

Sous la
direction
de Frédéric
Migayrou

Éditions HYX

Éditions
du Centre Pompidou

CODER LE MONDE

*MUTATIONS
CRÉATIONS*



④ $M_{3 \times 3}$, $0^\circ \leftrightarrow 45^\circ$,
version I et II, *Gestures*
et *Cambiantes*.

⑤ Analivia Cordeiro,
«The programming
Choreographer»,
Computer Graphics & Art,
vol. 2, N°1, Los Alamitos,
IEEE Computer Society,
février 1977, p. 27-31.

⑥ John Lansdown,
«The Computer
in Choreography»,
*IEEE Computer Graphics
and Applications*, vol. II,
N°8, Los Alamitos,
IEEE Computer Society,
août 1978, p. 19-30.

⑦ Thecla Schiphorst,
op. cit., p. 36.

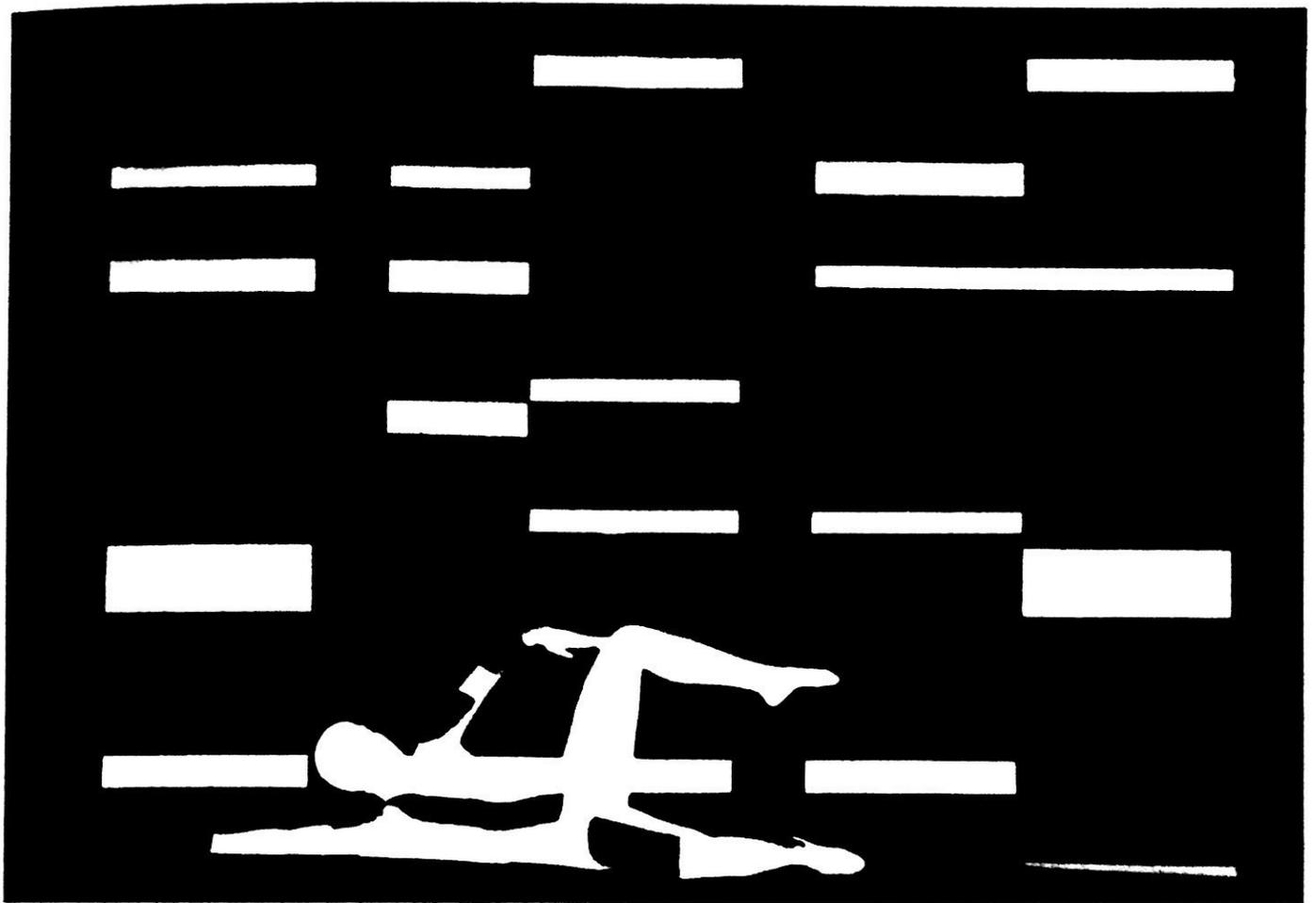
À partir des années 1970, les expériences se multiplient et l'utilisation créative de l'ordinateur s'impose chez les chorégraphes eux-mêmes. En France, Jean Babilée^{p.139} crée un ballet généré par ordinateur, *Le Temps partagé*^{p.139}, diffusé à la télévision française en 1971. Pour l'accompagner, le compositeur Pierre Barbaud^{p.91, 139, 149, 155, 188, 208} propose aux instrumentistes de l'orchestre des partitions écrites sur table traçante. Il se dit alors proche de l'esthétique de Vera Molnár^{p.54, 84, 85, 88, 92}, peintre dont le travail se fonde sur des méthodes de calcul faisant intervenir hasard et algorithmes. Au Brésil, Analivia Cordeiro^{p.139, 168} diffuse ses *computer dances* entre 1973 et 1976 à la télévision nationale depuis São Paulo^④. L'ordinateur génère aussi bien des instructions pour la caméra que des séquences de pas aléatoires pour les danseurs^⑤.

