

Université PARIS 8

Master Création Numérique

parcours : Arts et Technologies de l'Image Virtuelle

**COMMENT
METTRE EN SCÈNE
UN NUMÉRO
D'EFFEUILLAGE
BURLESQUE
NUMÉRIQUE**

Arena MEVORACH

Mémoire de MASTER 2
2017-2018

REMERCIEMENTS

Jojo la virile, pour sa présence inconditionnelle poilue et ronronnante.

Yorame Mevorach, qui, en plus d'avoir eu le bon goût de me donner naissance, a su m'aider, même dans les moments de doute les plus abyssaux -dans lesquels il peut m'avoir lui même plongée, mais c'est un détail, parlons d'autre chose, un jour tu seras vraiment fier de moi papa, tiens d'ailleurs tu veux manger quoi quand tu reviens.

Franca Maï, pour son influence et sa confiance.

Chu Yin, pour sa curiosité et son soutien.

Rémy Sohier, pour son écoute, et sa générosité.

Remy et Jeff, pour le déclic sur mon sujet.

ATI, qui m'accepte en son sein même lorsque je me sens ovni

Mes **camarades de M2**, qui sont si gentils et beaux et qui sentent
bons.

Mes **collègues** qui sont gentils et arrangeants.

Jeanne Vaguelsy, pour son aide, son enthousiasme, son inspiration, ses litres de tisane, sa force réactive, et mille autres raisons qui débordent d'amour et de joie.

Victoire Vager, pour son amour et sa force tranquille.

Maxime Faure, pour son talent.

Maeva Le Fouille, pour sa confiance indéfectible, et son lobbying efficace.

Mon **psy**, pour sa justesse.

Juliette Dragon et ses Filles de Joie, pour la pirouette vers le burlesque qu'elle a initiée.

WrapNRoll, Kyobashi, Burger Dream, Deliveroo, et le brunch des Triplettes de Belleville.

La Flaque, pour son évolution, sa bienveillance, son enthousiasme, et les perspectives qu'elle m'ouvre.

Le **Rocky Horror Picture Show**, pour son milieu qui est devenu le mien. Et dans le rôle du public : **le public** (sans qui tout cela serait tout de même bien moins agréable).

RESUMÉ/ABSTRACT

ENGLISH

This research paper tries to conciliate my practise as an ATI student and my practise as a performer. I hope you'll appreciate the bridges that were erected between those artistic fields, and that you'll understand what made me enthusiastic about this research.

For one year, I've been focusing on defining a burlesque performance, and grasping how to stage one that would be digital. So, how would we stage a digital burlesque performance ?

I must warn you : this is not intended as a purely technical paper about the steps to check in order to digitize a live art performance, but as a train of thoughts to climb onto, so as to better comprehend what's at stake, when those two worlds meet.

I'm glad I had the opportunity to pursue this line of work, which helped me find some relevance and meaning to what was until then a shapeless and swarming thirst. And I hope you'll enjoy the ride.

FRANCAIS

Ce mémoire tente de concilier mes études au sein d'ATI et mes expériences en tant que performeuse. J'espère que vous serez sensibles aux passerelles dressées par mes soins entre ces deux domaines, et que vous comprendrez l'enthousiasme que celles-ci soulèvent chez moi. Pendant près d'un an, je me suis concentrée sur ce qui pouvait caractériser un numéro d'effeuillage burlesque, et sur les possibilités de mise en scène que rendrait possible sa numérisation. C'est pourquoi ma recherche porte sur le sujet suivant : comment mettre en scène un numéro d'effeuillage burlesque numérique ?

Je me dois de vous prévenir : ce mémoire n'a pas été écrit dans le but de former une liste exhaustive des éléments techniques à cocher pour qu'un spectacle d'art vivant puisse être considéré comme numérique. Il voudrait au contraire s'appréhender comme un fil de pensée à dérouler, pour mieux comprendre les enjeux de la rencontre entre ces deux mondes.

Je suis heureuse d'avoir eu l'opportunité de travailler sur ce sujet, puisque celui-ci parvient enfin à introduire un peu de sens dans la pile informe et mouvante de mes appétits. J'espère que vous en apprécierez la lecture.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	8
<hr/>	
I. LE BURLESQUE, UN ART PLURIEL	11
I.A. DÉFINIR LE BURLESQUE.....	12
I.B. RÉFÉRENCES PERSONNELLES : PANEL.....	18
I.C. LA FLAQUE : EXPÉRIENCE PERSONNELLE DU BURLESQUE.....	26
<hr/>	
II. NUMÉRISER L'EFFEUILLAGE	31
II.A. UNE SCÈNE TRADITIONNELLE QUI SE NUMÉRISE.....	32
II.B. L'EFFEUILLAGE NUMÉRIQUE, UN CONCEPT DÉJÀ EXISTANT ?.....	37
II.C. SIMULER L'INTERACTION : EVERYTHING IS FINE AS F*CK.....	44
<hr/>	
III. EVERYTHING IS FINE AS F*CK : NARRATION ET MISE EN SCÈNE	51
III.A. UN VÊTEMENT À RETIRER.....	52
III.B. UN PERSONNAGE À DÉVELOPPER.....	58
III.C. UN PUBLIC AUQUEL FAIRE FACE.....	62
<hr/>	
CONCLUSION	67
<hr/>	
BIBLIOGRAPHIE	70
TABLE DES ILLUSTRATIONS	72
CES SCÈNES QUE J'AFFECTIONNE	76

INTRODUCTION

Être en Arts et Technologies de l'Image, c'est exprimer l'essentiel de ses compétences et appétences artistiques face à un écran, l'oeil rivé sur quelques pixels trop lumineux, l'index en alerte sur une souris usée, la carcasse fatiguée enfoncée dans un siège trop haut. Mais quid de ces corps qui nous meuvent ? Quid des hurlements que nos gorges retiennent ? Quid des palpitations voraces de nos chairs ? Si je ne doute pas que beaucoup d'entre nous trouvent leur compte dans l'exercice d'une pensée affranchie de toute considération trivialement empirique, combien parmi nous sentent monter la frustration de ne plus rien éprouver physiquement dans la création ? Combien parmi nous réclament d'ancrer notre expression artistique dans un corps ? Combien parmi nous ne se satisfont pas des promesses du virtuel, et briguent une conscience sensible de l'appréhension de celui-ci ?

Que les gens concernés par ces revendications soient légion, ou qu'ils se résument à ma seule personne, finalement, qu'importe. Qu'importe, tant qu'elles permettent de créer des ponts entre différentes disciplines artistiques, et qu'elles offrent aux arts vivants un dépassement de leurs contraintes tout en allouant au numérique un ancrage sensible.

Mon sujet de recherche tend à concilier ATI et la pratique artistique que je mène en parallèle, puisqu'il s'agira de se demander comment mettre en scène un numéro d'effeuillage burlesque numérique.

Dans un premier temps, nous nous interrogerons sur la définition même du burlesque, et l'extraction de ses spécificités permettra de distinguer sa pratique de celles d'autres arts de la scène. Ce travail initial, de précision des termes employés, permettra ensuite de se demander dans quel cadre la numérisation de cet art est envisageable, souhaitable, voire essentielle à son inscription dans les moeurs artistiques de demain. Enfin, en nous appuyant sur notre projet intensif de janvier, nous tâcherons de mettre en évidence les différentes étapes de création et de mise en scène d'un numéro d'effeuillage burlesque numérique, ainsi que les pistes de réflexion dont il serait bon de poursuivre l'esquisse.

PARTIE 1

LE BURLESQUE: UN ART PLURIEL



FIGURE 1 : SOA DE MUSE, AU CABARET BURLESQUE DE LA NOUVELLE SEINE.
PHOTO DE KALYMAR (DETAIL).

Lors de la lecture de ce mémoire, vous serez souvent confronté au terme de burlesque, que je m'attellerai à définir bientôt. Il est cependant préférable de préciser dès maintenant que celui-ci n'a que peu de rapport avec le burlesque en tant que style humoristique auquel on rattache notamment Charlie Chaplin ou Buster Keaton. Le mot sera utilisé pour renvoyer au *new burlesque*, un mouvement artistique ayant éclos aux Etats-Unis dans les années 90. Par métonymie, j'appellerai burlesque ce qui relève de l'*effeuillage burlesque*, mais je reviendrai sur ces distinctions plus tard.

I. A. DEFINIR LE BURLESQUE.

Le burlesque s'articule historiquement autour de trois vagues. La première accompagne la troupe des *British Blondes* à New-York en 1868. Le spectacle mêle alors comédie, musique, et sexualité en un joyeux fatras irrévérencieux. Les corps féminins indécents puisque non engoncés sous plusieurs couches de crinoline finissent par teinter d'outrage l'engouement premier, et les *British Blondes* rentrent en Europe peu de temps après l'aventure outre-Atlantique.

Dans les années 20, inspirés par les grands spectacles des cabarets parisiens de Montmartre ou de Pigalle, les frères Minsky exportent un concept similaire, qui s'adresse aux hommes de la *working-class* : un théâtre sans prétention, bon marché, dans lequel des filles se déshabillent en musique. Le burlesque se veut alors un divertissement humble, loin des ardeurs artistiques de la première heure. La pratique prendra ensuite le nom de *strip-tease*, mais laissera derrière elle quelques noms, tels *Tempest Storm* ou *Blaze Starr*, ancrés dans leur temps et sur la rétine de leurs fidèles.

C'est dans les années 90 que, aux Etats-Unis, le burlesque reprend du poil de la bête. Le *Velvet Hammer Burlesque*, un collectif de danse et de théâtre, met en valeur des corps différents de ceux galvanisés usuellement par la société, dans des spectacles sensuels et drôles, avec des intentions plus politiques. Le *New Burlesque* s'affirme alors comme mouvement artistique à revendications féministes, dans lequel des performeurs hommes comme femmes se jouent des codes et des injonctions de la féminité. Celle qu'on appelle la *grand-mère du strip-tease** en référence à son historique, sera donc définie dans un premier temps comme suit : le burlesque est un mouvement artistique à la frontière de la danse, du théâtre et du cirque. Il rassemble des performances mettant en scène leurs auteurs qui s'effeuillent, et questionne les canons du féminin.

**Miss Glitter Painkiller*, dans la série documentaire HAPAX - *De la sueur sous les paillettes*, partagée sur Youtube, 2017.



ILLUSTRATIONS: _____

1. British Blondes, collection Charles H.McCaghy, vers 1890.
2. British Blondes, collection Charles H.McCaghy, vers 1890.
3. Tempest Storm, Teaserama, 1955, extrait vidéo Youtube.

Pour essayer de mieux cibler la notion de burlesque, je vais le distinguer du strip-tease et du cabaret traditionnel parisien, deux objets foncièrement différents mais présentant quelques similitudes.

STRIP-TEASE, CABARET TRADITIONNEL ET CABARET BURLESQUE : QUELLES DIFFERENCES ?

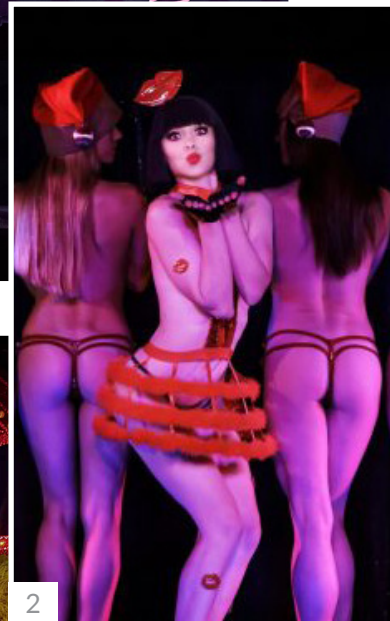
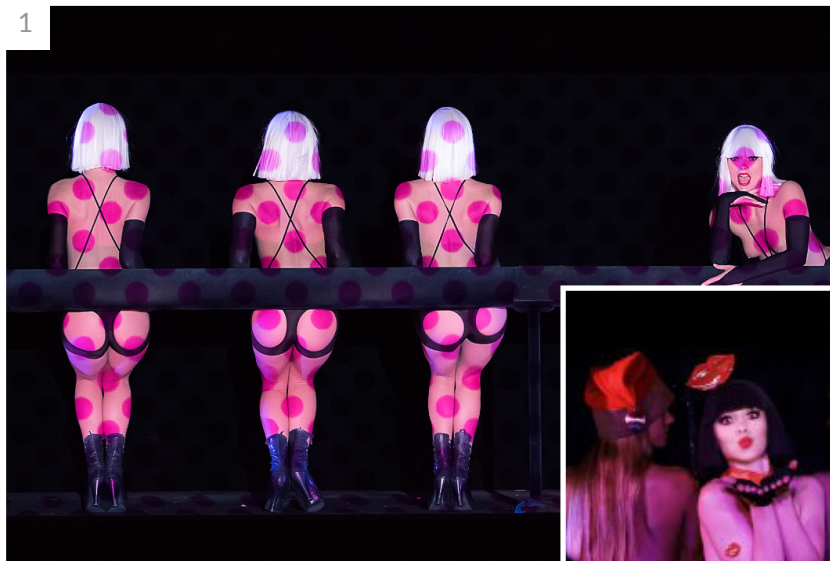
Ce qui lie strip-tease, cabaret traditionnel et cabaret burlesque, c'est le rapport à la chair nue qui se meut. Ainsi, une strip-teaseuse se défera de ses vêtements en musique en échange d'un ticket de la bonne couleur, une danseuse du Crazy Horse passera l'essentiel du spectacle seins nus, et un numéro burlesque présente l'effeuillage de ses performeurs. Pourtant, ces trois occurrences mêlant chorégraphie et corps nu sont foncièrement différentes, voire diamétralement opposées dans les valeurs et les normes qu'elles promeuvent.

Avant de s'intéresser à ces divergences de fond, il est cependant important de dresser un tableau pratique des écarts formels entre ces disciplines. Au niveau de l'espace investi, par exemple, les cabarets traditionnels et burlesques oeuvrent au sein de *cabarets* pour lesquels ils présentent des *spectacles*, là où le strip-tease érige des *clubs* qui se reposent sur les *performances individuelles* et largement improvisées des danseuses.

Ainsi, la danseuse de cabaret délivre un *numéro* -soit une parenthèse cohérente, pensée autour d'une musique spécifique, exhibant un costume sélectionné ou créé pour l'occasion- quand la danseuse en strip-club doit improviser selon les musiques qui passent au moment de ses performances, et selon les impératifs des clients. De fait, le *client* s'oppose au *spectateur* : l'un se procure un service moyennant paiement, l'autre s'offre d'être témoin d'une diégèse qui lui est étrangère. L'un assiste à une performance qui en plus de lui être adressée, est créée pour lui, l'autre observe une prestation qui pourrait exister en dehors de lui mais lui concède sa présence. Le strip-club s'organise autour du client, le cabaret autour du spectacle lui-même. Au niveau des tarifs, le club, s'il admet un droit d'entrée fixe, prélève ensuite l'argent du client selon les danses que celui-ci souhaite solliciter, quand le cabaret demande une dépense fixe à l'entrée de l'établissement, sans possibilité d'ajouter de temps de spectacle en multipliant la quantité de billets sur le comptoir.

Si la différence entre cabarets et clubs de strip-tease paraît maintenant assez claire, quid de celle entre cabarets traditionnels et burlesques ? Formellement, au delà des écarts de prix entre les deux¹ qui peuvent se justifier par l'historique relativement récent de l'un sur l'autre, mais surtout par l'adresse à un public radicalement différent, ces deux formes de cabarets ne semblent pas si éloignées.

1. *le Crazy Horse, par exemple, propose des formules qui vont de 85 à 220 euros le spectacle, quand les scènes les plus augustes du burlesque parisien osent difficilement se produire au dessus de 20 euros.*



ILLUSTRATIONS:

1. BabyBuns (détail), Totally Crazy, le Crazy Horse, 2017.
2. Crazy Christmas (détail), le Crazy Horse, 2017.
3. Le Moulin Rouge.

Ce qui étire la distance entre ces deux disciplines, c'est essentiellement les corps qu'elles mettent en scène respectivement. Ainsi, pour espérer obtenir une audition au Crazy Horse, il vaut mieux s'assurer de remplir les critères physiques les plus drastiques, et de ne jamais s'éloigner d'une vision très rigoureuse du canon féminin. Une Crazy-Girl doit attendre le mètre soixante-huit sans dépasser le mètre soixante-treize, et pouvoir diviser son anatomie en ratios bien définis : deux tiers de jambes pour un tiers de buste, vingt et un centimètres entre les deux pointes des seins, treize centimètres entre le nombril et le pubis¹...

**boylesque* :
effeuillage
burlesque masculin.

Au contraire, le burlesque tend à promouvoir des corps qui s'affranchissent de ces canons, les détournent, les déconstruisent. Bien que l'on puisse déplorer en France le manque de variété au sein du spectre de couleurs -les performeurs non blancs sont en minorité désolante- saluons la diversité de corpulences et de genres. Le burlesque, en effet, ne s'adresse pas qu'aux femmes. Rebaptisé *boylesque** lorsque le performeur s'identifie en tant qu'homme, le burlesque s'attelle à abattre les injonctions à la féminité ou à la virilité, à travers la création de personnages hauts en couleurs, qui se jouent des codes de notre société. Tous les corps peuvent s'exposer sur les planches, et tous seront accueillis avec l'enthousiasme le plus débordant par le public. Tous les corps sont beaux quand ils se mettent en scène, et la réappropriation par les danseurs de ce corps et de leur rapport à la nudité est exaltante. Les spectacles de burlesque sont d'ailleurs beaucoup plus joyeux que les spectacles plus apprêtés des cabarets traditionnels. Ce qui crée cette joie, c'est la mise en place d'un espace d'expression libre pour les artistes, et la mise à contribution du public, dont la complicité est encouragée.

De fait, le dernier élément majeur permettant de caractériser le burlesque, c'est son auditoire. Le public des scènes burlesques est sollicité en permanence : s'il ne crie pas, s'il n'applaudit pas, s'il ne se roule pas par terre en se pâmant d'extase, le spectacle ne peut pas suivre son cours. S'il n'invite pas par son enthousiasme la danseuse ou le danseur à se défaire de son costume, rien ne se passera. Bien évidemment, un tel public se modèle. Personne, s'il n'a pas été initié au préalable, ne saurait acquérir ces codes, et c'est pourquoi la plupart des scènes burlesques exposent ces règles au cours d'un bref aparté des maitres de cérémonie -ceux qui animent la soirée, en assurant la cohérence des passages d'un numéro à l'autre.

Le burlesque est un art pluriel, qui emprunte ses codes à la danse, au théâtre ou au cirque. La scène burlesque parisienne est riche, et permet à chacun d'y trouver son compte, que l'on soit friand de performances glamour léchées ou de performances engagées bien moins lisses. Ce qui me paraît, personnellement, important, dans le neo-burlesque, c'est ce qui le distingue du cabaret. C'est sa mise en valeur de corps différents, c'est sa constante remise en question des archétypes de la féminité, c'est son pouvoir politique. C'est aussi l'intégration de ses

1. *site du Crazy Horse, section recrutement.*

numéros dans une diégèse, via le soin qu'il apporte à ses personnages. Ce qui me plaît dans le neo-burlesque, et ce que je compte mettre en avant dans sa définition, c'est son outrance, et le pouvoir libérateur de celle-ci. Nous pouvons donc compléter notre définition précédente du burlesque.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE PERFORMANCE BURLESQUE.

effeuillage : le vêtement s'enlève. Pas nécessairement jusqu'au bout, puisque traditionnellement, des *nippies* cachent les tétons des *performers*.

narration : le vêtement est enlevé par un personnage qui justifie cette action.

comédie : le personnage est lisible. *Trop n'est jamais assez*. Peut s'appuyer sur le *lipsync**.

public : le personnage enlève ses vêtements devant un public qui est mis à contribution.

**lip-sync* :

action de chanter en playback, c'est à dire de synchroniser ses mouvements de bouche pour donner l'impression de chanter une piste audio lue en parallèle.



