

MAKING AN INTERACTIVE DANCE PIECE: TENSIONS IN INTEGRATING TECHNOLOGY IN ART

Sarah Fdili Alaoui (LRI, Univ. Paris-Sud, CNRS, Inria, Université Paris-Saclay)

DIS'19 Proceedings, Conference on Designing Interactive Systems Conference, pages 1195-1208, San Diego, CA, USA – June 23-28 2019, ACM New York
doi>[10.1145/3322276.3322289](https://doi.org/10.1145/3322276.3322289)

Résumé

Je décris dans cet article la recherche et création d'une pièce chorégraphique de danse appelé SKIN que j'ai co-créée avec un autre chorégraphe, trois danseurs, un musicien et un développeur. La performance intègre des technologies interactives associant le mouvement interne des danseurs au son et à la vidéo sur scène. Nous avons suivi une méthode de recherche par la pratique comprenant des cycles itératifs de pratique chorégraphique et de conception d'interactions. Cela a généré une série de questions de recherche auxquelles je réponds à travers des entretiens d'explicitation de l'expérience vécue des membres du public et de l'équipe de création. Les entretiens me permettent d'enquêter sur l'expérience vécue lors de la présentation et de la création du spectacle, sur les relations émergentes entre la danse, les médias et les interactions, ainsi que sur les tensions et les négociations résultant de l'intégration de la technologie dans l'art. Enfin, je discute mon approche comme anti-solutionniste et plaide pour une plus grande ouverture en IHM à des méthodes et discours qui permettraient aux artistes de contribuer à la connaissance en embrassant le "désordre" inhérent à leur pratique.

Abstract

I describe the research and creation journey of a choreographic dance piece called SKIN that I made with another choreographer, 3 dancers, 1 musician and 1 developer. The performance integrates interactive technologies mapping inner movement to sound and video on stage. We followed a research through practice method that includes iterative cycles of choreographic practice and interaction design. This generated a set of research questions that I address through experience explicitation interviews of both audience and creative team members. The interviews allow me to investigate the lived experience of making and attending the performance and the emergent relationships between dance, media and interaction as well as the tensions and negotiations that emerged from integrating technology in art. I discuss my approach as anti-solutionist and argue for more openness in HCI to allow artists to contribute to knowledge by embracing the messiness of their practice.