeurs jouent avec leur image filmée dans des marges de durées variables, allant de 1 seconde à près d'une minute.

La pièce avance par séquences qui sont déclenchées par les danseurs. Chacune de ses séquences est configurée et traitée dans un programme informatique pour agir sur différents facteurs: la durée du délai, la dégradation de l'image en valeur de gris passant, suivant les moments d'une image en négatif à une image en positif, des inversions d'espaces, etc..

L'ordinateur stocke des «samples» de mouvements capturés en temps réel, ils sont contrôlés par les danseurs qui jouent ces samples en faisant varier la vitesse de défilement des images, le contraste et la luminosité. Le dispositif est une sorte d'instrument conçu pour fonctionner de manière autonome sans la nécessité de recourir à une intervention technique extérieure. Les différents paramètres sont manipulés par les danseurs eux-mêmes en direct, par le biais d'interfaces.

Analogique - digital

Dans le retour de l'image filmée sur elle-même advient quelque chose de chaotique, non-contrôlable, plus analogique que digital, poussant le performeur à des choix et des réévaluations dans l'instant. Le mode de composition de la pièce est une suite de matériaux et d'actions en mouvement qui forment la partition. Le performeur garde la liberté d'interagir face à la réactivité de l'image lors de l'événement en s'adaptant sensiblement avec le rythme que produit le feedback vidéo.

Pendant que l'ordinateur calcule, les danseurs élaborent leurs stratégies. Si l'ordinateur divise («digitalise») l'information en segments autonomes (*bits*), le retour sur elle-même de l'image est proprement analogique, c'est entre l'émetteur de lumière (le projecteur vidéo) et le récepteur de lumière (la caméra) que s'inscrit le jeu. Le danseur crée alors une extériorité renouvelée au feedback, qui est en soit un système générateur autonome.

Le rapport au temps

L'aspect «curieux» du processus utilisé est qu'il permet au danseur d'être en dialogue avec son passé proche («il y a moins d'une minute»). Le jeu est à la fois d'une grande simplicité, il est d'emblée compréhensible, mais il contient une contradiction qu'apporte la co-présence de l'image et de son référent (il s'agit ici du danseur), l'image projetée est déjà du passé mais elle est aussi un présent avec lequel interagit le danseur, sorte de «troubles temporels» qui viennent complexifier la proposition.

Sur exposition - sous exposition

Le dispositif permet de contrôler l'amplitude lumineuse. La scène peut donc être surexposée permettant de donner à voir ou même d'effacer des présences en direct; c'est une des questions qui est posée en termes de jeu dans la version duo. L'autre aspect qui est exploré concerne le visible/invisible: à quelle vitesse je laisse encore ma trace? A quelle vitesse je disparais?

Image - mouvement

Franck Beaubois a suivi une formation d'abord en arts visuels, puis il a rencontré la danse. Il a développé un travail photographique où le rapport entre le réel et la trace était poussé à son extrême, par le jeu d'empreinte des ombres sur le support photosensible à échelle 1/1, (repas, coït, tranche de vie...). Il remarquait et éprouvait alors un écart de fait entre l'image et le processus vital du mouvement. Aujourd'hui, les médiums qu'il utilise, vidéo et systèmes dit interactifs, lui permettent de connecter deux espaces qui lui semblaient jusqu'à présent s'exclurent l'un l'autre : celui du mouvement, propre au processus vital qui a à faire avec le présent, et celui de l'image qui est toujours relative à un passé («ça a été» Roland Barthes *La chambre claire*), ne prenant pas encore en compte pour cette pièce l'image virtuelle, celle qui n'a pas été.

Franck Beaubois

Diplômé de l'école des Beaux Arts d'Avignon, il se consacre ensuite à l'étude de la danse, e.a. à la section Danse de l'Université de Nice, et se forme à la Labanotation. À travers l'enseignement d'artistes tels que Julyen Hamilton, Lisa Nelson, Katie Duck, Simone Forti, Nancy Stark Smith, il approfondit l'improvisation dansée comme forme de spectacle qui devient le centre de sa démarche.

Dans sa pratique artistique il a développé à la fois une activité plastique sous forme d'actions photographiques comme *7jours de vie en zone sensible*, (prix de la ville d'Avignon) où il réalise un rayogramme de 38m2 sur une durée de 7 jours, et une activité chorégraphique au sein de l'association Transition. Il coréalise avec Patricia Kuypers des spectacles d'improvisations pour lesquels il conçoit des environnements et danse. Ces spectacles tournent régulièrement en Europe. Comme danseur improvisateur, il joue dans différents contextes avec des musiciens et danseurs, e.a. dans les festivals d'improvisations musique et danse (Musique Action, Danza Estate Settarte, Danses Plurielles...)

Après s'être plongé dans l'étude de différents logiciels interactifs, il choisit d'explorer le mouvement par le médium vidéo en temps réel (*Delay* et *Delay versus duo*). Il réalise par ailleurs de courts films vidéo présentés dans le cadre du Festival Argos à Bruxelles. Il enseigne régulièrement le Contact Improvisation en Belgique, France et Italie dans des institutions, des Compagnies de danse ou des associations. Il a également été professeur invité à l'Ecole d'Art de La Cambre pour un atelier sur le mouvement.

Patricia Kuypers

Marquée par sa rencontre et sa collaboration avec Steve Paxton, Patricia Kuypers a développé depuis le milieu des années 80 une démarche où l'être vivant, percevant, communiquant et son intelligence propre se trouvent au centre du processus artistique. La collaboration avec des artistes de différentes disciplines, danseurs, musiciens, plasticiens, éclairagistes, a été moteur pour la création des derniers spectacles, *Détours*, *Lest*, *Pièces Détachées*, *Schieve*, *Container...* que ce soit dans de petites formations ou en big band, affirmant et développant la spécificité de l'improvisation dansée.

L'enseignement et la production de performances instantanées un peu partout en Europe, lieux de recherche privilégiés qui abolissent la frontière entre création et formation, lui permettent de préserver une liberté artistique indispensable. Artiste et chercheur en danse contemporaine, Patricia Kuypers partage également son activité entre créations chorégraphiques et publications ou organisation d'événement en danse, notamment au sein de Contredanseet pour la revue «Nouvelles de danse» dont elle est fondatrice.