1



2



3

ILLUSTRATIONS:

1. Lola Wesh, photographie Kalymar, (detail).
2. Loulou Champagne, photographie Kalymar, (detail).
3. Rosabelle Selavy, photographie Kalymar, (detail).



La Big Bertha



Charly Broutille



Louise de Ville

Ces derniers mois, j'ai pu être témoin de nombreux spectacles burlesques, qui m'ont notamment permis d'affiner mieux ce qui me plaisait dans la discipline, ainsi que ce qui la caractérisait. Je vais donc dans les prochains paragraphes décrire quelques numéros auxquels j'ai eu la chance d'assister, afin de partager à la fois l'impression de ces expériences, et la corollaire de celles-ci sur mon travail personnel. J'ai été à différentes éditions de la Big Bertha's Klub au Yono, au Cabaret de Poussière de Madame Louis, au Burlesque Klub à la Nouvelle Seine et au République, et à la Glitter Doom d'Halloween au Cirque électrique. Pour les besoins de ce mémoire, je me concentrerai sur deux événements : La BBK de décembre 2017, et la Glitter Doom d'Halloween 2017.

I. B. RÉFÉRENCES PERSONNELLES : PANEL.

La BBK, pour le Big Bertha's Klub, est présentée par La Big Bertha, un personnage féminin à la barbe soignée campé par un artiste homme, et Charly Broutille, une femme petite qui paraît minuscule face à sa partenaire. Imposante du haut de ses deux mètres avec talons et perruque relevée, Bertha accueille 4 ou 5 invités à chaque édition de son cabaret. Le spectacle est divisé en deux parties, séparées par un entracte, et les numéros s'enchaînent grâce à la liaison des Maîtres de Cérémonie (MCs). Parfois, un numéro de chant vient interrompre le fil des effeuillages, parfois c'est une performance théâtrale. L'édition de la BBK de décembre était aussi la première devant public du numéro que je vais prendre le temps de décrire.

La Glitter Doom du 31 octobre 2017 était organisée quant à elle par Louise de Ville, performeuse burlesque américaine vivant sur Paris, pionnière du néo-burlesque français, reconnue aussi pour ses performances de *drag-king**. Le lieu en lui-même, le Cirque électrique, participait de l'esthétique de l'évènement, puisqu'il s'agissait ici de faire renaître pour une soirée le *freak-show** tel qu'il est fantasmé aujourd'hui (on peut penser à la saison 4 d'*American Horror Story*¹, qui fait référence au *Freaks*² de Tod Browning). Sur scène allaient se succéder femme à barbe et contorsionniste, clown monstrueux et acrobates, en autant de personnages hauts en couleur et susceptibles de conjurer la fascination.

**drag-king* :

mise en scène d'une identité masculine archétypale via le travestissement, le jeu ou la comédie. Se comprend comme le terme miroir de *drag-queen*.

**freak-show* :

mise en scène, populaire aux Etats-Unis au XIXe et début de XXe siècle, d'êtres humains aux traits physiques éloignés de la norme, présentés comme monstrueux.

1. *American Horror Story*, série d'anthologie américaine créée par Ryan Murphy, diffusée depuis 2011. La saison 4, *Freak Show*, cite assez explicitement ses références.
2. *Freaks*, film américain de Tod Browning sorti en 1932.

LA BIG BERTHA : NARRATION, CODES, ET POLITIQUE.

Lorsque la lumière s'allume, et que le spectacle reprend après l'entracte, Bertha est déjà sur scène. Majestueuse dans un costume d'un volume impressionnant, son corps se déploie sans qu'elle ait même besoin de bouger. Sa robe rouge, énorme meringue, accentue encore le côté pompeux de sa silhouette. Ses bras sont gantés de violet, et sa perruque blonde emblématique remplacée par une choucroute rouge qui inscrit le numéro dans la longue lignée des spectacles faisant référence à Jessica Rabbit. C'est en effet via ce prisme traditionnel, la référence à la figure de la pin-up classique, que débute le numéro. Bertha feint de chanter sur les paroles de la chanson (lip-sync), ce qui ancre celle-ci dans la diégèse de son personnage, minaude, bat des cils, gesticule. Ses gestes ne sont pas vraiment dansés, mais font montre d'un acting* formidable. Mais soudain, alors que son personnage chante, le téléphone vient interrompre la piste musicale. La sonnerie stridente surprend le public qui, jusqu'à présent se laissait porter tranquillement par un numéro agréable mais somme toute peu transcendant. Quand la performeuse décroche, la voix de son manager retentit dans tout l'espace scénique.

“Non mais Bertha, c'est ridicule. Personne n'est dupe. Vous êtes un homme !”

Bertha hurle, et le numéro glitche*. Quand elle enlève maintenant ses vêtements, c'est en tant qu'homme, dans toute la détresse et l'alarme de son personnage. La robe se déchire lambeau par lambeau, découvrant une chair sans artifices, dans toute la sincérité du dénuement d'un simple caleçon blanc. mais Bertha persiste et signe, et, de dos, arrache ce maigre vestige d'un costume fastueux. Complètement nue, la chair offerte, tout à la fois à la merci du public et superbe dans sa douleur, Bertha parvient encore à nous toiser, tandis que la foule en délire hurle, encore sous le choc, estomaquée par la puissance émotionnelle de ce numéro.

Ce qui est absolument fabuleux ici, c'est que personne ne se pose la question du genre de Bertha avant que la voix ne vienne révéler la supercherie. Que Bertha soit une femme, un homme, un homme grimé en femme ne m'avait jamais paru digne d'être même relevé. Bertha était un personnage féminin pourvu d'une barbe très distinguée. La suspension volontaire de la crédulité était telle que, passé le seuil du cabaret, je venais voir une figure féminine formidable et non pas l'artiste qui s'en faisait le pygmalion. Mais la violence du coup de téléphone qui interrompt le numéro classique d'effeuillage teinte ensuite celui-ci d'une puissance émotionnelle et visuelle incroyable. Lorsque Bertha qui se déshabille laisse entrevoir Loïc, c'est tout un système d'injonction à la féminité et à la virilité qui est mis à nu, et toute la détresse du personnage vient ébranler notre propre grille de lecture.

***acting** :

jeu d'acteur.
ensemble des expressions et attitudes qui définissent un personnage.

***glitcher** :

de l'anglais "glitch" :
bogue, problème informatique.

se dit d'un comportement qui se saccade, s'interrompt et se répète selon un motif aléatoire.

Un numéro d'effeuillage burlesque classique est donc empreint de plusieurs codes ; l'exposition présente un personnage inscrit dans une narration singulière qui conditionne le dévoilement de son corps. Le lipsync permet d'ancrer le personnage dans l'univers de la chanson qu'il interprète. La danse est l'un des moyens d'expression de ce personnage, mais la comédie peut aussi primer. L'acting est souvent outrancier, et la caractérisation du personnage peut reposer sur de nombreux stéréotypes (le recours aux archétypes permet même parfois de pallier aux écueils narratifs : sur un numéro de quatre minutes, il est difficile de développer une figure singulière dans toute sa complexité). Il me paraît cependant important de souligner encore une fois que la plateforme burlesque permet un discours politique dont il serait dommage de se priver. Ce numéro de La Big Bertha est magistral parce qu'il nous émeut et nous trouble, pas parce qu'il nous distrait.

LOLALOO DES BOIS : REFERENCES, DANSE ET EFFEUILLAGE.

Faisons maintenant un tour du côté de la Glitter Doom. La salle est plongée dans le noir. Nos corps sont tendus, dans l'expectative, attentifs au moindre indice de mouvement sur la scène. C'est fou ce que l'absence de lumière induit de projection mentale, de tension physique, de sensibilité exacerbée. En quelques secondes, nos souffles sont suspendus, nos oreilles alertes, nos yeux vigilants. Puis, un mouvement. Un mouvement familier. Celui d'un sabre laser que l'on dégaine. Ou, plus exactement, celui du plan du trailer de Star Wars 7¹ dont tout internet avait fait des gorges chaudes : sur scène, dans le noir, un sabre rouge à triple garde est dégainé, et le décor est instantanément planté. La luminescence de l'accessoire définit la silhouette de la danseuse. La musique est lancée, le numéro peut commencer.

Dans ce numéro, Lolaloo des Bois, visage encadré d'un carré froid qui rappelle celui des danseuses du Crazy Horse, reprend à son compte plusieurs références de la pop culture et les fait coexister au sein d'un même récit. Son costume reprend les codes du futur tel qu'on le fantasmait dans les années 1980 et l'ambiance qui en découle s'affirme délicieusement rétro. La danse est très rythmée, chaque temps marqué par un accent fort du corps, mais le clou du spectacle s'amorce au twist de fin. Lorsque la performeuse arrache son plastron, au lieu de découvrir une poitrine censurée par des nippies, c'est son sein nu qui se dévoile. D'abord l'un, puis un autre, puis -et c'est là qu'intervient le coup de théâtre- un dernier. Ce troisième sein qui parade fièrement au milieu de ses camarades, héritier de l'imagerie esquissée par Totall Recall², nous toise de toute sa perfection. L'illusion est formidable, l'effet accompli, et la scène de film solidement fixée sur nos rétines.

1. *Star Wars, épisode 7, Le Réveil de la Force, réalisé par J.J Abrams, sorti en 2015.*

2. *Totall Recall, film américain réalisé par P. Verhoeven, sorti en 1990, adapté d'une nouvelle de Philippe K.Dick.*

Avec ce numéro, Lolaloo des Bois nous rend légataires d'une culture partagée qui peut continuer à s'essaimer. Son personnage au pectoral démultiplié s'inscrit tout à fait dans la thématique de la Glitter Doom, tout en ayant réussi l'exploit de nous captiver assez longtemps par ses mouvements pour que jamais nous ne nous posions même la question de sa légitimité au sein de cet univers. Qu'est ce que cette princesse intergalactique faisait dans ce cirque ? Quelle diégèse justifiait son existence ? Aucune jusqu'au twist final, et pourtant, ravis, nous ne pouvions pas nous en rendre compte. Le numéro se déroule cependant de façon assez classique, le début servant à planter le décor et présenter le personnage, puis le corps du numéro divisé en différentes étapes de révélation de celui de la danseuse. Mais le retournement intervient jusque dans la caractérisation du seul protagoniste, et vient teinter toute notre compréhension du récit.

Ce qui me frappe dans ce numéro, c'est l'utilisation de références de culture populaire (Star Wars, le futur des années 80, Total Recall, Freaks, American Horror Story...) pour nourrir l'exposition du personnage principal. C'est la juxtaposition de ces différentes références, et le retournement quant aux attentes qu'elles induisent, qui me paraît ici digne d'être relevé. Le numéro suivant, celui de Rosabelle Selavy et Louise de Ville, m'intéresse pour des raisons différentes, sur lesquelles je vais maintenant m'appesantir.

ROSABELLE SELAVY ET LOUISE DE VILLE : CONTEXTE ET PUBLIC.

Un cerceau descend lentement du plafond. Pour habiller la mise en scène technique du numéro suivant, deux clowns attirent notre attention. Le cerceau descend lentement, certes, mais le spectacle ne peut pas se permettre d'ouvrir une parenthèse. Alors ce cerceau devient objet de convoitise, et permet d'introduire nonchalamment les personnages qui bientôt nous feront face. *Non, mais on m'aurait menti, qu'est ce que tu fous là, toi. On m'avait dit qu'il y aurait deux partenaires sculpturales, et il n'y a que toi, clown grotesque, pour tenter maladroitement de te jeter sur le cerceau habilement hors de ta portée.* Et en quelques secondes de sketch, le tableau est peint, la scène mise, et deux femmes apparaissent, immobiles, dans la lumière.

Elles se font écho. Leurs costumes sont identiques, leurs silhouettes se répondent. Leur apparition rappelle les jumelles de *The Shining*. Leurs perruques ajustées empêchent leurs visages de trop se singulariser. Leurs mouvements définissent un même rythme.

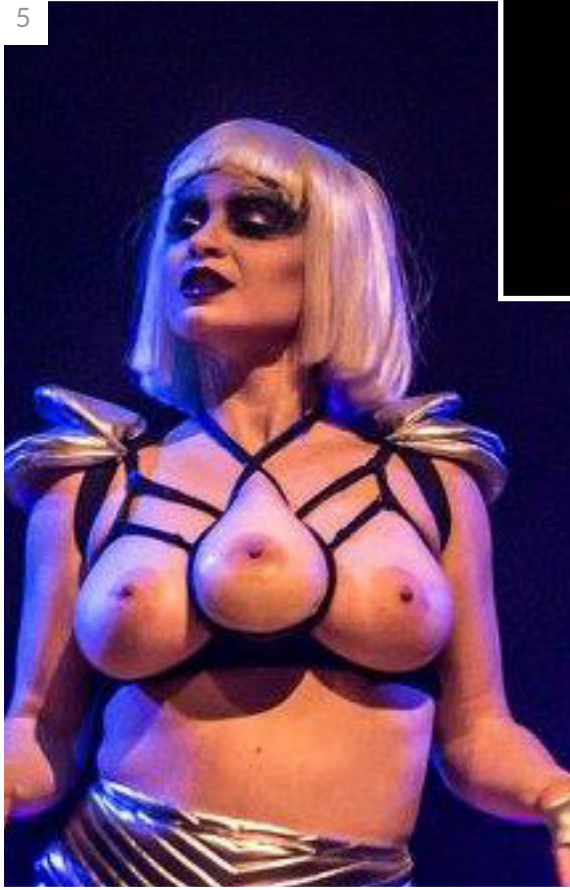
Elles se hissent sans effort, aidées par les clowns -stage kitten* de cet événement- et leur numéro commence. Il s'agira d'un numéro circassien classique, où les corps des deux artistes s'entremêlent et où les figures qu'elles construisent ensemble abolissent les frontières entre leurs deux silhouettes.

*stage kitten :
personnages qui ramassent les costumes des artistes.



ILLUSTRATIONS: _____

1. La Big Bertha, 2017, photographie Estelle Berangier (détail).
2. La Big Bertha, 2017, photographie Didier Bonin (détail).
3. La Big Bertha, 2017, photographie Didier Bonin (détail).
4. Lolaloo Des Bois, 2017, photographie Didier Bonin (détail).
5. Lolaloo Des Bois, 2017, photographie Didier Bonin (détail).
6. Total Recall, 1990, capture d'écran.
7. American Horror Story Freak Show, 2015 (détail).



On peut cependant se demander ce qu'il reste de burlesque à cette performance. Aucun effeuillage n'a été effectué pendant les quelques minutes de présence sur scène des artistes, et, si le public s'est manifesté bruyamment pour applaudir le tour de force et pour partager son émoi, il n'a pas été remercié de son enthousiasme par la disparition de pièces du costume. Le costume est, il est vrai, minimaliste. Un collant chair simule la nudité des jambes, et le bassin comme le torse sont cernés de harnais. Qu'est ce qui rend cette performance burlesque, quand les danseuses ne s'effeuillent pas, n'interagissent que minimalement avec le public ou ne soulignent pas la musique qui les accompagne en effectuant un lipsync ?

Il me semble qu'on peut répondre à cette question de deux façons. La première c'est que l'aspect narratif n'est pas mis de côté. La narration est tenue, presque implicite, mais elle est présente. Les costumes des artistes ancrent leurs personnages dans une diégèse, leur prêtent une histoire, un passé, un volume. Les cornes qui surplombent la coiffe de chacune inscrivent les performeuses dans le biotope de la Glitter Doom, dans le contexte du spectacle d'Halloween. Les harangues de Louise de Ville, maîtresse de cérémonie pour cet événement, posent la toile de fond : ce soir, nous sommes en Enfer, et sa population de *freaks* en tous genres en fait un endroit où il fait bon être spectateur.

L'autre façon de répondre au caractère burlesque de la performance, c'est de re-situer celle-ci au sein de la revue dans son ensemble. C'est parce que le public vient assister à un spectacle burlesque que les numéros seront perçus de cette façon. Ce même numéro, dans un contexte différent, revêtait d'autres attributs. Ainsi, s'il était proposé dans un cirque, peut-être que le public montrerait plus de déférence dans ses acclamations, moins de chaleur, voire moins de bienveillance. Le public du burlesque, en effet, s'éduque, se dresse. Personne ne se sentirait légitime à hurler des obscénités devant une effeuilleuse, personne ne s'autoriserait une remarque déplacée. Le public hurle et se pâme, hulule et vrombit, le tout dans un enthousiasme débordant, mais jamais ne se permettrait de vulgarité. Celui qui, dans la foule, brait un tonitruant "à poil" est vite silencié, et se terre ensuite honteusement au fond de son fauteuil sous le mépris de ses voisins. Le burlesque encourage la composition d'un public spécifique, qui se nourrit des normes du cadre qu'on lui propose, et qui permet à celles-ci de se répandre et de se légitimer.

Il me semble que ce numéro peut prétendre au statut de numéro de burlesque ne serait-ce que parce qu'il se présente en tant que tel. Mettre un objet du quotidien dans un musée le fait être observé différemment, le fait être perçu selon des codes différents, fait qu'on peut lui apposer une grille de lecture singulière, nourrie de références, ou simplement fait qu'on s'y rend sensible, qu'on se permet de lui adresser notre présence. Or c'est ça, ce qui fait l'art. La présence et l'attention d'un public qui s'y rend disponible. Ce qui plante ce numéro dans le paysage burlesque, c'est sa plateforme de diffusion. C'est son cadre, son public et les attentes qui lui sont liées.



ILLUSTRATIONS:

1. Louise de Ville et Rosabelle Selavy, 2017, photographie Herve Photograff (détail).
2. Louise de Ville et Rosabelle Selavy, 2017, photographie Herve Photograff (détail).

I. C. EXPÉRIMENTER LE BURLESQUE.

La scène burlesque parisienne s'organise essentiellement autour de lieux et de personnages. Ainsi, le bar *le Yono* accueille un mercredi par mois *La Big Bertha's Klub*, présenté par *La Big Bertha* et *Charly Broutille*. *Le Cirque électrique* abrite les événements de *Louise de Ville*, la *Bellevilloise* a été pendant longtemps l'ancre de *Juliette Dragon* et de son *Cabaret des Filles de Joie*, *La Cantada* est animée une fois par mois par le *Wunder Kabarett* de *Daisy Deparys*, et *La Nouvelle Seine* reçoit deux fois par semaine le *Burlesque Klub* de *Valentina Del Pearls*. Ces différents lieux, comme ces différentes figures, offrent au public parisien un large éventail de choix. L'ambiance dans le public est relativement toujours identique, bienveillante et enthousiaste, mais les tarifs des différentes salles distinguent essentiellement les artistes amateurs, friands de scènes ouvertes, et les confirmés.

Depuis bientôt un an, *Le Café de Paris*, à *Ménilmontant*, est l'hôte de *La Flaque*, collectif dont je suis la co-créatrice. Je vais revenir ici sur la genèse du projet, puisque c'est celui-ci qui a influencé d'abord mon sujet de mémoire, ensuite mes perspectives futures. Mais avant d'évoquer *La Flaque*, il est important pour mon parcours de mentionner l'école *des Filles de Joie* de *Juliette Dragon*.

L'ÉCOLE DES FILLES DE JOIE.

En arrivant à *ATI* après avoir obtenu mon *DMA* à *Estienne*, j'ai commencé à avoir un peu plus de temps libre. Deux ans passés les yeux rivés à un écran d'ordinateur, au fond d'une cave sans fenêtres, m'avaient fait arriver à saturation. Soudainement, voilà que me reprenait l'envie de sentir mon corps. Je voulais courir, sauter, me rouler par terre, tout, plutôt que d'abandonner toute perception de ma chair à la friction entre celle-ci et ma chaise de bureau. J'ai donc commencé à vouloir me mettre au sport, et, de fil en aiguille -ou plus exactement de page internet en moteur de recherche, j'ai eu envie de me remettre à la danse. Le tango avait amorcé mon rapport adulte à la danse quelques années plus tôt, mais je souhaitais un cours régulier, qui m'astreigne à une certaine discipline, plutôt qu'une multitude de bals à écumer le dimanche.

Et c'est là que j'ai fait la connaissance de l'*École des Filles de Joie*.