John Lansdown^{p.113, 121, 139}, architecte de formation, débute ses recherches autour de l'ordinateur et la chorégraphie dès 1968, tout en observant celles liées à d'autres arts comme l'architecture, la musique et la poésie. En essayant d'utiliser la notation Benesh, alternative à la notation Laban publiée en 1956, Lansdown prend conscience des limites d'un simple vocabulaire de mouvements créés par l'ordinateur^⑥. En 1978, il parvient à une simplification visuelle immédiate de la figure humaine, comme l'avait suggéré Merce Cunningham^{p.130, 132, 138, 140, 142, 168, 218} dès 1968, pour créer des images-clés de positionnement. Les danseurs ont ensuite la liberté d'élaborer les mouvements intermédiaires.

Les premiers logiciels de chorégraphie sont rendus accessibles au tournant des années 1980, alors que l'accès aux ordinateurs personnels se généralise. Développé à partir de 1986 à l'université Simon Fraser sous la direction de Thomas Calvert^{p.140}, le programme d'animation 3D LifeForms^{p.140} est installé sur l'ordinateur personnel de Merce Cunningham^{p.130, 132, 138, 140, 142, 168, 218} en 1989. Avec l'aide de Thecla Schiphorst, jeune chorégraphe et informaticienne canadienne, Cunningham se forme au logiciel pour construire des phrases chorégraphiques à partir de mouvements et postures inattendus générés par ordinateur qu'il teste ensuite avec ses danseurs. Plus qu'un simple outil de notation, cette interface interactive a été imaginée comme un outil créatif pour chorégraphes permettant une observation tridimensionnelle du mouvement à l'aide de trois fenêtres^⑦. S'appuyant sur LifeForms^{p.140}, il crée *Polarity* (1990)

Analivia Cordeiro

Fille de Waldemar Cordeiro, artiste pionnier de l'art informatique au Brésil, Analivia Cordeiro ^{p.131, 139} (née en 1954, vit et travaille au Brésil), est une vidéaste, danseuse et chorégraphe brésilienne. Elle étudie l'architecture puis la méthode Laban avec Maria Duschenes, et fait ses classes à New York auprès d'Alwin Nikolais ^{p.129, 138} et Merce Cunningham ^{p.130, 131, 132, 138, 140, 142, 218} en 1976 («Analivia Cordeiro, Human Motion Expression», galerie Anita Beckers, Francfort, 2016). Qualifiée d'«enfant prodige du *computer dance*» (*Domus*, N°544, Milan, mars 1975) par Pierre Restany, Cordeiro produit ses premières danses informatiques entre 1973 et 1976: *M3x3* ^{p.139}, *0° ↔ 45°* ^{p.139}, version I et II, *Gestures* ^{p.139} et *Cambiantes* ^{p.139}. Créé pour le festival d'Edinburgh, *M3x3* ^{p.139} est enregistré et diffusé depuis les studios de TV Cultura à São Paulo. À l'aide du langage de programmation Fortran ^{p.66, 70, 76, 77, 91, 103, 114, 188, 208, 216}, l'ordinateur génère aussi bien des séquences de pas aléatoires pour les danseurs que des instructions pour l'équipe vidéo. La chorégraphie se déploie dans un espace où le décor composé de lignes rompues noires et blanches répond aux costumes des danseurs et à leurs gestes brefs et saccadés.



0° ↔ 45°, 1974
Collection Analivia Cordeiro
Courtesy Galerie Anita Beckers