

Sur les Danses avec hypnose de Catherine Contour, extrait du témoignage de Ninon Prouteau-Steinhausser, témoin invitée à la Plongée 6 (27 mars 2014).

Danseuse : Nina Santes, musique : Patrick Nejean.

Plagiat

Danseuse assise sur une chaise, yeux fermés, expression de concentration détendue, une source lumineuse immense à ses côtés, un dispositif qui porte le sens d'une pratique, sa surface, son volume, l'ambiance ouatée de l'espace qui apparente la danseuse à un feu, un nuage, une plante, être animé ou animalité pure. Il va pourtant s'agir d'une improvisation, là où « l'esprit » intervient d'habitude dans l'éclat d'un pouvoir exceptionnel sur le temps. Les stations de la composition sonore également improvisée sont là, pour accompagner la commotion des muscles, des bio-rythmes, d'une notion si intime du corps qu'elle peut à bon droit prétendre dépasser la danse (danse augmentée). La main lévitant d'abord, la position possible étrangère à nos usages, que l'enfant lui-même expérimente dans sa joie instinctive, source radicale de notre présence au monde. La corporéité, pendant de longues minutes pratique l'élévation, pieds puissants, articulés, circulation dans tout le corps, membres reliés, envol qui ne s'accomplit jamais. La tête surtout : relâchée de toute tension, posée comme un membre commun, accessoire, suivant le mouvement, et qui jamais ne surmonte ce corps sans pensée cérébrale, sans « chef ».

Maintenant penchée en avant, plongée dans la houle océane, danse liquide, en deçà de tout langage, des bras, des coudes, de la tête, bascule inverse de la colonne vertébrale qui se plie, oscille, remettant totalement en question nos habitudes de vertébrés supérieurs : les muscles continuent de frémir sous la peau comme s'ils étaient les seuls soutiens de ce corps en chute libre à travers les trois dimensions (et bien d'autres encore sans doute), matière dermique pulsée en vagues qui semblent provenir de l'intérieur même des viscères.

Le bassin, traversé de ces frissons, demeure vivant, et présent.

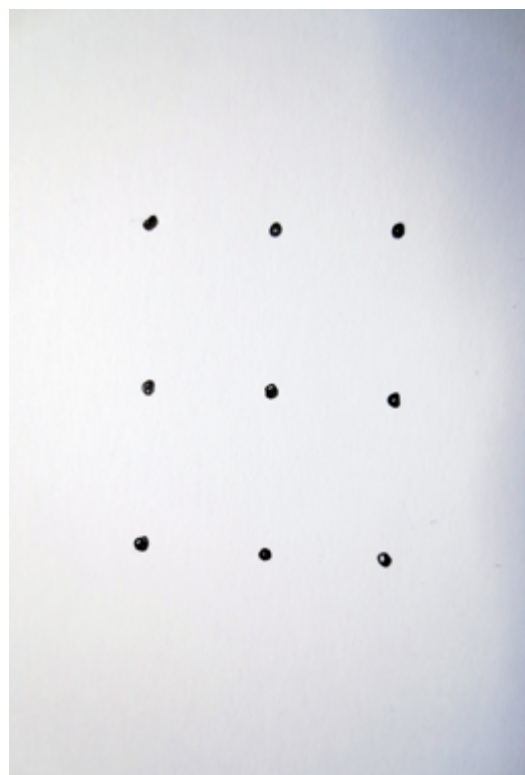
Petit à petit, comme dans un délire inaccessible, le corps se meut dans son espace, composant dans des accès de mouvement un squelette hallucinatoire, sans cesse agit par les secousses, les surgissements. Enfin le corps s'efface, le regard s'ouvre, la tête décrochée essaye de retrouver sa position capitale.

Le spectateur humain retrouve aussi la sienne, effaré, se disant qu'il serait peut-être temps de faire fonctionner sa pensée musculaire...

Merci à Laurence Louppe.

Texte produit en plagiant et adaptant un texte écrit par L. Louppe à propos d'une danse en solo de Tanaka

Min en 1979 dans le cadre du festival d'automne. Référence : « Tanaka Min danseur japonais », art press n°24, janvier 1979, p.26.



Exercice 6 – Jeu des 9 points

Reliez ces 9 points par 4 lignes droites sans lever le crayon.

© Catherine Contour



Plongée 10

Le corps en jeu
Un jeu vidéo chorégraphique?
avec Oscar Barda et Catherine Contour

Extrait du dialogue entre Oscar Barda et Catherine Contour dans l'hypothèse d'un jeu vidéo chorégraphique.

O.B. Les gens se mettent d'eux-mêmes à danser, à bouger les uns avec les autres, parce qu'ils s'aperçoivent que c'est ça le jeu.

C.C. Et ce jeu, qu'est-ce que c'est exactement ?

O.B. C'est : on met un casque, on voit à travers les yeux d'une autre personne et on bouge en synchronicité. C'est très très bizarre comme expérience ! Déjà, tu es désynchronisé par rapport à tes mouvements... Mais comme l'autre l'est aussi, c'est une expérience de... de volonté commune. Si tu bouges, on bouge tous les deux. C'est un peu bizarre de voir que tu bouges tes mains mais tu ne bouges pas tes mains ou l'inverse...

C.C. Les membres fantômes !

O.B. Exactement ! Tous les membres, fantômes à la fois. Et donc c'est le jeu. Avec le petit délai des gens qui s'observent tout en bougeant un peu en retard les uns par rapport aux autres, compensé par le fait qu'il faut réfléchir avant de faire. Donc tu observes ce que fait l'autre, tu fais à peu près la même chose, au moment où il corrige, tu corriges... etc... Et donc résultat : les gens sont parfaitement synchronisés... C'est ça qui est impressionnant !

C.C. Tu me disais que pour les jeux il y avait toujours un objectif. Là, quel est-il ?

O.B. Là, c'est plutôt de l'ordre du jouet. Ils s'amuse à faire ça. Il n'y a pas de but. On pourrait imaginer un jeu. Là, ils sont dans l'immobilité mais on peut très bien imaginer qu'on fait un jeu dans lequel deux personnes entrent chacune à un bout d'une salle. Elles ont des lignes à suivre sur le sol et le but, c'est de se retrouver dans un labyrinthe. C'est tout simple mais c'est infernal quand tu vois à travers les yeux de l'autre !