L'école *des Filles de Joie*, c'est un ensemble de cours proposés depuis 2008 par *Juliette Dragon*, performeuse burlesque, et artiste professionnelle depuis 1993¹. Au delà des compétences techniques proposées par les cours de gym, de danse et d'effeuillage, on y trouve surtout une communauté bienveillante, le courage de se mettre en scène, et la confiance d'assumer le corps qui est le sien.

1. *Juliette Dragon débute sa carrière en 1993 à Montpellier avec la Glück Family, une compagnie de cabaret qui se produit dans des festivals de musique électronique.*

Grâce à ce cabaret, on peut avoir le loisir d'admirer sur une même chorégraphie l'énergie et l'enthousiasme de femmes de 20 ou de 70 ans, toutes de corpulences diverses et variées. Toutes différentes, et toutes belles¹. Les quelques mois passés au sein de ce cercle m'ont beaucoup appris, et beaucoup apporté. J'ai ainsi eu l'opportunité de passer sur les scènes de *Mains d'Oeuvres*, à Saint Ouen ; du *Centre Barbara*, à Barbès ; ou de *la Java*, vers Goncourt, selon les spectacles. Mais les classes étaient onéreuses, les costumes aussi, et, assez rapidement, j'ai dû renoncer au plaisir un tantinet exhibitionniste des projecteurs.

LA FLAQUE : GENÈSE D'UN PROJET.

Cette renonciation ne s'est pas faite sans douleur. Mais ce deuil était adouci par d'autres expériences. En effet, j'avais joint en parallèle une troupe régulière du *Rocky Horror Picture Show*², les *Deadly Stings*, et j'animais bénévolement les séances cultes de ce film, deux ou trois samedi dans le mois. Les gens que j'allais rencontrer via cette étrange occupation de nos fins de semaine allaient bientôt partager avec moi un projet fou : La Flaque.

La Flaque, c'est un collectif d'effeuillage burlesques, créé à l'initiative de Jeanne Vaguelsy et de moi-même, sur la genèse duquel je vais revenir un instant. Jeanne, pleine de bonnes idées et constamment en alerte, remarque l'apathie dans laquelle m'a mise l'abandon du burlesque, et me propose de monter une troupe d'effeuillage. L'idée est alléchante, mais elle paraît alors lointaine, éthérée, vite remise du côté de ces projets qui feront sens un jour quand le temps sera plus clément, que le travail sera moins prenant, ou que les poules auront des dents. Comme d'habitude, le temps, on ne l'a jamais. Le temps, ça se prend. Finalement, c'est en discutant de ce projet devant une autre amie que celui-ci s'affirme : désertée par des camarades pour un évènement prévu deux semaines plus tard, Elisa nous propose une collaboration. En deux semaines, un trio, un duo et cinq solos sont montés, et la soirée est un succès. Nous étions alors le 14 février 2017, et la machine était lancée.

1. "Toutes les femmes sont belles" est le nom de la revue du Cabaret des Filles de Joie, qui présente à chaque nouvelle occurrence plein de tableaux différents, créés lors des cours et des stages intensifs de l'école. Les élèves qui ont été assidus y participent.

2. Le *Rocky Horror Picture Show* est un film sorti en 1975, qui, après n'avoir convaincu personne à sa sortie et être passé en séance de minuit, est devenu culte grâce à l'animation spontanée des spectateurs. Il est toujours en programmation partout dans le monde, et n'est pas sorti des salles de cinéma depuis plus de 40 ans. En France, c'est au Studio Galande, dans le Ve arrondissement de Paris, que le spectacle est joué tous les vendredi et samedi -le jeudi a été brièvement tenté aussi. Les troupes bénévoles actuelles sont les *No-Good Kids*, les *Deadly Stings*, et les *Burden of Quirk*. Les séances sont interactives, et le public est invité à se présenter muni d'eau et de riz, afin de les jeter allègrement au visage de ses voisins pendant l'orage et les mariages.

De cet épisode, nous retenons notamment quelques éléments : l'effeuillage, c'est bien, mais l'effeuillage ceint d'autres numéros, c'est mieux. (sinon, le déroulé étant prévisible, on perd l'émerveillement induit par la surprise. Quand on se demande à chaque nouvelle musique qui commence ce qui nous attend, on devient plus à même d'y être sensible). Nous avons deux semaines et nous l'avons fait, nous retenons donc la leçon suivante : Oui, c'est possible.

*boylesque :
effeuillage
burlesque masculin.

Dans les mois qui suivent, nous nous organisons, créons le collectif, contactons des artistes parmi nos relations, montons des numéros, participons à quelques scènes ouvertes individuellement ou collectivement, et, surtout, concevons notre propre scène, le Cabaret La Flaque. Celui-ci organise des événements tous les deux mois, auxquels une vingtaine d'artistes participe : des musiciens, des jongleurs, des humoristes, du burlesque comme du boylesque*. Tous les artistes sont bénévoles, mais bénéficient d'un espace d'expression assez formidable devant un public enthousiaste et bienveillant, devant lequel il est possible de roder ses numéros. L'entrée, gratuite au début, est passée à 5 euros, et est réinvestie par le collectif dans l'achat de matériel (micros, spots lumineux...) destiné à profiter à tous, ou dans l'organisation de soirées de remerciements des artistes, qui permettent de resserrer s'il le fallait encore les liens entre nous.

En l'espace d'un an, nous avons créé, mis en scène et géré 7 cabarets de plus de deux heures trente au Café de Paris (ce qui correspond à une quantité de travail assez phénoménale, considérant toutes les questions logistiques prises en charge essentiellement par deux personnes, Jeanne et moi, et considérant que nous participons aussi en tant qu'artistes à ces cabarets) pour lesquels nous avons fini par développer des outils pour faciliter la délégation et le partage des tâches. Nous avons aussi développé des formules différentes, destinées à s'adapter à différents espaces, qu'il s'agisse d'interludes burlesques lors de concerts rock (à la Mécanique Ondulatoire deux fois, à l'Olympic Café la troisième) ou d'un espace immense ne comportant aucune scène (à La Folie Paris, à la Villette, qui nous a permis de mettre à l'épreuve notre Cabaret Immérgé du Premier Avril)... Puisque d'autres salles nous contactent, nous sommes actuellement en pleine migration de Ménilmontant vers la Villette, pour une collaboration avec le BCBG, restaurant dont la salle de spectacle est très enthousiasmante.

ILLUSTRATIONS:

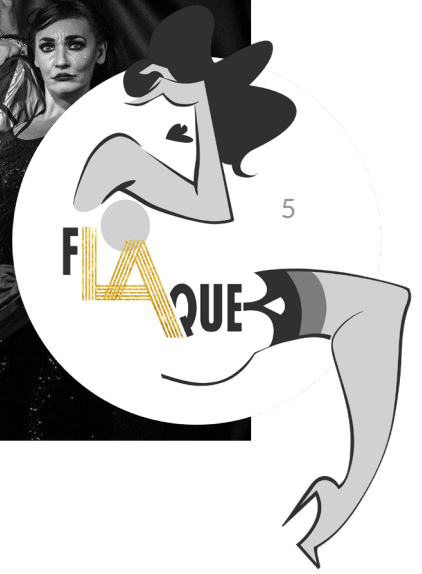
1. Le Cabaret des Filles de Joie, photographie Didier Bonin.
2. La Big Bertha's Klub, 2017, photographie Didier Bonin.
3. le WunderKabarett, 2018, photographie Eric Delage (detail).
4. La Flaque, 2017, photographie Christophe Leonardi.
5. La Flaque, logo, 2017. (graphisme : Arena Mevorach).

1



© Didier Bonin

2



3



4

Il est absolument évident que la création de ce collectif a bouleversé mes habitudes de vies, mais aussi l'horizon de mes aspirations. Ce qui n'était qu'une parenthèse dans mon activité devient ce qui donne sens à celle-ci. Quand j'ai pris conscience qu'il était possible d'intégrer à mon sujet de recherche, à mon mémoire, cet objet de plus en plus prenant de mon quotidien, mes perspectives ont été drastiquement modifiées. Je prenais alors aussi conscience du fait que mon expérience à ATI pouvait apporter un éclairage différent au burlesque. Bref, mes inspirations étaient capables de se nourrir mutuellement, que demander de mieux ?

Je pouvais donc maintenant me demander comment mettre en scène un effeuillage burlesque numérique, qui, à terme, aurait vocation à être intégré à l'une des éditions du cabaret la Flaque.

Le foisonnement de projets et d'opportunités liées à La Flaque que je mentionnais précédemment peut donc s'inscrire parfaitement dans mes expérimentations techniques associées au mémoire, puisqu'elles me permettent de monter de nouveaux numéros régulièrement, de me poser des questions de mise en scène, bref, de m'ancrer physiquement dans l'épreuve du spectacle vivant, que je veux pouvoir invoquer au sein de mon sujet de recherche. De fait, cette expérience pratique du milieu, de ses codes, et de ses espaces d'expression, m'a été précieuse lors du projet intensif de janvier 2018, projet exécuté par une équipe formidable de... une personne.

Je reviendrai dans la troisième partie sur les différentes étapes de création de mon projet intensif, sur les problèmes rencontrés, et sur les enseignements que j'en ai retirés, mais je vais rapidement rappeler mes intentions premières. Je souhaitais mettre en scène un numéro d'effeuillage burlesque numérique, concept que je vais préciser dans un instant, pour lequel j'allais de fait porter plusieurs casquettes, et me retrouver directrice artistique, graphiste, chorégraphe, danseuse, costumière, opératrice lumière, monteuse et vidéaste. Je voulais que ce numéro conjugue burlesque et numérique, et ma piste principale de réflexion était la suivante : qu'est ce qui, dans le burlesque, peut se numériser ? L'effeuillage se caractérisant notamment par le vêtement que l'on retire, que se passe-t-il si ce vêtement est virtuel ? Et surtout : comment rendre virtuel ce vêtement ?

Mais revenons d'abord sur ce qui définit le numérique, et sur ce que celui-ci apporte déjà aujourd'hui au spectacle vivant.

PARTIE 2

NUMÉRISER L'EFFEUILLAGÉ



FIGURE 2 : DITA VON TEESE, POUR LE DITA'S CRAZY SHOW (2016).
PHOTO DU CRAZY HORSE PARIS (DETAIL).

Le terme *numérique*, lorsqu'il est utilisé non plus en tant qu'adjectif mais en tant que substantif, renvoie aux technologies de l'information et de la communication¹. Ainsi, la *numérisation* d'un domaine devient la métamorphose de ce dernier lorsque confronté à ces technologies. La peinture numérique, par exemple, s'affranchit de toiles et de pinceaux, puisqu'il s'agit alors de peindre sur ordinateur. Passer au numérique, c'est donc, factuellement, changer d'outils, mais c'est aussi par la même occasion modifier son geste, et faire évoluer son rapport à l'objet.

Il est intéressant de noter que la numérisation, en art, d'une quelconque spécificité ne remplace pas celle-ci, mais permet au contraire d'inventer un terrain de jeu nouveau, nourri d'influences riches. (la peinture numérique n'a pas évincé la peinture traditionnelle, la sculpture numérique ne s'est pas substituée à l'oeuvre des sculpteurs, etc...). Il est aussi intéressant de souligner que l'omniprésence de l'informatique dans le quotidien urbain (pour la plupart d'entre nous, travailler suppose de faire face à un ordinateur toute la journée, nos loisirs s'ancrent sur ce même support, les réseaux sociaux sont difficiles à éviter...) a créé chez certains un appétit du tangible, une voracité du sensible, un désir de l'oeuvre qui s'éprouve plus qu'elle ne se donne à voir.

II. A. UNE SCÈNE TRADITIONNELLE QUI SE NUMÉRISE.

Avant de se demander à quoi pourrait ressembler un numéro d'effeuillage burlesque numérique, il est intéressant de se pencher sur d'autres occurrences de numérisation de spectacles vivants. Pour mentionner cette numérisation de la scène traditionnelle, je vais me concentrer plus particulièrement sur l'univers des magiciens, dont la pratique a pu être foncièrement altérée par l'essor de nouvelles technologies. Pour soutenir mon propos, je vais m'appuyer sur les pratiques de Romain Lalire et Marc Dosetto, deux magiciens, artistes rencontrés lors de leurs conférences pendant le colloque Magie Numérique des 13 et 14 novembre 2017, à l'ENS Louis Lumière.

MAGIE NUMÉRIQUE : ROMAIN LALIRE.

La salle est plongée dans la pénombre. Devant nous, près de là où les précédents orateurs se sont produits, un cercle de toile occupe l'espace. Sur ce dernier, une projection faisant référence à Méliès permet une oeilade discrète à l'école qui héberge l'événement. Quand Romain Lalire approche de ce qu'il appellera plus tard une pastille visuelle, qui fait donc office de

1. Moatti, Alexandre. « Le numérique, adjectif substantivé », *Le Débat*, vol. 170, no. 3, 2012, pp. 133-137, et « Le numérique rattrapé par le digital », *Le Débat*, vol. 188, no. 1, 2016, pp. 68-72.

surface concentrée de projection, la musique commence.

Plusieurs choses se passent alors. Les mouvements du magicien forment une sorte de danse, dans laquelle les images projetées font écho à ses gestes. Les tours de passe-passe se mêlent aux effets visuels, les nourrissent comme ils s'en repaissent. Les images semblent réagir aux effets de manche du magicien, en un dialogue soignement chorégraphié. Ainsi, une petite lampe coincée entre ses doigts disparaît subitement à l'approche de l'écran, pour réapparaître à l'intérieur de celui-ci. L'artiste, dans une caresse gracieuse, manipule alors l'image projetée pour la diviser et la déployer [1]. Parfois, la frontière entre l'espace virtuel de l'écran et celui, réel, de la salle dans laquelle nous nous trouvons est franchi dans l'autre sens. Ainsi, un cercle blanc devient quand le magicien le touche un cercle noir qu'il extrait ensuite avec dextérité de sa pastille pour nous le présenter [2]. De même, un carré projeté en deux dimensions devient, sous l'impulsion de sa main, un volume bientôt tangible, arraché à un environnement fantasmagorique pour faire irruption dans notre quotidien.



Romain Lalire

Ce numéro, assez rapide, combine des tours d'escamotage, classiques en magie (tiens, mais que fait cette pièce derrière ton oreille ?), aux horizons des nouvelles technologies. Cet enchevêtrement est engageant, et apporte aux illusions traditionnelles un souffle nouveau. Le surgissement de l'objet en volume dans l'espace réel, alors que son existence était appréhendée jusque là au sein de son environnement virtuel est assez impressionnant, et fait renouer le spectateur avec des sensations d'émerveillement parfois oubliées depuis longtemps. Le fait de ne pas s'abandonner au numérique, mais de, au contraire, en extraire de la matière, est un renversement intéressant des attentes liées à la technologie. Le numérique n'est plus associé à la dématérialisation des services. A l'inverse, il s'enrichit d'une dimension palpable dont on pouvait lui reprocher de manquer.

Le numéro ne dépend d'aucune interaction réelle entre le magicien et son écran. La synchronisation entre le geste et le retour visuel est atteinte via une chorégraphie soigneusement pensée et exécutée. L'interaction est simulée, et je reviendrai plus tard sur les possibilités fabuleuses qu'offre cette dérobade à certaines contraintes techniques. La musique ici est extrêmement importante. Elle rythme le numéro, en détermine les respirations, et permet aux mouvements du magicien d'être calés sur les animations de la projection sans que la gymnastique ne se fasse laborieuse.

L'intervention de Romain Lalire était bien évidemment plus riche que ce bref aperçu de ses talents ne le laisse deviner, mais c'est essentiellement de ce numéro que ma recherche-crédation s'est nourrie quand il a fallu se poser les questions de l'interaction entre le corps et le vêtement au sein d'un numéro d'effeuillage burlesque numérique.

MAGIE NUMÉRIQUE : MARC DOSSETTO.



Marc Dossetto

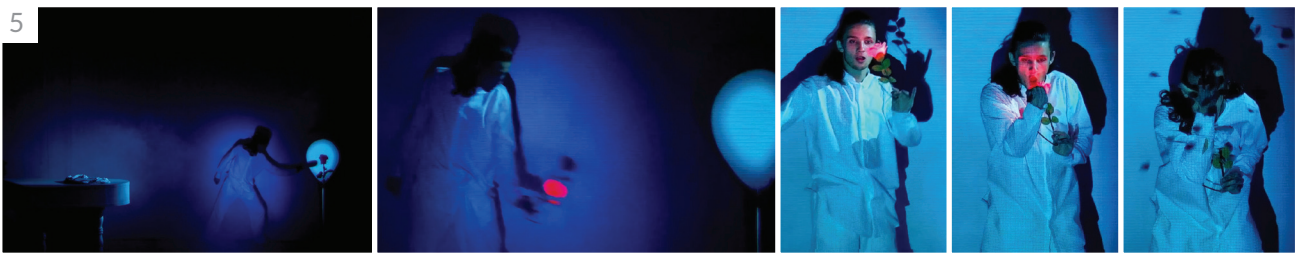
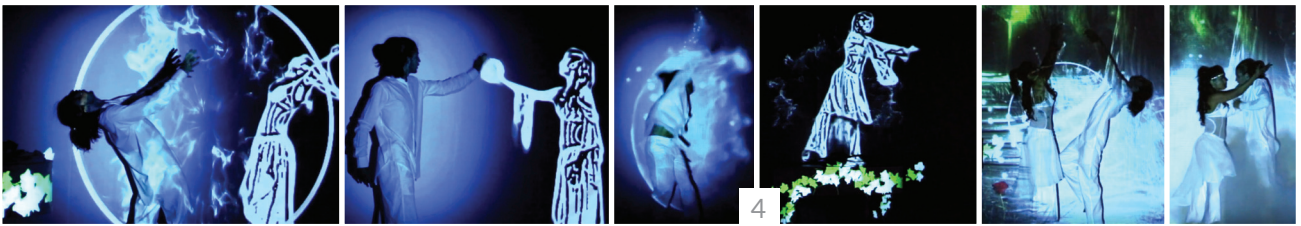
La question du rapport entre l'objet tangible et sa représentation se retrouve dans l'oeuvre du magicien suivant, Marc Dossetto, sur une échelle différente. Ainsi, avec sa production Magic Fusion, ce dernier crée des spectacles mêlant magie et mapping au sein d'infrastructures plus imposantes. Le numéro Luminaissance, par exemple, présenté au plus grand cabaret du monde [4] nécessite trois personnes sur scène, dont une au piano, pour former une oeuvre complète s'appuyant sur des compétences distinctes et complémentaires. Dans ce numéro, l'image d'une femme, projetée en taille réelle et en interaction simulée avec la silhouette réelle d'un homme lui faisant face, laisse place à un corps réel [4]. Cette substitution de la seule représentation du corps par la matière de celui-ci investit de nouveau le numérique d'une dimension charnelle qu'on peut habituellement lui reprocher de délaisser. De la même manière que dans le numéro de Romain Lalire exposé précédemment, un objet virtuel acquiert une présence réelle par le biais de l'action du magicien. Ici, la rose dont l'homme s'empare : une image projetée extraite adroitement de l'écran, pour disparaître dans une pluie de pétales après avoir été manipulée [5].

Les principes de magie qui semblent donc les plus usités par Marc Dossetto comme Romain Lalire se concentrent essentiellement sur la nature de l'objet projeté, et sur la frontière ténue entre réel et virtuel que celle-ci induit. L'illusion provient du brouillage des définitions : l'objet plat devient en volume, le dessin prend vie, l'existence d'un élément est admise avant d'être exposée. Finalement, si la pratique de la magie se pare d'ornements numériques, c'est surtout le numérique qui en tire les profits les plus notables : une assise corporelle, une traduction physique, une expression sensible.

Les moyens mis en oeuvre pour conjuguer magie et numérique s'ancrent dans la mise en scène de ces deux aspects, qu'il s'agisse d'espaces distincts dont les attributs finissent par se confondre (les pastilles visuelles de Romain Lalire) ou d'espaces re-composés au sein desquels de nouvelles normes adviennent (Luminaissance de Marc Dossetto).

