

## DANSER AVEC SA SOEUR VIRTUELLE

Dans une explosion d'entrées sensorielles Isabelle Choinière se meut dans le petit espace de la galerie en suivant son image vidéo sur l'arrière mur et son image virtuelle projetée sur un écran transparent au milieu de la salle. *Le partage des peaux* est une rencontre de la chorégraphie et de l'infographie, unique dans le genre de la performance, c'est une représentation excitante, à la fois inquiétante et porteuse d'espoir.

Cette performance est le fruit d'une collaboration entre Isabelle Choinière, l'infographe et l'artiste visuelle Lucie Marchand, le vidéaste Jimmy Lakatos (dont la compagnie Synergie participe dans le projet rave Neksus) et le concepteur sonore Michael David Smith. Le groupe a travaillé deux ans sur le projet, qui est actuellement présenté à la galerie La Centrale dans le cadre « Du mois de la performance ».

Bien que ça soit un spectacle qui éblouit sur le plan visuel, ça n'est pas juste de l'art-techno où les artistes s'amuse à jouer avec des nouveaux outils technologiques pour créer des effets. L'idée directrice de la performance est la façon dont ces technologies peuvent modifier la perception que nous avons de notre corps. Dans un sens abstrait la danseuse partage sa peau avec sa soeur virtuelle et sa reproduction sur le mur. L'écran, ce point focal de notre culture contemporaine, représente ces peaux artificielles que la danseuse partage.

Le singulier langage chorégraphique d'Isabelle Choinière est puisé dans des sources aussi diverses que la danse balinaise, le ballet classique et la méthode Roy Hart (la technique de la vocalisation du cri primaire). Dans *Le partage des peaux* les mouvements sont organiques, mais en même temps dirigés par les sons numérisés, les lumières et les images qui l'enveloppent. Ceci fait ressortir le caractère paradoxal de cette technologie qui peut effacer notre sens rationnel de la réalité corporelle, tout en

amplifiant le corporel en créant du hyper-réel.

L'étonnante qualité visuelle du spectacle d'Isabelle Choinière est le résultat de la combinaison de tout ces médias. Son maquillage a un aspect guerrier; son corps est parcouru par des fils; sa tête est couverte d'un couvre-chef métallique; et une petite lumière éclaire son visage d'en haut. En regardant le spectacle je voyais la danseuse surgir comme un cyborg, un être qui est à moitié animal et à moitié machine.

L'image du cyborg est fondamentale pour comprendre cette performance: la danseuse est une figure puissante, très primitive, élémentaire, brute, et pourtant elle est «branchée» sur la technologie d'aujourd'hui et de demain. Cette performance apporte une réflexion positive sur l'usage des nouvelles technologies médiatiques et infographiques, tout en reconnaissant qu'il y a nécessairement une perte dans la rencontre de celles-ci et la culture d'avant-garde.

C'est peut-être une perte de sécurité - cette performance nous plonge dans un monde vertigineux, presque effrayant. Les scintillements des lumières fluorescentes, et soudainement la voix traitée de la danseuse, et les sons numériques convergent dans un paroxysme, comme un train qui semble se heurter tout droit sur le public. J'avais l'impression qu'elle, cette figure cyborg, avait réussi à se glisser hors d'elle-même, et que finalement je partageais ses mouvements. A la fin une grande partie du public semblait perturbé. Se trouver involontairement connecté à ces technologies et en subir les effets, laissait un sentiment étrange, mais un sentiment qui semble nécessaire face à l'émergence de ces technologies.

Maria LUNDIN