ILLUSTRATIONS:

1. Romain Lalire, Digital Act, capture d'écran d'extraits vidéo.
2. Romain Lalire, Digital Act, capture d'écran d'extraits vidéo.
3. Romain Lalire, Digital Act, capture d'écran d'extraits vidéo.
4. Marc Dossetto, Luminaissance, capture d'écran d'extraits vidéo.
5. Marc Dossetto, Luminaissance, capture d'écran d'extraits vidéo.
6. Marc Dossetto, Uptown Funk mapping, capture d'écran d'extraits vidéo.
7. Marc Dossetto, Uptown Funk mapping, capture d'écran d'extraits vidéo.



La musique semble une composante importante du dialogue entre magie et nouvelles technologies, puisque c'est son influence qui détermine les temps forts du numéro et en dissimule les mécanismes.

Le fait d'assister à ce colloque m'a aussi permis d'aborder pratiquement certains aspects de mon projet intensif sous un autre angle. Ainsi, la question de l'interaction, sur laquelle je reviendrai, a été facilitée par le recours à la simulation. Et cette simulation d'interaction, a pu être élaborée notamment grâce à une vidéo présentée par Marc Dossetto, exposant l'un des projets de son équipe pour lequel un clip avait été tourné pour la chanson *Uptown Funk*¹. Dans cette vidéo [6], deux personnes dansent, et le mur sur lequel leurs silhouettes se détachent accueille une projection qui semble réagir aux mouvements des danseurs. Or cette réaction est simulée par le recours à une chorégraphie précise et calée sur des temps préétablis. Le modus operandi est simple mais ingénieux : les danseurs sont pris en vidéo sur fond vert, cette vidéo est infusée dans un logiciel permettant la création de graphismes en mouvement (comme *After Effects*, par exemple), les animations sont créées en fonction des mouvements repérés sur les danseurs, le film des danseurs sur fond vert est retiré une fois les animations calées, puis le film ne comportant plus que les animations est projeté sur les danseurs réels, qui, reprenant la même chorégraphie, semblent faire émaner d'eux et de leurs gestes les animations rendues au préalable.

L'important n'est pas tant de rendre effective l'action du mouvement du danseur sur la projection (ce qui suppose un dispositif technique lourd à concevoir) mais de la rendre visible, et, de fait, vraisemblable. Si j'ai l'impression que l'animation découle de la chorégraphie, que me chaut de savoir que cette interaction n'est que simulée ? Cette confrontation entre l'action physique du performeur et la réaction de l'image projetée est, bien évidemment, nécessaire pour quiconque s'attellerait à la mise en scène d'un numéro d'effeuillage burlesque numérique, mais elle peut prendre plusieurs formes, et n'a donc pas à être exacte, tant qu'elle est signifiante. Si l'action fait sens, la réaction semble naturellement en dériver. Et qu'importe que celle-ci soit chorégraphiée et calculée en amont ou effectuée en temps réel. Cependant, avant de se demander comment créer l'interaction ou la sensation d'interaction dans un numéro d'effeuillage burlesque numérique, voyons si le concept existe, et quelles formes il peut adopter.

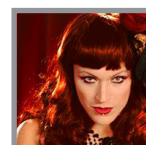
1. *Uptown Funk, Bruno Mars, Sony Music Entertainment, 2014.*

II. B. LE CORPS ET L'ÉCRAN : UN BURLESQUE NUMÉRIQUE ?

La scène traditionnelle se numérise à grands renforts de nouvelles technologies, et le spectacle vivant ne fait pas exception à cette dynamique. Mais si la magie se fait numérique, que les concerts de musique se targuent d'user d'hologrammes et de projections, ou que les défilés se repaissent d'écrans, quid de la scène burlesque ?

JULIETTE DRAGON, LA GEISHA BLANCHE.

En 2003, Juliette Dragon créait le numéro de la Geisha Blanche¹, un numéro d'effeuillage et de projection vidéo, présenté notamment au Musée de l'Homme, à Paris. L'artiste, tout de blanc vêtue, est campée, immobile, face à un écran blanc. Très digne, tranquille dans la force que lui confère sa stature, elle laisse une traînée de lumière transpercer sa silhouette, puis venir l'envelopper. Ses mouvements sont lents, presque solennels, et la long tissu blanc de sa robe se confond avec la toile blanche sur laquelle elle se découpe. Au fur et à mesure de l'effeuillage, le rythme change, et ce qui était lent et cérémonieux semble se libérer avec enthousiasme. Lorsqu'elle sort de son corsage un ruban de Gymnastique Rythmique Sportive, ses mouvements semblent faire écho à ceux, plus larges, de la projection. Vers la fin du numéro, le cérémonial semble s'être fait plus joyeusement anarchique, et la projection, ayant évolué en conséquence, plus saturée, rapide et folle. Ici, si le vêtement fait office de surface de projection, il ne s'affranchit pas de l'écran, avec lequel il officie de concert. On remarquera cependant que la lumière ne peut pas mettre en valeur l'artiste puisque l'éclairage ne dépend que de la puissance et de la nature du projecteur, et ne peut s'appuyer sur aucune autre source lumineuse. Les expressions faciales sont donc malheureusement perdues, et la blancheur crue de la projection n'est pas des plus flatteuse.



Juliette Dragon

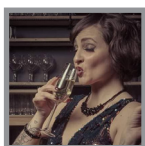
1. *video Dailymotion du Collectif Surprise Party : collaboration entre Juliette Dragon et VJ Mina pour un numéro de video projection sur corps en direct.*

ILLUSTRATIONS:

1. La Gesiha Blanche, Juliette Dragon, extraits vidéo Dailymotion.
2. Charly Broutille, La Big Bertha's Klub, 2018, photographie Didier Bonin.

CHARLY BROUTILLE.

D'autres spectacles burlesques, depuis, se sont appuyés sur ces même technologies. Ainsi, en 2018, à la Big Bertha's Klub, j'ai pu voir un récent numéro de Charly Broutille, dans lequel la vidéoprojection est aussi utilisée. Contrairement au numéro précédemment évoqué, l'artiste ici ne se fie sur aucun écran, mais définit la surface de projection en déployant son costume. Lorsque le numéro commence, rien ne laisse supposer l'intrusion du numérique. Charly Broutille déambule, danse, nous toise, puis soudain, alors qu'elle se dresse au centre de la salle, ouvre grand les bras, et déploie la masse formidable de son vêtement, dont la doublure blanche fera office d'écran. La lumière des spots s'éteint dans ce même souffle, et laisse place à celle du vidéoprojecteur, crue, mais cadrée par les coutures du costume. Quand la projection est terminée, l'éclairage revient à la normale, et le numéro peut continuer. Pendant toute la durée du film, l'artiste reste immobile, droite, pour ne pas mettre en danger l'intégrité des images projetées, et sévère dans ses expressions, pour que toute l'attention du public reste centrée sur la dureté des images projetées (on y voit notamment le Ku-Klux-Klan), et ne puisse se laisser distraire par un sourire enjoué.



Charly Broutille

Ici, la projection s'affranchit de l'écran, mais s'appuie sur le costume, qui s'y substitue. Le vêtement et la projection oeuvrent ensemble, mais sans se confondre : l'un est forme, l'autre est fond, l'un est contenant, l'autre est contenu, l'un est surface de projection, l'autre est objet projeté. Mais à aucun moment la lumière ne vient remplacer le vêtement. Au niveau de l'éclairage, cependant, les mêmes problématiques se posent que pour le numéro de Juliette Dragon. Dès que la projection prend le pas sur l'éclairage de scène, les expressions se perdent, les artistes ne sont plus mis en valeur, et la scène en elle-même perd de son lustre.

Ces deux occurrences de burlesque numérique permettent de distinguer quelques écueils et quelques problématiques. Tout d'abord, l'écueil du système d'éclairage : comment faire cohabiter la vidéoprojection et l'éclairage de scène afin de ne pas se retrouver avec une lumière crue et blanche uniforme qui empêche toute lisibilité des expressions ?

Les spectacles du Crazy Horse permettent de donner quelques éléments de réponse, puisque ils conjuguent ces deux acteurs concurrents sans problème apparent. En effet, les danseuses sont toujours à la fois extrêmement bien éclairées, à la fois supports de projection de motifs abstraits qui viennent les habiller. Il s'agit donc pour le projet intensif de janvier de comprendre aussi cet éclairage, et de l'adapter au mieux.

L'autre élément de questionnement porte sur le concept en lui-même. À chaque fois, si le numéro s'appuie sur de nouvelles technologies, jamais l'effeuillage en lui-même ne se numérise. Si la projection s'appuie sur le vêtement, jamais elle ne s'en affranchit, jamais elle ne s'y substitue. Or il



1



2

suffirait qu'elle vienne habiller de lumière le corps nu pour franchir cette frontière. Il suffirait de projeter le vêtement lui-même plutôt que de projeter autre chose sur le vêtement.

C'est d'ailleurs aussi le Crazy Horse qui semble avoir jusqu'à présent le mieux répondu à cette dernière problématique, puisque un de leurs actuels numéros met en scène une performance dans laquelle le vêtement n'existe plus que virtuellement, à travers la lumière d'un vidéoprojecteur.

LIMITES DU CORPS-TABLEAU, DE LA CHAIR-TOILE : DITA VON TEESE AU CRAZY HORSE.

En mars 2016, le Crazy Horse consacrait l'une de ses revues à Dita Von Teese, une performeuse burlesque à la silhouette régaliennne. Le Dita's Crazy Show¹ comportait notamment un tableau inédit, créé par Ali Madhavi avec le soutien du studio D/Labs, Undress To Kill.

Dans ce numéro, la performeuse n'est habillée que de lumières. Celles des spots lumineux, mais surtout celles d'une animation projetée en temps réel sur sa peau. Intégralement nue sur scène, Dita Von Teese apparaît pour le public vêtue de la robe iconique de Jessica Rabbit, icône pin-up par excellence². Le vêtement se fend, se déchire, s'anime, et la chair devient toile : chaque pose que prend la danseuse forme un nouveau tableau, dévoile un nouveau vêtement, dessine une nouvelle scène.

Mais entre ces instants précis, ces poses dans lesquelles son corps se fige, que se passe-t-il concrètement ? L'image projetée se brouille, un nuage de particules remplace le vêtement, et suit dans un grouillement la matière qui se déplace, pour atteindre la pose suivante, et lancer l'animation suivante.

J'ai vu ce numéro deux fois. La première fois via une captation de son cadre original, avec Dita Von Teese dans son propre rôle (via le DVD de la revue) et la seconde en live, dans l'adaptation faite pour les Crazy Girls -danseuses habituelles du Crazy Horse. Je dois avouer avoir été un tantinet déçue par la vidéo, et agréablement surprise par la performance live, et je pense maintenant avoir identifié pour quelles raisons -au delà, bien évidemment, du plaisir immersif d'être dans une salle face aux artistes, enveloppé par la musique et les lumières, investi du rôle de public tel que celui-ci ne peut exister face à la surface froide d'un écran d'ordinateur que l'on balaie nonchalamment d'un revers de regard.

1. *site du Crazy Horse, Dita's Crazy Show, consulté en février 2018.*

2. *Who Framed Roger Rabbit, film de Robert Zemeckis, sorti en 1998.*

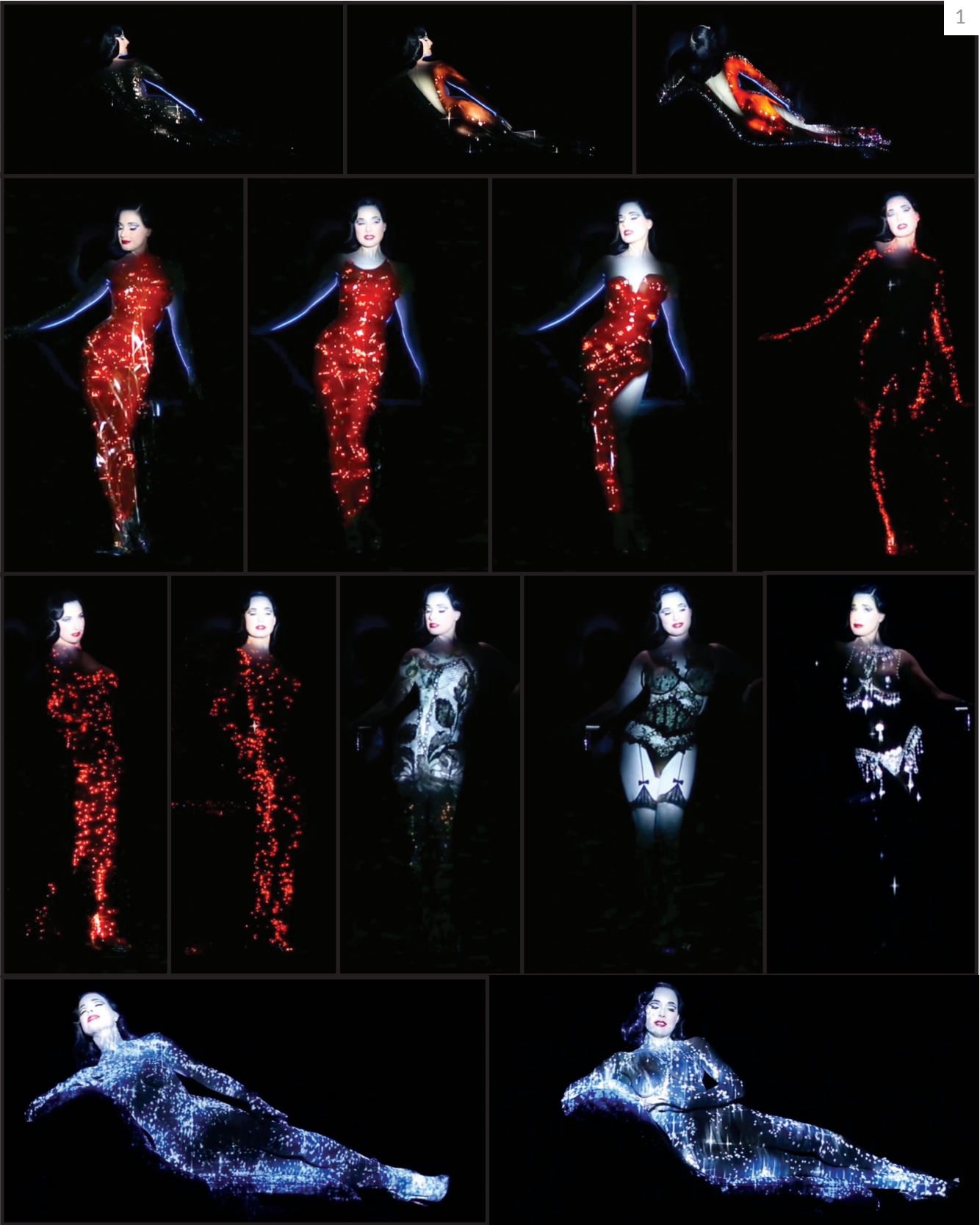
Un élément distinguait tout particulièrement ces deux performances : la musique. Là où la version originale du numéro se juxtaposait juste aux mouvements de Dita Von Teese, la version suivante, plus rythmée, accompagnait bien plus efficacement la danseuse. Dita, bien que professionnelle, n'a pas l'air de s'amuser. Sculpturale, elle en devient statique. Altière, elle paraît crispée. Paradoxalement, cette retenue met l'accent sur les quelques décalages induits par la projection. Puisqu'elle est lente et qu'elle ne marque aucun temps particulier, rater d'un centimètre le marquage au sol supposé donner le la à l'équipe technique provoque un effet boule de neige, et ce minuscule décalage devient bien trop visible lorsque son corset vient se placer trop haut, trop à gauche, ou dans un angle légèrement différent [2].

Ce qui était frustrant dans les deux occurrences de ce numéro, c'était l'absence de volonté d'interaction entre le contenu projeté et le corps en tant que support. Les projections sur de la danse sont légion, et peuvent être éblouissantes. Mais pourquoi faire une vidéo d'effeuillage sans même simuler l'action de la danseuse sur son vêtement ? Pourquoi se contenter d'appliquer à la chair une texture, alors qu'il est possible, à peu de frais -je maintiens qu'il aurait suffi d'un rien pour donner plus de vie à Undress To Kill- de feindre l'action de l'artiste sur l'image. Pourquoi animer la robe sur la femme en laissant celle-ci étrangère à ce mouvement ? Il aurait suffi d'un déhanché franc sur un accent musical, d'un raccord mouvement avec l'image projetée, et la magie aurait opéré différemment. Claquer des doigts sur la disparition d'un vêtement, c'est déjà donner l'illusion que cette disparition est due à ce geste anodin.

Pour avoir eu la chance de discuter avec un membre de l'équipe de D/Labs ayant travaillé sur ce projet, je sais que l'animation n'était pas faite en temps réel, mais était constituée de plusieurs modules déclenchés en temps réel lorsque la danseuse atteignait son marquage ou faisait un signe. L'accent avait été mis sur la qualité des graphismes plutôt que sur le développement d'une interaction technique entre la danseuse et la projection, et ce choix était tout à fait compréhensible, voire souhaitable. Ce que je peine à comprendre, c'est pourquoi aucune interaction symbolique n'a été mise en place. Ma frustration ne provient ici nullement du dispositif technique ou graphique, mais de la chorégraphie et de l'interprétation d'un numéro qui semblait sur le papier répondre à toutes mes espérances.

Matériellement, le numéro de Dita Von Teese se heurte à un écueil majeur : elle subit l'animation, et jamais ne la provoque. Elle passe d'une pose à l'autre, d'un vêtement à l'autre, sans jamais donner l'impression d'y être pour quoi que ce soit. Ses déplacements d'un marquage à l'autre sont camouflés par un mouvement artificiel, mais l'essentiel du tableau consiste à peindre sur une toile statique avec les animations lumineuses de la projection. Si la seconde danseuse, vue en direct lors de la revue *Totally Crazy*, insuffle plus de vie à ce numéro, il échoue tout de même, selon moi, à rendre compte de ce que pourrait être un numéro d'effeuillage burlesque vidéo mappé.

**video-mapping :
technique de
projection d'images
et de lumières sur des
éléments en volume.*



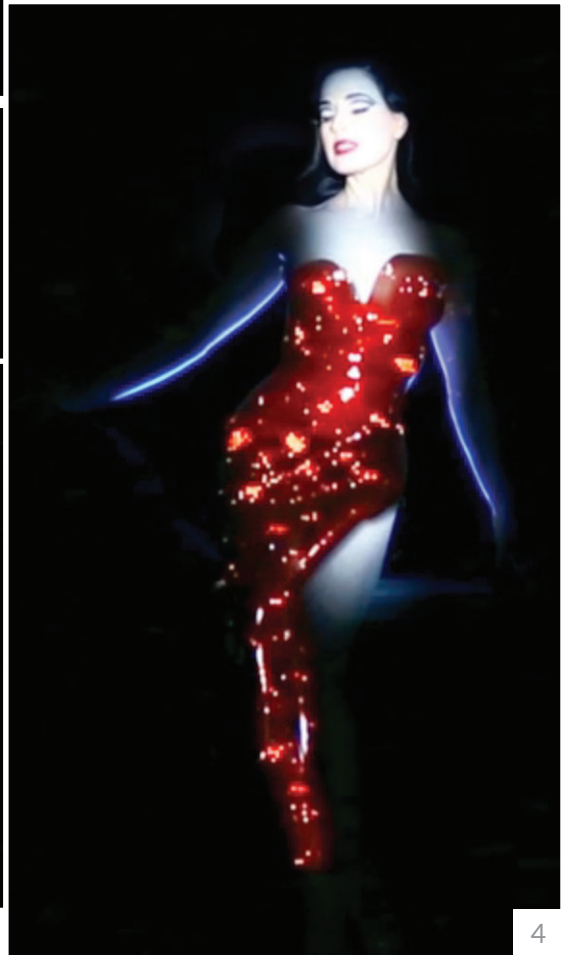
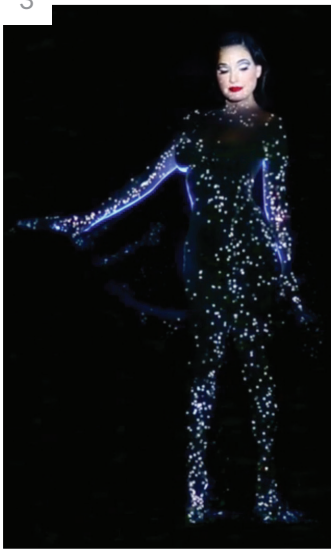
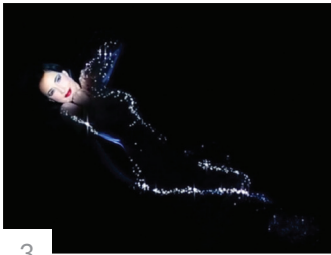
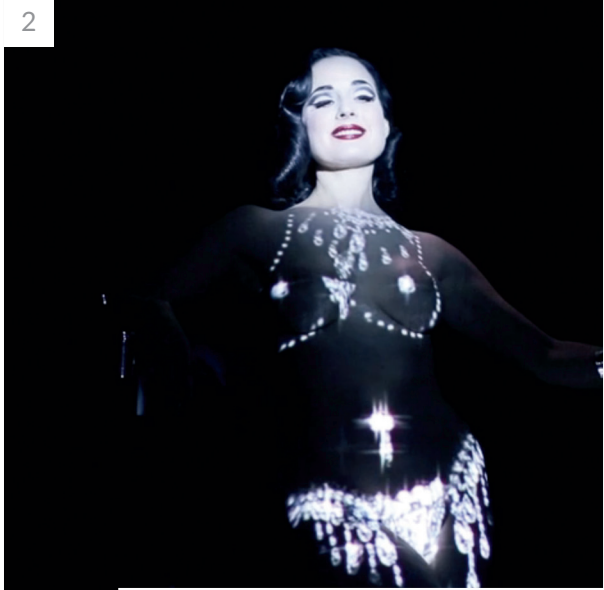
ILLUSTRATIONS: _____

1. Undress to Kill, Dita Von Teese, morceaux choisis extraits du DVD Dita's Crazy Show, 2017 : déroulé du numéro.

2



2



4

ILLUSTRATIONS:

- 2. *Undress to Kill*, Dita Von Teese, morceaux choisis extraits du DVD *Dita's Crazy Show*, 2017 : exemple de probleme lie au calage.
- 3. exemple du nuage de particules utilise pour brouiller les formes.
- 4. exemple de tenue : inspiration Jessica Rabbit.
- 5. Jessica Rabbit, *Who Framed Roger Rabbit*, 1998.

II. C. EVERYTHING IS FINE AS F*CK : LA QUESTION DE L'INTERACTION.

Un numéro d'effeuillage burlesque numérique ne peut pas se contenter d'associer des animations à un corps de façon aléatoire, sans au moins simuler une interaction entre le danseur et son vêtement. Sans action de la part de l'artiste, comment décemment parler d'effeuillage ? Un numéro, quelque numérique qu'il soit, de vêtements projetés qui tombent en dehors de toute intention du corps du danseur ne peut pas se présenter comme un tableau d'effeuillage. Pour tenter de mettre en scène un numéro répondant donc à ces critères, il me fallait régler la question de l'interaction. Théoriquement, j'avais déjà plusieurs options, autour de deux axes possibles dont découleraient des méthodes de travail très différentes. En effet, il me fallait avant toute chose définir si j'allais user de technologies en temps réel ou d'animations précalculées.

TEMPS RÉEL OU PRÉCALCULÉ ?

Le temps réel permettrait de modifier dynamiquement le contenu visuel, et de créer un dispositif adaptable ensuite à différents numéros. (une fois qu'on détermine que tel mouvement lance telle réaction dans le motif projeté, il suffit de réitérer le mouvement pour que l'animation se répète, et ce quelle que soit la musique, quel que soit le danseur, quelle que soit l'animation associée.) Malheureusement, la maîtrise technique de ces outils peut être laborieuse pour quelqu'un dont les recherches se sont développées différemment pendant l'année.

Le pré-calculé permet, lui, de concevoir des graphismes généralement plus aboutis parce que ne dépendant pas de la vitesse de calcul des machines utilisées, mais nécessiterait pour qu'il y ait interaction de simuler cette dernière au moyen d'une chorégraphie précise.

Avant de m'appesantir sur les choix effectués lors du projet intensif de janvier et lors de mes recherches de l'année, je vais brièvement évoquer des oeuvres mettant en scène des corps video-mappés. Ainsi, avec *Exisdance* [1], le studio de création japonais P.I.C.S propose une performance impressionnante dans laquelle un danseur, Kikky, porte au niveau de son torse des éléments graphiques toujours changeant, évoluant selon un rythme synchronisé avec celui de ses mouvements. Le *projection-mapping*, qui s'appuie ici sur du *tracking*, reconnaît le mouvement en extrayant les coordonnées, puis re-transmet celles-ci via un projecteur très haute résolution. Parmi les excellentes idées portées par ce projet, on retiendra notamment la découpe du corps par l'image : le fait de projeter sur le danseur l'environnement qu'il

cache donne l'illusion d'avoir troué [2] sa chair pour en laisser entrevoir les dessous. Cette idée est inspirante, et on pourrait imaginer par exemple faire s'effeuiller quelqu'un qui, après s'être débarrassé de ses vêtements, continue sur cette même dynamique, et retire d'un geste ample jusque son épiderme, pour faire apparaître ses organes ou, plus simplement, faire disparaître son corps en laissant place au décor à l'intérieur de sa silhouette.

Dans *Inori (Prayer)*, le duo de danseuses AyaBambi, en collaboration avec le laboratoire Ishikawa Watanabe, l'Université de Tokyo et le studio de design Wow, la performance est tout aussi enthousiasmante. Dans la vidéo de captation, on voit les deux partenaires entrer dans une chorégraphie soignée et puissante, aux gestes gracieux mais aux accents secs, dont la particularité provient du traitement réservé à leurs visages [5] Ceux ci se tordent, se fendent, se transforment sans jamais qu'un décalage temporel ne vienne trahir -même léger- la technicité. La synchronisation est parfaite, mais semble en effet avoir demandé des trésors d'ingéniosité (pour que les danseuses gardent une certaine liberté de mouvement, il a fallu augmenter la rapidité du tracking. Au bout de trois mois de recherches et développement, sa vitesse était de quelques millisecondes¹)

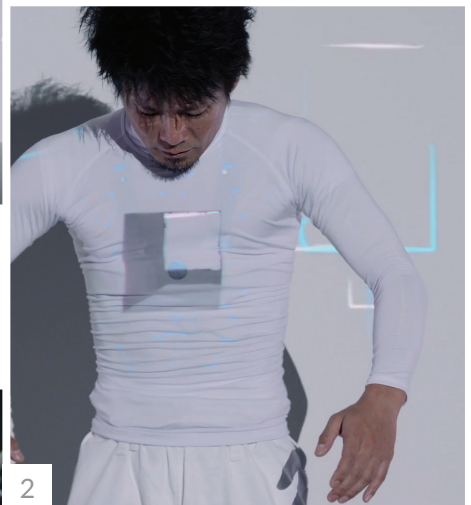
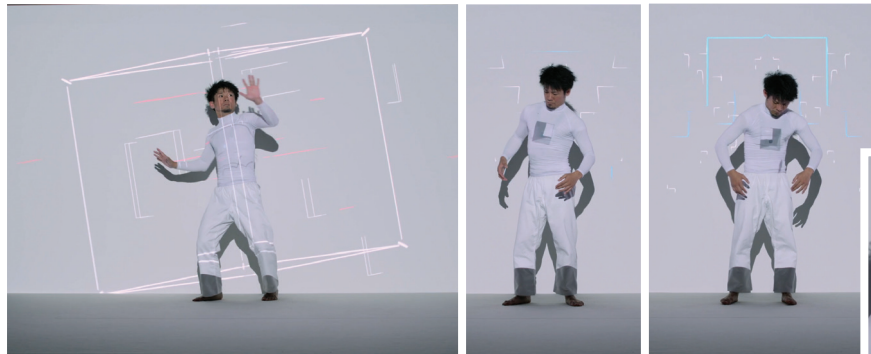
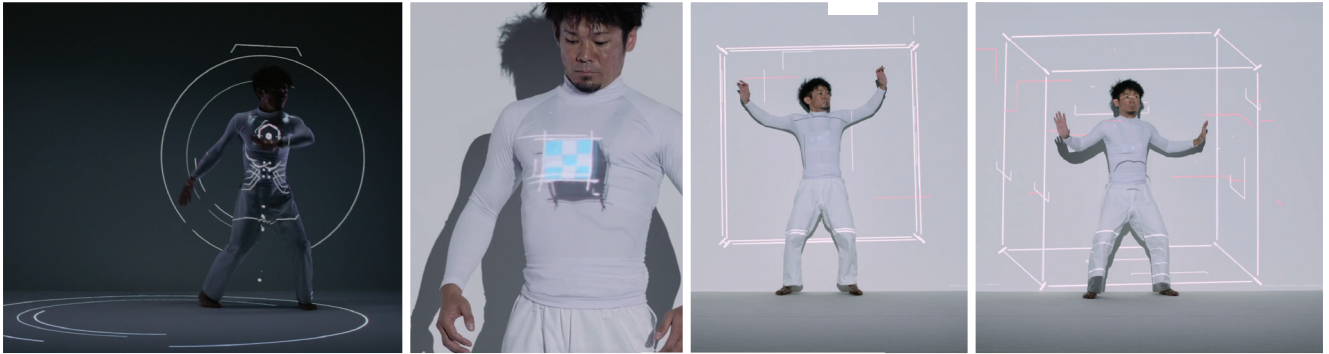
Cependant, même des projets aussi évolués que ceux-ci se heurtent à certains écueils. Ainsi, dans *Exisdance*, si le danseur passe sa main devant son torse, celle-ci récupère la projection, et rompt un instant le charme de l'illusion [4a]. De même, si l'image s'étale sur le mur derrière lui en dehors des espaces prévus pour, elle trahit le volume auquel elle est supposée se cantonner [4b].

Au delà des questions de temps réel ou de précalculé, il me fallait aussi répondre aux exigences de la projection. Le *mapping vidéo* assigne aux différentes faces d'un volume des coordonnées qui sont ensuite retransmises au même volume traduit en image de synthèse 3D. Les animations appliquées ensuite sur ce volume virtuel sont ensuite communiquées au volume réel via la projection de sa texture. Les animations architecturales de la cathédrale de Chartres, par exemple, ou de la mairie d'Angoulême pendant le festival de la Bande-Dessinée s'appuient sur cette technologie. Mais le *mapping vidéo* d'un volume en mouvement suppose de nouvelles difficultés, puisqu'il faut joindre à l'extraction des coordonnées des faces du volume le tracking du mouvement de ces faces pendant toute la durée de la performance.

***video-mapping :**
technique de projection d'images et de lumières sur des éléments en volume.

***tracking :**
action d'extraire les informations de mouvement d'une cible pour les réinjecter dans un autre élément.

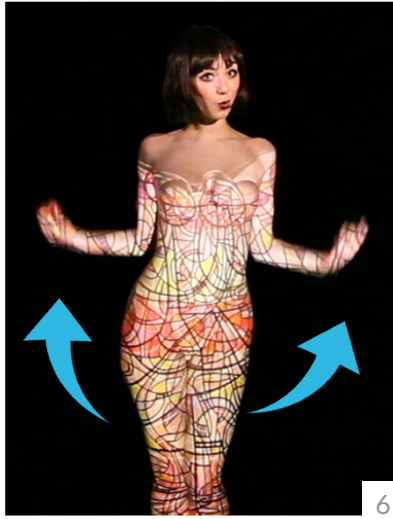
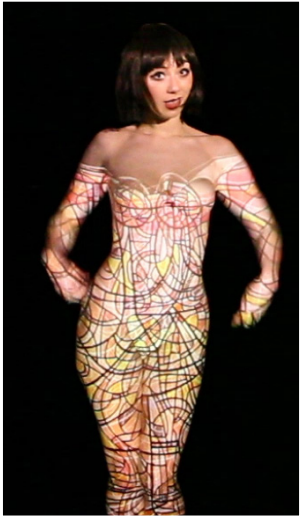
1. "[...] explored how we could keep the tracking speed securing the freedom of performances, taking three months of trial and error to reduce a few milliseconds. And we finally developed this system [...] for tracking hands, we used the dynamic projection mapping technology developed by Ishikawa Watanabe Laboratory, the University of Tokyo. For tracking faces, we used the face mapping technology developed by the visual design studio WOW inc." -description Vidéo de l'oeuvre.



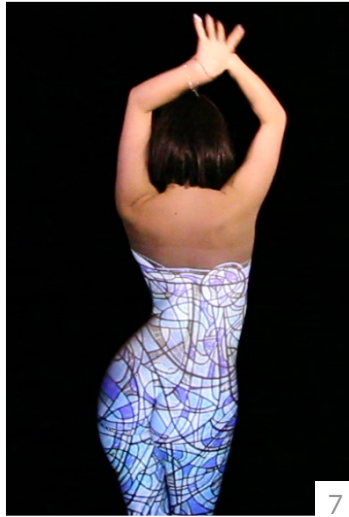


ILLUSTRATIONS:

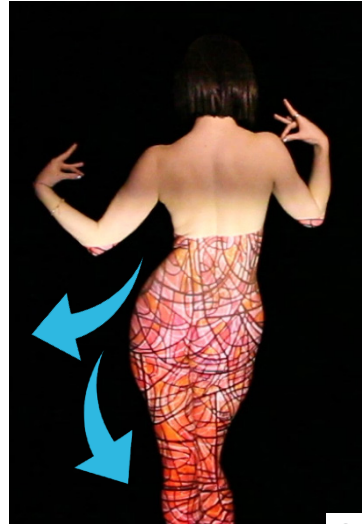
1. *EXISDANCE*, P.I.C.S (2017), Hayato Ando, Kikky, Paul Lacroix. (deroule).
2. *EXISDANCE*, P.I.C.S (2017), Hayato Ando, Kikky, Paul Lacroix. (transparence)
3. *EXISDANCE*, P.I.C.S (2017), Hayato Ando, Kikky, Paul Lacroix. (suivi du corps).
3. *EXISDANCE*, P.I.C.S (2017), Hayato Ando, Kikky, Paul Lacroix. (bugs).
5. *INORI, PRAYER* (2017), AyaBambi, Ishikawa Watanabe Lab, TOKYO, Nobumichi Asai (WOW). (deroule).



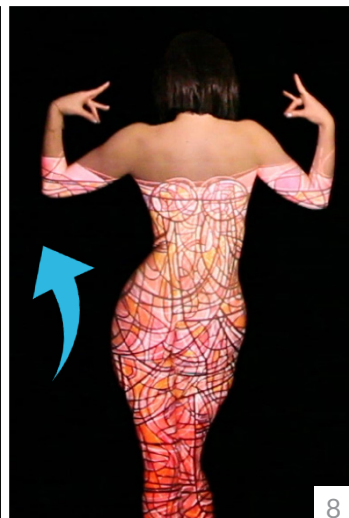
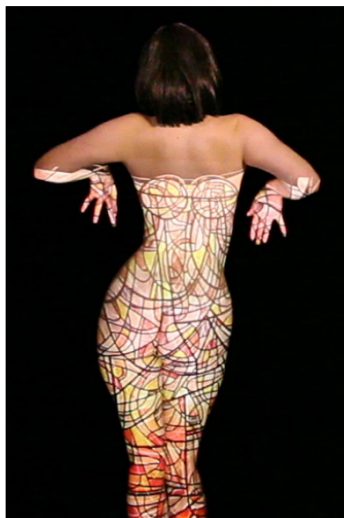
6



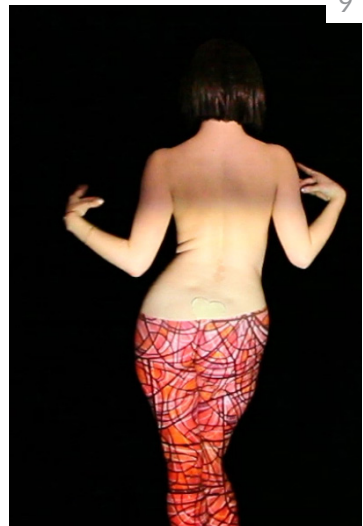
7



9



8





ILLUSTRATIONS:

6. *Everything is Fine as F*ck*, (2018), Arena Mevorach & Eden Weiss (exemples de mouvements simulant l'interaction de la danseuse avec son vêtement.

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13. *Everything is Fine as F*ck*, (2018), Arena Mevorach & Eden Weiss (exemples de mouvements simulant l'interaction de la danseuse avec son vêtement.

J'ai donc préféré contourner ces problématiques en choisissant une projection en 2D, ne prenant pas compte des volumes du corps, mais les lui empruntant. (une ligne droite projetée sur un morceau de chair subira une distorsion due aux volumes sur lesquels elle s'imprime. Plus l'écart de profondeur entre les volumes est grand, plus importante sera la distorsion. Le volume peut donc lui aussi être simulé).

Pour parer au plus important, je me suis donc tournée vers la solution technique qui me paraissait la plus simple, en conjuguant pré-calculé et projection 2D. Mais il n'était pas pour autant question de sacrifier l'idée d'interaction entre la danseuse et son vêtement.

Comme évoqué lors de la description du numéro de Dita Von Teese, simuler l'interaction peut se faire à peu de frais. Ainsi, il suffit d'adopter des gestes amples, voire outranciers (ce qui accentue la lisibilité), pour qu'un déhanché semble déclencher un changement colorimétrique [7]. S'il est possible d'être attentif à ne pas faire se heurter trop souvent les mains et le reste du corps (pour ne pas trahir l'illusion de costume) on peut aussi imaginer retirer l'habit sans le toucher. Ainsi, un accent sec de la main accompagné d'un raccord mouvement du vêtement donne l'impression que l'effeuillage est déclenché par ce geste initial. Claquer des doigts sur un temps fort peut faire tomber la combinaison du corps du danseur. Il ne reste alors qu'un travail de chorégraphie, qui peut être facilité par le fait de caler les animations sur la musique. Nul besoin de compter les temps pour s'interroger sur le déroulé du numéro, il suffit alors d'en suivre le rythme.

PARTIE 3

EVERYTHING
IS FINE AS F*CK



*FIGURE 3 : EVERYTHING IS FINE AS F*CK, EDEN WEISS, (2018).
CAPTURE D'ÉCRAN VIDÉO (DETAIL).*

Si la question de l'interaction de la danseuse avec son costume est importante dans le numéro d'effeuillage burlesque numérique tel que je le conçois, il n'en reste pas moins que celle-ci doit pouvoir s'ancrer dans le corps même du numéro : sans narration, sans personnage, sans intentions, et sans mise en scène, l'interaction seule -simulée ou non- n'est qu'une prouesse technique. Dans cette partie, je vais donc surtout me concentrer sur mon projet intensif, pour lequel les différents éléments qui caractérisent un numéro d'effeuillage burlesque ont dû être pensés, adaptés à l'espace de diffusion et enveloppés de numérique.

III. A. LE VÊTEMENT À RETIRER.

Comme mentionné précédemment, j'ai préféré ne pas tenter le vidéo-mapping, dans lequel je n'avais aucune expérience, pour me concentrer non pas sur la mise au point d'un dispositif efficace de tracking en temps réel, mais sur le partage d'un rendu graphique soigné qui me permette de communiquer le concept d'effeuillage burlesque numérique, voire de l'ouvrir à de possibles collaborations dans le futur.

Puisqu'il n'était donc pas question de s'appuyer sur un volume vraisemblable du corps, figuré en 3D et malléable ensuite virtuellement, il me fallait trouver un autre moyen de signifier le corps. L'avantage de la projection sur chair, c'est qu'elle emprunte nécessairement le volume sur lequel elle s'imprime. L'astuce ne peut cependant pas faire illusion si le vêtement tend au réalisme, ou s'il s'appuie sur une source réaliste. Ainsi, projeter une ligne fine sur un corps fera prendre à cette dernière le galbe de celui-ci, mais projeter une photographie de pantalon ferait se heurter trop d'informations contradictoires, puisque le volume invoqué par la photographie s'additionnerait à celui de la surface de projection. De même, rechercher le réalisme serait contre-productif : n'importe quelle erreur prendrait des proportions considérables... Mais surtout, pourquoi recourir au numérique si le but n'est pas de s'affranchir un instant du réel ? Pourquoi ne pas se contenter d'un travail de costume, saisir un pistolet à colle et une machine à coudre, et se mettre tranquillement en action ?

LE REFUS DE LA FIGURATION.

Je me suis donc demandée comment signifier le vêtement. La première étape, c'était d'en délimiter les contours. Techniquement, il ne pouvait s'agir que de ceux de mon corps. Toute projection qui aspirerait à en déborder se heurterait à un écueil majeur : la surface de projection. J'avais plusieurs possibilités. J'aurais pu, en effet, choisir de danser devant une toile blanche, et profiter de l'écran ainsi créé pour ajouter de la matière. Mais l'illusion de volume aurait été complètement caduque. L'effet aurait

été celui du numéro de la Geisha Blanche de Juliette Dragon : la projection ajoutée au corps mais ne s'y substituant pas.

J'ai donc préféré m'inspirer du Crazy Horse, qui use de projection en la contraignant aux dimensions de l'objet, en projetant simplement sur fond noir. La toile noire absorbe la lumière, et permet à celle-ci de ne venir éclairer que la peau, donnant l'impression d'en épouser les contours. De la même façon, il me suffisait de projeter du noir pour soit faire disparaître complètement un membre, soit en dévoiler la nudité, selon que celui-ci se trouve ou non dans une zone éclairée en parallèle par un spot. Il me restait aussi à régler le problème de la lumière blanche et crue des performances qui ne dépendent que de l'intensité de leur projecteur, problème auquel je pouvais de nouveau répondre en m'inspirant du Crazy Horse qui se repose sur un système soigné d'éclairage.

Mon dispositif technique peut donc se décrire comme suit (d'un bout de la salle à l'autre) :

1. en fond de scène, un long carré de velours noir définit le cadre de la performance.

2. à environ un mètre du fond de scène, pour garantir une distinction nette de la projection entre la peau et le velours sur la captation vidéo, la danseuse performe.

3. des deux côtés de la danseuse, deux spots éclairent son visage et le haut de son buste. Ils ne sont pas dirigés vers le fond de velours, évidemment, pour ne pas empêcher celui-ci de faire disparaître la projection, mais ils permettent à l'effeuilleuse de détacher son visage des problématiques liées au vêtement.

4. [éventuellement] un carré de tulle est tendu derrière les projecteurs. Puisqu'il n'est pas éclairé, il paraît invisible, mais il peut tout de même faire office de surface de projection et s'ajouter au corps.

5. un vidéoprojecteur relaie la vidéo destinée au numéro.

6. une caméra prend en charge la captation de la performance.

Cependant, au delà de ces questions, d'ordre technique, le numéro nécessite de se demander à quoi ressemble le vêtement que l'on retire. Nous avons déjà établi l'inévitable recours à l'abstrait, il reste à interroger la nature même de son contenu. De façon pragmatique, nous savons que le vêtement ne peut déborder du corps qui l'héberge -l'étendue maximale réceptionnée de l'image projetée- mais nous ne connaissons pas encore le seuil minimal d'image projetée apte à faire costume. Il me semble qu'au minimum il faille deux bandes de couleurs pour faire vêtement : l'une ceint le bassin pour couvrir le pubis, l'autre masque la poitrine [13]. Ces deux

bandes droites, projetées sur le corps, en épousent les volumes, et parent la personne nue (ou, dans ce cas précis, vêtue de lingerie couleur chair) d'un costume minimaliste mais convenable.

Il reste maintenant à remplir ces étendues colorées ainsi délimitées.

LE MOTIF OBSESSIONNEL.

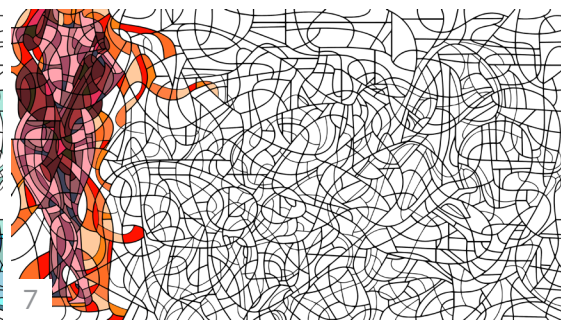
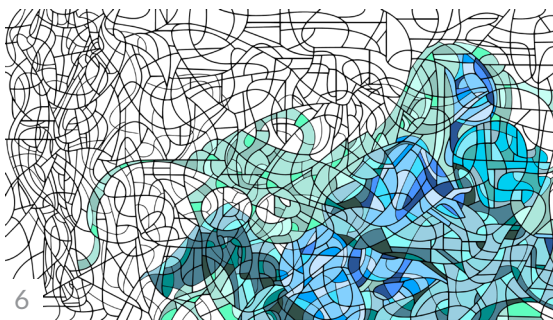
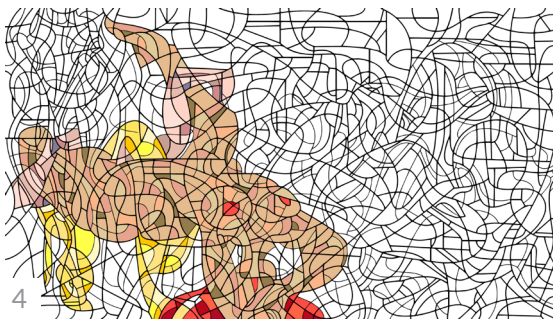
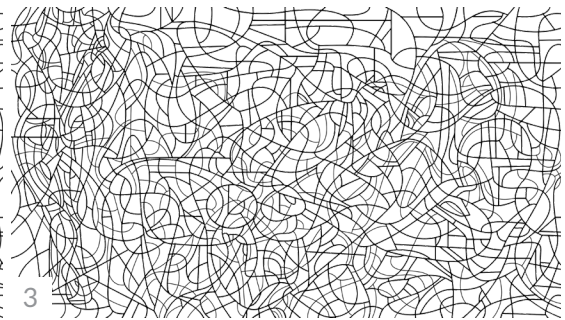
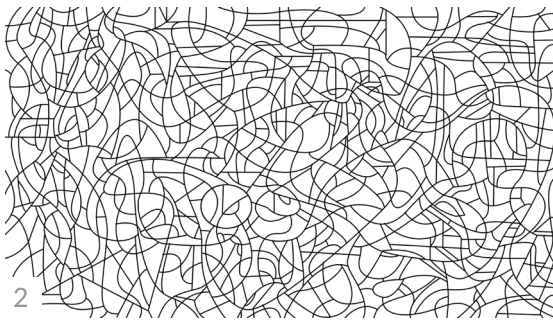
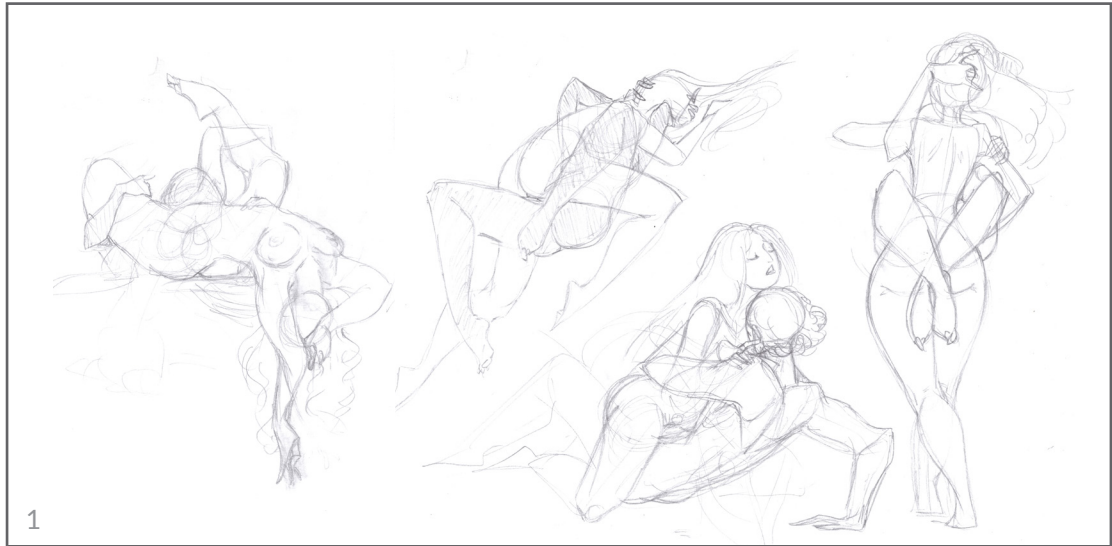
En stage de L3, j'ai créé le graphisme d'un vitrail, qui devait pouvoir ne rien représenter de reconnaissable. C'est avec cet exercice que j'ai développé la technique que j'utilise dans mon projet intensif pour former le vêtement. Pour éviter de créer ex-nihilo, je suis partie d'un dessin figuratif dont j'ai extrait les lignes de force et les dynamiques, auxquelles j'ai ajouté ensuite des lignes secondaires plus fines, que j'ai ensuite remplies de couleurs extraites d'une photographie de la Sagrada Familia. Lors de mon projet intensif de M1, alors que je souhaitais évoquer la libération sexuelle d'un personnage à travers des scènes orgiaques, j'ai répété l'exercice. Je suis partie de dessins plutôt explicites [1], que j'ai superposés en un même canevas, et dont j'ai extrait les axes principaux [2], pour les agrémenter ensuite de lignes secondaires [3], qui m'ont permis ensuite de définir quelles surfaces colorées je pouvais remplir pour faire apparaître sur une même surface les différents dessins qui la composent [4,5,6,7]. Pour complètement brouiller les pistes, et ne garder de l'exaltation paillarda qu'une sensation diffuse sans aucune figuration, j'ai ensuite superposé les différentes couches de couleurs via un mode de fusion [8].

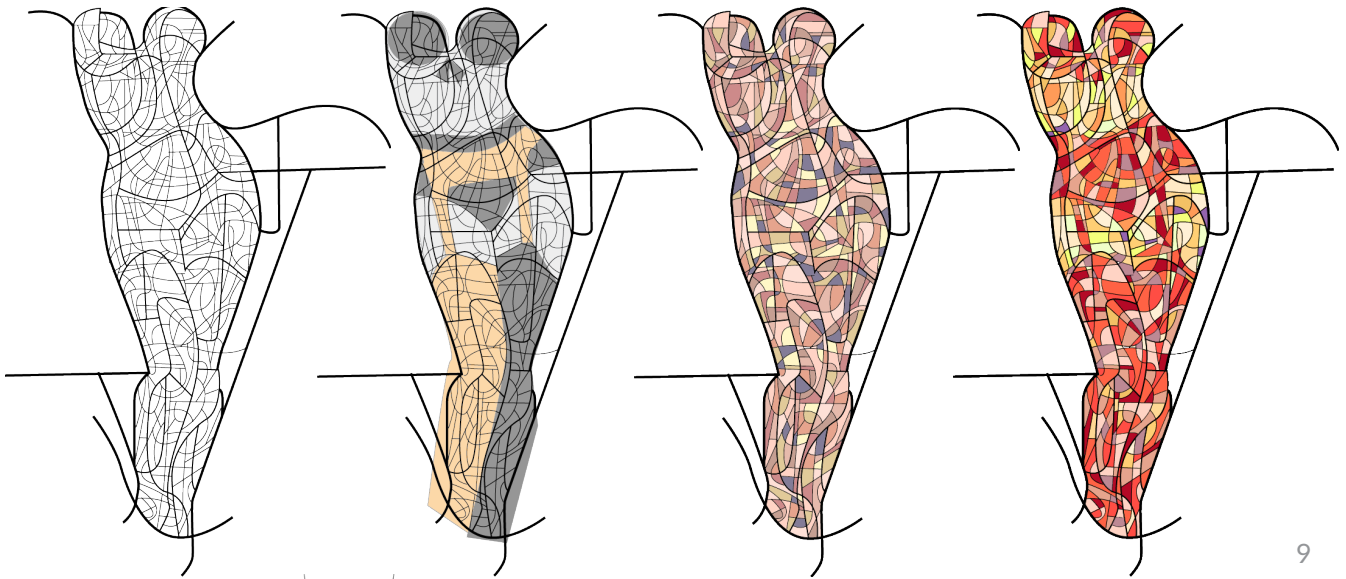
Pour mon projet intensif de M2, il m'est donc paru évident que j'allais de nouveau -et certainement de façon légèrement obsessionnelle- faire subir au motif ce traitement. Ainsi, après quelques essais [9], et après avoir établi clairement les dimensions de la projection et celles du vêtement qu'elle supposait [10]¹, j'ai pu esquisser le costume qui allait habiller la danseuse [11, 12].

1. *Pour ce faire, j'ai projeté une grille en plein écran sur un objet exposé à la place que prendrait la performeuse (un kigurumi accroché à un bâton pour avoir des proportions humaines), ai reporté mes mensurations sur celles de l'objet, ai récupéré celles de l'objet sur la grille, et ai précisé ainsi l'étendue de la surface du costume.*

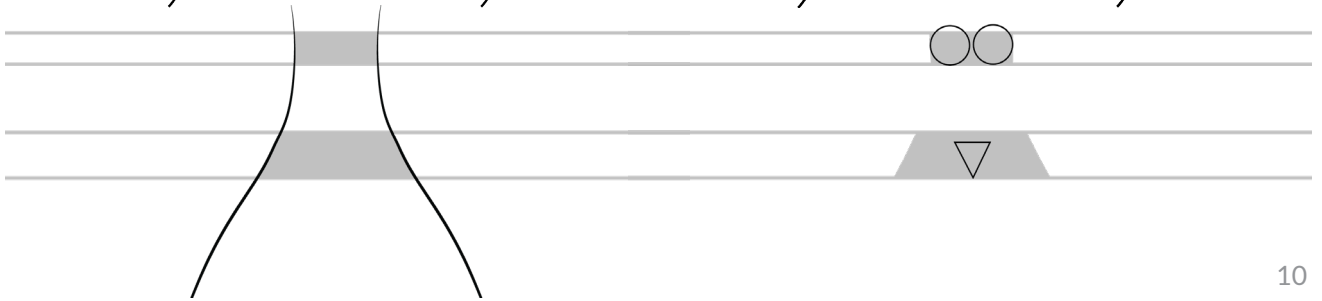
ILLUSTRATIONS:

1. figures préparatoires au motif du vitrail : celui que je cherche à représenter de façon plus abstraite dans le dessin.
2. étape suivante : lignes larges.
3. étape suivante : lignes fines.
4. 5. 6. 7. colorisation des corps devenus plus abstraits.
8. superposition de tous ces corps.

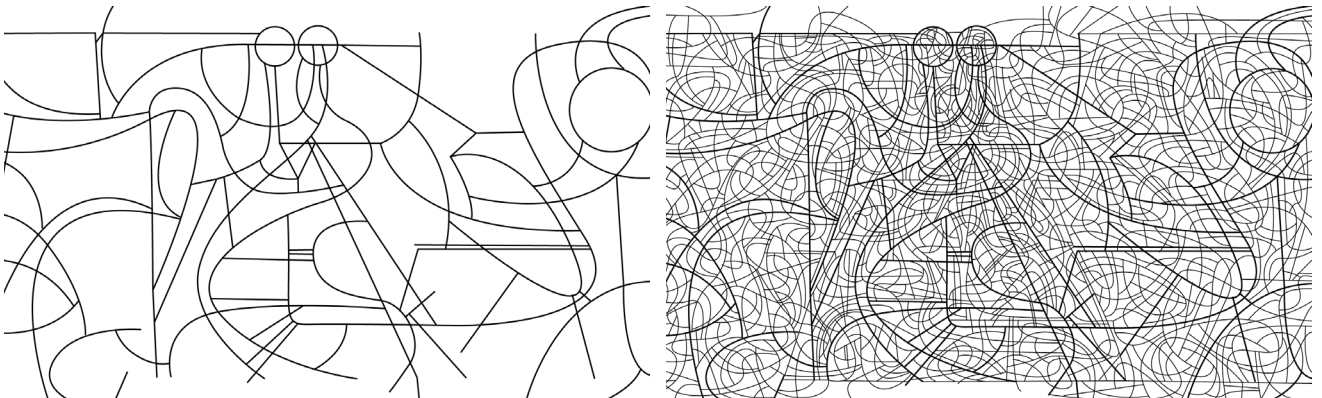




9



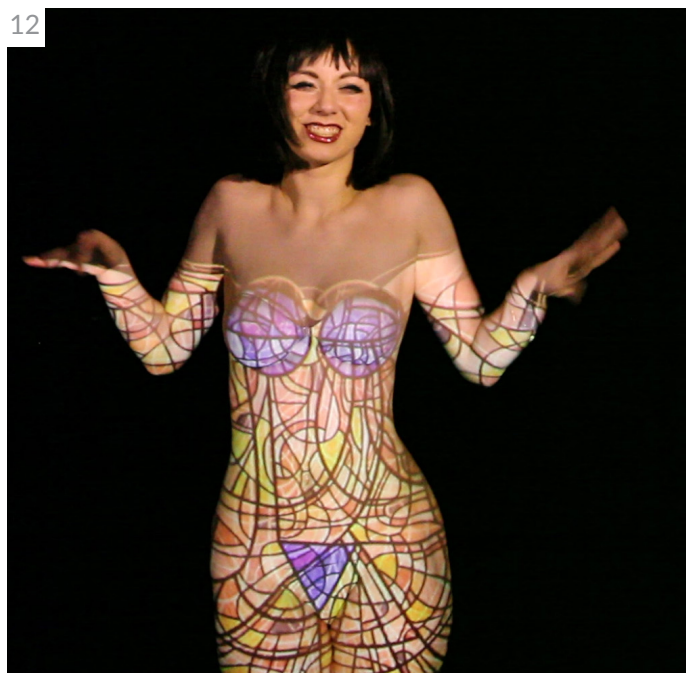
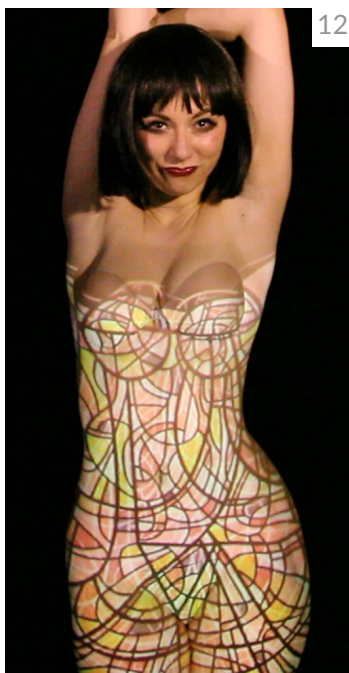
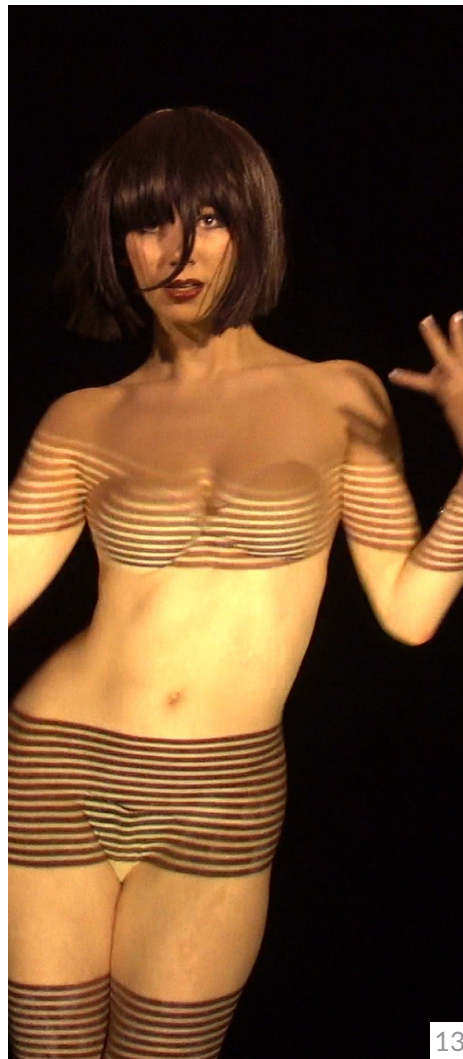
10



11

ILLUSTRATIONS:

- 9. étapes de création d'un vêtement sur silhouette depuis formes symboliques du sous-vêtement.
- 10. masque pour définir la cible de projection : les bandes délimitent le bassin et le torse depuis les marquages de la projection.
- 11. étapes de création du vêtement projeté lors de la performance.
- 12. rendu projeté du vêtement-motif.
- 13. rendu projeté du vêtement-bandes.



III. B. LE PERSONNAGE.

Depuis la création de La Flaque, j'ai monté plusieurs numéros solos, qui m'ont permis d'aborder la création du numéro d'effeuillage burlesque numérique de janvier plus sereinement. Chacun de ces numéros présente des personnages différents, qui subissent pendant les trois ou quatre minutes du morceau une évolution importante, qui inscrit leur existence et leurs actes dans un certain discours. Celui-ci n'a pas à être particulièrement profond ou développé, mais il se doit d'être lisible : trois minutes permettent difficilement à l'évolution d'être subtile. Du moins c'est l'impression que je retire actuellement de mes expériences sur scène et devant celle-ci.

Je vais toutefois tempérer mon propos : ce qui s'applique pour moi n'est pas nécessaire pour bien d'autres. Certains artistes s'accommodent très bien de subtilité, mais me touchent généralement moins. Ajoutons aussi que l'emphase dans le jeu n'empêche pas de faire naître des émotions contrastées et riches chez le spectateur. L'outrance n'est pas la simplification réductrice, mais une démesure féconde. On dit souvent sur scène devoir adapter son maquillage pour les gens du fond de la salle. En effet, ce qui distingue le jeu d'un acteur de cinéma et celui d'un comédien, c'est bien le fait de devoir s'adresser à l'oeil intimiste d'une caméra ou à la multitude de corps qui se déploient dans l'espace d'une salle.

CRÉATION DU PERSONNAGE.

Il est intéressant de noter que les personnages d'un même artiste sont pluriels. Ainsi, le civil Loïc Assemat laisse place à La Big Bertha, son nom de scène, qui elle-même incarne autant de personnages qu'elle n'a de numéro les mettant en scène.

La même dynamique prévaut pour tous les artistes, professionnels comme amateurs, et leurs alias. Ainsi, Arena Mevorach devient Eden Weiss, qui prend tour à tour les traits d'un homme qui se libère hors des codes de sa virilité¹, ceux d'une femme au foyer lasse d'assumer cette fonction et qui se prend d'un désir aussi soudain qu'incontrôlable pour sa bouteille de produit ménager², d'une poupée qui s'affranchit de sa retenue dans l'abandon du mouvement³, ou d'un petit chaperon rouge qui dévoile sous le tissu carmin son pelage lupin⁴.

1. *Mauvais Genre, Eden Weiss, 2017.*

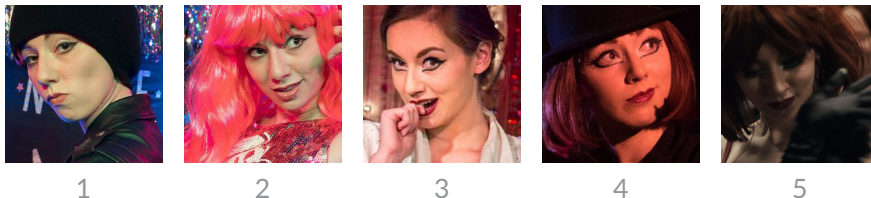
2. *Ajax, Eden Weiss, 2017.*

3. *Doll, Eden Weiss, 2017.*

4. *Red Riding Hood, Eden Weiss, 2018.*

Créer le personnage d'un numéro d'effeuillage burlesque, c'est, essentiellement, se demander pourquoi il se déshabille. Est-ce que l'effeuillage le met en danger ou en situation de pouvoir, est ce qu'il agit en réaction d'autre chose, est ce qu'il se révolte, se résigne, se libère, se contraint ? Est ce qu'il est en conflit avec son vêtement ? Ou en adéquation avec celui-ci ? Je prends lentement conscience des motifs récurrents de mes propres numéros, et des automatismes de narration qui sont les miens. Ainsi, mes numéros se déroulent essentiellement de la façon suivante : le personnage est un archétype quelconque, dont le costume et les attitudes sont clairs et lisibles, mais qui aspire à sortir des codes qui le définissent. L'effeuillage révèle ce conflit entre le personnage et son environnement assez littéralement, puisque sous le premier vêtement un second vient bouleverser la première lecture. La danse devient acte de libération ou de révolte, et se solde par l'avènement d'un ordre nouveau ou par la résignation du personnage face au maintien de l'ordre ancien. Ainsi, si le chaperon rouge devient tout à fait un loup, et délaisse à jamais ses oripeaux incarnat, la poupée qui se mouvait sans raideur est rattrapée par son statut, et dévoile en retirant son dernier vêtement un code-barre.

C'est donc assez naturellement que j'ai voulu reproduire les mêmes motifs dans mon numéro de projet intensif, quelque symbolique ou minimale que puisse être la narration.



INTENTIONS DE NARRATION.

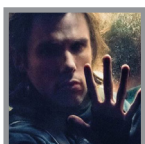
Je savais tenir à articuler le numéro autour de deux axes distincts qui s'opposeraient et se compléteraient. Il me fallait quelque chose d'assez classique (pour tester les principes d'effeuillage que je voulais développer) mais il fallait que ce quelque chose d'assez classique puisse se corrompre, s'éroder, glitcher, pour laisser place à quelque chose de plus expérimental.

ILLUSTRATIONS:

1. Eden Weiss, *Mauvais Genre*, photographie de Stephane Derny, 2017.
2. Eden Weiss, *Mauvais Genre*, photographie de Stephane Derny, 2017.
3. Eden Weiss, *Ajax*, photographie de Didier Bonin, 2018.
4. Eden Weiss, *Mylene mi latex*, photographie de Christophe Leonardi, 2018.
5. Eden Weiss, *Red Riding Hood*, photographie de Eric Delage, 2018.



Eartha Kitt



Orelsan

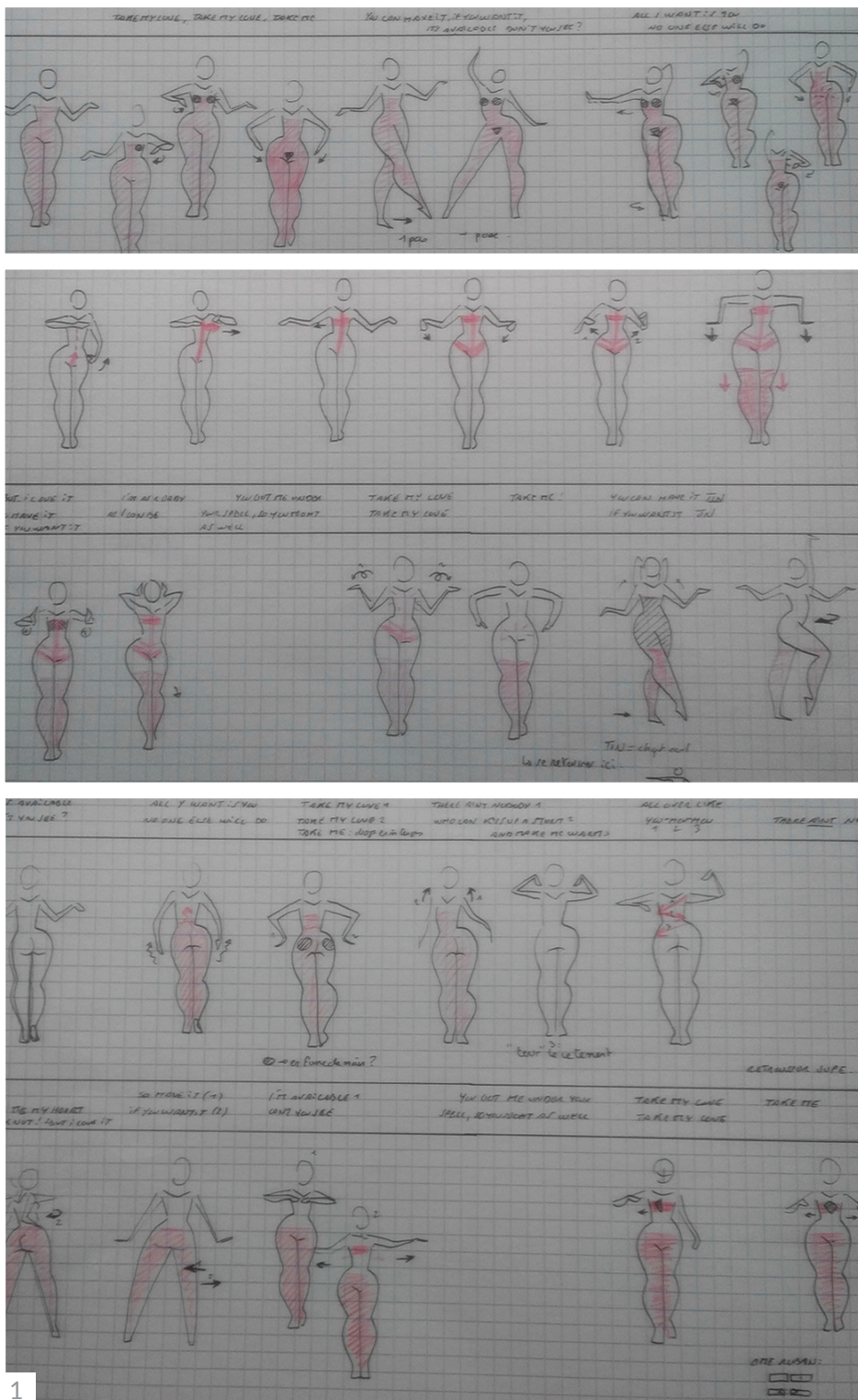
J'ai donc juxtaposé *Take My Love*, d'Eartha Kitt, une chanson enjouée, déjà entendue dans le cadre d'un cabaret, une chanson datée, qui a acquis toute la légitimité possible et imaginable du milieu, et *Tout Va Bien*, d'Orelsan, une chanson plus récente, assez violente, qui m'inspirait une certaine chorégraphie. Cette dernière chanson est d'ailleurs assez cynique, puisqu'il s'agit essentiellement de décrire des situations brutales balayées d'un revers de main ou d'un haussement d'épaules, d'un "tout va bien" propre à réinter-préter pour rassurer.

*Si la voisine crie très fort
c'est qu'elle a pas bien entendu,
si elle a du bleu sur le corps
c'est qu'elle a joué dans la peinture
Si les hommes se tirent dessus, c'est qu'ya des vaccins dans les balles
et si les bâtiments explosent, c'est pour fabriquer des étoiles...¹*

Opposer ces deux chansons, c'était aussi potentiellement mettre en exergue un conflit existant entre deux sortes de numéros : ceux qui se prétendent apolitiques (alors que tout, même l'art, est politique. Tout est politique, au sens où tout participe d'une certaine vision de la société, et vient confirmer ou infirmer ses normes. Ce qui paraît apolitique, souvent, c'est seulement ce qui ne questionne pas les normes, et va dans le sens du courant.) et divertissant, et qui mettent en scène une femme jolie se déshabillant sans raison, et les numéros qui s'ancrent dans les convictions de leurs auteurs, et pour lesquels les gens qui s'effeuillent réinvestissent par cet acte leur corps, la société qui les meut, viennent ébranler nos convictions, nous touchent, nous émeuvent, nous brusquent et nous secouent (rappelons à notre souvenir le numéro de La Big Bertha sur la pin up à laquelle on rappelle qu'elle est un homme). Ce conflit, j'ai essayé de l'illustrer par les vêtements conçus pour ce numéro. Une robe pour la première partie, qui se défait, se dessine, se retire, et, pour la deuxième partie, un ensemble plus anarchique de lignes qui se confondent et de plages de couleurs qui se remplacent.

L'idée, c'était donc de partir sur un numéro classique, assez conformiste, aux accents attendus, et d'enrayer subitement la machine. La femme est vêtue, elle chante, minaude, se déshabille, mais échoue à tout enlever : elle insiste, mais, à chaque fois qu'elle retire une couche, c'est pour découvrir une nouvelle couche en dessous. Quand elle finit par s'énerver, et tire de nouveau sèchement sur le vêtement, l'image glitche, tout s'éteint, et une nouvelle musique prend le dessus. Les gestes se font plus saccadés, le vêtement moins figuratif, les accents plus violents : tout va très bien, madame la marquise, mais le feu a tout pris, et il ne reste rien.

1. "Tout va bien", *La Fête est Finie*, Orelsan, 2017.



1

ILLUSTRATIONS:

1. déroulé partie 1 du numéro Everything is Fine as F*ck.

III. C. LE PUBLIC : SCÉNOGRAPHIE TRADITIONNELLE ET NUMÉRIQUE.

Un numéro d'effeuillage burlesque, numérique ou non, ne peut s'appréhender en dehors de la dynamique induite par la présence du public. C'est parce qu'il y a témoin qu'il y a performance, parce qu'il y a audience qu'il peut y avoir spectacle. Comme mentionné précédemment, le public burlesque est plus volontiers mis à contribution que celui du théâtre ou d'autres spectacles vivants. Les scènes burlesques insistent abondamment sur la dimension interactive des représentations, puisqu'elles ouvrent généralement sur un discours des maîtres de cérémonie destiné à accompagner les non-initiés dans leur apprentissage des codes de la soirée¹. Ainsi, il est requis de l'audience un enthousiasme dont l'absence menacerait la bonne tenue du spectacle : s'il n'y a pas de cris d'encouragement, de hurlements d'allégresse, d'applaudissements passionnés, il est insinué que les vêtements resteront en place.

Ce public, dont dépendent tant les artistes du burlesque, occupe un certain espace, et son placement conditionne pour beaucoup les possibilités de mise en scène. Ainsi, la plupart des salles parisiennes, dotées de scènes, de plateaux ou d'estrade, permettent au public de faire face aux performeurs. Le rapport frontal entre ces deux acteurs de la performance burlesque reste traditionnel (le spectateur est séparé de l'artiste tant horizontalement que verticalement, la distinction entre ces deux espaces -l'un regardé, l'autre regardant, mais chacun s'adressant à l'autre- clairement établie.) et légitime une mise en scène tout aussi traditionnelle, dans laquelle rien n'amène les deux partis à se croiser. Un rideau peut symboliquement creuser le fossé entre performeurs et spectateurs, l'éclairage n'est dirigé que vers les premiers, et ceux-ci sortent de scène sans jamais se confronter physiquement aux autres si les loges sont situées vers l'arrière théâtre.

Dans une configuration aussi classique, la numérisation d'un effeuillage burlesque peut se mettre en scène sans trop de sueurs froides. L'éclairage, fixe, est calé en amont, le projecteur est positionné derrière les spectateurs en hauteur pour ne pas risquer l'intrusion intempestives de leur ombre sur le dispositif, l'artiste est sur scène, le public en légère contre plongée, et le numéro peut commencer. Un marquage au sol permet de

1. *Valentina del Pearls, Miss Glitter Painkiller, la Big Bertha ou Juliette Dragon, par exemple, ouvrent leur présentation en tant que maîtresses de cérémonie par un exercice adressé au public dans lequel celui-ci doit prouver son enthousiasme via l'expression énergique de son ardeur en échange de l'effeuillage d'un gant. Souvent, ce discours permet aussi l'introduction des personnages de Stage Kitten, ces figures de l'ombre qui ramassent les vêtements à terre.*

sécuriser la position des mouvements clés de l'artiste. et le rideau noir en arrière scène engloutit les lumières imprévisibles de la projection.

Souvent, cependant, une configuration aussi classique n'est pas envisageable. Ainsi, au Yono, bar qui héberge les soirées burlesques de la Big Bertha, il n'est pas possible d'accéder à la scène depuis les coulisses sans se frayer un chemin parmi les spectateurs. Adapter le dispositif numérique peut donc se faire de plusieurs façons : soit en adaptant la technique -pour projeter sur l'artiste depuis une profondeur plus étendue, et en 360 pour que le public sur les côtes ne pâtisse pas de l'ajustement- soit, plus simplement, en adaptant la mise en scène, et en amenant l'artiste sous un drap par exemple, ou dans le noir le plus total avant que ne commence la performance.

Parfois, pourtant, même cette pirouette ne pourrait être empruntée. Parfois, en effet, les salles qui abritent les cabarets n'ont pas de dynamique frontale entre l'artiste et son public. Ainsi, le Cirque Électrique ne peut s'aborder qu'à 360 degrés, puisque l'audience est assise tout autour de l'arène. De même, un endroit comme La Folie, ne comportant pas de surface scénique, suppose une occupation de l'espace différente qu'on retrouvera aussi lors de la conception de spectacles plus traditionnels. Ainsi, lorsque La Flaque s'est produite le premier avril 2018 à La Folie, elle s'est assurée de transformer assez les numéros présentés pour leur permettre de se penser en mouvement, et en interaction avec le public¹. Un spectacle burlesque numérique ne pourrait donc ici s'appréhender qu'à 360 degrés, sans dérobade possible autre que celle de simplement renoncer à la tenue de cette performance pour cette occurrence particulière.

Pour que la projection puisse envelopper tout à fait le modèle, il serait possible de s'inspirer de ce qui a déjà été fait, notamment à Florence en 2011, quand l'exposition ANTIconforme a habillé une sculpture de l'artiste Rabarama d'images numériques² par le biais de multiples projecteurs. La difficulté supplémentaire tiendrait uniquement au caractère mobile du danseur qui, contrairement à la sculpture, nécessiterait d'être tracké*.

Un spectacle numérique d'effeuillage burlesque doit donc nécessairement prendre en compte les propriétés de l'espace scénique qui l'héberge. Sans vidéo-mapping et avec le concours d'un seul projecteur, il ne peut que se cantonner aux configurations traditionnelles frontales. On pourrait cependant imaginer intégrer le public à sa dynamique différemment.

*tracking :
action d'extraire les informations de mouvement d'une cible pour les réinjecter dans un autre élément.

1. création du Cabaret Immérgé : Les pieds dans la Flaque, un spectacle dans lequel les sueurs des danseurs et des spectateurs peuvent se mêler.

2. vimeo : Rabarama sculpture mapping.

En effet, il a été établi plus tôt que l'enthousiasme de celui-ci était primordial, mais il serait aussi possible de le rendre indispensable. Ainsi, si la séquence animée projetée sur le danseur attendait l'obtention d'un certain nombre de décibels dans la salle pour s'enclencher, les hurlements du public le rendraient acteur de la performance. Si les cris sont assez forts et qu'un certain seuil sonore est atteint, le film est lancé, le vêtement se défait. Si les cris ne sont pas assez forts, rien ne se passe. On peut même imaginer simuler cette interaction du public avec le vêtement en repérant en amont les moments clés pour lesquels le public est supposé faire le plus de bruit, demander à l'artiste de faire un geste à son audience pour exiger d'elle plus de puissance, et caler tous ces éléments sur des temps forts de la musique pour lancer l'animation sur un rythme qui semblera réagir à l'intervention de l'assemblée.

La scénographie d'un numéro d'effeuillage burlesque traditionnel demande de prêter attention au placement du public, mais celle d'un numéro numérique ne peut décemment faire l'impasse sur cette question. On privilégiera donc une division classique de l'espace entre spectateurs et auteur afin que leur rencontre soit frontale et que le dispositif numérique puisse se déployer.

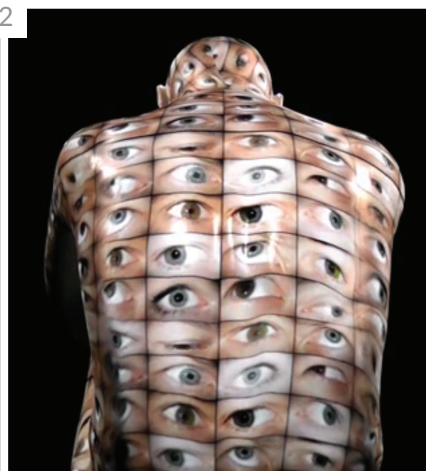
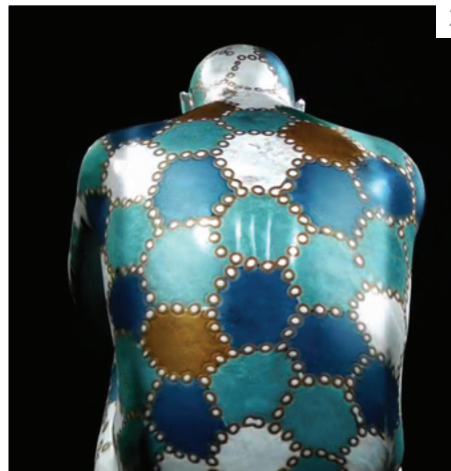
L'investissement sonore de l'audience paraît une piste à creuser en pratique, et à parfaire en théorie, puisqu'il ne faudrait pas non plus déposséder l'artiste de son numéro (si la défection du vêtement échappe au danseur, sur quoi lui laisser la main ? Comment parler d'effeuillage si la vedette subit l'action plus qu'elle ne la maîtrise ?).

ILLUSTRATIONS:

1. Rabarama, *Cocoon*, ANTIconforme 2011, capture d'écran vidéo. (vue de profil)
2. Rabarama, *Cocoon*, ANTIconforme 2011, capture d'écran vidéo. (vue de dos)
3. Rabarama, *Cocoon*, ANTIconforme 2011, capture d'écran vidéo. (detail)
4. bannière de l'évènement de La Flaque Immergée pour A la Folie Paris (1er avril 2018)
graphisme : Arena Mevorach pour La Flaque.



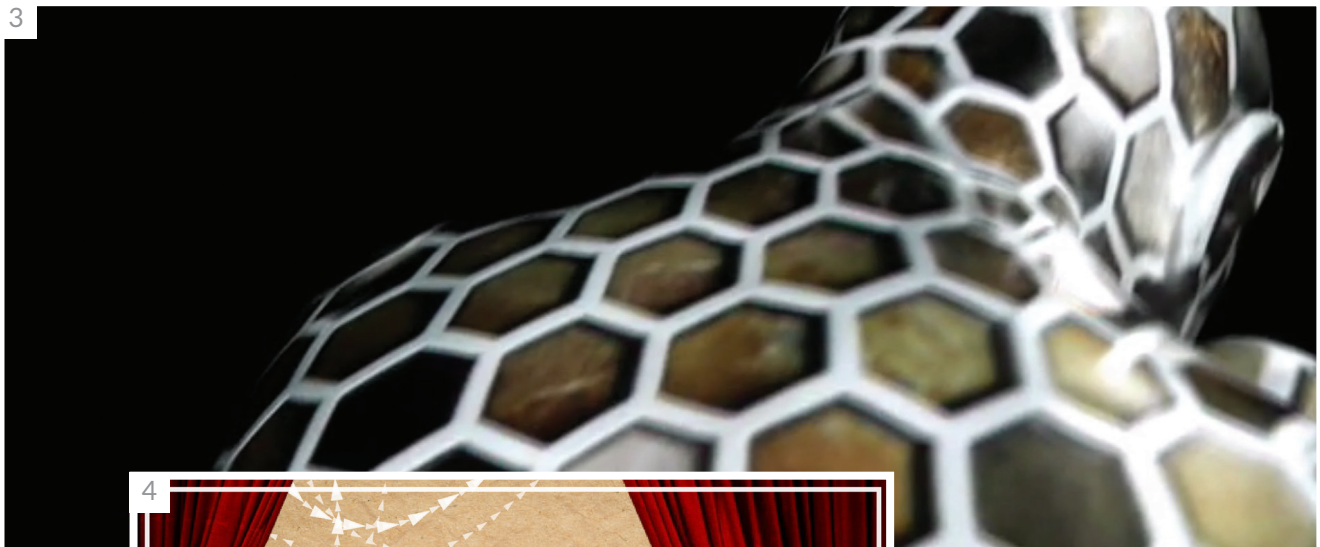
1



2

2

3



4

Ceci n'est pas un poisson d'avril.

à la folie - CABARET IMMERGÉ - diner

CONCLUSION

La mise en scène d'un numéro d'effeuillage burlesque numérique suppose le port de différentes casquettes, ou la mise à contribution de talents complémentaires. Pour que la performance puisse s'inscrire dans la tradition burlesque, il lui faudra conjuguer comédie, danse, scénarisation et adresse au public, et pour qu'elle s'appréhende en tant qu'oeuvre numérique, il lui faudra virtualiser le vêtement manipulé par l'artiste. Cette numérisation s'accompagne nécessairement d'une interaction entre ces deux partis, mais celle-ci peut être effective comme être simulée. Malgré quelques initiatives intéressantes, il n'existe encore pas, à mon sens, de numéro d'effeuillage burlesque numérique. Mais ça ne devrait tarder. Je compte continuer mes expérimentations, et trouver des partenaires dont les recherches et la curiosité peuvent s'accorder aux miennes, afin de présenter à l'automne un numéro plus abouti qui serait intégré à la scène de La Flaque, et pourrait s'apprécier en direct.

BIBLIOGRAPHIE / WEBOGRAPHIE

ARTICLES SUR L'HISTOIRE DU BURLESQUE.

ArteTV. (s. d.). Consulté le 27 mars 2018, à l'adresse : <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http://www.arte.tv/fr/connaissance-decouverte/Strip-tease/810540.html&title=le%20site%20d%27Arte>

Ballet, V. (2011, avril 26). *Désinhibez-moi !* Consulté le 27 mars 2018, à l'adresse : http://www.liberation.fr/societe/2011/04/26/desinhibez-moi_731436

Maelys. (s. d.). *Ginger from Venus, portrait d'une effeuilleuse burlesque* - Simonæ. Consulté le 27 mars 2018, à l'adresse : <https://simonae.fr/sciences-culture/cinema-series-spectacles-vivants/ginger-from-venus-portrait-effeuilleuse-burlesque/>

Martin, D. (2000, janvier 30). Margaret Hart Ferraro, *Burlesque Queen, Dies*. The New York Times. Consulté à l'adresse : <https://www.nytimes.com/2000/01/30/nyregion/margaret-hart-ferraro-burlesque-queen-dies.html>

Photos reveal « scandalous » burlesque dancers of the 1890s. (s. d.). Consulté 27 mars 2018, à l'adresse : <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2114487/Photos-reveal-scandalous-burlesque-dancers-1890s.html>

Saint-Ramon, E. (2018). *Entretien avec la performeuse burlesque Mamzelle Viviane* - Blender Bookmagazine. Consulté le 17 avril 2018, à l'adresse : <https://blenderbookmagazine.com/2018/04/11/entretien-avec-la-performeuse-burlesque-mamzelle-viviane/>

Tassel-Twirling Gets a Feminist Touch. (s. d.). Consulté 27 mars 2018, à l'adresse : https://www.nytimes.com/2011/11/09/arts/09iht-strip-pers09.html?_r=1&scp=1&sq=Mimi%20Le%20Meaux&st=cse

ARTICLES TECHNIQUES.

ShowTex. (2016, octobre 27). PepperScrim. Consulté le 15 décembre 2017, à l'adresse : <https://www.showtex.com/fr/produits/tissus-ignifuges/tulles-filets-gazes/pepperscrim>

ShowTex. (2017, juillet 11). La magie des projections sur tulle. Consulté 15 décembre 2017, à l'adresse : <https://www.showtex.com/fr/blog/le-guide-de-lacheteur-de-tissus/la-magie-des-projections-sur-tulle>

VIDEOS DE PERFORMANCES.

Lalire, romain. (2017). Romain Lalire - *Kumo for Cartier-Shanghai*; Consulté à l'adresse : <https://vimeo.com/205952382>

P.I.C.S. (2017). EXISDANCE - *Real time tracking et Projection mapping*. Consulté à l'adresse : <https://vimeo.com/221538677>

Plaugic, L. (2017, avril 1). *Watch a dance performance change in real time with facial projection mapping*. Consulté 22 avril 2018, à l'adresse : <https://www.theverge.com/2017/4/1/15135962/inori-prayer-music-vid-eo-facial-projection-mapping-how>

The Creators. (2013a). *Box*. Consulté à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>

The Creators. (2013b). *Box by Bot & Dolly - Behind the Scenes*. Consulté à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=y4ajXJ3nj1Q>

Vjmina. (2010, septembre 10). *La Geisha Blanche*. Consulté le 16 avril 2018, à l'adresse : <https://cybercultures.wordpress.com/2010/09/10/la-geisha-blanche/>

Rabarama. (s. d.). *Rabarama sculpture mapping*. Consulté le 22 avril 2018, à l'adresse : <https://vimeo.com/88633731>

AUTRES.

Dita's Crazy Show, spectacle Dita von Teese. (s. d.). Consulté 16 avril 2018, à l'adresse : <https://www.lecrazyhorseparis.com/ditas-crazy-show-2016/>

Guez, J. (2015). *Illusions entre le réel et le virtuel (IRV) comme nouvelles formes artistiques : présence et émerveillement*. Paris 8. Consulté à l'adresse : <http://www.theses.fr/2015PA080109>

Moatti Alexandre. (s. d.). Le débat » *Le numérique rattrapé par le digital ?* Consulté le 9 avril 2018, à l'adresse : <http://le-debat.gallimard.fr/articles/2016-1-le-numerique-rattrape-par-le-digital/> et http://data.over-blog-kiwi.com/1/52/74/42/20160720/ob_e52484_am-debat-numerique-digital-2016-vf.pdf

programme_colloque_magie_numérique-artstrompeurs-bassedef.pdf. (s. d.). Consulté à l'adresse http://www.labex-arts-h2h.fr/IMG/pdf/programme_colloque_magie_numérique-artstrompeurs-bassedef.pdf

Pullen, K. (2005). *Actresses and Whores: On Stage and in Society*. Cambridge University Press.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

FIGURE 1 : Soa de Muse, à la Nouvelle Seine. <i>photographie Kalymar (détail)</i>	11
1 : les British Blondes. <i>collection Charles H. McCaghy, vers 1890</i>	
2 : les British Blondes. <i>collection Charles H. McCaghy, vers 1890</i>	13
3 : Tempest Storm, teaserama, vers 1955. <i>extrait vidéo Youtube</i>	
1 : numéro BabyBuns, <i>depuis la revue Totally Crazy du Crazy Horse, 2017</i>	
2 : numéro Crazy Christmas, <i>le Crazy Horse, 2017</i>	15
3 : Le Moulin Rouge.....	
1 : Lola Wesh, à la Nouvelle Seine. <i>photographie : Kalymar (détail)</i>	
2 : Loulou Champagne, à la Nouvelle Seine. <i>photographie : Kalymar (détail)</i>	17
3 : Rosabelle Selavy, à la Nouvelle Seine. <i>photographie : Kalymar (détail)</i>	
VIGNETTE 1 : La Big Bertha, <i>photographie : Eve Saint-Ramon, 2018</i>	
VIGNETTE 2 : Charly Broutille, <i>photographie : Jean Benoit Scheen, 2018</i>	18
VIGNETTE 3 : Louise de Ville, <i>photographie : Gilles Rammant, 2014</i>	
1 : La Big Bertha, au Yono en 2017. <i>photographie : Estelle Berangier (détail)</i>	
2 : La Big Bertha, au Yono en 2017. <i>photographie : Didier Bonin (détail)</i>	
3 : La Big Bertha, au Yono en 2017. <i>photographie : Didier Bonin(détail)</i>	
4 : Lolaloo des Bois, au Cirque Électrique en 2017. <i>photographie : Estelle Berangier (détail)</i>	22
5 : Lolaloo des Bois, au Cirque Électrique en 2017. <i>photographie : Estelle Berangier (détail)</i>	23
6 : Total Recall, film 1990. <i>capture d'écran</i>	
7 : Angela Basset, American Horror Story Freak Show, 2015.....	
1 : Louise de Ville et Rosabelle Selavy, au Cirque Électrique en 2017. <i>photographie : Herve Photograff (détail)</i>	
2 : Louise de Ville et Rosabelle Selavy, au Cirque Électrique en 2017. <i>photographie : Herve Photograff (détail)</i>	25

1 : le Cabaret des Filles de Joie. <i>photographie : Didier Bonin (détail).</i>	
2 : la Big Bertha's Klub, en 2017. <i>photographie : Didier Bonin (détail).</i>	
3 : le WunderKabarett, en 2018. <i>photographie : Eric Delage (détail).</i>	29
4 : la Flaque, 2017. <i>photographie : Christophe Leonardi.</i>	
5 : la Flaque, logo, 2017. <i>graphismes : Arena Mevorach.</i>	
<hr/>	
FIGURE 2 : Dita Von Teese, au Crazy Horse. <i>site du Crazy Horse Paris.</i>	31
<hr/>	
VIGNETTE 1 : Romain Lalire, <i>photographie : agence des magiciens.</i>	33
VIGNETTE 2 : Marc Dossetto, <i>photographie : Magic Fusion.</i>	34
<hr/>	
1 : Digital Act, Romain Lalire. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
2 : Digital Act, Romain Lalire. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
3 : Digital Act, Romain Lalire. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	35
4 : Luminaissance, Marc Dossetto. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
5 : Luminaissance, Marc Dossetto. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
6 : Uptown Funk, Marc Dossetto. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
7 : Uptown Funk, Marc Dossetto. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
<hr/>	
VIGNETTE 1 : Juliette Dragon, <i>photographie : Nigentz, 2013.</i>	37
VIGNETTE 2 : Charly Broutille, <i>photographie : Jean Benoit Scheen, 2018.</i>	38
<hr/>	
1 : Juliette Dragon, La Geisha Blanche. <i>capture d'écran d'extraits vidéo.</i>	
2 : Charly Broutille au Yono. <i>photographie : Didier Bonin</i>	39
<hr/>	
1 : Undress To Kill, Dita Von Teese. <i>déroulé du numéro.</i>	
2 : Undress To Kill, Dita Von Teese. <i>exemples de problèmes liés au calage.</i>	42
3 : Undress To Kill, Dita Von Teese. <i>nuage de particules pour brouiller les formes.</i> ...	43
4 : Undress To Kill, Dita Von Teese. <i>tenue inspirée de Jessica Rabbit.</i>	
5 : Jessica Rabbit, <i>Who Framed Roger Rabbit, 1998.</i>	

1 : Exisdance. performance de P.I.C.S, 2017. déroulé du numéro.	
2 : Exisdance. performance de P.I.C.S, 2017. transparence.....	46
3 : Exisdance. performance de P.I.C.S, 2017. suivi du corps.....	
4 : Exisdance. performance de P.I.C.S, 2017. bugs.....	
5 : Inori (Prayer). AyaBambi, Ishikawa Watanabe lab, Tokyo, Nobumichi Asai : déroulé...	47
6 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
7 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
8 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
9 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
10 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	48 — 49
11 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
12 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
6 : Everything is Fine as F*ck. projet de création en lien avec ce mémoire, Arena Mevorach et Eden Weiss : exemples de mouvements simulant l'interaction entre la danseuse et son vêtement.). capture d'écran depuis Viméo.....	
FIGURE 3 : Everything is Fine as F*ck, Arena Mevorach et Eden Weiss.....	51
1 : croquis, Arena Mevorach.	
2 : création du motif, étape 1, Arena Mevorach	
3 : création du motif, étape 2, Arena Mevorach.....	
4 : création du motif, étape 3, Arena Mevorach	55
5 : création du motif, étape 3, Arena Mevorach.	
6 : création du motif, étape 3, Arena Mevorach.	

7 : création du motif, étape 3, Arena Mevorach.....	
8 : création du motif, étape 4, Arena Mevorach.	
9 : création du vêtement, test 1, Arena mevorach.	55
10 : élaboration du masque pour cibler la projection, Arena Mevorach.....	56
11 : étapes de création du motif pour la performance, Arena Mevorach.....	57
12 : rendu projeté du vêtement-motif, Arena Mevorach, sur Eden Weiss	
13 : rendu projeté du vêtement-bandes, Arena Mevorach, sur Eden Weiss ..	

1 : Mauvais Genre, Eden Weiss. <i>photographie : Stéphane Dery (détail)</i>	
2 : Mauvais Genre, Eden Weiss. <i>photographie : Stéphane Dery (détail)</i>	
3 : Ajax, Eden Weiss. <i>photographie : Didier Bonin (détail)</i>	59
4 : Mylene Mi-Latex, Eden Weiss. <i>photographie : Christophe Leonardi.(détail)</i>	
5 : Red Riding Hood, Eden Weiss. <i>photographie Eric Delage (détail)</i>	

VIGNETTE 1 : Eartha Kitt.....	60
VIGNETTE 2 : Orelsan, <i>album La Fete est Finie (2017)</i>	

1 : croquis pour déroulé du numéro Everything is Fine as F*ck, 2018.	61
---	----

1 : Cocoon, Rabarama, ANTIconforme, 2011. <i>capture d'écran vidéo</i>	
2 : Cocoon, Rabarama, ANTIconforme, 2011. <i>capture d'écran vidéo</i>	
3 : Cocoon, Rabarama, ANTIconforme, 2011. <i>capture d'écran vidéo</i>	65
4 : La Flaque, cabaret immergé, bannière pour La Folie Paris. <i>graphismes : Arena Mevorach</i>	

ANNEXE : CES SCÈNES QUE J'AFFECTIONNE

PARIS 4e :

Le Big Bertha's Klub. Avec la Big Bertha et Charly Broutille.

Le Yono, 37 rue vieille du Temple, 75004 PARIS.

On y trouve : *La Big Bertha, Charly Broutille, des artistes du Cabaret Mademoiselle en Belgique comme Mademoiselle Boop, Kimi Amen, la Veuve Noire, Loulou Velvet ou Colette Collette, ou encore le Vicomte Harbourg, Lolla Wesh, Martin Dust...*

Le Cabaret de Poussiere. Avec Martin Dust.

Madame Louis, 1 quai de Bourbon, 75004 PARIS.

On y trouve : *Martin Dust, Kirby Marzelle, Soa de Muse...*

PARIS 5e :

Le Burlesque Klub. Avec Valentina del Pearls.

La Nouvelle Seine, 3 quai de Montebello, 75005 PARIS.

On y trouve : *Valentina del Pearls, Charly Broutille, la Big Bertha, Soa de Muse, Kiki Beguin, Mamzelle Plumti, Mara De Nudee, Sucre d'Orge, Miss Glitter Painkiller, Rosabelle Selavy...*

PARIS 11e :

Le Wunder Kabarett. Avec Daisy Deparys.

La Cantada, 13 rue Moret, 75011 PARIS.

On y trouve : *Daisy Deparys, Ginger From Venus, Lady Dada, Dona la Doll, Pamela en Personne, Jane Summer, Vicomte Harbourg, Eden Weiss, Divina Boom, Mad Pam...*

PARIS 19e :

La Flaque. Avec Pamela en Personne et Eden Weiss.

Le BCBG, 25/27 avenue Corentin Cariou, 75019 PARIS.

On y trouve : *Pamela en Personne, Eden Weiss, Satine Spirit, Jane Summer, Rita Pavlova, Bambi Darling, Vicomte Harbourg, Azuka Eilhart, Sans Titre, Sven Otine, Ella Styx, Daisy Deparys...*

SAINT OUEN :

Le Cabaret des Filles de Joie. Avec Juliette Dragon.

Mains d'Oeuvres, 1 rue Charles Garnier, 93400 SAINT OUEN.

On y trouve : *Juliette Dragon, Trixxie Tassels, Candy Scream, Capitaine Corbeau, Divina Boom, Blondie Blue, Milly Resille, Lena Nippies, et les élèves des Filles de Joie.*

MAIS AUSSI :

Le RockaBurlesque, les Demoiselles du K-Barre, la troupe de Madame Arthur, la Pretty Propaganda de Louise de Ville...
